

UNIVERSIDAD DEL SAGRADO CORAZÓN
DECANATO ASOCIADO DE ESTUDIOS GRADUADOS
PROGRAMA GRADUADO EN ARTES DE LA COMUNICACIÓN
SANTURCE, PUERTO RICO

REFLEXIONES EN TORNO AL DISEÑO
Y LA CULTURA CONTEMPORÁNEA

CELSO E. PORTELA IRIGOYEN
DICIEMBRE 2010

UNIVERSIDAD DEL SAGRADO CORAZÓN
DECANATO ASOCIADO DE ESTUDIOS GRADUADOS
PROGRAMA GRADUADO EN ARTES DE LA COMUNICACIÓN
SANTURCE, PUERTO RICO

REFLEXIONES EN TORNO AL DISEÑO
Y LA CULTURA CONTEMPORÁNEA

TESIS PRESENTADA COMO REQUISITO PARCIAL PARA EL
GRADO DE MAESTRÍA EN ARTES DE LA COMUNICACIÓN CON
ESPECIALIDAD EN MEDIOS Y CULTURA CONTEMPORÁNEA

CELSO E. PORTELA IRIGOYEN
DICIEMBRE 2010

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

Certifico que he leído este trabajo y que, en mi opinión, se ajusta a los cánones aceptables de disertación académica y es completamente adecuado en propósito y calidad, como Tesis para el grado de Maestría en Artes de la Comunicación con especialidad en Medios y Cultura Contemporánea.

María Teresa Martínez Diez, Ph. D. - Directora

Rosario Romero Escribano, M. A. - Asesora

Rosina Santana Castellón, M.F.A., M.S.W. - Asesora

DEDICATORIA

A mí madre, por su amor, apoyo incondicional y por siempre, siempre, siempre creer en mí.

TABLA DE CONTENIDO

	Página
RESUMEN	iv
CAPÍTULO I JUSTIFICACIÓN.....	1
CAPÍTULO II ENSAYOS	5
Emoción - ¡Porque me gusta!.....	5
Gráfica - Esencia abarcadora.....	18
Identidad - Fiesta para los Dioses	22
Identidad - La marcha – viernes, 5 de junio de 2009	24
Imagen – Dios es imagen	29
Memoria – Memoria mágica	34
Mirada – Vacío - Lleno	40
<i>Social Media - Privacy Policy</i>	47
Tecnología - Instante público – Invasión privada	52
Virtualidad - Maniobras escapistas	55
CAPÍTULO III CAPTURA DE PANTALLAS	61
Captura de pantalla – Título, resumen y justificación.....	61
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Emoción	67
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Gráfica.....	68
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Identidad.....	76
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Imagen.....	77

Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Memoria	79
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Mirada	85
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – <i>Social Media</i>	86
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Tecnología.....	87
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Virtualidad	101
ANEXO.....	102
CD-ROM.....	102

RESUMEN

Este portal en Internet sirve como plataforma interactiva de mi trabajo creativo para obtener el grado de Maestría en Artes de la Comunicación con especialidad en Medios y Cultura Contemporánea de la Universidad del Sagrado Corazón. En el se recogen diez ensayos críticos sobre algunos temas discutidos en los cursos de concentración y que a su vez han sido examinados a través de la experiencia del sujeto ante el diseño y cómo ésta experiencia afecta su cultura. Estos ensayos han sido interpretados visualmente para aumentar su entendimiento y crear diálogo. Los temas a discutidos son:

Tema: Emoción / afecto

Ensayo: “¡Porque me gusta!”

Resumen: Relación bilateral entre el mundo diseñado externo y su interpretación afectiva interna lo cual construye al sujeto cultural.

Tema: Gráfica

Ensayo: “Esencia abarcadora”

Resumen: Estudio del lenguaje de las formas y colores, que al componerse de cierta forma, comunican un mensaje único y universal.

Tema: Identidad

Ensayo: “Fiesta para los Dioses” y “La marcha, viernes 5 de junio de 2009”

Resumen: En “Fiesta para los Dioses” se examina de una forma breve la condición del puertorriqueño colonizado. En “La marcha, viernes, 5 de junio de 2009” se puntualiza en la identidad cultural del empleado gubernamental.

Tema: Imagen

Ensayo: “Dios es imagen”

Resumen: Este ensayo trata de dar una explicación creíble al poder que tiene la imagen sobre el sujeto.

Tema: Memoria

Ensayo: “Memoria mágica”

Resumen: Trata de mostrar una de las muchas facetas de la memoria, en especial la de sus debilidades. Propone, cómo la memoria puede ser engañada a través de la imagen que ha sido diseñada para el beneficio de otros.

Tema: Mirada

Ensayo: “Vacío - Lleno”

Resumen: Es una reflexión en torno a la teoría del *gaze* o el *objet a* de Lacan y cómo se manifiesta en el filme *Rear Window* de Alfred Hitchcock.

Tema: *Social Media*

Ensayo: *Privacy Policy*

Resumen: Presenta cómo los rituales de los espacios privados son invadidos y manipulados por el ciberespacio al cual acudimos.

Tema: Tecnología

Ensayo: Instante público – invasión privada

Resumen: Aumenta el entendimiento de la propuesta de Baudrillard sobre la realidad o simulación a través del pixel de la imagen fotografiada y cómo esta invade nuestra intimidad para modificarla y recrear una nueva.

Tema: Virtualidad

Ensayo: Maniobras escapistas

Resumen: Trata de dar una explicación de cómo el diseñador de realidades virtuales logra crear en el espectador el efecto de un viaje deseado y propone una realidad virtual absoluta.

Para poder utilizar algunas de las partes de este trabajo creativo debe tener conectada a la computadora una *webcam* y tener instalado los siguientes *plug-ins*: *Quicktime Player* y *Adobe Flash!*. Si no los tiene instalados puede bajarlos gratuitamente en los siguientes enlaces:

Quicktime Player: <http://www.apple.com/quicktime>

Adobe Flash!: <http://get.adobe.com/flashplayer/>

CAPÍTULO I JUSTIFICACIÓN

El objetivo principal de este trabajo creativo es reflexionar sobre, no investigar, varios temas de la cultura contemporánea que afectan directamente la experiencia del sujeto a través del entorno diseñado. Llamo la atención a los requisitos de tesis que describe el “Manual de normas y procedimientos para tesis” del Decanato Asociado de Estudios Graduados de la Universidad del Sagrado Corazón (julio 2010), capítulo número dos, página número cuatro. Cito: “Trabajo creativo: Esta modalidad se refiere a un trabajo propio y original de creación literaria, periodística, cinematográfica o de otra naturaleza, que cumple con los parámetros de la especialidad. La modalidad de trabajo creativo puede seleccionarse para realizar la Tesis de la especialidad en Narrativa de la Maestría en Creación Literaria y de las especialidades en Redacción para los Medios, Escritura de Guión, Medios y Cultura Contemporánea y Periodismo Digital de la Maestría en Comunicación. En el caso de la especialidad en ... Medios y Cultura Contemporánea puede realizar producciones sonoras o audiovisuales, de corte documental o ficcional, que ilustren de manera creativa un tema relacionado con conceptualizaciones teóricas sobre los medios de comunicación y la cultura contemporánea. La selección de la modalidad del trabajo creativo, en el caso de la especialidad en Medios y Cultura Contemporánea, dependerá de las destrezas de producción adicionales a las adquiridas en la especialidad que la o el estudiante demuestre haber adquirido mediante otro grado académico o experiencia práctica.”

Esta reflexión se hace mirando la experiencia de vivir en el entorno diseñado que delimito en los ensayos y que conforman la base del trabajo intelectual del trabajo creativo. Se llega a esta propuesta de trabajo creativo de tesis a través del examen de algunos de los temas discutidos en los cursos de concentración de la Maestría en Medios y cultura contemporánea, y que están directamente relacionados con los afectos y efectos del diseño sobre el sujeto.

La definición y límites que se exponen aquí sobre el diseño no pretenden puntualizar las características, virtudes o desaciertos intrínsecos de las múltiples disciplinas del diseño dentro de la cultura contemporánea. Son la exploración de los temas culturales, que las diferentes disciplinas del diseño comparten, a través de la imagen, la gráfica, la tecnología, la virtualidad, la memoria, la emoción / afecto, los medios de comunicación social o *social media*, la mirada y la identidad, que se forman y conforman en el sujeto, determinando su realidad cultural.

Además de presentar las reflexiones acerca de los elementos del entorno diseñado, la finalidad de este trabajo estriba en crear un espacio de diálogo y apreciación de algunos de los diferentes temas que comparten la cultura contemporánea y el diseño. Con ello se pretende contribuir al entendimiento de nuestro entorno y cómo modifica la experiencia cultural contemporánea en general.

Para lograr una mayor audiencia y una mejor apreciación y diálogo, se ha decidido crear y publicar el trabajo creativo en Internet. Este ciberespacio provee una inmediatez, flexibilidad y apertura global que muy difícilmente puede ser lograda con otro medio. De esta manera, pueden existir contribuciones, conversaciones y críticas examinadas desde otros aspectos y entendimientos culturales. Esto aumenta y cuestiona la percepción particular de lo que entendemos como nuestra cultura contemporánea.

El trabajo creativo se compone de una sección expositiva y de análisis, y otra participativa. En la primera, se incluyen los ensayos críticos de los temas culturales escogidos, mientras que en la segunda se invita al lector a aportar con sus propios textos nuevas ideas y dimensiones. Para aumentar el entendimiento de la sección expositiva y de análisis, estos ensayos están interpretados visualmente mediante el uso de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) conjugando una palestra de significados visuales y así provocar en los usuarios una nueva dimensión visual cognitiva.

Los ensayos están dispuestos alfabéticamente. No se pretende dictar una jerarquía, ni orden predeterminado. Se entiende que al igual que el medio del Internet no es lineal, sino hipertextual, de igual forma las experiencias culturales no guardan un orden riguroso. A continuación la lista de los temas escogidos y los ensayos correspondientes.

Emoción / afecto – "¡Porque me gusta!"

Gráfica – "Esencia abarcadora"

Identidad – "Fiesta para los Dioses" y "La marcha – viernes, 5 de junio de 2009"

Imagen – "Dios es imagen"

Memoria – "Memoria mágica"

Mirada – "Vacío - Lleno"

Social media – "*Privacy Policy*"

Tecnología – "Instante público – invasión privada"

Virtualidad – "Maniobras escapistas"

CAPÍTULO II ENSAYOS

Emoción - ¡Porque me gusta!

El pueblo de Puerto Rico estuvo exasperadamente soportando una gran espera desde el viernes, 29 de junio de 2007 cuando la compañía Apple Inc., junto con AT&T Wireless, lanzaron al mercado un revolucionario aparato electrónico llamado iPhone que causó una revolución y un fanatismo entre todo aquel que lo aprecia y añora tenerlo en sus manos. Desde el momento que lanzaron la noticia, en Puerto Rico se comenzó a escuchar personas que proclamaban: “Voy a estar en fila desde las 4:00 AM”, “Ese aparato está brutal, tengo que tener uno”, “Yo me voy a comprar el de 16; en el de 8 no me cabe todo”, “Son medio caritos, pero que se chave, el teléfono ese está cabrón”, y así por el estilo. Sin embargo, nunca llegó para ese día a PR. La ofuscación y pataleta de poder tener el aparato pronto se desvaneció y se convirtió en enojo y desilusión. Desde ese momento comenzaron a circular rumores: “Las compañías son racistas”, “¿Por qué siempre tratan a PR como un tercero?”, “¿Va a venir o no?”, y así un sin fin de comentarios que atosigaban los servidores de los foros de tecnetico.com, att.com y apple.com. Esta controversia continuó por todo un año. Por fin para el 30 de septiembre de 2008 AT&T Wireless anunció que se estaría vendiendo el tan codiciado aparato el 17 de octubre de 2008 en todas las tiendas de AT&T en PR. Y por fin, la larga, rabiosa y desoladora espera culminó.

Ahora muchos conviven felizmente con sus aparatos, pero no entienden la razón de su elección o quizás despachan esa elección con un simple: “¡Porque me gusta!”. Existe una cantidad inmensa de aparatos similares que logran hacer lo mismo y hasta quizás mejor. Todo aquel que codicia este aparato ha sido penetrado por la perenne e incesante insistencia del despotismo exigente del diseño sobre la emoción. Existen claves que demuestran cómo este aparato se convierte en no solo un transmisor de emails, voz, data, y SMSs, sino también en un transmisor instigador latente de afectos. La realidad inherente del susodicho estriba en una estrecha, inquebrantable y parasitaria relación entre la apariencia obligada y dictada por su estimulación física externa, la lucha interpretativa del mudo íntimo-personal interior y el subproducto catalítico de toma de decisiones, la emoción.

Emoción y Afecto

Es pertinente adecuar una definición clara y esclarecedora de lo que significa emoción y afecto cuales interactúan con protagonismo en el sujeto. La emoción es una condición humana que se ha definido en varios círculos tanto teóricos, sociológicos, psicológicos como biológicos. En conjunto, estos pensamientos, teorías e hipótesis siempre apuntan a varias definiciones y ninguna se proclama como verdad absoluta. Estas teorías se agrupan en: teorías somáticas, neurobiológicas y cognitivas. Las primeras dos se relacionan a aspectos fisiológicos cuales aportan una dimensión adicional a la definición, pero no subrayan adecuadamente el tema en cuestión. Son las teorías

cognitivas las que puntualizan con claridad la relación entre el mundo cultural exterior y su interpretación interior por el sujeto.

Las teorías cognitivas argumentan que si bien es cierto que las teorías somáticas utilizan el cuerpo, los músculos y el esqueleto para producir emoción y ayudan en la comunicación y transmisión del sentimiento, no necesariamente atienden el concepto esencial del juicio, consciente o inconsciente, del sujeto. En concreto, las teorías cognitivas argumentan que para que se produzca emoción en el sujeto debe existir un campo disponible para el juicio, la deliberación y los pensamientos. Según Plutchik (Plutchik, 1962, pp. 3-4) emoción es:

Emotions have always been of central concern to men. In every endeavor, in every major human enterprise, the emotions are somehow involved. Almost every great philosopher from Aristotle to Spinoza, from Kant to Dewey, from Bergson to Russell has been concerned with the nature of emotion and has speculated and theorized about its origin, expressions, effects, its place in the economy of human life. Theologians have recognized the significance of certain emotions in connection with religious experience and have made the training of emotions a central, if implicit, part of religious training.

Writers, artists, and musicians have always attempted to appeal to the emotions, to affect and to move the audience through symbolic communication. And the development in the last half century of

psychoanalysis, clinical psychology, and psychosomatic medicine has brought the role of emotion in health and disease sharply to our attention.

Es definitivo que la emoción es parte integral del sujeto consciente o inconsciente. Además, emoción, definida por la psicología, “es una respuesta individual interna que informa de las probabilidades de supervivencia que ofrece cada situación.” (M.P. González, E. Barrull, C. Pons y P. Marteles, 1998) A diferencia del afecto: (M.P. González, E. Barrull, C. Pons y P. Marteles, 1998)

“Del uso que hacemos de la palabra ‘afecto’ en la vida cotidiana, se puede inferir que el afecto es algo que puede darse a otro. Decimos que “damos afecto” o que “recibimos afecto”. Así, parece que el afecto debe ser algo que se puede proporcionar y recibir. Por el contrario, las emociones ni se dan ni se quitan, sólo se experimentan en uno mismo. Las emociones describen y valoran el estado de bienestar (probabilidad de supervivencia) en el que nos encontramos.

Solemos describir nuestro estado emocional a través de expresiones como “me siento cansado” o “siento una gran alegría”, mientras que describimos los procesos afectivos como “me da cariño” o “le doy mucha seguridad”. En general, no decimos “me da emoción” o “me da sentimiento” y sí decimos “me da afecto”. Además, cuando utilizamos la palabra ‘emoción’ en relación con otra persona, entonces decimos “fulanito me emociona” o “fulanito me produce tal o cual emoción”. En ambos casos, se alude básicamente a un proceso interno más que a una transmisión. Parece que una diferencia fundamental entre

emoción y afecto es que la emoción es algo que se produce dentro del organismo, mientras que el afecto es algo que fluye y se traslada de una persona a otra.”

La emoción está atada incondicionalmente a cualquier instante de la vida del ser humano siempre y cuando exista el afecto como elemento externo para generar y conmover la emoción interna.

Es entonces el campo del diseño parte de los elementos externos que, con un afecto definido por el diseñador, impregnan decididamente el interior conmoviendo la emoción y logrando una atracción positiva al objeto o provocando al gusto.

Exterioridad – Diseño

El mundo de la emoción está codificado en el lenguaje de la interioridad. Sin embargo, para que este mundo subsista es oportuno que lo afecte afectivamente la exterioridad; cual manifiesta en el interior emocionante, sentimientos de deseo;

definiendo de una vez el Ser, cual es generado por la relación simbiótica del interior con el exterior. El Ser nace y yace gracias al poder convincente de lo externo.

Ahora bien, esta exterioridad tiene que tener algún aspecto predeterminado cual lo asigna el diseño. Sea ya para añadir significado al elemento o objeto, o simplemente para recrear una emoción específica en el interior.

Entonces, el diseño es omnipresente. Si miras a tu alrededor y piensas por un minuto el por qué lo que miras es como es, vas a entender que eso fue diseñado por alguien con un propósito y que lo puedas utilizar; sea la taza donde bebes tu café, el piso en el que te paras, la rasuradora con la que te afeitas, el periódico que lees y hasta este mismo papel 8.5" de ancho por 11" de alto (si se imprime) lleno de palabras que lees y tienes en tus manos. El diseño no es banal, es concreto y a propósito. Es capaz de exteriorizar ideas, plasmarlas en el exterior para el beneficio de la utilidad. Siempre viene atado a una meta y una finalidad. No debe darse a la interpretación vacía y frívola, sino a una elucidación de aciertos o desaciertos. El diseño no es arte, sino ejercicios de procesos con propósitos que nos pone en contacto íntimo con el mundo corporal interno (Cupchik).

El diseñador debe ser capaz de conocer la importancia que existe entre el propósito deseado y el sujeto afectado. Para ceñirse al ejercicio de procesos, el diseñador lleva en su arsenal de herramientas, conscientes e inconscientes, legendarias fabricaciones sociales y culturales como bien lo ha dispuesto la Teoría de Gestalt. Esta teoría, estudia la percepción visual en el sujeto consciente, fue desarrollada en la década de los años 1920 para explicar cómo el ser humano, cuando ciertos elementos cumplen con ciertas leyes, pueden visualmente organizarse y formar un todo unificado. Sus reglas son: ley de la

semejanza, ley de continuidad, ley del cierre, ley de proximidad y ley de fondo y figura. Esta teoría a su vez asume la importancia que tiene la forma y el color. Estas reglas se conglomeran usualmente en el sujeto consciente que busca de una experiencia regular, ordenada, simétrica y simple. Intentan predecir la interpretación que imponen las sensaciones del usuario. El diseñador hace uso de todos estos elementos al disponerlos y manipularlos para distorsionar el aspecto utilitario y poder simular deseos, sensaciones y emociones en el que mira y luego utiliza.

La descripción que se hace del diseño deja a un lado ciertos aspectos al descubierto. Si el diseño es una preocupación por la imagen utilitaria, ¿por qué el diseñador insiste en asignarle a lo útil cierta apariencia? ¿No es suficiente su imagen utilitaria? – El problema con la imagen utilitaria es que apunta a la carencia de emoción. Esa falta de emoción sucede solo cuando no existe una preocupación por asignarle a esa imagen utilitaria reglas y definiciones que afectivamente trastocan la emoción. Es una falta de toma de decisiones concienzudas a la hora de proponer un diseño afectivo. El diseño entonces supone la comunicación directa de una nueva identidad afectiva con propósitos claramente definidos.

El trabajo del diseñador es, entonces, poder moldear y manipular el *objet a* (Lacan, 1964) o el objeto del deseo para recrear en el usuario emociones. Reformar la utilidad por medio del diseño para simular (Jean Baudrillard) y extraer de la memoria, de

la nostalgia y de la experiencia cultural del sujeto, referencias que obligan a entablar un juicio interno y deliberativo sobre la actitud hacia la imagen diseñada.

Jean Baudrillard en *Simulations* describe la imagen utilitaria reformada por el diseñador y expuesta al sujeto para su goce emocional.

“When the real is no longer what it used to be, nostalgia assumes its full meaning. There is a proliferation of myths of origin and signs of reality; of second-hand truth, objectivity and authenticity. There is an escalation of the true, of the lived experience; a resurrection of the figurative where the object and substance have disappeared. And there is a panic-stricken production of the real and the referential, above and parallel to the panic of material production. This is how simulation appears in the phase that concerns us: a strategy of the real, neo-real and hyperreal, whose universal double is a strategy of deterrence.”

El *objet a* simulado, resultante de la morfología entre la imagen utilitaria dada y la imagen simulada por el diseñador, intenta lograr una inserción idónea en el sujeto para reformar sus propias construcciones socioculturales y lograr la euforia del gusto acertado y el deseo de obtención del objeto.

Interioridad-Lucha

La interioridad se asume como un mundo único e íntimo. Pero en realidad, viene ataviada de exterioridad. Existe una lucha compleja e insistente entre estos dos mundos. Llevan una relación simbiótica; sin la exterioridad no logra subsistir la interioridad. Se asume que las interpretaciones que hace la interioridad de la exterioridad son siempre de carácter visual o perceptual, sin embargo, el exterior arrastra consigo otro lenguaje de suma importancia, la auralidad. ¿Es posible construir interioridad sin exterioridad? Parece ser que existe una relación inquebrantable entre estos dos polos.

El exterior ha sido históricamente el proveedor de contenido para que el interior reduzca, expanda y recree según su entendimiento, el cual ha sido moldeado por esa misma exterioridad. Entonces, sí existe un acuerdo irrevocable y parasitario. Si se examina este acuerdo parasitario se revela que se trata de una comunicación e intercambio de significados.

La transmisión de significados ocurre en un código universal, el lenguaje aural, el cual provee las herramientas de entendimiento. Esto no implica que la interioridad esté codificada en letras, palabras, signos de pregunta y exclamación, sino en lo que se percibe y entiende debe significar cada palabra. Se utiliza la palabra aural como elemento o sujeto de juicio para deliberar sobre qué significado se le adjudica. Estos significados

siempre son comunicados de la misma manera y con un significado específico que solo la exterioridad conoce. Entonces, es un hecho que nadie comprende ni entiende igual. Se sabe que si se compara a un sujeto criado en Japón con un puertorriqueño, se recalca que la construcción cultural de cada sujeto ha sido matizada por diferentes códigos de belleza, de auralidad, de entendimientos y funcionamiento, en fin, culturales.

Paul Miller aka DJ Spooky that subliminal Kid en “Loops of Perception” se acerca a este concepto cuando describe la interioridad:

“Inside, we use our minds for so many different things that we can only guess at how complex the process of thinking is. Outside, it’s a different scenario. Each human act, each human expression, has to be translated into some kind of information for other people to understand it: Some call it the “mind/brain” interface, and others, like Descartes, call it a kind of perceptual (and perpetual) illusion. In our day and age, the basic idea of how we create content in our minds is so conditioned by media that we are in a position unlike any other culture in human history: Today, this interior rhythm of words, this inside conversation, expresses itself in a way that can be changed once it enters the “real” world.”

Se ha decidido; el sujeto, aturdido por las significaciones, ha sido capturado por la complejidad de su entorno y el engaño simulado. Intenta valorizar el aparato tecnológico sin comprender su condición de objeto de placer deseado; “¡Porque me gusta!”.

Emoción-Subproducto

Estructurado de interioridad “real” el sujeto se encuentra nuevamente en un abismo desolador. Sus interrogantes acerca del aparato siguen en el limbo. El gusto queda indefinido y se pasea sin dirección, ni razonamiento crítico. Sin más, el sujeto divaga en ignorancia divina propulsada por el poder convocatorio de la exterioridad-diseño y la interioridad-lucha inculcada sin remedio, ni cuestionamiento.

El gusto queda construido por la emoción y el sentimiento. Esta construcción se entabla con el uso predeterminado y a propósito del control de la identidad utilitaria exterior; el diseño.

Mix

El fenómeno del aparato tecnológico es abrumador. Ha cruzado el mundo y se ha atravesado internamente en muchos. Con su simulación ha invadido, penetrado y sacudido la memoria y ha convencido que su idolatría es necesaria.

El sujeto consciente ahora hace llamadas, envía emails, manda SMSs y toma fotos desde su propio espacio simulado y codiciado por otros. Ha alcanzado un nivel de gozo que solo la imagen moldeada puede lograr.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. North Mankato: Semiotexte/Smart Art.
- Emotion in Psychology 101 at AllPsych Online. (n.f.). *AllPsych Online*. Accedido 27 de junio de 2010, de <http://allpsych.com/psychology101/emotion.html>
- González, M., Barrull, E., Pons, C., & Marteles, P. (1998). *¿Qué es el afecto?* Biopsychology.org -- Biopsychology: Psychology as a biological science. Accedido 30 de junio de 2010, de http://www.biopsychology.org/biopsicologia/articulos/que_es_el_afecto.html
- Gordon, I. E. (2004). *Theories of Visual Perception*. New York: Taylor & Francis Group.
- James, W. (n.f.). What is an Emotion? *Classics in the History of Psychology*. Disponible en <http://psychclassics.yorku.ca/James/emotion.htm>
- Lacan, J. (1998). *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. Boston: W. W. Norton & Company, Incorporated.
- Lazarus, R. S. (1991). *Emotion and adaptation*. New York, NY: Oxford University Press.
- Lewis, M., Haviland-Jones, J. M., & Barrett, L. F. (Eds.). (2008). *Handbook of Emotions, Third Edition*. Minneapolis: Guilford Publications, Incorporated.
- McDonagh, D., Gyi, D., & Hekkert, P. (Eds.). (2003). *Design and Emotion*. New York: Taylor & Francis Group.
- Miller, P. (n.f.). Loops of Perception. *Horizon Zero*. Disponible en <http://www.horizonzero.ca/textsite/remix.php?tlang=0&is=8&file=3>
- Norman, D. A. (2005). *Emotional design: why we love (or hate) everyday things*. New York, NY: BasicBooks.
- Olkowski, D., & Morley, J. (1999). *Merleau-Ponty, interiority and exteriority, psychic life, and the world*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Plutchik, R. (1962). *The emotions: Facts, theories, and a new model*. New York, NY: Random House.
- What is Design. (n.f.). *Design Council*. Disponible en http://www.hku.hk/bse/interdisciplinary/what_is_design.pdf
- Zizek, S. (1992). *Looking Awry : An Introduction to Jacques Lacan Through Popular Culture*. New York: MIT Press.

Gráfica - Esencia abarcadora

Se asume como lenguaje todo aquello que comunique una idea, un pensamiento o alguna información. Sin embargo, el lenguaje va más allá de este hecho simplista comunicativo. El lenguaje abarca y sostiene otros significados. No solo se trata del lenguaje hablado como el caso del idioma o el escrito, sino también se le puede adjudicar este significado de lenguaje a otros aspectos comunicativos. Las imágenes, las formas, las composiciones gráficas y musicales, los gestos y las acciones, todas son formas de llevar un mensaje para que la sociedad se comprenda.

En el campo del diseño gráfico existe un producto comunicativo que debe capturar de forma inmediata el significado del mensaje que se desea llevar. Los logotipos o como comúnmente se les conocen, logos, son composiciones gráficas que deben ser capaces de llevar toda la filosofía del poseedor del mismo. El logo tiene el deber de capturar a la audiencia y desenmascarar su identidad en un período sumamente corto de tiempo. Es una esencia abarcadora que el diseñador compone. No existe otra forma de publicar esta filosofía que no sea a través de este tipo de imagen.

El diseñador hace uso de su bagaje cultural, socialmente construido, para armar un significado coherente y acertado. En esencia, el diseñador debe tener un gran conocimiento de su entorno y ser consciente de la estética cultural de una sociedad. Esta habilidad le permite ser un modificador de mensajes e ideas. Así como el artista intenta

trastocar las intimidades estéticas de una audiencia (Clara Tamayo, 2002), llevándola a una cierta euforia, el diseñador a su vez reclama ese "poder" para no solo hacer valer las emociones del espectador sino para reacomodarlas en conformidad con la filosofía del dueño del logo. O como sugiere Umberto Eco (1998), "es la visualización de una metáfora".

La construcción de esta metáfora o esencia abarcadora (logo) tiene además que cumplir con ciertas guías que sociológicamente se han construido para el beneficio del mensaje y la diseminación del mismo. Dentro del arsenal de herramientas que el diseñador tiene existe una primordial, la Teoría de Gestalt. Esta estudia la percepción visual en el sujeto consciente, fue desarrollada en la década de los años 1920 para explicar cómo el ser humano, cuando ciertos elementos cumplen con ciertas leyes, pueden visualmente organizarse y formar un todo unificado. Sus reglas son: ley de la semejanza, ley de continuidad, ley del cierre, ley de proximidad y ley de fondo y figura. Esta teoría a su vez asume la importancia que tiene la forma y el color. Estas reglas se conglomeran usualmente en el sujeto consciente que busca de una experiencia regular, ordenada, simétrica y simple. Intentan predecir la interpretación que imponen las sensaciones del usuario. El diseñador hace uso de todos estos elementos al disponerlos y manipularlos para distorsionar el aspecto utilitario y poder simular deseos, sensaciones y emociones en el que mira y luego utiliza.

Estas construcciones de imágenes logran transmitir un mensaje único y universal. Mediante el uso de estos elementos dispuestos sociológicamente la imagen lograda atraviesa fronteras y se dispone para la comprensión de múltiples sociedades. El espectador crea una relación directa con la imagen y su mensaje. Se intercambian significados y el mensaje que el diseñador propuso es internalizado correctamente.

Si bien existen las "reglas" de Gestalt para organizar, la estética impone su *allure* para capturar la mirada del espectador. El diseñador sabio utiliza colores, tonos y matices (Clara Tamayo, 2002) al componer sus formas para atrapar la sensibilidad humana y acertar con una composición bella.

Se dice que el artista es capaz de transformar el interior humano y sensibilizar al espectador. Sin embargo, el diseñador es de igual forma habilitado de producir el mismo resultado. El diseñador va más allá de trastocar las intimidades sensibles humanas. Su trabajo atiende estas sensibilidades y otorga nuevos significados que son efectivos en llevar un único mensaje. Se entiende que no debe existir otra forma de mirar y entender el trabajo de la esencia abarcadora.

BIBLIOGRAFÍA

Design Council. (n.d.). What is design. *The University of Hong Kong*. Retrieved from http://www.hku.hk/bse/interdisciplinary/what_is_design.pdf

Tamaño de Serrano, C. (2002). Redalyc- Artículo: La estética, el arte y el lenguaje visual - Palabra - Clave. *Redalyc. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*. Accedido 03 de octubre de 2008, de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=64900705>

Identidad - Fiesta para los Dioses

El festejo en Puerto Rico de la independencia de Estados Unidos es como una celebración religiosa, todos los años el día 4 de julio se separa en la agenda para visitar las playas y disfrutar junto con espíritus embriagantes, calderos humeantes y amigos y familiares por doquier. Es una fiesta a gran escala y todos asisten.

Así, las religiones son fuertes representantes de creencias ideadas por algunos poderosos que entrelazan el significado de la Biblia para garantizar su poderío sobre las masas y vanagloriarse en el poder de convocatoria. Los fieles se aglutinan en estos estilos y verdades que los convierten en etnias (Duchesne) dentro del gran conglomerado democrático. Sin estudio y razonamiento avalan el festejo de cualquier encanto religioso para lograr la gloria eterna.

El puertorriqueño, etnia (Duchesne) consagrada en los lechos ibéricos y gringos. Acata las ordenes de celebración encomendadas por los Dioses Superiores. Sin cuestionamiento y sin razón, ataviados de fe colonial, celebra y se emancipa en la gracia de sus creadores.

BIBLIOGRAFÍA

Duchesne Winter, J. (n.f.). Neonacionalismo y fatiga de identidad en Puerto Rico. *Arbor*.
Accedido 4 de julio de 2009, de
<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/97/98>

Identidad - La marcha – viernes, 5 de junio de 2009

El pasado viernes, 5 de junio de 2009 un gran número de empleados gubernamentales se echaron a la calle en una demostración en repudio a la ley 7 que dictamina el despido de más de treinta mil empleados gubernamentales.

Hace casi un año atrás, en septiembre de 2008, la economía global se desplomó en una caída asombrosa. La situación económica y fiscal de la mayoría de los países industrializados se transformó en algo irreconocible. La sociedad se enfrentó y continúa enfrentándose a modificaciones en su identidad creída y apostada. La transformación de las transacciones monetarias se entromete en toda actividad humana reformando la percepción de sujeto y el nuevo entendimiento de la interacción con el exterior.

Con banderas de Puerto Rico en mano, los manifestantes se encaminaron hacia el Capitolio partiendo desde el Centro de Convenciones de Puerto Rico. Todos llegaron allí de diferentes partes de la Isla para hacer valer su voz laboral. Estos son los empleados gubernamentales que asumen y validan que el empleo es un derecho. Sus estribillos favoritos resuenan con alusiones de nación y del destrozamiento de ella si ocurre la masacre laboral gubernamental. Aparentan adjudicarle al empleo gubernamental una identidad de nación de la cual sin ese empleo la nación queda manchada e irreal.

La noción del empleo gubernamental como reflejo de lo que es una nación lo llevan arraigado en lo que asumen como sus derechos democráticos. Esta idea funciona como tentáculos reformistas de identidad al entrometerse en la actividad humana del Otro. Secuestran la idea del Otro, para llevar su idea absolutista cual revienta en la destrucción de la realidad boricua. Entretienen su identidad en el supuesto hecho de una realidad construida para apaciguar sus exigencias personales.

Sólo la posibilidad que existe en el poder de convocación de este grupo, cual manipula la percepción identitaria del que observa a larga distancia, crea grupos o tribus (Berreby) claramente opuestos dentro de un mismo paisaje identitario. (Appadurai) Mientras esto ocurre, la mirada del Otro se enrojece llena de enjuiciamientos y pensamientos soeces.

La construcción de esta idea / identidad gubernamental veraz utiliza como herramientas las continuas y permanentes transacciones burocráticas sin sentido, cuales atestiguan la procedencia y autoría de tales gestiones. Se justifican en la transparencia de dicha transacción para aniquilar cualquier esencia de identidad. Esto lo asumen como procesos necesarios y obligatorios sin alternativas eficientes. Condicionan el deber y actuación creando verdades equívocas, pero perennes. Se convierten en condicionantes de su identidad que sin ellas no podrían desenvolverse en otra situación laboral que no las requiere. El arrebató de estas herramientas en futuros círculos laborales crea pánico ya que su identidad, ahora vulnerable, queda echada al enjuiciamiento y aniquilación de

aquel que tiene el poder de decidir el futuro laboral del nuevo integrante. Por consecuente, según ellos, es justa y necesaria la manifestación del 5 de junio.

Estos grupos asumen absoluta la definición de gobierno como el facilitador de toda felicidad laboral y es el estándar de la Nación. Es el que mantiene el status quo de inmovilidad laboral y perpetua. Como apunta Tomlinson en *Globalization and Cultural Identity* se apuran a homogeneizar la identidad nacional partiendo de concepciones equívocas promovidas por décadas de un gobierno “resuélvelo todo”. Se dice que el tiempo lo cura todo, en esta situación, el tiempo adoctrinó malas mañas difíciles de arrebatarse; ya están muy creídas como verdad absoluta.

A causa de las reformas monetarias y, por ende, las identitarias, el gobierno en turno debe luchar con definiciones establecidas y romper con acepciones creídas. Como apunta Appadurai en “Dislocación y diferencia en la economía cultural global”, este gobierno debe reformar los paisajes imaginarios establecidos y crear unos nuevos igualmente imaginarios. Estas acciones, por parte de la administración entrante, rompe con estructuras tribales (Berreby) para desplazarlas a unas no muy encantadas. Son decisiones que rompen con la tradición del colonizador poderoso al que se le rinde tributo y, como buen colonizado, acata sin cuestionamiento a sus ordenes y exigencias. Estas identidades son, sin remedio, la realidad de esta tierra. A esto, la definición de nación no convalida con las definiciones de otras identidades globales. Por consecuente, el término globalización no encaja a perpetuidad y anchura en las identidades de Puerto Rico. La

globalización, sin embargo, entra incipientemente y a poquito. Pero, no encuentra su lugar reinante como en el resto del globo. Se puede asumir que esta situación logra una globalización a pequeña escala que se le hace difícil desarrollarse y crecer como en el resto del mundo.

A tono con la decadencia de identidades arraigadas por décadas, son imperantes y necesarias las reformas propuestas. El ser humano es un ente que su naturaleza ha sido condicionada por el cambio y la modificación. Es una de las verdades irrevocables y es la causante del éxito de la especie. En términos globales, aparenta ser que en Puerto Rico estas definiciones no encajan. La historia colonizadora de esta tierra a creado identidades forjadas y sólidas. Esta inmovilidad es la causante del derrumbe de lo que debe ser una identidad ágil e inquieta. Una identidad lista para aprender y afrontar nuevas rutas de gloria y bienestar.

BIBLIOGRAFÍA

- Appadurai, A. (n.f.). Dislocación y diferencia en la economía cultural global. *Cholonautas*. Accedido 18 de junio de 2009, de <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/A%20Appaduraicap2.pdf>
- Berreby, D. (2008). *Us and them the science of identity*. Chicago: University of Chicago Press.
- Tomlinson, J. (n.f.). Globalization and Cultural Identity. *Politybooks*. Accedido 18 de junio de 2009, de <http://www.polity.co.uk/global/pdf/GTReader2eTomlinson.pdf>
- Yúdice, G. (n.f.). ¿Una o varias identidades? *Nueva Sociedad*. Accedido 18 de junio de 2009, de http://www.nuso.org/upload/articulos/3314_1.pdf

Imagen – Dios es imagen

¿Qué es Dios? – Durante toda la memoria milenaria el ser humano ha tratado de explicarse los incógnitos del mundo. Muchas respuestas ya tenemos, muchas en campos científicos y didácticos. Otras el hombre no ha podido dar con aseveraciones. Al incógnito le llamamos Dios. Algo, por no tener otro adjetivo, que domina lo inexplicable y nos mantiene en perfecto estado de equilibrio entre la locura de lo desconocido y la gloria de la sabiduría.

¿Qué es imagen? – La imagen es una representación de la realidad, algo intangible que nos dice e imita la realidad. Entonces no es realidad, sino una mentira que se asemeja a aquello que conocemos. Es un engaño para nuestra memoria. La imagen se disfraza de realidad para que podamos entenderla y comprenderla. Juega trucos de representación para así entretenernos, moldearnos, calmarnos y hacernos felices.

¿Por qué importa la imagen? – Importa porque es omnipresente y aquellos que la conocen pueden lograr modificarla y hacerla suya. Esto ocurre en el modelo de cárceles panópticas de Jeremy Bentham donde existe una torre central, en un espacio cilíndrico, desde donde se puede observar a los reclusos sin que ellos puedan observar quién los mira. Entonces, esta torre central, con sus características arquitectónicas particulares para su propósito, proyecta una imagen distorsionada. El vigilante de la torre se convierte en el

creador de imágenes y son las únicas imágenes que el recluso puede contemplar. Se convierten en su propia realidad; he aquí el poder.

En el filme "The Truman Show" (1998) la imagen juega un papel protagónico. Se encarga de cautivarnos y tomarnos en su lecho; cuando observamos el escenario donde se desenvuelve la trama; las calles y aceras perfectamente pavimentadas, la grama y vegetación en perfecta salud, el cielo siempre nítido y todo perfectamente puesto y dispuesto. Vemos como entonces, dirigidos por la mano poderosa del Director / Dios, los extras, los actores, la producción, el equipo fílmico, etc. siempre y fielmente dedicados a mantener el status quo de esta "realidad", nos va construyendo el engaño que deseamos consumir. Nos diseña todo meticulosamente para representarnos una condición de realidad perfecta, una que anhelamos y queremos sea nuestra. Con ella llenamos nuestro vacío ignorante y temporalmente nos llena de gloria espectacular. Logra articular la plataforma ideal para el espacio público utópico.

Entrando un poco más en el escenario, vemos como el personaje del director del Show es el titiritero que crea el espectáculo. Es el Gran Arquitecto del espectáculo, así como lo es el vigilante de la torre en el panóptico. Hace perenne su comando en las acciones, los movimientos, las voces, las miradas y, por ende, la imagen. Crea esclavos de su visión de realidad a los televidentes / espectadores que claman por su dirección magistral. Importa toda esta relación de Creador y súbditos para poder entender el personaje principal, Truman.

Truman es el objeto del deseo, de perfección y admiración de todos los espectadores. Es lo que pretende representar lo ideal en nuestras vidas; en él plasmamos nuestros anhelos y sueños. Así mismo Truman divaga en la ignorancia cotidiana sin cuestionarse su identidad; *ignorance is bliss*. Sin embargo, es también el Yo del director que plasma en Truman sus miedos, inseguridades, virtudes, idealísimos, frustraciones, etc., pero a la misma vez, funciona como el espécimen en este gran experimento dentro del *drome*.

Si enfocamos ahora la atención al filme "Videodrome" (1983) observamos cómo la figura de Barry Convex, dueño de la compañía "Spectacular Optics", asume la posición de Dueño y Señor de la custodia de las masas. Intenta, de una vez y por todas, lograr que todos seamos parte del espectáculo que tanto deseamos y nos adormece. Lo intenta lograr sin el conocimiento del público, quiere mantener el status quo. ¿Por qué sin el consentimiento de las masas? ¿No es eso lo que tanto deseamos? – El pedir el consentimiento conlleva una declaración de debilidad y de descubrimiento del vigilante. Se pierde toda autoridad y poder.

Hemos observado como en ambos filmes la imagen es cautivadora, pero al mismo tiempo puede ser un tanto peligrosa. Su peligrosidad siempre está inconscientemente incrustada en las decisiones y mandatos del titiritero. Vemos como en el clímax de ambos filmes el Creador va descuidando su vigilancia y por consecuente su poder. Los

protagonistas descubren su debilidad. Dan cuenta de que son tan mortales como ellos mismo, son marionetas de su propia creación.

Ellos son producto de la imagen que han diseñado, han sido engañados por lo inexplicable y lo incógnito. Viven y respiran el mismo mundo que el esclavo del espectáculo habita. Con más fuerza el azote del peligro de la imagen los aniquila y los vuelve parte de lo que ellos definían como espectadores.

Dios es imagen porque la imagen no tiene explicación. Intentamos darle valor cualitativo o simbólico sin llegar a un todo absoluto. Es Dios porque es la única forma de explicar y poder entender el control y régimen que lleva sobre nosotros. Nos asombra su capacidad de anestesiarlos, de mostrarnos lo que anhelamos y nos llena de subjetividad. Tiene la capacidad de llevarnos a lugares ideales y utópicos donde dejamos de ser y estar, y nos convertimos en lo que El decide que debemos ser. La imagen toda poderosa que nos arrulla y nos envicia. Nos trasplanta al mundo subjetivo y calmante.

Dios es imagen porque nos vigila, nos engaña, nos quiere, nos anima, nos controla y dispone de la Imagen como su grandiosa herramienta de seducción.

BIBLIOGRAFÍA

- Bañuelos, J. (2003). Videovigilancia en la Sociedad Panóptica Contemporánea. *Razón y Palabra*. Accedido 03 noviembre de 2008, de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n31/jbanuelos.html>
- Debord, G., & Pardo, J. (2002). *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos.
- Foucault, M. (1995). *Discipline and punish: the birth of the prison*. New York, NY: Vintage Books.
- García Canclini, N. (2002). La reinención de lo público en la videocultura urbana. *Revista de Antropología Social*, 11, 135-154.
- García Canclini, N. (2002). La reinención de lo público en la videocultura urbana. *Revista de Antropología Social*, 11, 135-154. Accedido 03 noviembre de 2008, de <http://revistas.ucm.es/cps/1131558x/articulos/RASO0202110135A.PDF>
- Rojas, S. (2004, June 4). Arte y espectáculo: ¿qué queda por pensar? *Sepiensa*. Accedido 03 noviembre de 2008, de http://www.sepiensa.cl/listas_articulos/articulos_sepiensa/2004/06_junio/20040604.html
- The Truman Show (1998) - IMDb. (n.d.). *The Internet Movie Database (IMDb)*. Accedido 03 noviembre de 2008, de <http://www.imdb.com/title/tt0120382/>

Memoria – Memoria mágica

Tengo muchas fotos muy agradables; son de alegría, de buenos tiempos, de amigos y familia; siempre hay sonrisas. También tengo fotos de cosas, sucesos, edificios y objetos. Diría que son parte de mi y de quien soy. De vez en cuando me siento en el piso, saco todas las fotos de una gran gaveta de madera, en donde las guardo, y las miro y contemplo. En ocasiones me río, me enojo y discurre en mi interior un sin fin de emociones y sentimientos. De alguna forma u otra me siento que no estoy sentado en el piso observando fotos, sino que me adentro, muy dentro, en la foto y me transporto al instante de espacio y tiempo en el que esa foto fue capturada. Siempre es una experiencia alucinante y de igual forma agotadora emocionalmente.

Es increíble el poder de una imagen. Es la chispa que necesita la memoria para recrear y "estar" en ese instante. Pero, hay que admitir, no siempre podemos recordar con exactitud y veracidad lo que la memoria trae al pleno en el momento que estamos mirando la imagen. Hay que recordar que la memoria es rara, es libre, es inexplicable y de alguna u otra forma tiene su propia sabiduría y no discrimina. Al mismo tiempo la memoria es un envase que no tiene fin, ya que a medida que captura nuevas memorias se sigue expandiendo infinitamente dejando siempre espacio para más.

Quiere decir que la memoria no juzga, ni señala, sino que absorbe y guarda cualquier cosa no importa si es real o no lo que almacena; toma todo como verdad.

Vemos entonces como pueden ocurrir "errores" en este archivo aleatorio. Esto es una gran debilidad de la memoria. Podemos engañarla sin que se de cuenta al recrear instantes y sucesos imaginarios los cuales tomará como verídicos. Además, con solo pedazos de la representación de la realidad, la imagen, el ser humano es capaz de, internamente, llegar a la alucinación de lo que fue en un momento la realidad.

La debilidad de la memoria es muy conocida. Es por eso que muchos hacen maravillas mágicas con ella. A través de la imagen podemos lograr innumerables "realidades". Estas imágenes son sino fragmentos idealizados y contruidos de la realidad. Pretenden mostrarnos objetos y lugares, pero en realidad lo que nos muestran es emoción y sentimiento. Estas dos características están muy entrañadas en el ser humano. Son condiciones que pueden verse como llaves mágicas para recrear en el otro realidades propias.

Entonces, ¿cómo estas realidades propias son armadas y para qué? – Son construcciones viciadas de imaginarios, emociones, valores, moral, etc., del que las construye. Trata, con todas sus fuerzas, de inyectar su realidad, o lo que entiende es su realidad, a la otra. Desea regalar e impregnar un ideal perfecto para el goce de todos porque entiende que su realidad es utópica y por ende la preferida y deseada. Es en este instante que la imagen cobra fuerza brutal.

Si tomamos como ejemplo el filme de Leni Riefenstahl "Triumph of the Will" (1934) que ejemplifica la brutalidad directa de la imagen como vehículo de nuevas construcciones de realidad, observamos como la propaganda Nazi utiliza a cabalidad su entendimiento y sabiduría de cómo funciona la memoria y en especial aquella que llamamos colectiva. No solo observamos como utilizan el diseño y la palabra para crear alucinaciones de grandeza y poderío, sino que también podemos observar como en este filme se pretende capturar instantes de envergadura memorial que demuestran el ideal utópico de Hitler. Estos momentos se aprecian en las sonrisas complacientes de las masas, en la alegría del pueblo, en la formación de los batallones, en la grandeza de las masas, en las características raciales de los presentes, en fin, toda aquella imagen que, decididamente capturada, promueva el ideal. Esta cinta/imagen inculca y reafirma el control de la memoria que tiene el movimiento Nazi sobre la población alemana.

Sin embargo, y con todo el propósito, no muestra el plan maestro Nazi. Tenemos aquí un ejemplo contundente de cómo funciona la reformulación de la memoria lograda a través de fragmentos alucinatorios de realidad; la imagen reafirma su condición de engaño.

Ahora bien, si analizamos el filme de Alejandro Amenabar "Tesis" (1996) encontramos revelación y también engaño. La revelación la apreciamos al comienzo cuando a la protagonista no le permiten ver el cadáver que ha sido arrojado por el tren. Entonces ella recurre al vídeo para que le muestre la realidad. Estamos ante la situación

en donde aseguramos que debe ser más "real" lo que observamos por el televisor que la realidad misma. ¿Por qué? – Quizás se debe a que lo que vemos por el televisor ya viene condicionado y editado para nuestra mente que anda llena de prejuicios. Estamos ante la mentira en la cual hemos sido adoctrinados a aceptar como pura y real realidad. Una vez, la protagonista, cree que sacia su sed de ver morbo/realidad, se topa con el cadáver del profesor. En este instante podemos apreciar la revelación. La mirada es de asombro, pero no de miedo, es de querer comprobar qué es real. Tanto es la insistencia de la mirada que tiene que tocar el cuerpo. Ella desea la realidad, no se conforma con la mentira que es el vídeo. Estamos ante lo racional del ser humano adiestrando a la memoria a diferenciar entre qué es real y que es engaño.

Existe otro momento crucial en el film cuando se valida el argumento de la imagen como engaño a la memoria. Justo antes de la culminación ella se encuentra en el espacio donde se cometían los asesinatos. Hasta ese momento la imagen solo nos servía de representación incompleta de la realidad. No podíamos ver más allá que lo que el controlador del ojo mecánico nos dejaba ver. Es cuando la mente comienza a construir, alrededor de esta representación, realidades inexistentes, situaciones irreales y alucinaciones que se van cementando en la memoria construyendo un universo que solo la memoria entiende como realidad. Una vez más la memoria toma control y nos lleva en un viaje mágico.

El filme de Luis Buñuel y Salvador Dalí, "Un Chien Andalou", es la proyección "literal" y representativa de la memoria en acción. Son momentos inconexos, provocadores, emocionales y llenos de subjetividad. En esta cinta nos podemos dejar llevar a la locura y magia que son las memorias. Es un viaje de realidad nula, pero vibrante en magia emocional. Es la "foto" real de la memoria.

Es aquí que deseo estar. Junto con mis fotos que preservan lo que fue mi realidad. Que ayudan a mi memoria recrear algo pasado. Aunque no son la realidad, deseo quedarme con esa magia a no tener gozo y ser nada. Ya he construido así mis alucinaciones. Ya mi memoria, mi deseo y yo inventamos mi realidad perfecta.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, J. (2002, Abril 12). Photography, Or The Writing Of Light. *CTheory.net*.
Accedido de <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=126>
- Foucault, M. (1995). *Discipline and punish: the birth of the prison*. New York, NY:
Vintage Books.
- Sel, S. (2006). Teoría crítica en la antropología visual. *Revista chilena de antropología visual*.
Accedido de <http://www.antropologiavisual.cl/artsel.htm>
- Sontag, S. (2003). *Regarding the pain of others*. New York, NY: Farrar, Straus and
Giroux.
- Tesis (1996) - IMDb. (n.d.). *The Internet Movie Database (IMDb)*. Accedido de
<http://www.imdb.com/title/tt0117883/>
- Triumph of the Will (1935) - IMDb. (n.d.). *The Internet Movie Database (IMDb)*.
Accedido de <http://www.imdb.com/title/tt0025913/>
- Un Chien Andalou (1929) - IMDb. (n.d.). *The Internet Movie Database (IMDb)*.
Accedido de <http://www.imdb.com/title/tt0020530/>

Mirada – Vacío - Lleno

El "gaze" de Lacan puede entenderse como un **Vacío-Lleno**. Un **Vacío** porque la mirada de aquello que nos mira no necesariamente es un objeto / cosa que conscientemente nos desee mirar. Lacan describe este fenómeno como *objet a*. Inventamos o deseamos esa mirada para estar. En cambio señalo que es un **Lleno** porque puede convertirse en un ente propio, el cual, crea, mata, supone, valida, intriga, etc. Un ejemplo de este **Vacío-Lleno** puede darse cuando uno camina o pasea por un centro comercial, no necesariamente nos miran, pero deseamos o repudiamos la mirada de otros; la deseamos para estar, ser reconocidos, y la repudiamos para privacidad. En este momento este **Vacío** se llena, comienza a tener propiedad. Se convierte en uno más que "opina" sobre quién soy, que hago y por qué, nos juzga y es un tercero.

¿De quién es, es de alguien o se manifiesta en total libertad? ¿Qué podemos atribuirle a este nuevo ente? – Este nuevo ente es de todos, todos participamos en el **Lleno**. Sea por placer de mirar (escopofilia) o por placer de ser mirados. Evoca en nosotros curiosidad y fascinación en el otro por instinto, por ser reconocidos y por encontrar un parecido, para pertenecer.

Cuando observamos el filme "Rear Window" (1958) de Alfred Hitchcock son latentes y persistentes las referencias de **Vacío-Lleno**. Se ejemplifica el **Vacío** en la

configuración de la arquitectura, en el lugar y su colocación, en la habitación / apartamento y aquello que sugiere una base para el **Lleno**.

Vemos como el **Vacío** conspira a través de aberturas / ventanas, pasillos y jardines para colocar a todos los personajes dentro de un marco ideal y utópico, un gran televisor donde tiene la virtud de proyectar o "mirar" un *picture-in-picture*. Como señala el filósofo Jeremy Bentham (1791), es un gran panóptico, en este caso, uno civil. Donde cada *picture* funciona y "mira" independientemente del otro *picture*. Ahora bien, uno de estos **Vacíos** toma protagonismo indiscutible: la habitación / ventana del personaje principal, L.B. Jeffries (James Stewart). La habitación, un **Vacío**, poco a poco se transforma en cómplice y conspirador del **Lleno** del protagonista.

En el caso de "Rear Window" solo hay un **Lleno**, las miradas de L.B. Jeffries, Lisa Fremont (Grace Kelly), Stella (Thelma Ritter) y Detective Doyle (Wendell Corey). De primera intención, al comienzo del filme, solo la de L.B. Jeffries es la que se puede apreciar. Obligado a permanecer en una silla de ruedas y sin poder salir del apartamento, encarcelado, es atrapada su mirada voyeur a Miss Torsso. La mirada de los demás personajes advierten en el error y falta de moral que ello conlleva. Mientras se desarrolla la trama existe un momento crucial donde poco a poco las miradas de los demás personajes comienzan a convertirse y formar parte de este **Lleno**. Este hecho va a ser inevitable, como ya sabemos el ser humano está "programado" por instinto y placer a

mirar (escopofilia). En el caso de Lisa Fremont hay un momento muy preciso en cuando esto ocurre:

Lisa Fremont: *Let's start again from the beginning, Jeff, tell me everything you saw, and what do you think it means.*



Poco a poco los demás personajes van entrando en este único **Lleno**. Aunque el Detective Doyle en realidad no entra del todo, ya que como su condición de hacer cumplir la autoridad es inmoral o corrupto de su parte pertenecer a esta actividad. En casi todas las escenas en que el aparece su mirada es ambigua: mira desde lejos, o está de espaldas a la ventana y cuando mira solo lo hace por corroborar lo que el protagonista proclama. Sólo al final de la trama es que pone su mirada en función, creo que no del todo escopofílica, pero sí de voyeur, Miss Torrsso.

En el caso de la enfermera, Stella, ocurre algo muy particular. Su profesión como enfermera de una compañía de seguro médico crea un estigma de rectitud y verticalidad. No es hasta que ella comparte en el ritual que uno puede validar y sentirse en total acuerdo, sin reproche, que es una actividad correcta y sin culpa de practicarla.

¿Qué atributos del **Lleno** observamos ante este planteamiento? – Ante la mirada de L.B. Jeffries que, en ocasiones es voyerista y en otras escopofílica, podemos proponer que se trata de una mirada que desea controlar situaciones. Su inmovilidad crea frustración ante la falta de libertad y de alguna forma desea construir o manipular aquello que lo entretiene. Quizás una paradoja el querer controlar el placer que le alivia su frustración. ¿Por qué amainar el placer?, creo que destruye la belleza de la situación. Debe ser por característica innata de su profesión como fotógrafo, tener el control de la imagen ante su visor natural.

Cuando detallamos el **Lleno** de Lisa Fremont debemos acercarnos con otra "mirada", debemos entender su trasfondo. De primera entendemos que es una mujer, una mujer de clase alta, con entusiasmo hacia la moda y estilo. Su mirada sigue, persigue e imita la de L.B. Jeffries. Nunca es una mirada de control, sino por el contrario de sumisión, de seguir la corriente; igual que hace al seguir y perseguir aquello que los diseñadores de moda pautan como belleza en la moda.

La mirada de Stella es una calculada; recordemos su profesión. Con su mirada nos transmite cautela y prevención. Algo así como un alto, piensa y luego actuamos, o en este caso, miramos.

El **Lleno** no aparece con ímpetu en el personaje del Detective Doyle. Pero, si podemos observar una mirada voyeur, la cual se siente culpable de ejercitar. Como su profesión lo atestigua, necesita una razón contundente para dejarse llevar en una mirada escopofílica.

Podemos deducir que lo **Lleno** de todos los personajes es como un caleidoscopio, está amarrada a su condición de humano, de aquello que formó nuestro ego y nuestro Yo. Ahora bien, en conjunto, ¿qué significa este **Lleno**? – Es una fiesta de placer, es una orgía de **Llenos**. Están en acuerdo que miran por placer. Se agudiza cuando existe el reto de no ser vistos; de esconderse para capturar la emoción de entrar a la intimidad desde otra intimidad sin que haya un acuerdo previo; de observar lo que nunca se observa en la rutina diaria pública.

¿Qué ocurre cuando este vínculo o túnel de placer se vuelca? – De primera instancia surge confusión, miedo y todo el placer queda desvanecido. ¿A dónde se va el placer? – El placer se transporta al objeto placentero. Esto ocurre en una escena muy importante:



El objeto placentero, Mr. Lars Thorwald (Raymond Burr), invierte la mirada. ¿Cómo es posible que el "televisor" me observe? – Es este el momento que Hitchcock utiliza para puntualizar terror y al mismo tiempo transferir el placer de mirar al objeto placentero.

De esta forma se rompe toda conexión entre **Vacío-Lleno-Placer** y ocurre el desenlace del filme. El **Vacío-Lleno**, con la ayuda del objeto de placer, lanzan al protagonista por la ventana. Por su parte el **Vacío** de la habitación no desea conspirar más con el **Lleno** del protagonista. El **Vacío**, entonces, vomita al traidor que se dejó descubrir. Se quiebra el delicado balance que existe entre la relación del que mira (escopofilia) y al que se mira (objeto de placer). Todo se va con el aire, como si nunca hubiese existido.

BIBLIOGRAFÍA

- Bryson, N., Holly, M. A., & Moxey, K. P. (1994). *Visual culture images and interpretations*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Homer, S. (2005). *Jacques Lacan*. London: Routledge.
- Lacan, J. (1964, Febrero 19). Seminario 11: Clase 6, La esquizia del ojo y de la mirada, 19 de Febrero de 1964 | Estudio del psicoanálisis y psicología. *Estudio del psicoanálisis y psicología | Estudio del psicoanálisis y psicología*. Accedido de <http://psicopsi.com/Seminario-11-Clase-6-esquizia-ojo-mirada-19-Febrero-1964>
- MacKinnon, K. (2001, Febrero 4). MacKinnon on Mulvey. *Film-Philosophy*. Accedido de <http://www.film-philosophy.com/vol5-2001/n4mackinnon>
- McGowan, T. (2007). *The real gaze film theory after Lacan*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Mulvey, L. (1999). *Visual pleasure and narrative cinema*.
- Mulvey, L. (2001, Febrero 6). Mulvey's Reply. *Film-Philosophy*. Accedido de <http://www.film-philosophy.com/vol5-2001/n6mulvey>
- Pallasmaa, J. (n.d.). THE GEOMETRY OF TERROR. *ARK: Finish Architectural Review*. Accedido de http://www.ark.fi/ark4_97/hitchcoche3.html
- Rear Window (1954) - IMDb. (n.d.). *The Internet Movie Database (IMDb)*. Accedido de <http://www.imdb.com/title/tt0047396/>
- Zizek, S. (1992). *Everything you always wanted to know about Lacan: (but were afraid to ask Hitchcock)*. London: Verso.

Social Media - Privacy Policy

La práctica de sentarse temprano al amanecer a leer el periódico con una taza llena de café con leche y un pedazo de pan de teta con mantequilla se convierte en un ritual de deseos placenteros que se puede disfrutar en el presente sin la preocupación de ser espiados, ni invadidos. La relación directa entre los diferentes objetos mañaneros ocurre en extrema confidencialidad. El espacio que ocupa el cuerpo dentro de este escenario obtiene relevancia al acercar sus extremidades al papel que tizna, al recipiente caliente lleno de semillas molidas, coladas y dulces, a la suavidad sedosa de la teta de harina, a la fragancia del rocío, al trinar de reinitas y al haz de sol en el cachete.

En todo ritual existen normas y regulaciones. Intervienen en el cuerpo sea por su diseño, su condición, su manejo o por como lo dicta el creador. Se conforman para crear deseos y placeres afectando al sujeto, su identidad y realidad. Las normas, siempre que convergen al unísono, quedan desapercibidas conformando y perpetuando el ritual. La ruptura de alguna de ellas ocasiona el caos del deseo. El sujeto se reforma añadiendo o eliminando normas y creando nuevas identidades.

Una de estas normas se comienza a desmoronar globalmente. La pérdida de aquel que tizna quebranta nuestra relación de deseo y placer. Irrumpe en el sistema corporal obligando la búsqueda de nuevas formas de satisfacción. El suplante en línea adquiere nueva jerarquía. El conocido espacio que ocupaba el cuerpo se trastoca extendiéndose al

infinito. El resultado de tal acción implica que se vulnerabilice la privacidad de este círculo concéntrico de encantamiento.

Un mega portal cibernético especialista en derrocar estos espacios lleva como nombre *Facebook*. Este se entromete en agraciados círculos provocando creaciones nuevas de relaciones irreales ataviadas de buenaventura. El sujeto ignorante, capturado por el deseo consumista, se somete y acepta los nuevos rituales capitalistas, tirando los familiares. Como bien lo dispone Agamben en *Metrópolis*:

“Sujeto quiere decir dos cosas: lo que lleva a un individuo a asumir y atarse a una individualidad y una singularidad, pero significa también la subyugación a un poder externo. No hay proceso de subjetivación sin estos dos aspectos: asunción de una identidad y sujeción a un poder externo.”

El gozo del nuevo experimento opaca toda memoria sensorial que hasta hace poco regía en el Ser. Despachados quedan la suavidad de la teta, el chillido del pájaro, el dulce de las semillas, el olor de la grama y el brillo del rayo. Ahora ocupan estos rastros sensaciones extranjeras que aseguran "conectarte" con la gente que quieres a cambio de tu privacidad sagrada. En esta nueva "realidad" la racionalidad queda en el olvido y el cuerpo expuesto a la intromisión desconocida. Estas acciones quedan a su vez sometidas incondicionalmente a una ideología superior. El *mastermind* del portal en línea inyecta su subjetividad e identidad abacorando la del usuario. En cierta forma, es una relación

interdependiente cual, a su vez, agranda y añade poderío a la del *mastermind*. Así lo suponen Hardt y Negri en *Empire* (2000) cuando describen la relación de la abeja reina y su colmena.

In the biopolitical sphere, life is made to work for production and production is made to work for life. It is a great hive in which the queen bee continuously oversees production and reproduction. The deeper the analysis goes, the more it finds at increasing levels of intensity the interlinking assemblages of interactive relationships.

Ya el usuario casual forma parte de otro círculo igualmente encantado. Entregó su sujeto e identidad para el beneficio del colectivo, perdiendo toda privacidad placentera, pero ganando una nueva identidad marcada por el conglomerado de identidades dispersas. Ahora se pasean todas en busca de saciar los impulsos inconscientes que provocan los deseos de aquel histórico escenario encantado; el ritual.

El tiempo en esta ecuación toma protagonismo al permitirle al sujeto repensarse y admirar con penumbra su nueva realidad. Entran en juego el cuestionamiento y la razón de esta nueva existencia; es el alumbramiento de la memoria. Agotados de la búsqueda desesperada que sacia la sed del deseo, el sujeto entra en trance racional. La rebelión racional contraataca con exigencias destiladas de aquel espacio privado, deseado y ahora añorado. El recién creado conglomerado de identidades se vuelca en sí mismo

canibalizando al *mastermind*. Como resultado de esta guerra de identidades, el perdedor-reina reforma las reglas para calmar y continuar con su conquista.

Los cambios en las nuevas reglas son muy sencillos. "No seremos los dueños de su material, usted retendrá el derecho, pero guardaremos una copia por si lo necesita luego". Y así, la reina apacigua a sus súbditos para prolongar su estadía en ellos. Sin embargo, ya la memoria ha sido ultrajada por lo que pueda significar lo novedoso y lo mejor. No hay vuelta atrás, aquel espacio mañanero y placentero queda guardado en el cajón de añoranzas por desaparecer.

El "nuevo y mejorado" sujeto se encamina a espacios y círculos desconocidos. Consigo lleva lo privado y lo público para tratar de sobrevivir. Conociendo estas dos corrientes ahora el sujeto sabe cómo entablar su propia plataforma cual le permite recrear su identidad o crear unas nuevas. El deseo y el placer se transformaron y ahora satisfacen no solo una identidad, sino todas las que el sujeto desee procrear.

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, G. (n.f.). Metropolis. *Emma Goldman*. Accedido de <http://www.traidores.org/pablo/wp-content/uploads/2008/10/giorgio-agamben-metropolis1.doc>

Hardt, M. (2001). *Empire*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Mato, D. (2005). *Cultura, Política y Sociedad (Colección Grupos de Trabajo de Clacso)*. Clacso.

Tecnología - Instante público – Invasión privada

El pasado 10 de febrero de 2009 el canal de televisión CNN transmitió un segmento noticioso ocurrido en Fort Myers, Florida. Se trataba del Presidente de EEUU en un conversatorio con el público de esa ciudad. Una de las primeras tomas que pudo capturar el camarógrafo situaba al presidente en el último plano entrando al lugar y en primer plano solo existían incontables aparatos decididos a capturar ese esperado instante de la entrada del Presidente a la sala.

Casi incontrolable era la emoción del público, todos querían tener el mejor instante. Se empujaban unos a los otros, con su tercer "ojo" en la mano, preparado para el acecho. Deseaban llevarse y conservar este único instante. Momento de singular oportunidad grandiosa que pocos obtienen. Este momento público reafirma la construcción constante del mundo cultural y la oda al espectáculo.

Y así se llevan el instante público – cultural y *pixelado* como objeto codiciado a su espacio íntimo y privado. Atesoran el pixel como real y lo conservan de manera singular. Se preparan para la recreación y simulación (Jean Baudrillard, 1983) del instante.

El espacio público ha invadido el privado. La utilización del tercer ojo comienza a crear un tercer espacio. La intromisión de lo público dentro de lo privado se enaltece con la insistencia del pixel omnipresente. Ahora se pueden crear nuevos círculos sociales o mundos. Como sugiere Rafael Serrano en "La teoría de la mediación social – El caso de los Teléfonos de México" (1996):

En este modelo la sociedad se concibe como dividida en “planos” o “mundos”; en TELMEX”: el “mundo” de los administrativos, de las operadoras, de los white collars, de los del “centro” y los de la “periferia”, etc. en donde, siguiendo la teoría de la mediación reproducen innovaciones y cambios permanentes que en nada o poco afectan a los otros, pero que tienen que ser re-ajustados por alguna instancia exterior a estos mundos y distinta de la que ha originado los cambios. Es un proceso que parte de reconocer la disociación de los “mundos” y que luego busca “articularlos” estableciendo relaciones mediadoras, armonizándolos.

El recién creado camarógrafo del pixel comienza a reorganizar un nuevo mundo simulado (Jean Baudrillard, 1983). Trata de articular y dar sentido al instante histórico convirtiendo lo efímero del pixel en realidad absoluta.

Ahora este espacio público – social – cultural puede ser aprehendido por el íntimo – privado para conformar el tercer espacio compartido por el resto de la sociedad y que forma ese instante cultural.

BIBLIOGRAFÍA

Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. New York City, NY: Semiotext(e).

Serrano, R. (1996). La teoría de la mediación social. El caso de teléfonos de México. *Razón y Palabra*. Accedido de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n1/serrano.html>

Virtualidad - Maniobras escapistas

Harry Houdini (1874 – 1926) fue un gran mago del siglo XX que se dedicaba a zafarse y escapar de esposas, cajas y cárceles. Fue muy admirado por todo el público y adquirió gran fama. Uno de sus más grandes trucos fue el de "Chinese Water Torture Cell" en donde se colgaba boca abajo y se sumergía en una gran caja de cristal llena de agua. El desafío consistía en poder quitarse todas las esposas de las muñecas y tobillos y salir a la superficie vivo. Houdini logró cada uno de sus trucos con éxito y logró vivir hasta los 52 años de edad.

Lo que Houdini nunca contempló fue el efecto de virtualidad que depositaba sobre su público. Estas masas se dejaban llevar a una realidad virtual. En estos momentos de suspenso, tensión, esperanza y desesperación ocurría un espacio de escapismo; un espacio de escapar de la realidad. Houdini llevaba a cada espectador a sus propios lugares mágicos y tenebrosos. Las personas deseaban este espacio, deseaban salir de sus rutinas diarias y de sus problemas y achaques monótonos. Es ir a un viaje a lo desconocido.

Podemos comparar esto con la definición que hoy día le damos a *Virtual Reality* o VR donde, por medios ajenos a nosotros mismos, llegamos a lugares nunca imaginados. En el caso de Harry Houdini era él el diseñador de la máquina que crea fantasías.

Un punto muy importante en este caso es que este espacio virtual, luego de haber culminado la acción, ya no puede existir más, sino solo en el momento en que ocurrió y cómo Houdini lo diseñó. Debemos recordar que este espacio virtual fue construido en ese y para ese momento particular en el tiempo. Es ese el momento en que existió el Aura o lo que podemos llamar el elemento cohesivo propulsor de la creación de escapismos fantásticos.

Entonces podemos llegar a la conclusión de que el VR puede existir y ocurrir en cualquier momento. Eso sí, solo en ese momento es que esta virtualidad es auténtica y "verdadera". Si, por el contrario, utilizamos ojos mecánicos para capturar la acción y luego la reproducimos como copia de lo que ocurrió, entonces lo que se crea son otros instantes de virtualidad y no necesariamente los que el diseñador propuso que fueran. Estos otros instantes ocurren en otro tiempo y con otro público; con otras características pertinentes a ese momento, creando una virtualidad "falsa" a esa acción copiada. Esto no quiere decir que no exista virtualidad. Sino que la virtualidad que existe no es auténtica.

El deseo que crece en el ser humano de escapar de algo, de no tener barreras, de no estar atado forma parte integral de lo que somos y como fuimos creados. Es una forma de no estar, de no existir y por unos momentos de desaparecer. La complicación de la realidad logra que nos sintamos llenos de desespero y ataviados de uno mismo. Como resultado de esto el ser humano ha sido creado con su propia forma de escape y liberación

sin la necesidad de aparatos o lugares específicos. El sueño es una gran herramienta que la mente utiliza para el viaje fantástico y, por consecuente, para el escapismo.

Como forma primordial el sueño ha sido la "máquina" que la mente del ser humano ha utilizado para escapar de la realidad. En estos sueños la realidad imaginada puede convertirse en algo que aparenta ser real; tanto así que en ocasiones el cuerpo se levanta de un sueño asustado, sudando o alegre. ¿Quiere decir esto que el sueño es más real que la realidad misma? – Existen muchos debates sobre este tema. Muchos teóricos apuntan a que la realidad que consideramos "real" en realidad no es tal cosa. Sino que los sueños son la realidad. Llegan a esta conclusión argumentando que el sueño toma de la memoria aspectos de la vida y los reorganiza de un modo que aparentan ser válidos. Por ejemplo, el ser humano siempre ha querido poder volar, sin un avión no podemos. Es el sueño y la reorganización de pedazos de la memoria que logran que esta experiencia se haga realidad. En un sueño podemos experimentar cualquier sensación. Entonces, si sentimos, olemos, probamos, miramos y oímos como si fuera "real", los sueños sí son la única verdad. Son lo que uno desee que sean. No están viciados de connotaciones culturales, ni de normas y reglas políticas, en fin, el mundo del sueño es nuestro y de nuestra creación.

Aún así nos complicamos la existencia buscando y tratando nuevas formas de llegar a esta fantasía. Deseamos controlar el tiempo en el cual, según nuestros deseos, podamos entrar en este trance y fantasía. Uno de los primeros esfuerzos de lograrlo fue

con el movimiento estilístico del Romanticismo. Debemos tomar en cuenta el momento en que se desarrolla. Comenzó en la segunda mitad del siglo XVIII y su punto de clímax durante la revolución industrial.

Este movimiento deseaba crear un escape de la brutalidad del momento. El enfoque para salir y escapar de la realidad sucedía en la creación de bellas artes con referentes a naturaleza exótica y sensacional, paisajes fuera de este mundo, objetividad en lo grosero, entre otras. Las pinturas eran fantasiosas y liberadoras. El momento en que ocurría el escapismo sucedía cuando el espectador, detenidamente, observaba la pintura o leía algún poema. La interacción entre la obra y el sujeto lograban que la mente comenzara a desarrollar episodios fantásticos y alucinatorios llenos de verdades propias y por ende realidades verdaderas.

Ahora bien, cuando la tecnología binaria le permite al ser humano desarrollar universos paralelamente asimilados al universo de la realidad monótona del día a día encontramos que en ocasiones la crea con una precisión exacta. Hemos visto como esta combinación binaria nos seduce y nos engaña para llevarnos a un escapismo ilusorio.

En los mini filmes de “The Animatrix” podemos observar como se re-cuestiona ¿qué es la realidad? – Nos hace pensar en el ideal de lo real. ¿Será que lo que produce el binario es mejor o más parecido a nuestra realidad soñada? – Pienso que el binario tiene

una ventaja sobre el sueño. El binario puede existir indefinidamente y lo podemos maniobrar, mientras que el sueño va predeterminado por nuestros ciclos de mortalidad y la memoria aleatoria.

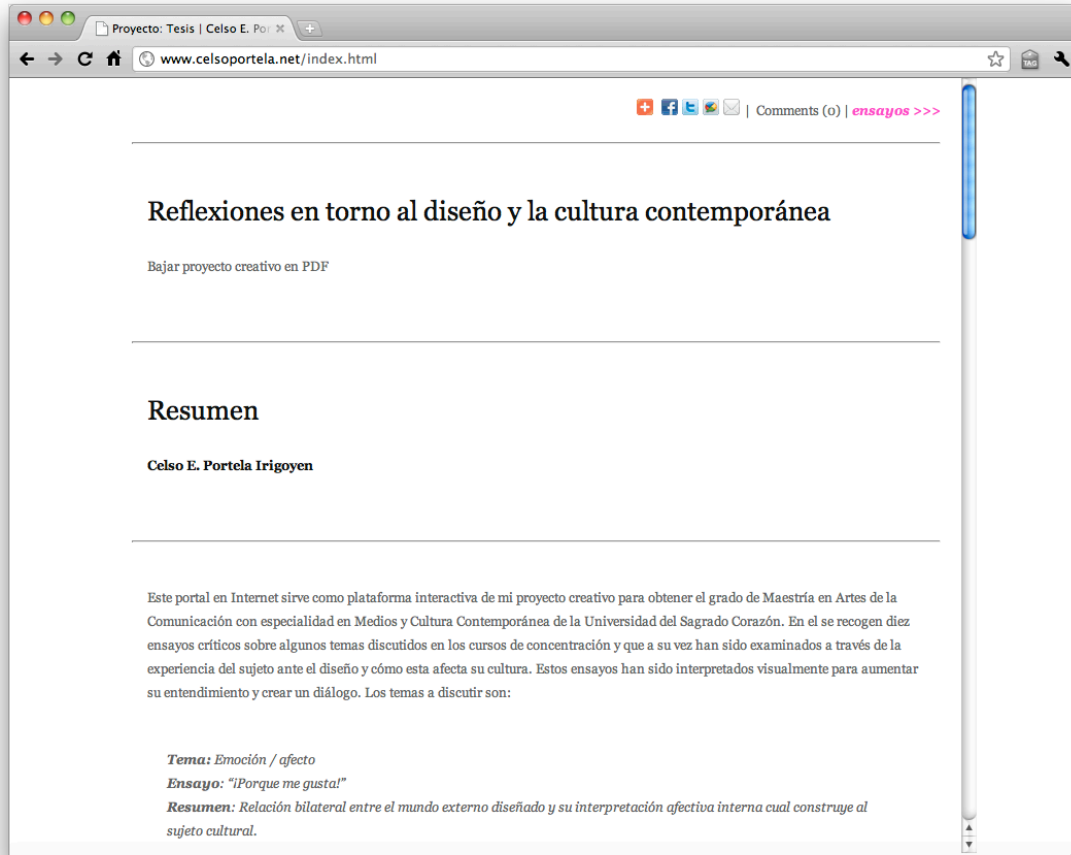
Sería una maravilla poder habitar en la realidad binaria. Pero, ¿que sucede con nuestra carne, nuestra mortalidad? – Seríamos solo piezas reemplazables adicionales al todo. ¿Qué ocurre con la muerte de la carne? – La cesantía del cuerpo nos elevará a la realidad absoluta ya que no necesitaría un tercero para recrearla, no necesitaría de los sueños carnales ni de binarios rígidos. Sería, como así parece haberlo hecho Houdini, la gran obra maestra del escapismo absoluto.

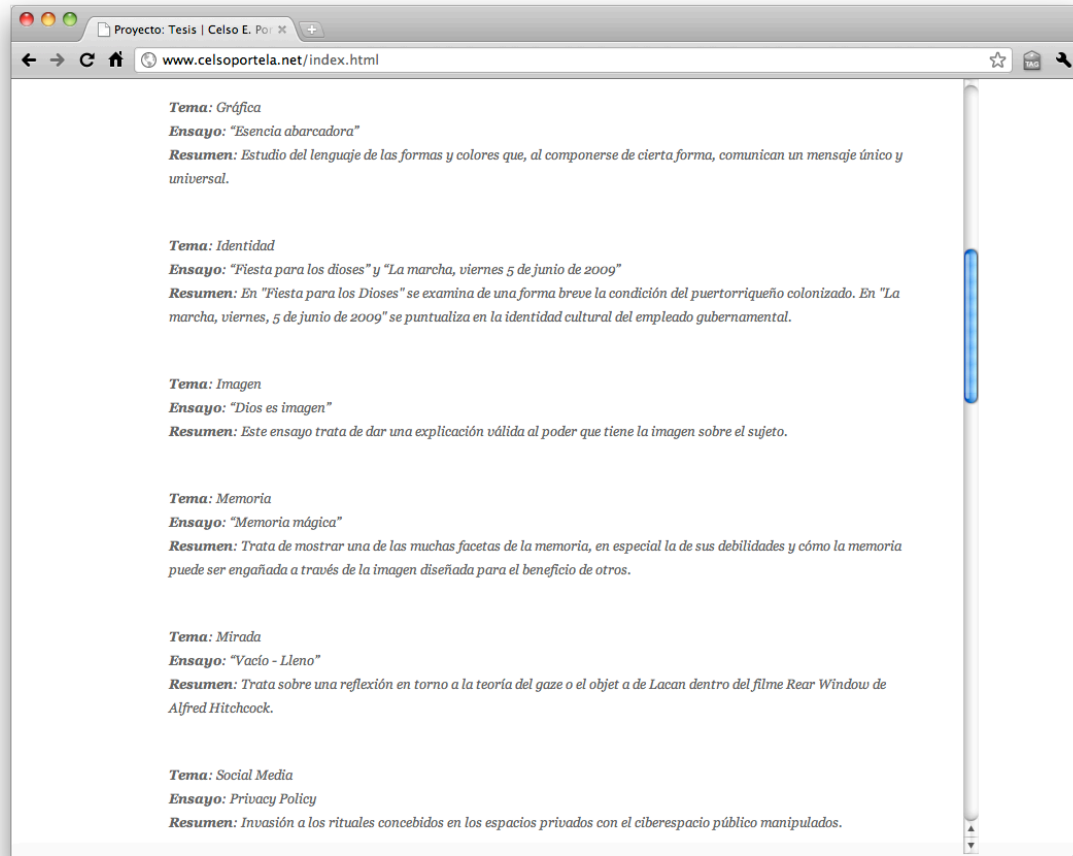
BIBLIOGRAFÍA

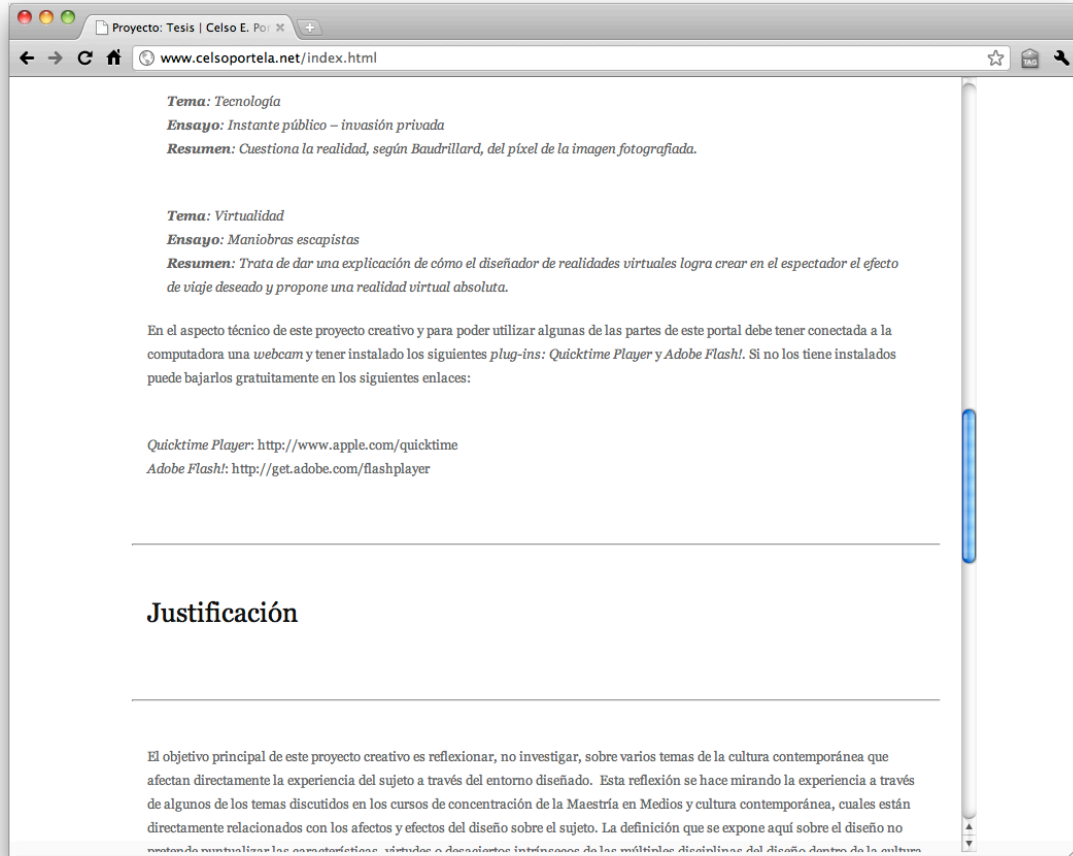
- Benjamin, W., Jennings, M. W., Doherty, B., Levin, T. Y., & Jephcott, E. F. (2008). *The work of art in the age of its technological reproducibility, and other writings on media*. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press.
- Gubern, R. (2007). *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Jurassic Park (1993) - IMDb. (n.d.). *The Internet Movie Database (IMDb)*. Accedido de <http://www.imdb.com/title/tt0107290/>
- Mirzoeff, N. (2009). From Virtual Antiquity to the pixel Zone. In *An introduction to visual culture* (pp. 91-102). London: Routledge.
- The Animatrix (2003) - IMDb. (n.d.). *The Internet Movie Database (IMDb)*. Retrieved from <http://www.imdb.com/title/tt0328832/>
- Zizek, S., & Braunstein, S. C. (2005). *El acoso de las fantasías*. México: Siglo XXI.

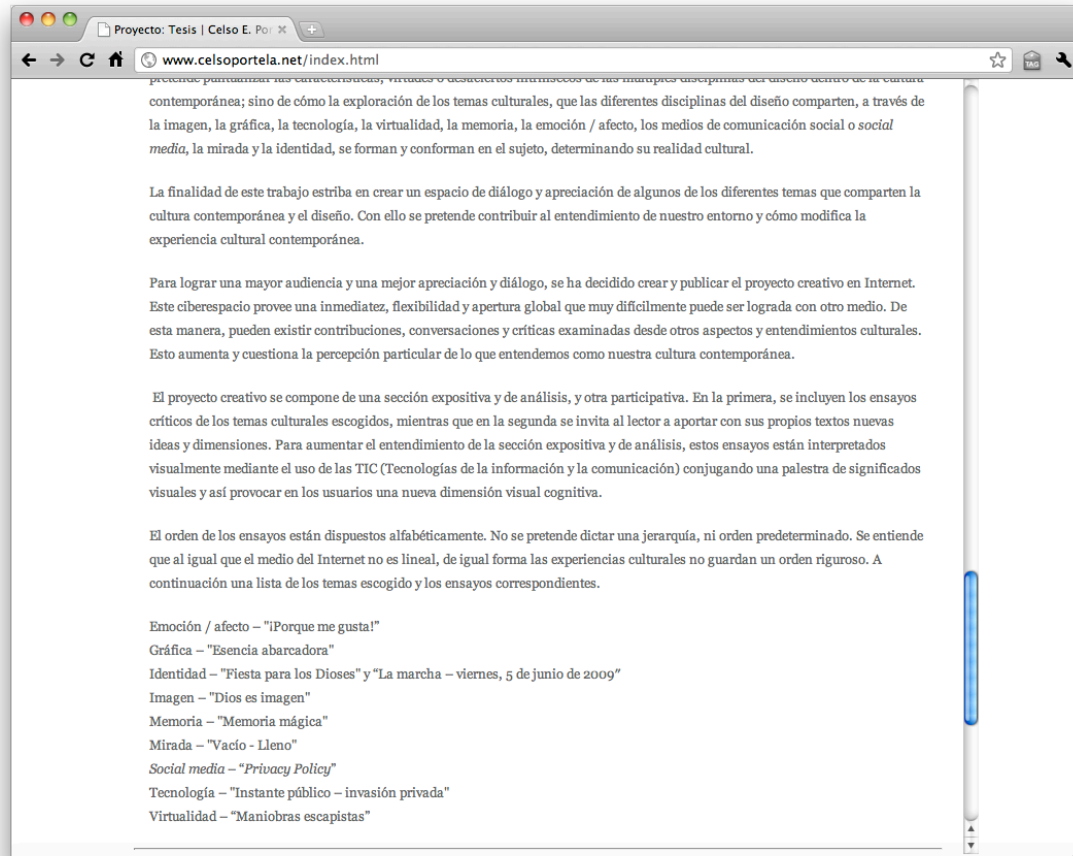
CAPÍTULO III CAPTURA DE PANTALLAS

Captura de pantalla – Título, resumen y justificación









Proyecto: Tesis | Celso E. Portela

www.celsoportela.net/index.html

que al igual que el medio del Internet no es lineal, de igual forma las experiencias culturales no guardan un orden riguroso. A continuación una lista de los temas escogido y los ensayos correspondientes.

- Emoción / afecto – "¡Porque me gusta!"
- Gráfica – "Esencia abarcadora"
- Identidad – "Fiesta para los Dioses" y "La marcha – viernes, 5 de junio de 2009"
- Imagen – "Dios es imagen"
- Memoria – "Memoria mágica"
- Mirada – "Vacío - Lleno"
- Social media – "Privacy Policy"
- Tecnología – "Instante público – invasión privada"
- Virtualidad – "Maniobras escapistas"

Comments

Logged in as Celso E Portela [Dashboard](#) | [Edit profile](#) | [Logout](#)

► [Admin Options](#)

There are no comments posted yet. Be the first one!

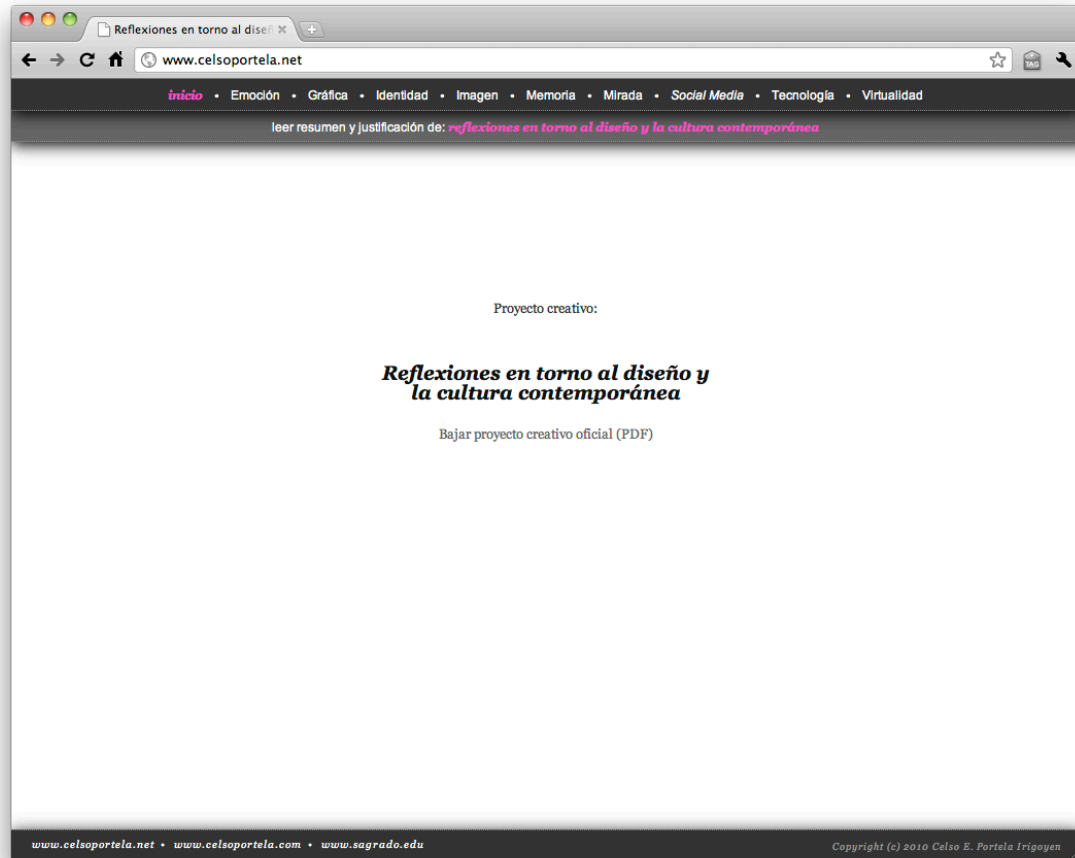
Post a new comment

Enter text right here!

Posting as Celso E Portela (Logout)

Subscribe to

Comments by [intense debate](#)



Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Emoción

Ensayo: “¡Porque me gusta!”

Resumen: Relación bilateral entre el mundo diseñado externo y su interpretación afectiva interna lo cual construye al sujeto cultural.

Interpretación visual: Construcción visual por medio del uso de adjetivos relacionados a la emoción y el afecto creando un entramado no lineal y aleatorio que visualmente describe la complejidad de las emociones humanas al interactuar con el mundo exterior.

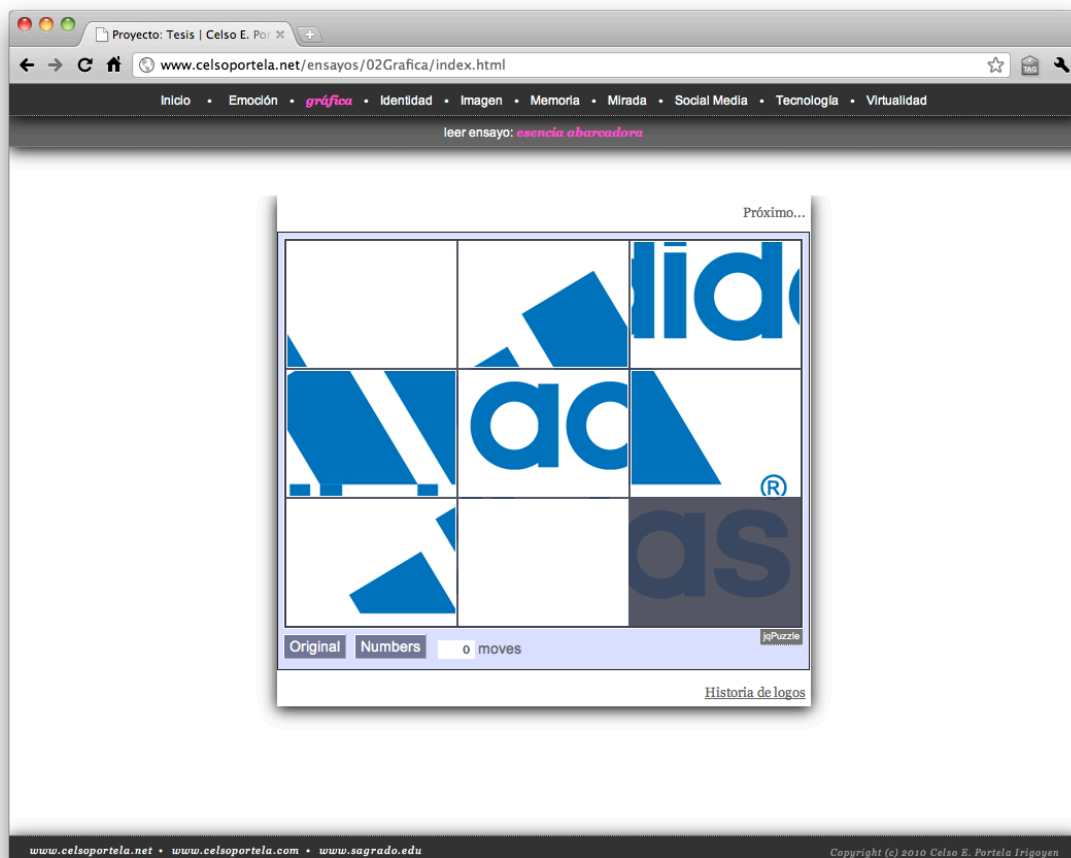


Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Gráfica

Ensayo: “Esencia abarcadora”

Resumen: Estudio del lenguaje de las formas y colores, que al componerse de cierta forma, comunican un mensaje único y universal.

Interpretación visual: Mediante el uso del juego del rompecabezas (*puzzle*) se activa la memoria del sujeto para que construya, usando sus recuerdos, el símbolo o logo de la compañía en cuestión.



Proyecto: Tesis | Celso E. Portela

www.celsoportela.net/ensayos/02Grafica/index2.html

Inicio • Emoción • *gráfica* • Identidad • Imagen • Memoria • Mirada • Social Media • Tecnología • Virtualidad

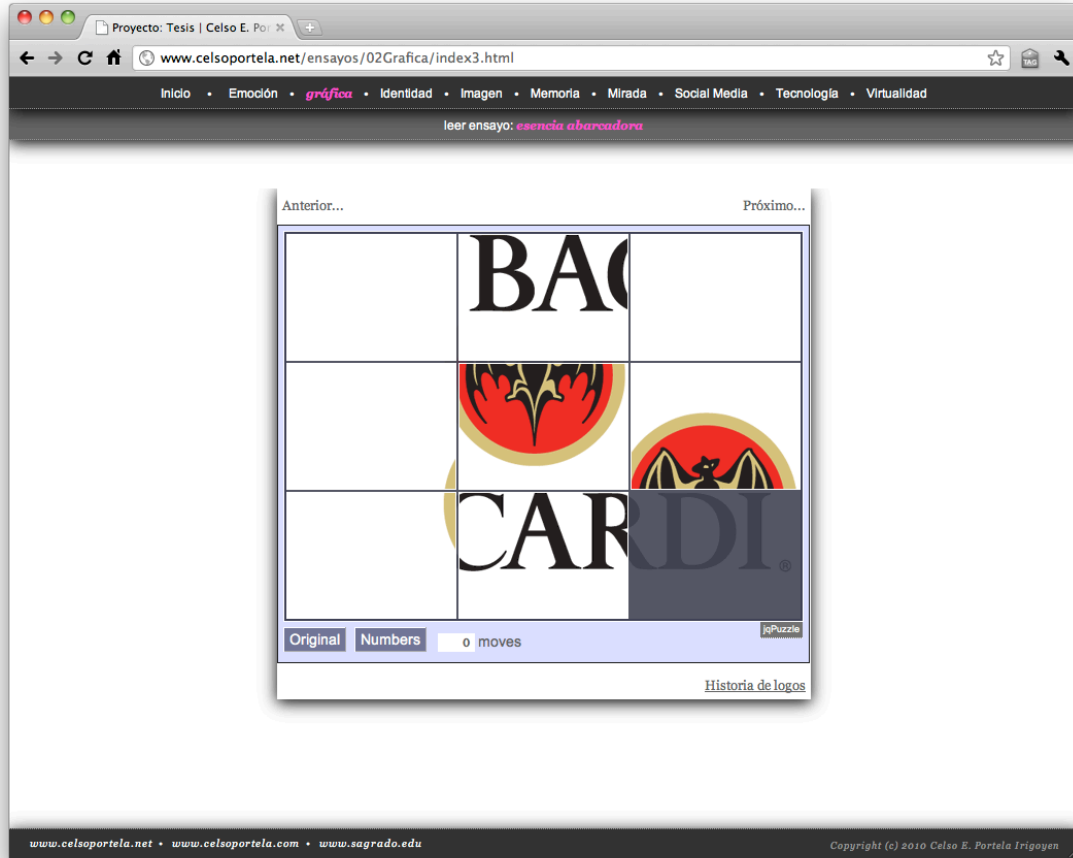
leer ensayo: *esencia abarcadora*

Anterior... Próximo...

Original Numbers 0 moves jigsawPuzzle

[Historia de logos](#)

www.celsoportela.net • www.celsoportela.com • www.sagrado.edu Copyright (c) 2010 Celso E. Portela Irigoyen



Proyecto: Tesis | Celso E. Portela

www.celsoportela.net/ensayos/02Grafica/index4.html

Inicio • Emoción • *gráfica* • Identidad • Imagen • Memoria • Mirada • Social Media • Tecnología • Virtualidad

leer ensayo: *esencia abarcadora*

Anterior... Prximo...

Original Numbers 0 moves jpuzzle

[Historia de logos](#)

www.celsoportela.net • www.celsoportela.com • www.sagrado.edu Copyright (c) 2010 Celso E. Portela Irigoyen

Proyecto: Tesis | Celso E. Portela

www.celsoportela.net/ensayos/02Grafica/index5.html

Inicio • Emoción • *gráfica* • Identidad • Imagen • Memoria • Mirada • Social Media • Tecnología • Virtualidad

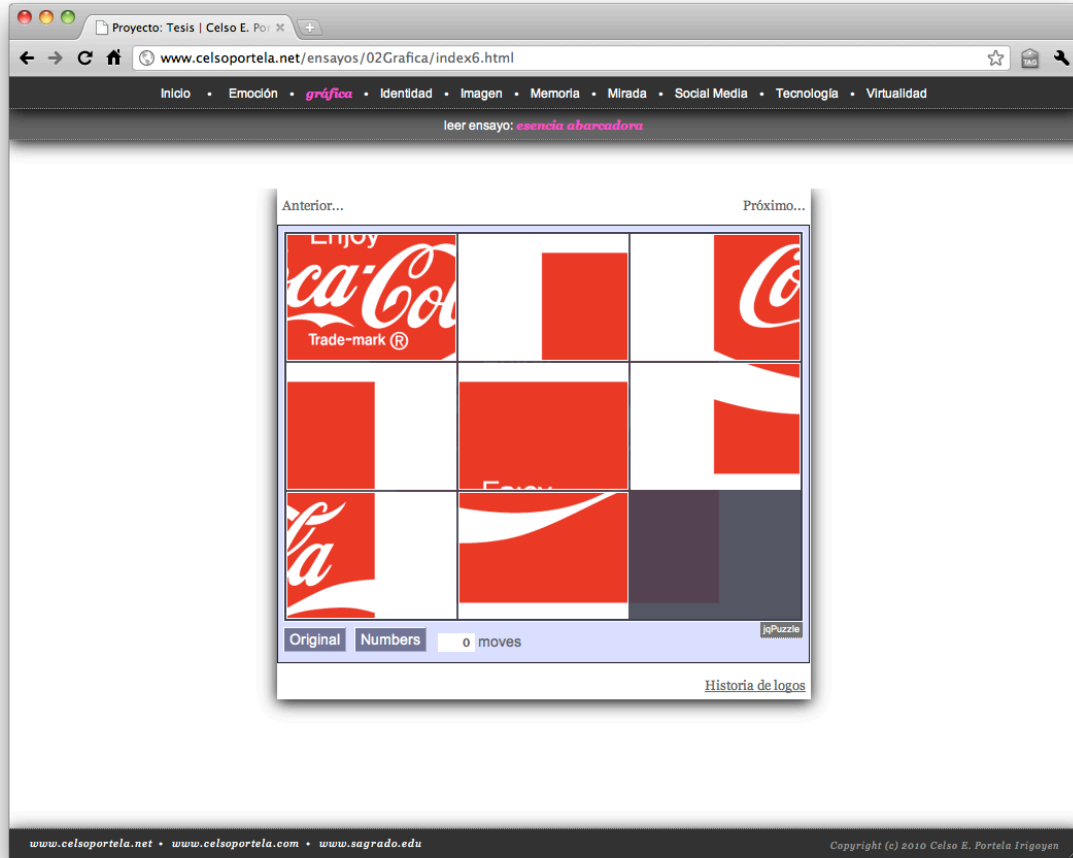
leer ensayo: *esencia abarcadora*

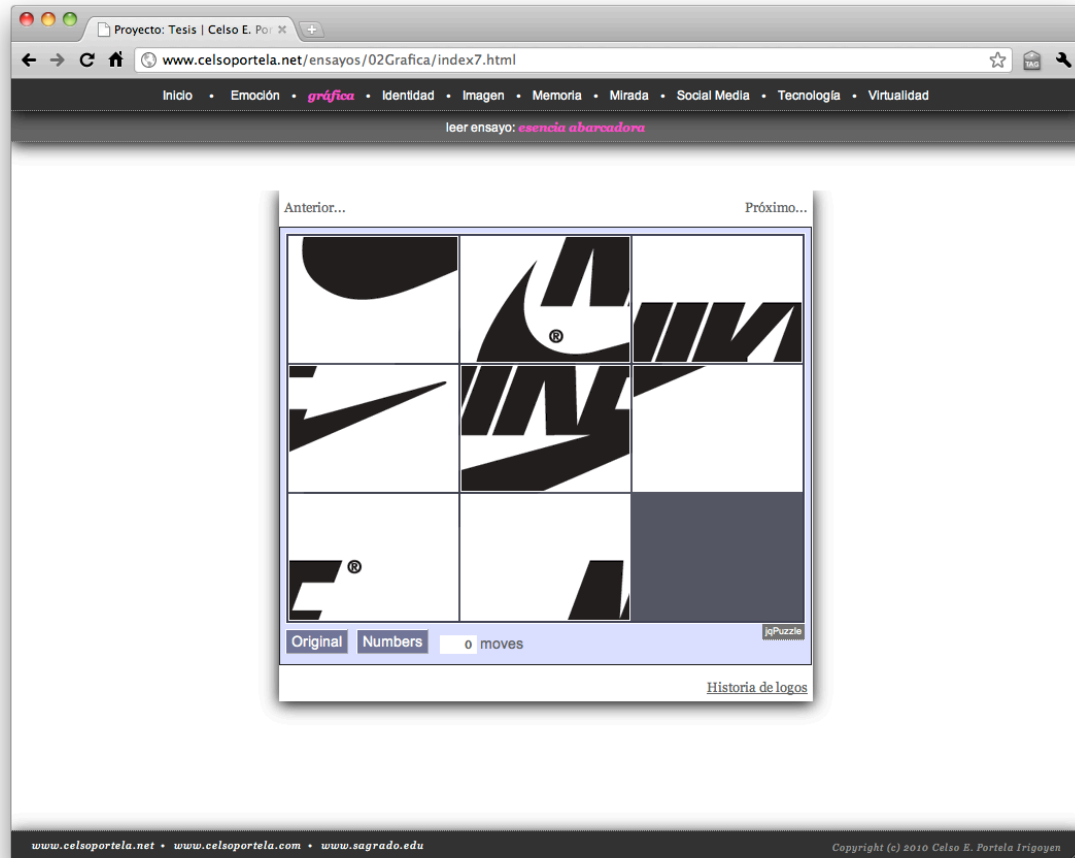
Anterior... Próximo...

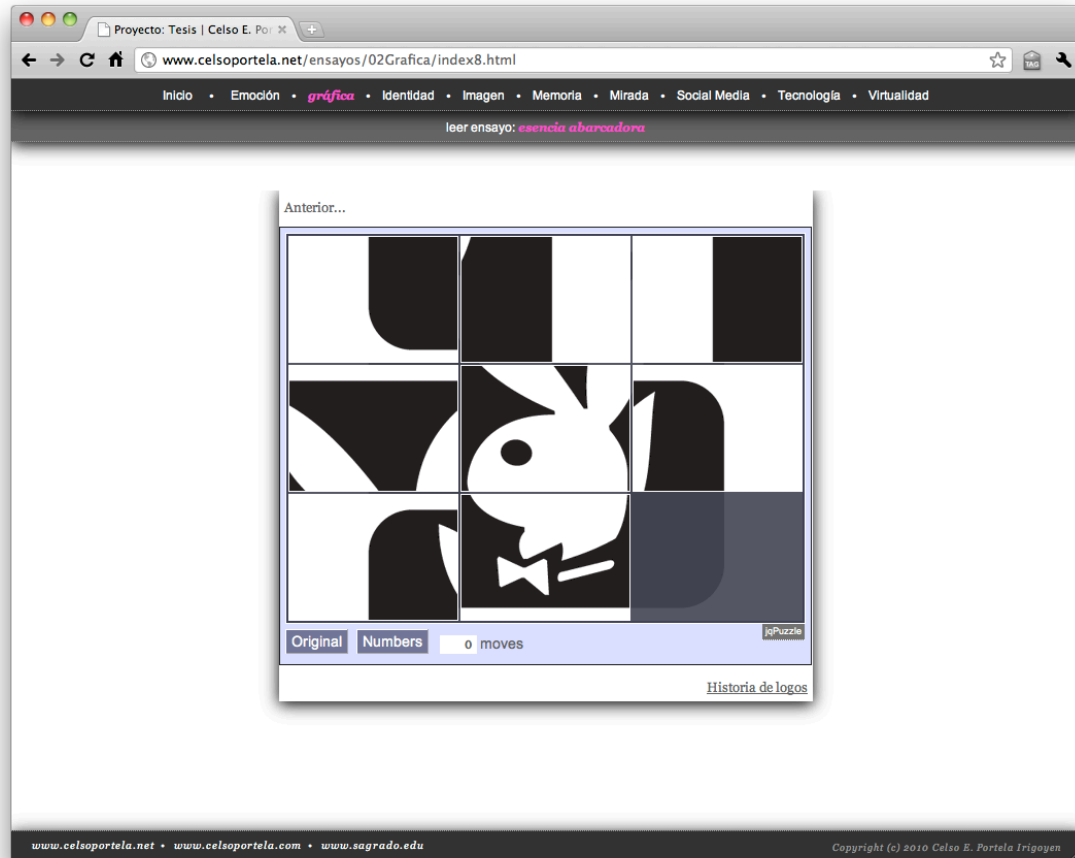
Original Numbers 0 moves jpuzzle

[Historia de logos](#)

www.celsoportela.net • www.celsoportela.com • www.sagrado.edu Copyright (c) 2010 Celso E. Portela Irigoyen





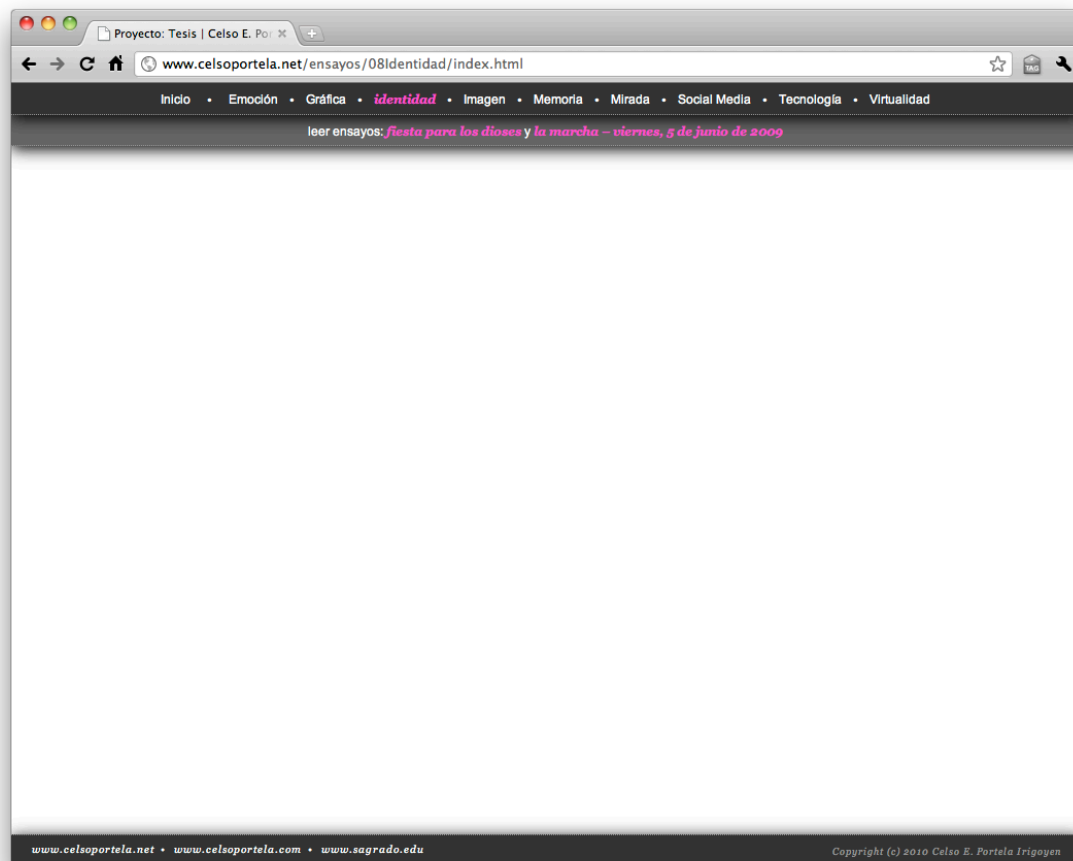


Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Identidad

Ensayo: “Fiesta para los Dioses” y “La marcha, viernes 5 de junio de 2009”

Resumen: En “Fiesta para los Dioses” se examina de una forma breve la condición del puertorriqueño colonizado. En “La marcha, viernes, 5 de junio de 2009” se puntualiza en la identidad cultural del empleado gubernamental puertorriqueño.

Interpretación visual: En este caso la interpretación visual es la “no interpretación” porque se entiende que la identidad es algo externo al sujeto y por ende la identidad queda siendo un lienzo en blanco.

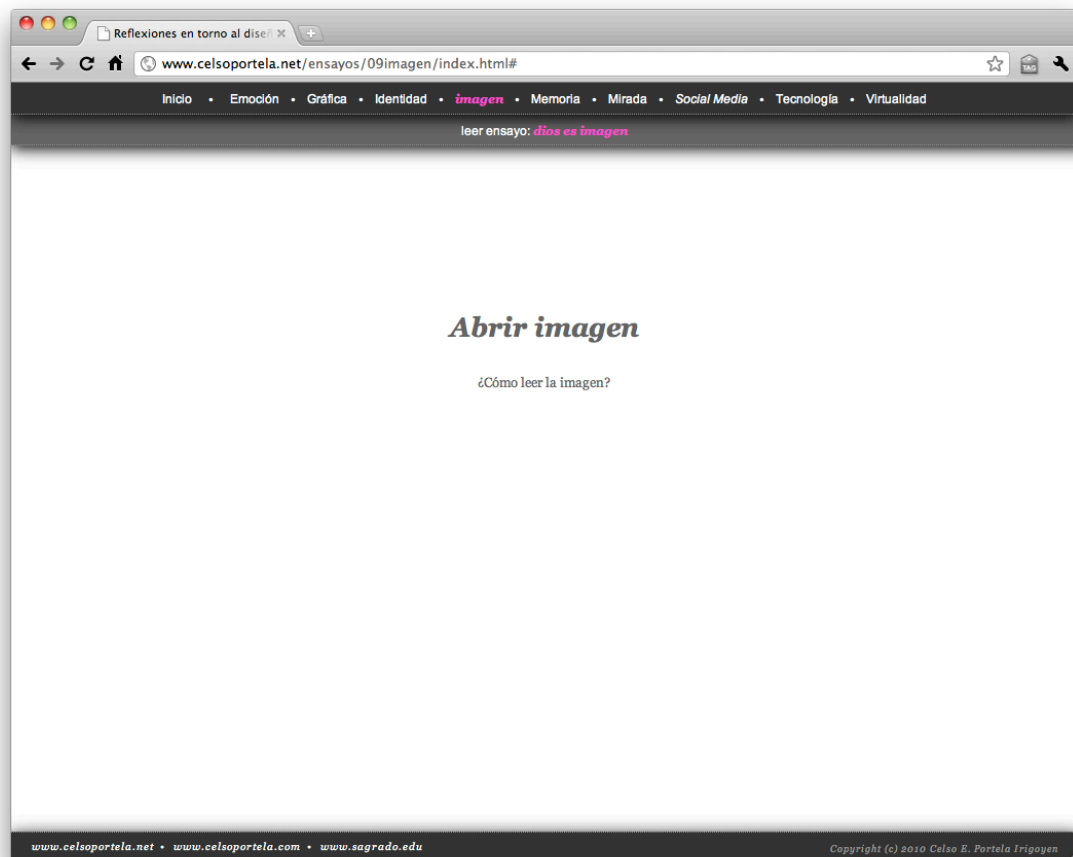


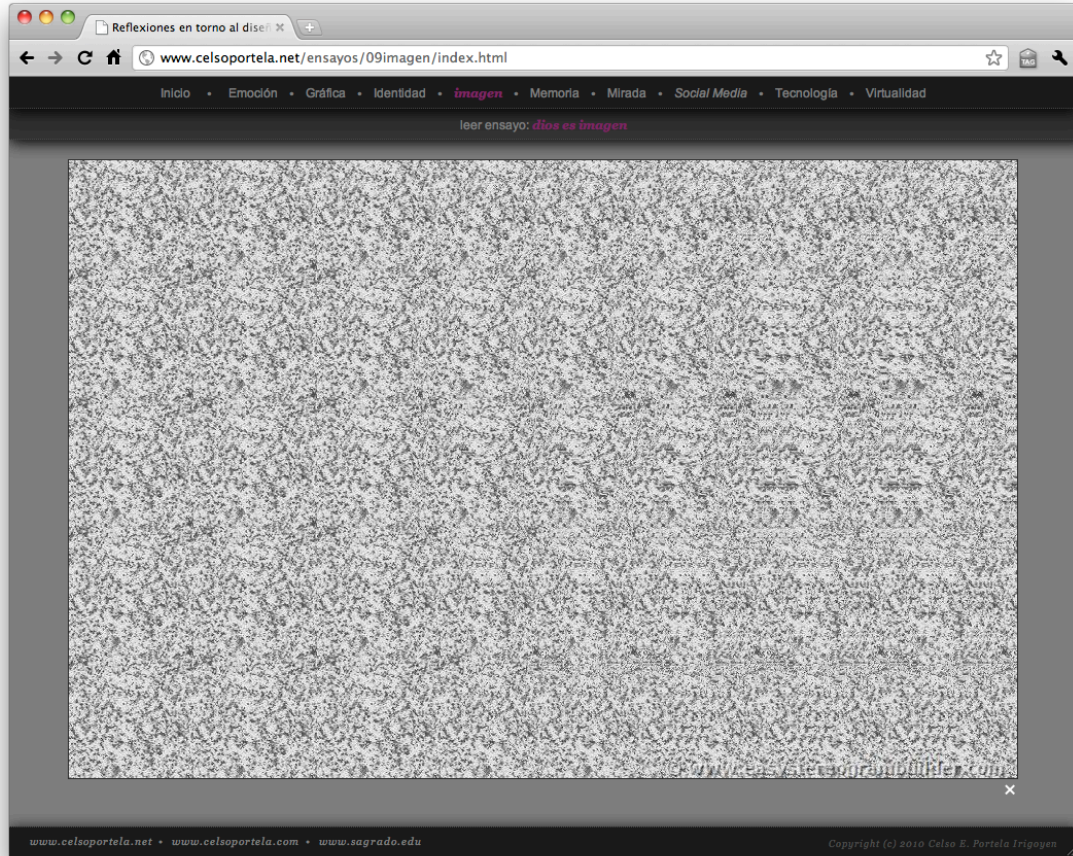
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Imagen

Ensayo: “Dios es imagen”

Resumen: Este ensayo trata de dar una explicación creíble al poder que tiene la imagen sobre el sujeto.

Interpretación visual: Mediante el uso de un estereograma se revalida el ensayo al revelar el engaño y poder de la imagen sobre el sujeto.



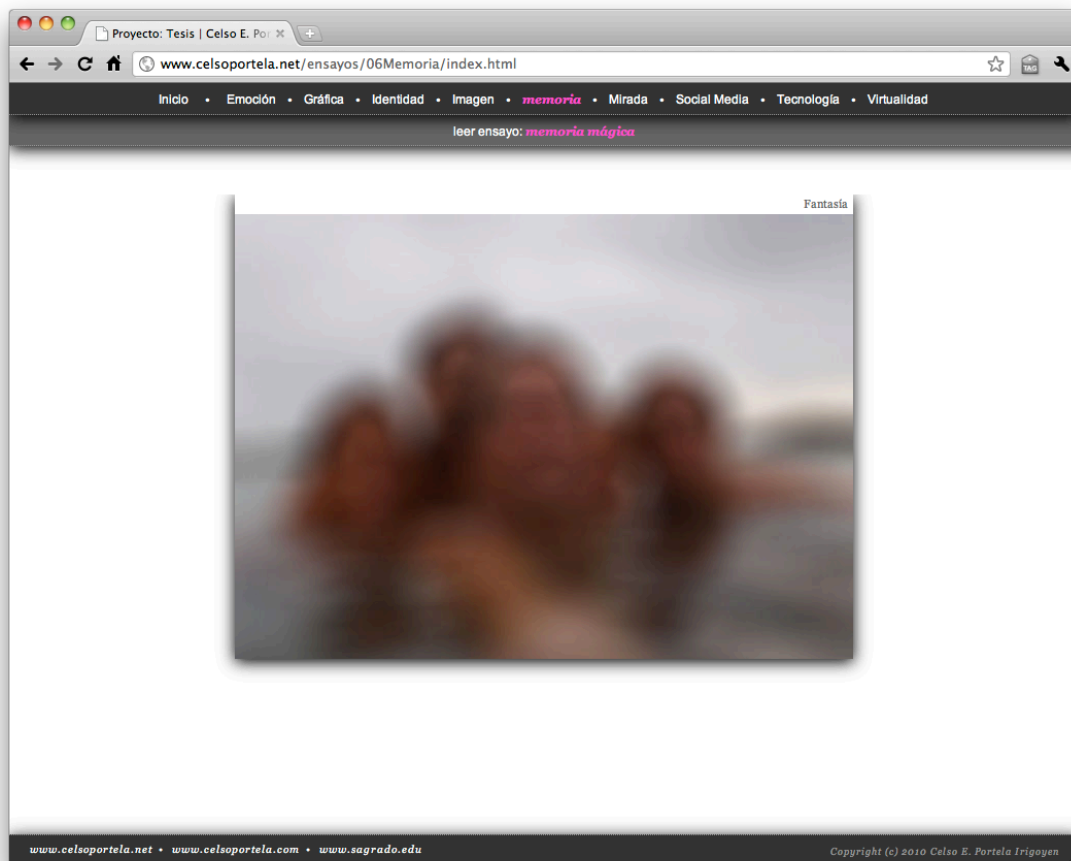


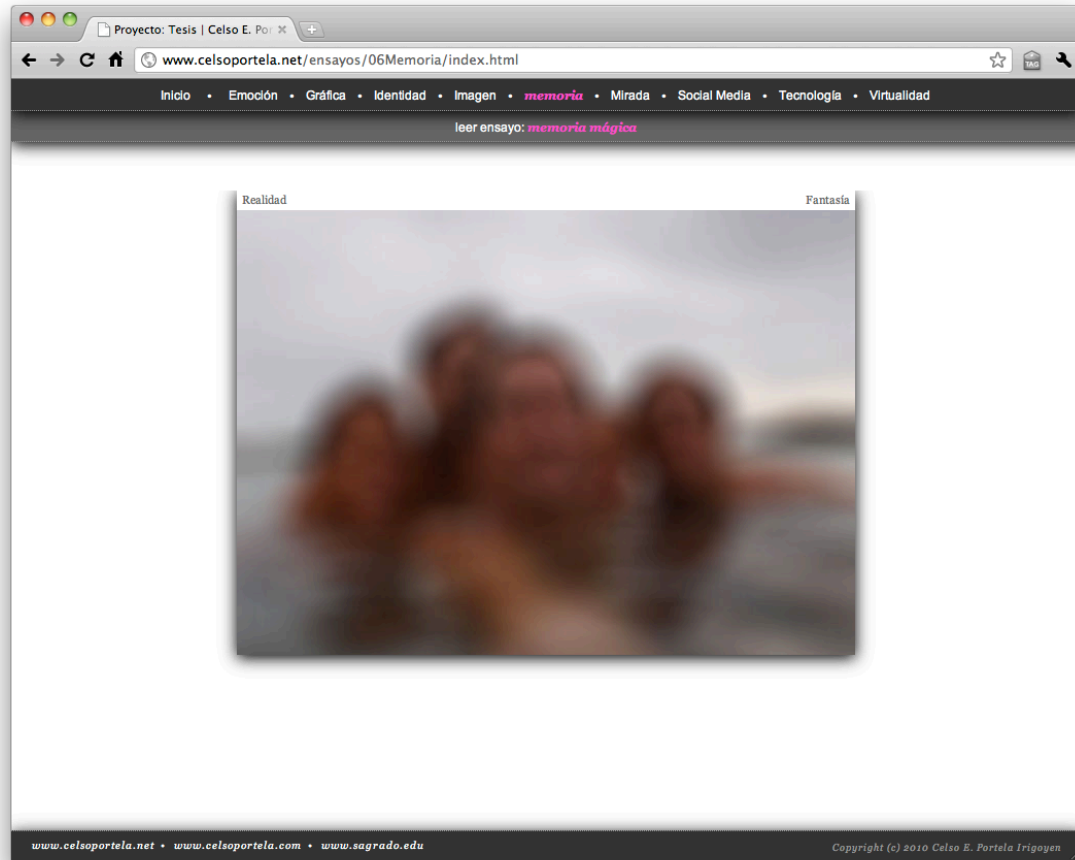
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Memoria

Ensayo: “Memoria mágica”

Resumen: Trata de mostrar una de las muchas facetas de la memoria, en especial la de sus debilidades. Propone, cómo la memoria puede ser engañada a través de la imagen que ha sido diseñada para el beneficio de otros.

Interpretación visual: Se utiliza una imagen que pretende representar la realidad y la memoria. Se utiliza la imagen desenfocada para representar la realidad y de modo enfocada para representar la fantasía o memoria.






Proyecto: Tesis | Celso E. Portela

www.celsoportela.net/ensayos/06Memoria/index.html

Inicio • Emoción • Gráfica • Identidad • Imagen • *memoria* • Mirada • Social Media • Tecnología • Virtualidad

leer ensayo: *memoria mágica*

Realidad Fantasia



www.celsoportela.net • www.celsoportela.com • www.sagrado.edu Copyright (c) 2010 Celso E. Portela Irigoyen


Proyecto: Tesis | Celso E. Portela

www.celsoportela.net/ensayos/06Memoria/index.html

Inicio • Emoción • Gráfica • Identidad • Imagen • *memoria* • Mirada • Social Media • Tecnología • Virtualidad

leer ensayo: *memoria mágica*

Realidad Fantasia



www.celsoportela.net • www.celsoportela.com • www.sagrado.edu Copyright (c) 2010 Celso E. Portela Irigoyen


Proyecto: Tesis | Celso E. Portela

www.celsoportela.net/ensayos/06Memoria/index.html

Inicio • Emoción • Gráfica • Identidad • Imagen • *memoria* • Mirada • Social Media • Tecnología • Virtualidad

leer ensayo: *memoria mágica*

Realidad Fantasia



www.celsoportela.net • www.celsoportela.com • www.sagrado.edu

Copyright (c) 2010 Celso E. Portela Irigoyen

The image shows a screenshot of a web browser displaying a page from 'www.celsoportela.net'. The browser's address bar shows the URL 'www.celsoportela.net/ensayos/06Memoria/index.html'. The page has a dark navigation bar with links: 'Inicio', 'Emoción', 'Gráfica', 'Identidad', 'Imagen', 'memoria', 'Mirada', 'Social Media', 'Tecnología', and 'Virtualidad'. Below the navigation bar, there is a link 'leer ensayo: memoria mágica'. The main content area features a large photograph of five people (three men and two women) smiling and floating in the water. The photo is framed by a thin border with the words 'Realidad' on the left and 'Fantasia' on the right. At the bottom of the page, there is a footer with the text 'www.celsoportela.net • www.celsoportela.com • www.sagrado.edu' on the left and 'Copyright (c) 2010 Celso E. Portela Irigoyen' on the right.


Proyecto: Tesis | Celso E. Portela

www.celsoportela.net/ensayos/06Memoria/index.html

Inicio • Emoción • Gráfica • Identidad • Imagen • *memoria* • Mirada • Social Media • Tecnología • Virtualidad

leer ensayo: *memoria mágica*

Realidad



www.celsoportela.net • www.celsoportela.com • www.sagrado.edu

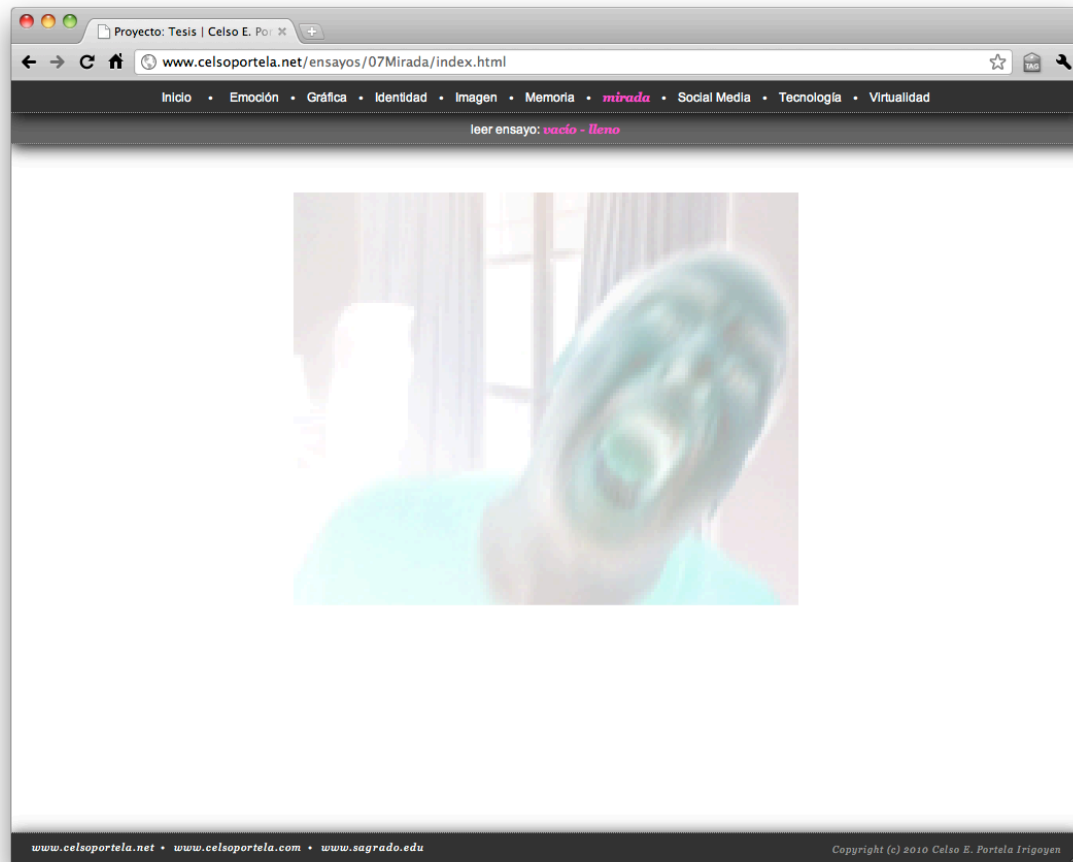
Copyright (c) 2010 Celso E. Portela Irigoyen

Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Mirada

Ensayo: “Vacío - Lleno”

Resumen: Es una reflexión en torno a la teoría del *gaze* o el *objeto a* de Lacan y cómo se manifiesta en el filme *Rear Window* de Alfred Hitchcock.

Interpretación visual: Mediante el uso de la *webcam* del usuario se pretende lograr un diálogo visual entre el sujeto y su imagen modificada creando una situación de escopofilia o placer de mirar.

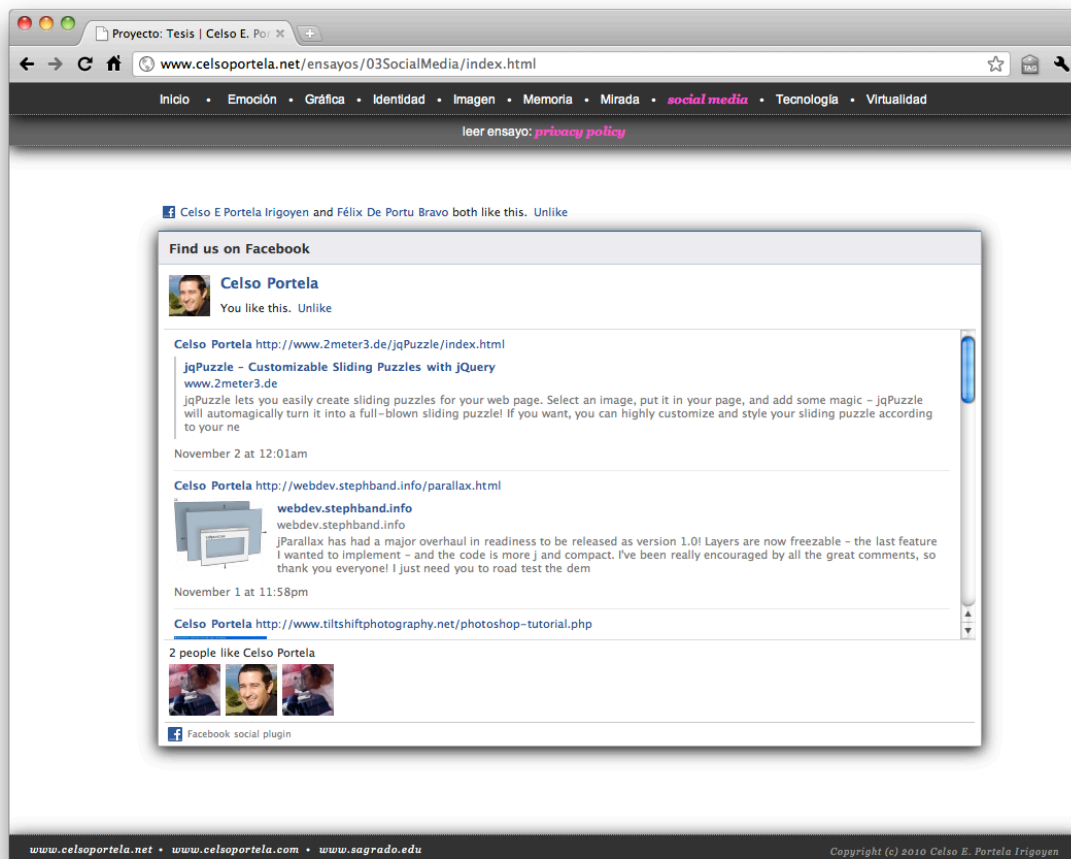


Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – *Social Media*

Ensayo: *Privacy Policy*

Resumen: Presenta cómo los rituales de los espacios privados son invadidos y manipulados por el ciberespacio al cual acudimos.

Interpretación visual: Por medio del uso de lenguajes de programación se publica mi página de Facebook al público creando una crítica al tema de la privacidad en el Internet.

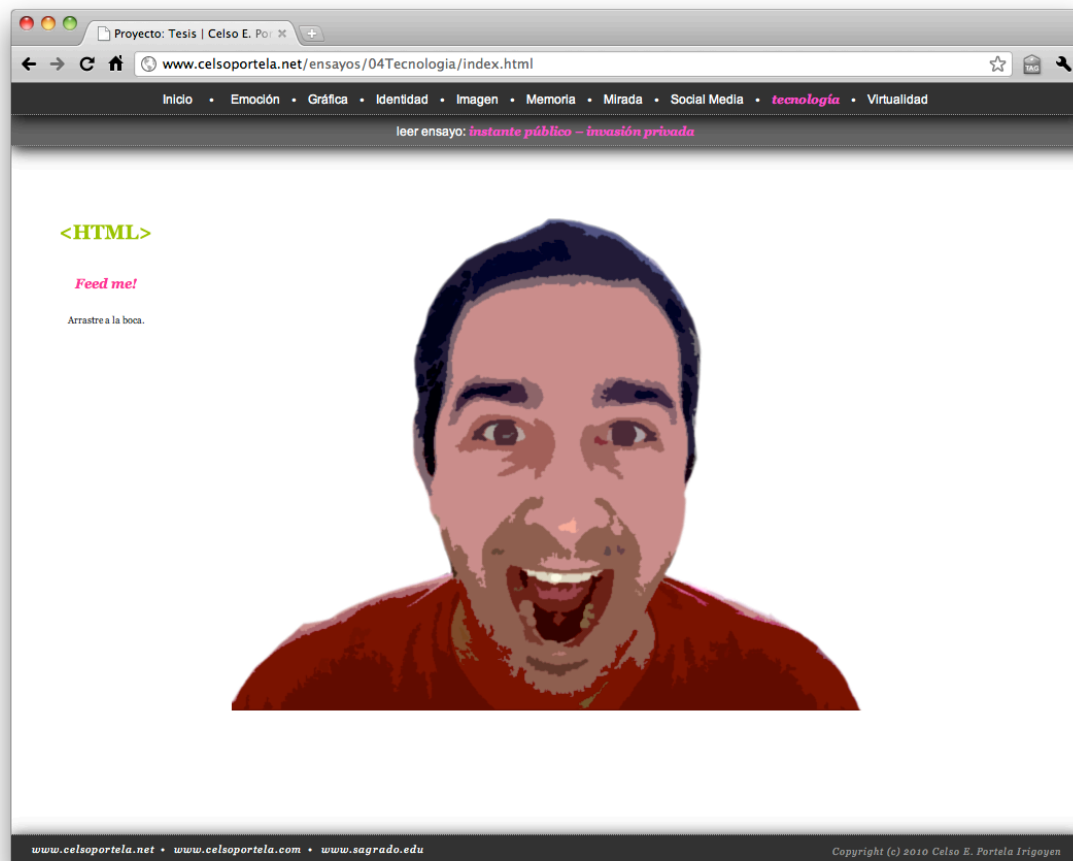


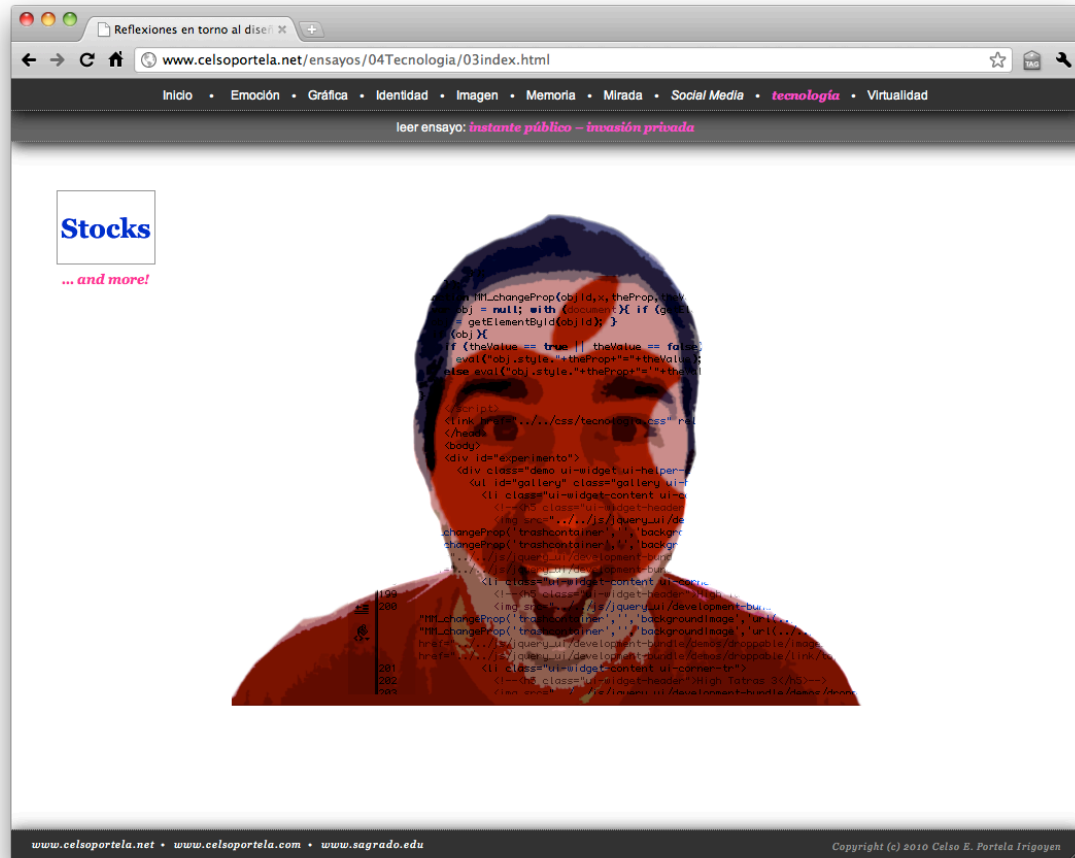
Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Tecnología

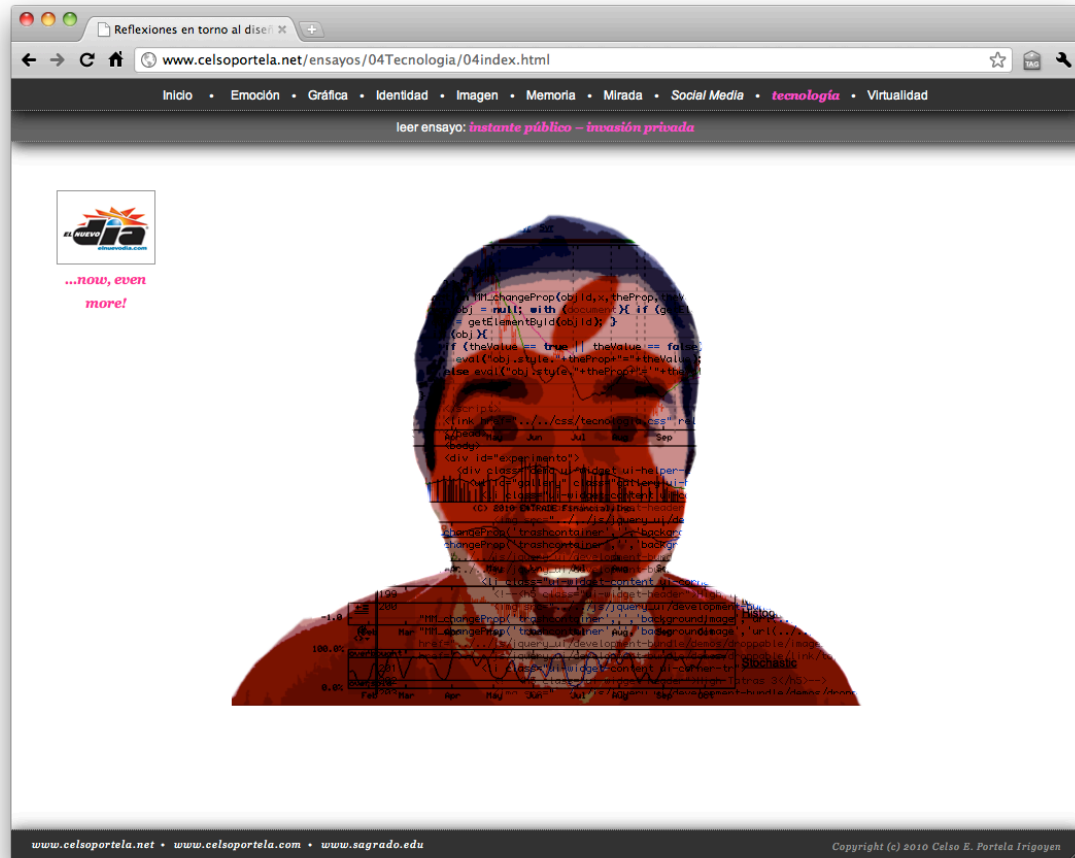
Ensayo: Instante público – invasión privada

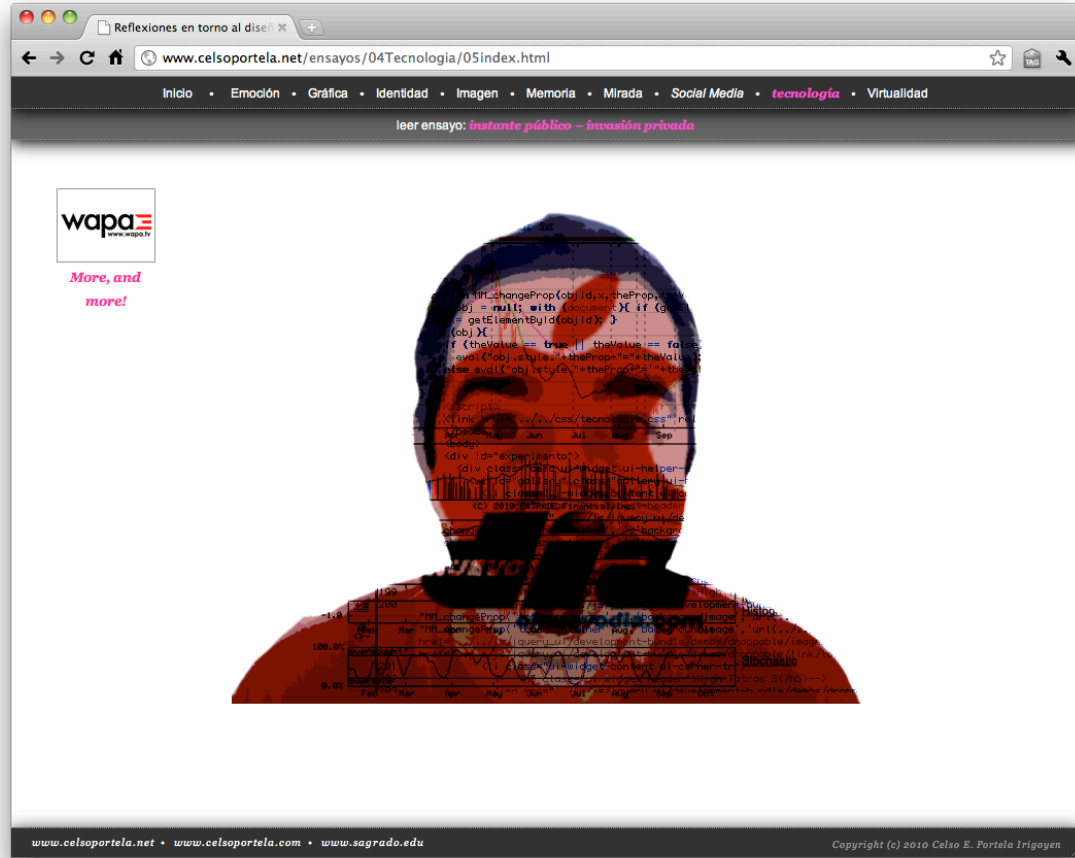
Resumen: Aumenta el entendimiento de la propuesta de Baudrillard sobre la realidad o simulación a través del pixel de la imagen fotografiada y cómo esta invade nuestra intimidad para modificarla y recrear una nueva.

Interpretación visual: En este lienzo se hace una representación jocosa del tema al simular introducir pedazos y fragmentos de la cultura, la familia y nuestros intereses del mundo exterior al interior hasta formarnos en un todo colmados del todo exterior.

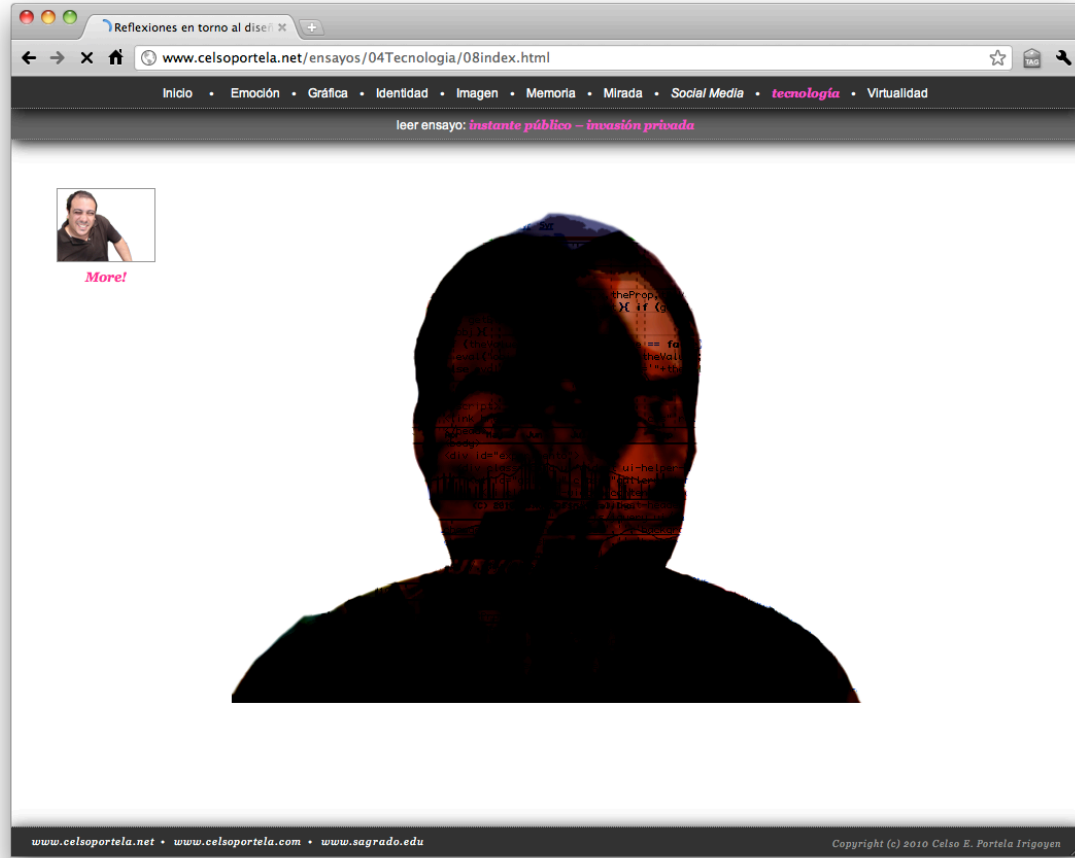


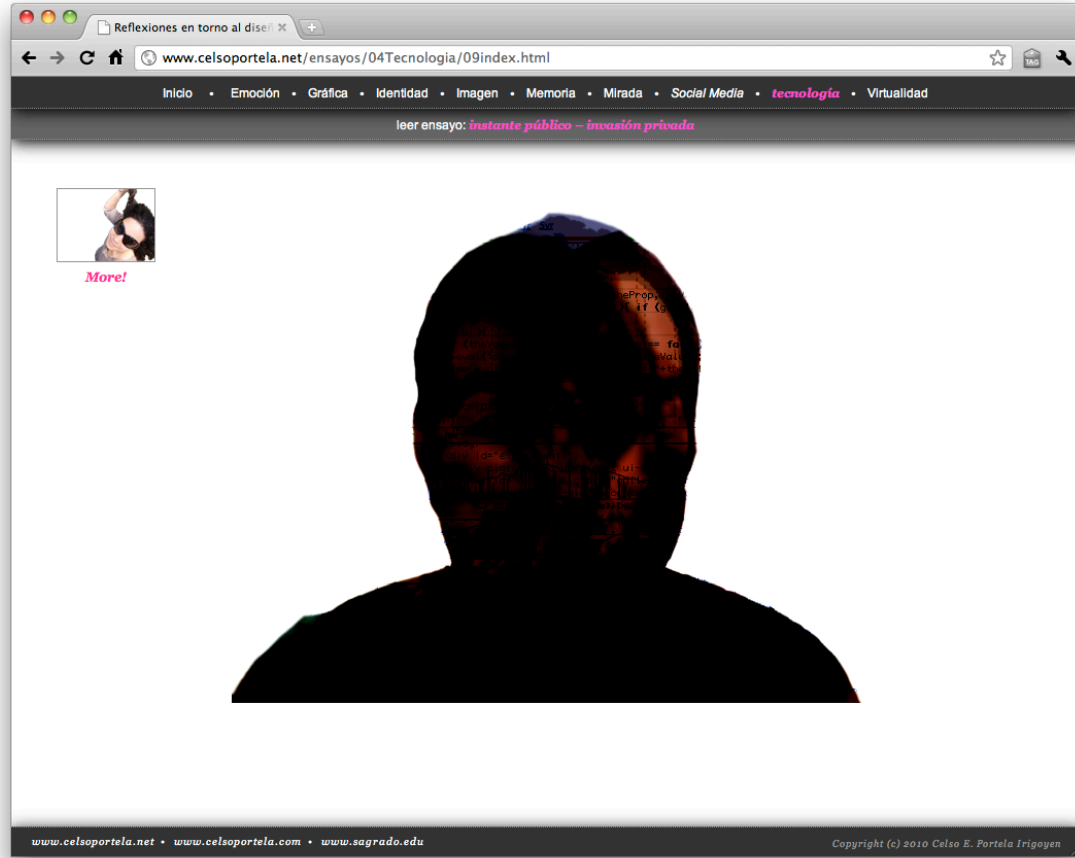


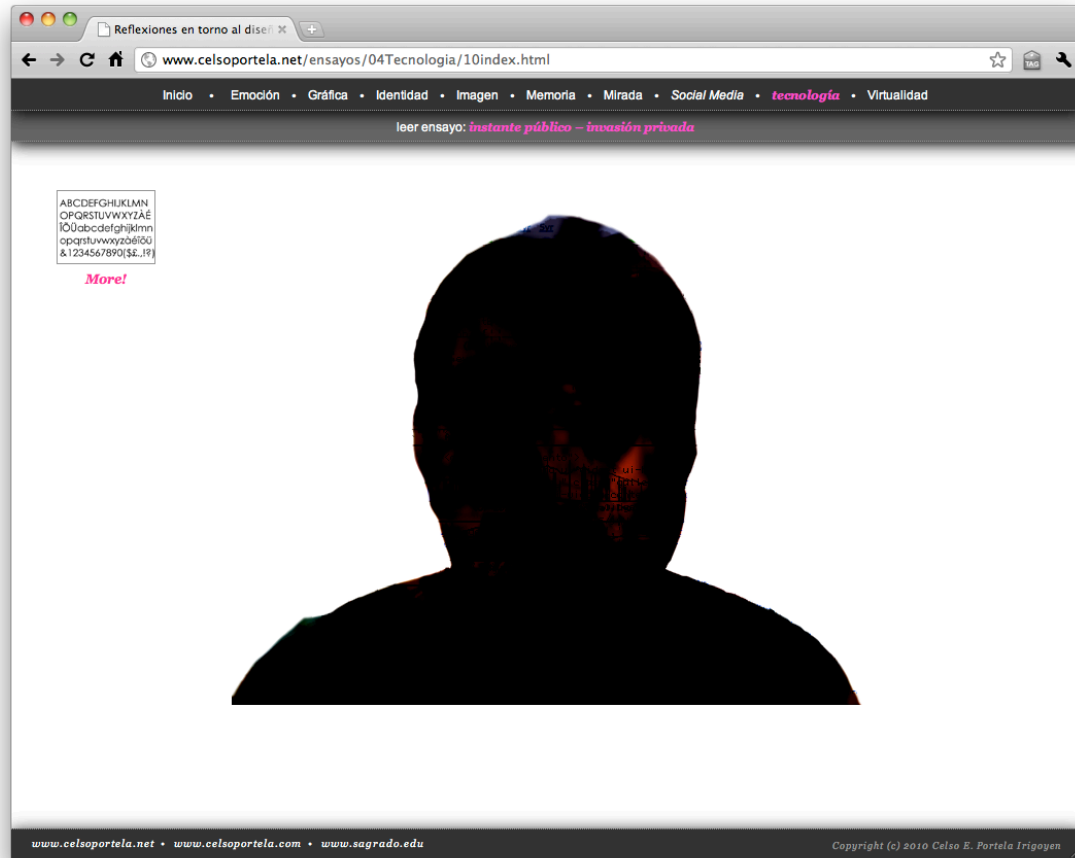


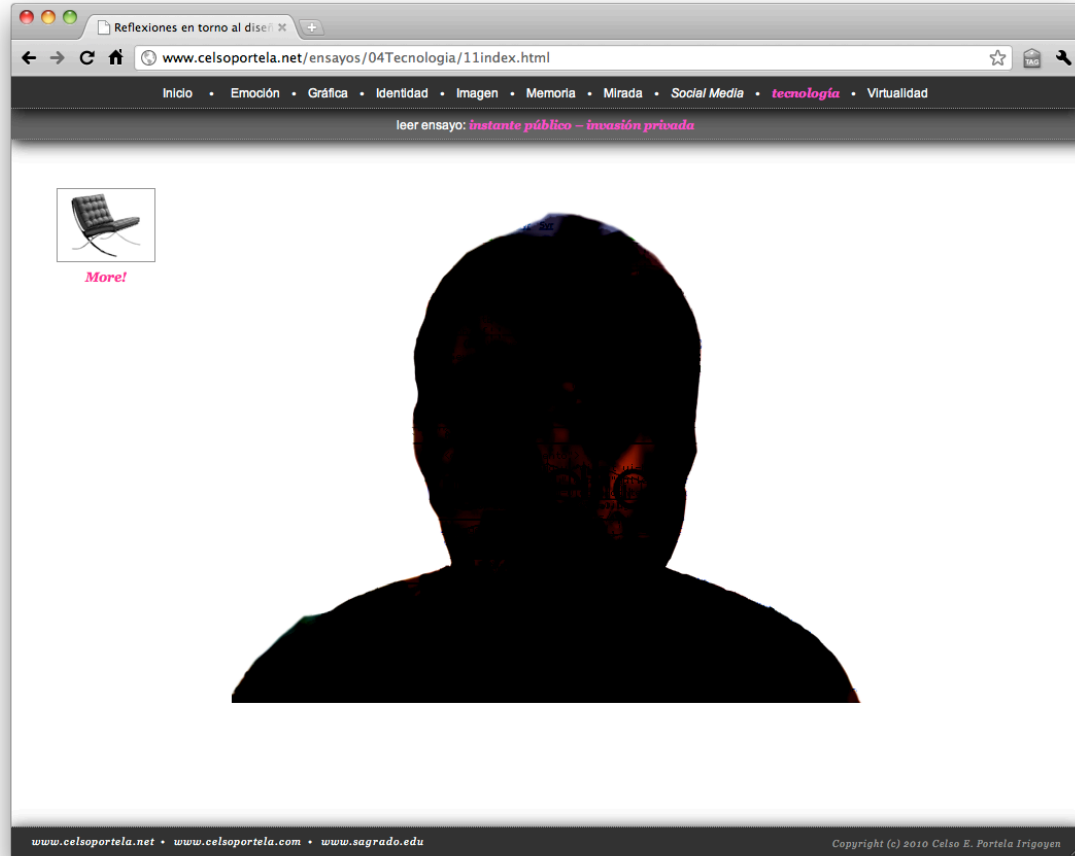


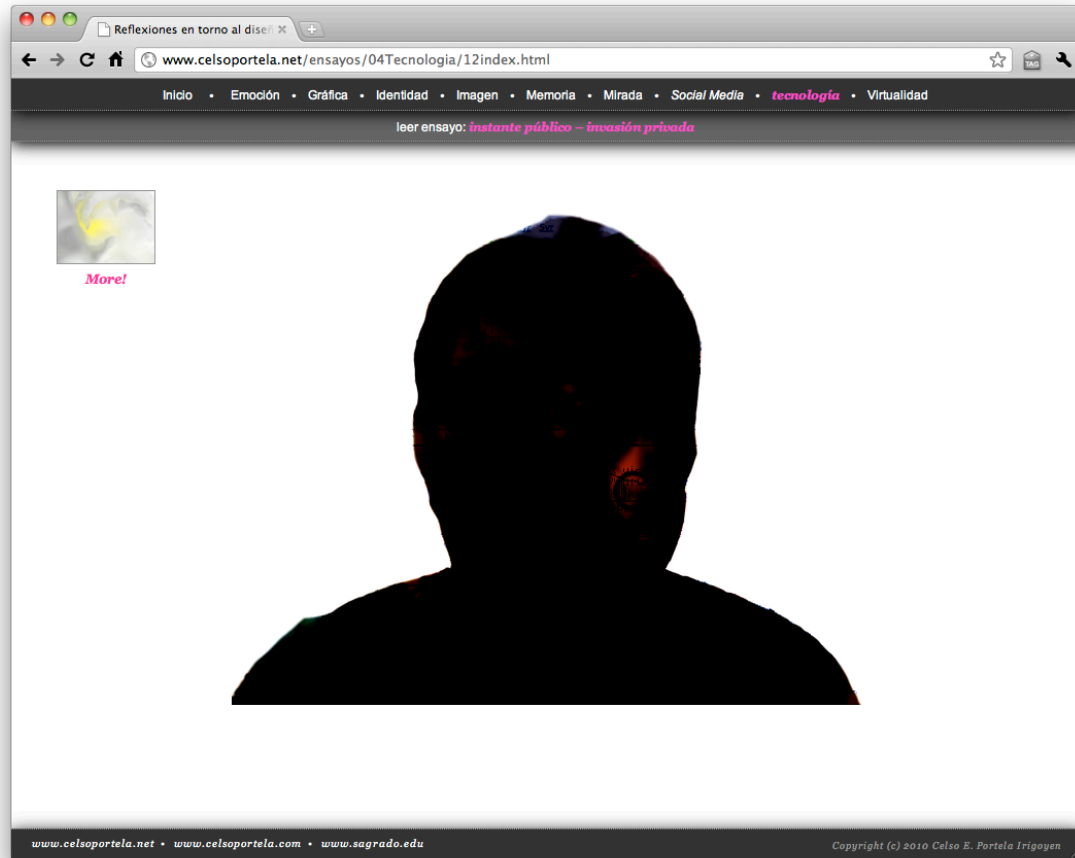


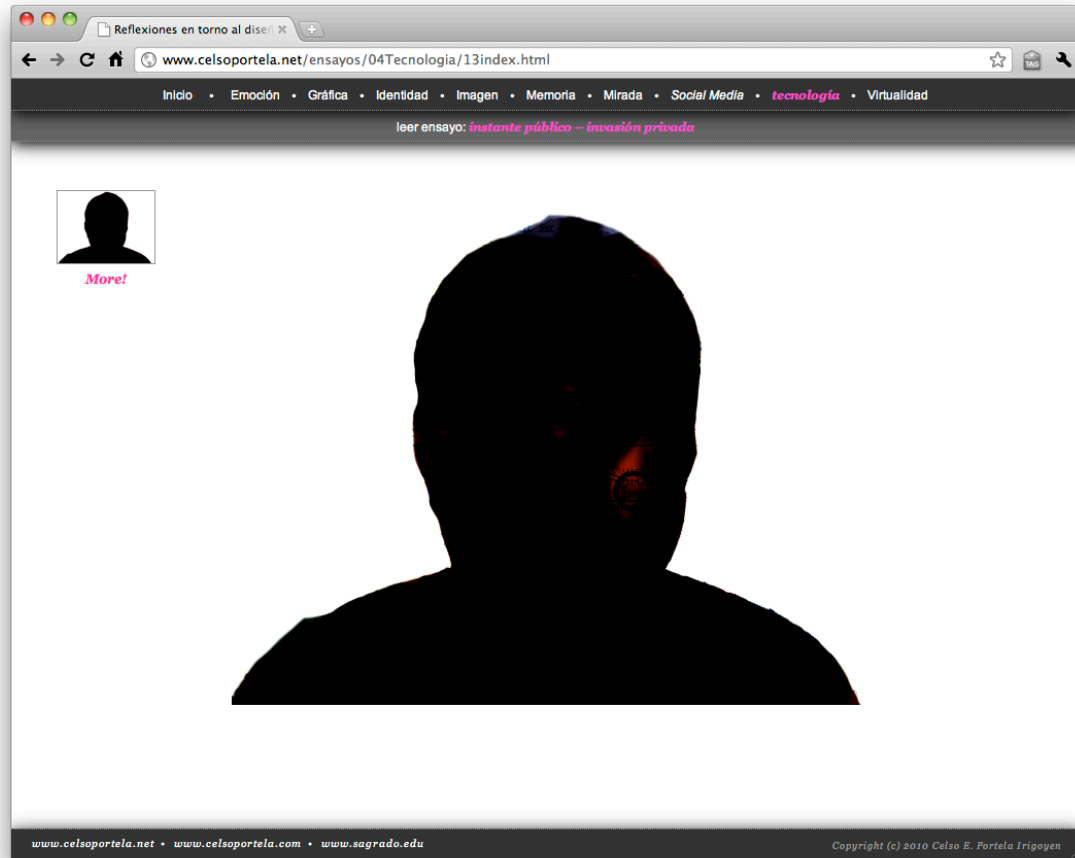


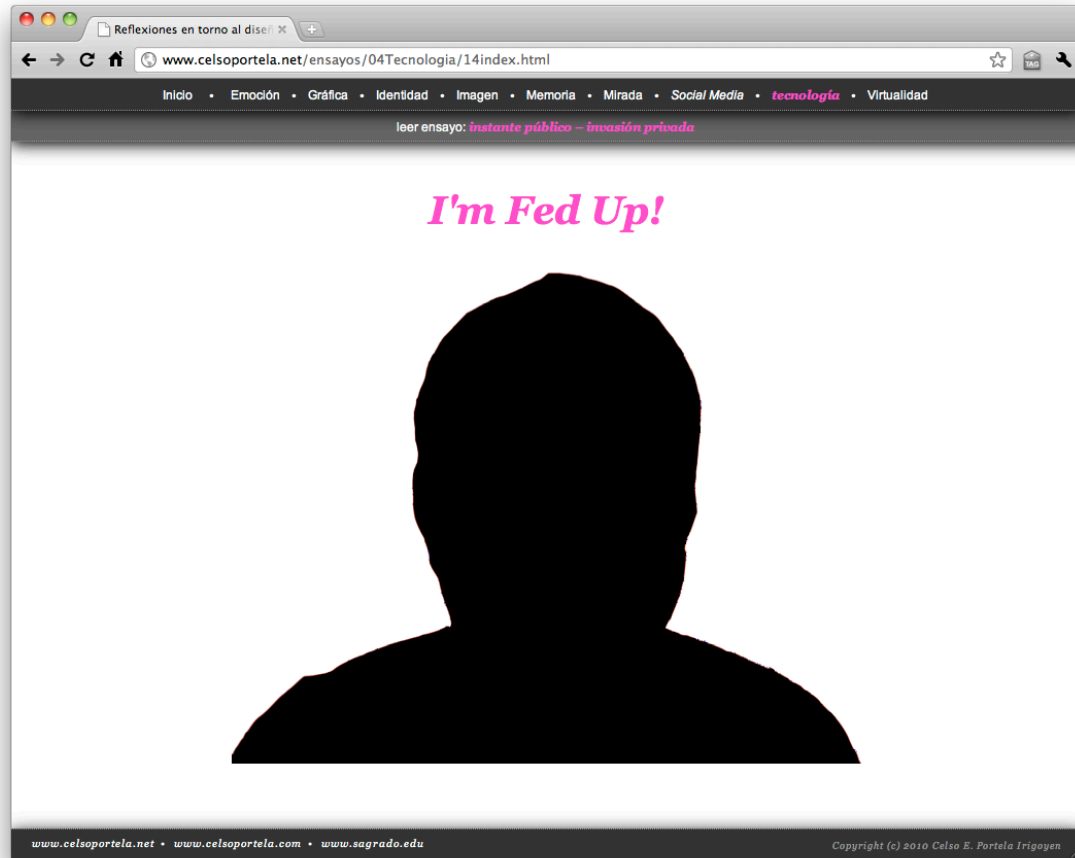










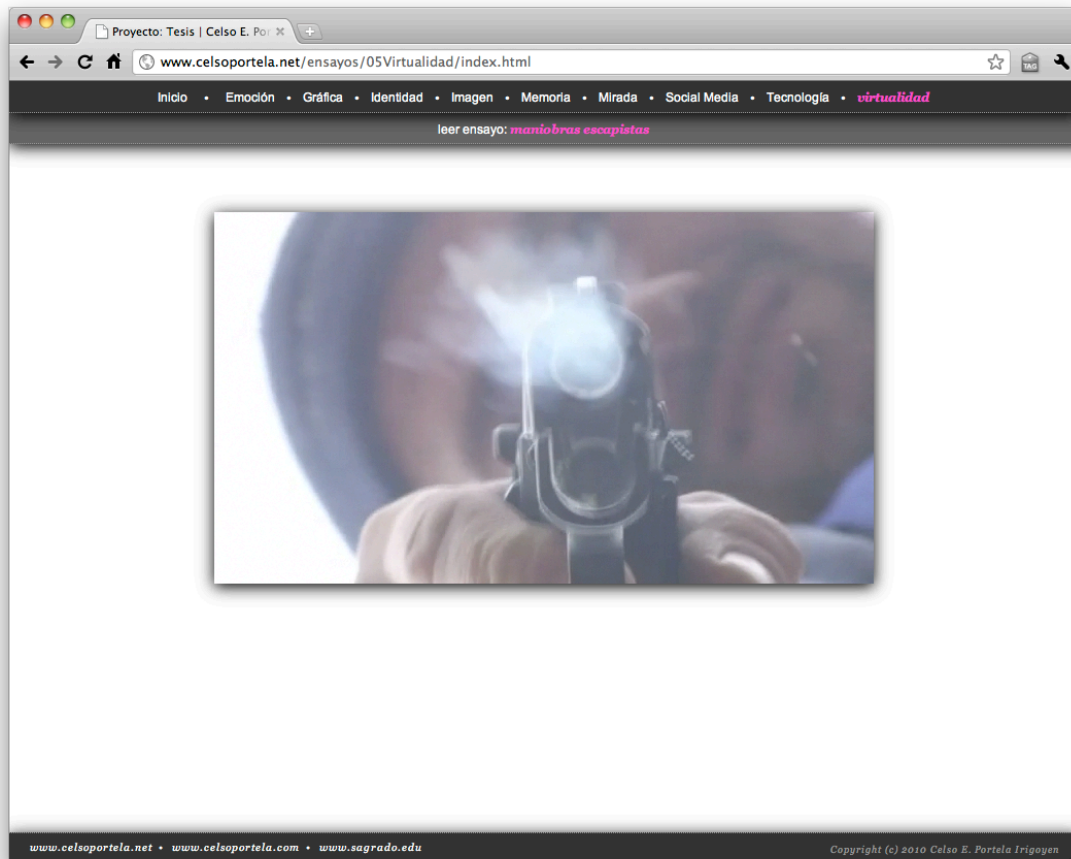


Captura de pantalla, resumen e interpretación visual – Virtualidad

Ensayo: Maniobras escapistas

Resumen: Trata de dar una explicación de cómo el diseñador de realidades virtuales logra crear en el espectador el efecto de un viaje deseado y propone una realidad virtual absoluta.

Interpretación visual: Mediante el uso de un vídeo que muestra a un hombre que dispara directamente al sujeto exponiéndolo a la expectativa de una virtualidad simulada.



ANEXO

CD-ROM

Este CD-ROM, compatible con Macintosh y PC, contiene la versión digital de este documento así como también una versión del portal en Internet de este proyecto el cual puede funcionar sin que la computadora del usuario esté conectada al Internet para poder navegarlo e interactuar. Para poder comentar en los diferentes ensayos es necesario que el usuario esté conectado al Internet.