

Trabajo Final:

# **Mesmedades nebulosas**

## **Virtualidades en contexto**

**Especialización en Procesos y Práctica de Producción Artística  
Contemporánea**

2017

Nombre del estudiante: Miguel Ángel Rodríguez

Directora: Lila Pagola

**Dedicatoria:**

A Ivana, por su amor y su convicción,  
a mis hijos, a mi familia y a mi nieto Joaquín, por la alegría y la esperanza.

**Agradecimientos:**

Este momento de evocación es muy importante para mí porque me siento acompañado por todos los que nombro y por aquellos que hicieron posible que accediera a esta instancia. Agradezco:

- A Lila, mi directora, por su dedicación, su generosidad y su paciencia.
- A Adolfo Colombres, por la solidaridad reflexiva en la amistad compartida.
- A Ivana, mi compañera fundamental, por su amor y su compromiso siempre.
- A Vanina, Facundo y Rocío, por su ayuda y por su estímulo.
- A Mario Marchese Florit, por su colaboración y su disponibilidad permanente.
- A mis compañeros de la Especialidad, por compartir la aventura de ser alumnos.
- A la Facultad de Artes y a sus espacios, a los que viví nuevamente con ilusión estudiantil.
- A todos los otros que me hacen pensar y hablar de nosotros.

Córdoba, 20 de julio de 2017

# Índice

- Resumen. Palabras claves	1
- Introducción	2
<b>1. Virtualidades en contexto: la nebulosa entre la red, los espacios y el arte público</b>	<b>3</b>
1.1. La gran decisión de transitar el arte neomedial y el arte público	3
1.2. El espacio público, hospedaje social del arte	4
1.3. "Mesmedades", una intervención cartográfica de arte público	6
<b>2. Mi mirada de exhortación en "Mesmedades nebulosas"</b>	<b>6</b>
2.1. El GIF y su contexto	6
2.2. El GIF, "Mesmedades" y yo	9
2.3. El GIF en "Mesmedades": una clave de lectura social	10
<b>3. Referencias donde abrevio</b>	<b>11</b>
3.1. Incidencias referenciales en "Mesmedades"	11
<b>4. Desarrollo y materialización de las virtualidades</b>	<b>15</b>
4.1. Etapas del proyecto	15
4.2. Descripción de las obras y proceso de trabajo	17
4.3. Situación expositiva	18
4.4. Planteo curatorial: galería virtual; montaje de obras	19
4.5. Registro de alcance de la muestra	23
<b>5. Conclusión</b>	<b>24</b>
<b>6. Glosario</b>	<b>26</b>
<b>7. Bibliografía</b>	<b>27</b>
<b>8. Anexos</b>	<b>29</b>
8.1. C D (Flyer-GIF de difusión, Flyer-GIF publicación y galería de obras	29
8.2. Tarjeta-catálogo de la actividad presencial	30
8.3. Principales comentarios tomados de la página sistematizados por obras	31
8.4. Crítica de Verónica Molas realizada en diario La Voz del Interior	32
8.5. Comentario de Lila Pagola	33
8.6. Comentario de Adolfo Colombres	33

## Resumen

Este trabajo final es el resultado de la búsqueda de distintas formas de producción que me permitieran transitar hacia el arte neomedial y el arte público. Este recorrido es parte de una indagación en el proceso creativo. Para ello, comencé realizando pruebas de fotos intervenidas digitalmente; después, continué con tomas secuenciales combinando distintas situaciones; empecé a experimentar con el movimiento; armé algunos GIF elementales que me entusiasmaron y, esto me ayudó a tomar la decisión de abordar el GIF animado para este proyecto. En la temática de estas intervenciones digitales de espacios públicos, decidí afrontar aspectos socioculturales, y los abordé desde lo contextual (leitmotiv de mi producción), por esa razón, asumo, la geolocalización en algunos lugares emblemáticos de la ciudad de Córdoba y otros, particularmente importantes para mí.

Cada GIF posee varios componentes que aportan sentido. Éstos son: la cartografía de ciudad de localización, la temática; el sitio específico de la escena, y, en algunos, la referencia sutil a otras obras de arte. También, distintos recursos poéticos (puros o combinados), como la metáfora, la paradoja, la ironía, la antítesis, el absurdo, la polisemia, la comparación, la repetición, entre otros. En la realización de las obras partí de un guion y el archivo de fotografías tomadas por mí, modifiqué cada fotograma interviniendo cada imagen hasta adecuarla a las necesidades de cada obra.

Con cada uno de los GIF que realicé, intervine virtualmente veintidós espacios públicos representados.

**Palabras claves:** GIF; arte neomedial; geolocalización; espacio público; cartografías.

## Introducción

El artista de hoy aparece como operador de signos,  
que modela las estructuras de producción con el fin  
de lograr dobles significantes.  
*Nicolás Bourriaud<sup>1</sup>*

Mientras cursaba los distintos seminarios de la especialidad en Procesos y Prácticas de Producción Artística Contemporánea de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, fui descubriendo un universo que, si bien no me resultaba absolutamente ajeno, tampoco formaba parte de mi labor artística hasta ese momento: el arte en las redes.

Me propuse, entonces, transitar caminos de formación disciplinar sobre arte digital y, particularmente, sobre el GIF animado, ya que carecía de información y de formación sobre ellos para este nivel académico.

A pesar de la debilidad de mis recursos tecnológicos hasta entonces, decidí basarme en las fortalezas con las que contaba: las intervenciones en imágenes digitales, mi experiencia como arquitecto en la indagación del espacio público y un sostenido ejercicio en el abordaje de los conflictos sociales como disparadores de mi producción artística.

Eso me permitió profundizar en aspectos de la web relacionados con la producción y circulación de obras artísticas y, también, me animó a experimentar en otras formas de realizar obras.

Como punto de partida de esta investigación, tomé la decisión de transitar el arte neomedial y el arte público. A partir de esta elección, decidí trabajar el GIF animado como lenguaje audiovisual, que se mantiene vigente en los nuevos medios. Para ello debí indagar acerca del espacio público virtual, del concepto y del alcance de cartografía, de geolocalización y, especialmente, me propuse definir qué es un GIF, cuáles son sus características y cómo podría aprovecharlas para realizar una intervención artística crítica en el espacio público virtual que fuera, a su vez, una clave de lectura social.

Traté de organizar el desarrollo de esta investigación en distintas etapas, entre las que privilegié la producción y selección de obras para armar un primer corpus de GIF. Luego, me propuse el armado de una página web para ir montando allí virtualmente la muestra, durante un periodo de alrededor de seis meses, con la intención de llegar a una exposición pública de las obras antes de la presentación de este escrito final.

A lo largo de este trabajo, fui haciendo permanentes ajustes entre lo que me propuse en un primer momento y lo que las circunstancias me dictaron, de modo que éste es un trabajo distinto del plan original que, según mi punto de vista, se enriqueció en el trayecto.

Llegado a este punto, diré que siempre produce cierta incertidumbre el hecho de asumir nuevas herramientas y nuevos lenguajes de producción. Más aún, cuando, como en mi caso, la experiencia vivida es tan transformadora y hasta incómoda respecto de mi propia trayectoria en la producción de objetos. No obstante, la posibilidad de seguir creciendo como artista y como persona es un saludable estímulo para emprender el desafío.

---

<sup>1</sup> BOURRIAUD, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

## Mesmedades<sup>2</sup> nebulosas<sup>3</sup>

### Virtualidades en contexto

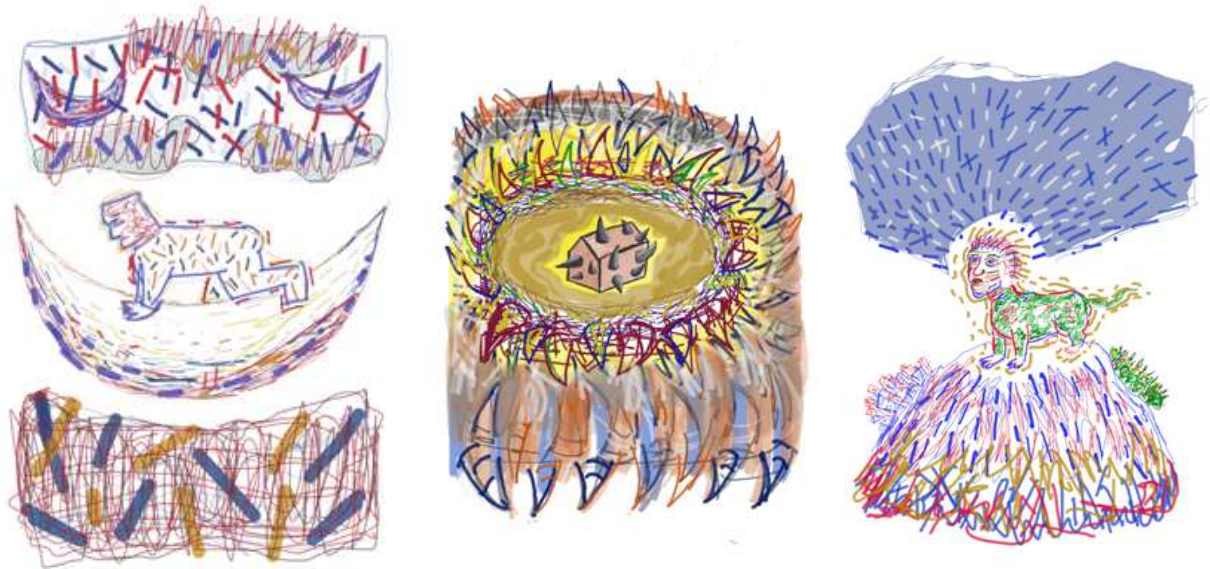
La ciudad es un contenedor y transformador, autónomo y explosivo. Hace demandas y mantiene promesas, usa poder para expandir o dismantelar posibilidades. La misma presión de su espacio limitado produce más colisiones e interacciones sociales dentro de una generación de lo que habría ocurrido en muchos siglos si no fuera por esta fuerza. Las ciudades atraen a personas, ideas y líneas de energía social. En cierto modo, podemos entender la creación de la metrópoli como el matrimonio de la tecnología y el espíritu humano, una amalgama de lo mundano y lo extraordinario, o como una expresión de potencial.

Amir Baradaran<sup>4</sup>

## 1. Virtualidades en contexto: la nebulosa entre la red, los espacios y el arte público

### 1.1. La gran decisión: transitar el arte neomedial y el arte público

Esta tarea que denomino como la gran decisión se emparenta en mi caso con lo que dice Prada de que “los realizadores en el campo del arte han estado estrechamente ligados a la tecnología y son unos de los primeros en adoptarlas (Prada, 2012: 9)”. En mi caso, a pesar de mis incipientes incursiones en el área, este trabajo final, es entonces, fruto de una migración de la producción de objetos a la experimentación de lo neomedial. Es el resultado de la búsqueda de distintas formas de producción que me permitieran transitar hacia el arte neomedial y el arte público. Este recorrido es parte de una indagación en el proceso creativo: desde hace más de treinta años, vengo trabajando con técnicas de talla en madera y piedra, resina, cartapesta, pintura acrílica y dibujo a mano alzada en distintos soportes. Ya hace cinco años que comencé a incorporar técnicas digitales en dibujos con tableta gráfica, en diseños en Autocad para realizar esculturas en madera y en hierro con corte láser; además, hice intervenciones digitales en imágenes de espacios urbanos, pensadas para que circulen en las redes sociales y realicé algunos proyectos de Realidad aumentada.



<sup>2</sup>Mesmedades: *fam.* Naturaleza, virtualidad. Ús. En la frase *por su misma mesmedad*, por sí mismo, sin ayuda de nadie. (RAE, 2014)

<sup>3</sup>Nebulosas: *adj.* Arg., Cuba, Méx., R. Dom. y Ur. Vago, incierto, poco claro. *Es un proyecto un tanto nebuloso.* (RAE, 2014)

<sup>4</sup>BARADAN, E: Recuperado de [http://amirbaradaran.com/ab\\_crumbing\\_cities.phpt](http://amirbaradaran.com/ab_crumbing_cities.phpt) . Consultado el 15 de julio de 2016.

Ejemplos de algunos dibujos digitales que realicé entre los años 2012 y 2014

## Intervención en espacio público

El objetivo del arte, después de todo, no es cambiar las cosas —las cosas de hecho están cambiando por sí mismas solo el tiempo—. La función del arte es más bien mostrar, hacer visible la realidad que generalmente se pasa por alto. Al asumir la responsabilidad estética de un momento muy específico para cambiar el espacio público, el artista revela las dimensiones soberanas actuales del orden simbólico contemporáneo que lo político, en su mayor parte, trata de ocultar. El espacio interactivo es en donde nos encontramos inmediatamente frente a la ambigüedad de la noción contemporánea de libertad que funciona en nuestra democracia como una tensión entre la libertad soberana e institucional.

Boris Groys



## Otro grito

Este trabajo surge como una expresión más, que asume la intranquilidad y las reclamos comunitarios de los habitantes del sector sur de la ciudad de Córdoba, que nos vemos afectados por la contaminación del medio ambiente. La obra en su materialización es un rostro cuyas líneas están realizadas en planchuelas de hierro y a modo de piel o cobertura, tiene dos placas de vidrio laminado con cabellos dispuestos en su interior, de los vecinos de los barrios afectados: San Antonio, 2 de Abril, Incafi, Inca II, Los Ceñitas y Arigas. Esos cabellos operan simbólicamente a modo de firmas con el ADN de cada uno, y dejan asentado el estado actual de salud del vecindario. Este proyecto, por su ubicación, tiene carácter de señalamiento, como una construcción permanente de conciencia y memoria. Es otro grito de espanto o fado forma de contaminación, de horror y de injusticias.

Miguel Ángel Rodríguez  
Proyectista virtual

Ubicación: Av. Volperraino 4.850, 8° San Antonio  
Medidas: 8,00 x 4,20 m  
Materiales: planchuela de hierro, vidrio laminado y cabello humano.

"Otro grito" - Intervención digital personal en espacio urbano. 2015

Después de realizar ese recorrido, y habiéndome fortalecido en el trayecto académico de la Especialización en Arte Contemporáneo, tanto en el ámbito intelectual como en el anhelo de cambiar en las formas de producción, decidí asumir para este trabajo final una obra en soporte digital dentro de las producciones de arte noemedia.

Para ello, comencé realizando pruebas de fotos intervenidas digitalmente; después, continué con tomas secuenciales combinando distintas situaciones; empecé a experimentar con el movimiento; armé algunos GIF<sup>5</sup> elementales que me entusiasmaron y, esto me ayudó a tomar la decisión de abordar el GIF animado para este proyecto.

En la conformación y en la temática de estas intervenciones digitales, decidí afrontar aspectos socioculturales, y los abordé desde lo contextual (leitmotiv de mi producción), por esa razón, asumo, la geolocalización en algunos lugares emblemáticos de la ciudad de Córdoba y otros, particularmente importantes para mí.

El mapeo, como cartografía sensible, con el que realicé la representación del espacio físico, hace referencia a espacios que pueden ser reconocidos. Me interesa que la obra se ubique en el límite entre lo real y lo ficticio, entre lo que es y lo que puede ser.

## 1.2. El espacio público, hospedaje social del arte

Mi intención es intervenir el espacio público representado con GIF geolocalizados, que dialoguen entre sí, en instancias comunicativas virtuales. El mapa es el recurso que utilicé como medio de representación del espacio público tangible.

El espacio público promueve la identificación de los ciudadanos como individuos pertenecientes a una comunidad, a un colectivo, a un grupo. Esto genera distintas estrategias de asociación, de interrelación, de intercambio y de circulación de bienes tangibles e intangibles que distinguen una ciudad de otra desde el punto de vista social, cultural y artístico. De este modo, preservan el tejido social de las ciudades y promueven conductas identitarias, a la vez que pretenden crear ciudadanías ecuanímes.

<sup>5</sup>GIF: Ver Glosario, pág.28.

Estos sitios favorecen y permiten la comunicación interpersonal, reflejan y explican muchas de las características de las ciudades en las que se insertan. Desde mi punto de vista, son espacios privilegiados para alojar a las más diversas acciones e intervenciones artísticas.

El espacio público es, entonces, desde esta perspectiva, fundamentalmente, un espacio de comunicación que, en mi caso, no está pensado como el espacio físico, sino el espacio público de Internet, un espacio social, ampliamente utilizado y difundido, que forma parte de la subjetividad contemporánea, es decir, el espacio público de la contemporaneidad. Ahora bien, al espacio público físico todo el mundo puede acceder, a diferencia del espacio público de la web al que pueden acceder aquellos que tienen los medios. Sin embargo, considero que son sitios que funcionan como espacios sociales de intercambio, es decir, espacios públicos virtuales.

En relación con los espacios públicos digitales, podemos decir que son *"todos aquellos lugares ubicados dentro de las redes de comunicación que, o bien han sido diseñados específicamente para el ocio y el entretenimiento, o bien, dadas sus especiales características, se han convertido además en vínculos para la búsqueda de información, en lugares de encuentro y relación interpersonal. (...) Estos espacios serían pues el espejo de los espacios públicos físicos"* (Díaz García, 2007: 56).

Con respecto al espacio público virtual, éste es un espacio *"generado por la dialéctica de contrarios surgida ante la aparente contraposición entre el mundo de lo real, físico y tangible y el de lo digital, virtual<sup>6</sup> e intangible"* (2007: 51).

En este trabajo, entiendo el "espacio público" en el sentido que le da Diego Díaz García (2007: 45) al expresar que, en este concepto de interfaz<sup>7</sup> de comunicación, se encuadran *"los lugares diseñados para que en ellos se constituya una comunidad"* y que *"son espacios creados para favorecer el encuentro entre los ciudadanos, ya que fomentan las relaciones sociales y convierten nuestras ciudades en lugares sensibles donde se produce la identificación de sus habitantes con su entorno urbanístico y social"*.

*"Una interfaz es definida como una zona de contacto y conexión entre dos componentes físicos, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación. De manera más general, una interfaz es el punto, el área, o la superficie a lo largo de la cual dos entidades de naturaleza distinta convergen; por extensión, se denomina interfaz a cualquier medio que permita la interconexión de dos procesos diferenciados con un único propósito común. Desde esta perspectiva, podemos entender la interfaz como el lugar donde se produce la interacción, el espacio donde se desarrollan los intercambios, por lo que podemos hablar del espacio público como una interfaz de comunicación, entendiendo éste como el espacio en el que se "conectan" o comunican dos o más personas. Al igual que un teléfono móvil es una interfaz de comunicación entre dos personas que se encuentran en distintas localizaciones geográficas, el espacio público urbano se nos presenta con un comportamiento similar, al ser el medio diseñado específicamente para que en él se dé la comunicación entre las personas situadas en una determinada proximidad geográfica".*  
Díaz García, D. (2007: 50)

---

<sup>6</sup>Pierre Lévy (Levy, 2011), en su teoría sobre la "virtualización", establece una interpretación, a partir de la etimología de la palabra "virtual", la cual proviene de "virtualis" (latín medieval) y, a su vez, de virtus (fuerza, potencia) y se refiere a aquello que existe en potencia, pero no está en acto. Lévy entiende la virtualización como transformación; como abstracción de la identidad hacia un cambio de identidad.

<sup>7</sup>Al respecto, Gui Bonsiepe (1999), habla de *interfaz humana* como *"la suma de los intercambios comunicativos entre la computadora y el usuario; lo que presenta la información al usuario y recibe información del usuario"*.



### 1.3. Mesmedades, una intervención cartográfica de arte público

Si bien mi propuesta no pretende abarcar todos los postulados del arte público<sup>8</sup>, se encamina ideológicamente hacia él. En este trabajo, he seleccionado veintidós espacios<sup>9</sup> a los que consideré apropiados para intervenir<sup>10</sup> virtualmente de manera que se convirtieran en hospedajes de esas intervenciones, ya por su simbolismo político, ya por su función social, ya por su valor cultural. Debido a que estos espacios están representados en una cartografía virtual sensible, en un mapeo que tiene por objetivo referenciar puntos geográficos determinados de la ciudad de Córdoba, es importante para mí decir que las obras fueron concebidas para el sitio donde se ubican en el mapa. Es decir, esta relación de obra-sitio me llevó a establecer una correspondencia con las obras de sitio específico: pensé las animaciones para cada lugar de la cartografía y eso los resemantiza.

En mi caso, cuando aludo a cartografía, a ese sistema que permite representar sobre un plano, en este caso, interactivo, la ciudad de Córdoba, adhiero al término de cartografía sensible, en el sentido de visibilizar personas, lugares, historias, memorias individuales y colectivas, a veces ocultas (o invisibilizadas) en la gran urbe. En este procedimiento, la cartografía sensible se convierte en una herramienta de "escenificación" de conflictos, rupturas, con la intención de señalar para cambiar lo que nos incomoda y para incomodar lo que no cambia.

En relación con el arte público, éste está ligado a un factor ideológico, que supone "la comprensión de la ciudad como un entramado complejo: un contexto sociopolítico con carácter específico que depende de la comunicación, la educación, y otros ámbitos de la cultura" (Monleón, 2000:1)

A partir de concebir el contexto como el conjunto de circunstancias que rodean una situación y sin las cuales no se puede comprender lo histórico y lo social (porque su significación incide sobre todo acontecimiento y, en este caso, sobre las obras), decidí abordar la geolocalización como una clave de lectura contextual en la ciudad de Córdoba<sup>11</sup>. Ésta ciudad ha sido y es protagonista de situaciones sociales, políticas y ambientales relevantes, como la Reforma Universitaria, el Cordobazo, las movilizaciones obreras y estudiantiles, la lucha de vecinos de Barrio Ituzaingó contra la fumigación de su territorio, la resistencia de distintos colectivos vulnerados contra la radicación de la multinacional Monsanto, una de las principales productoras mundiales de agrotóxicos, las marchas contra el "gatillo fácil", las luchas en defensa del monte nativo y las manifestaciones a favor del medio ambiente, las resistencias contra el uso indiscriminado del suelo y de la falta de planificación urbana, entre otros.

## 2. Mi mirada de exhortación en "Mesmedades nebulosas"

### 2.1. El GIF y su contexto

Es importante conocer las características técnicas y la importancia del origen del GIF, ya que su surgimiento está vinculado a Internet: es un formato de imagen digital que se inventó para Internet en la década del 90, primera época de la Web, con limitaciones técnicas y con lenta conectividad.

---

<sup>8</sup>ARTE PÚBLICO: Ver Glosario, pág.28.

<sup>9</sup>Río Primero, Palacio Municipal 6 de Julio, La Cañada, Plaza Colón, Barrio Nueva Córdoba, Parque de Las Tejas, Ciudad Universitaria, Faro del Bicentenario, Edificio inteligente de Av. Hipólito Irigoyen, Centro Cívico, Cabildo de Córdoba, Parque Sarmiento, Av. Colon esquina General Paz, Peatonal Calle 25 de mayo, Iglesia de los Capuchinos, Museo de Bellas artes Evita, Av. Vélez Sarsfield esquina Bv. San Juan, Museo Provincial de Bellas artes Emilio Caraffa, Plaza San Martín, Palacio de Justicia, Bv. Chacabuco (En la galería virtual, debajo de cada obra, puse un enlace con datos de esos espacios).

<sup>10</sup>ARTE DE INTERVENCIÓN: Ver Glosario, pág.28.

<sup>11</sup>**Córdoba**, referida también como **La Docta**, es la ciudad capital de la provincia de Córdoba (Argentina). Se encuentra ubicada en la región central del país, a ambas orillas del río Suquía. Es la segunda ciudad más poblada después de Buenos Aires y la más extensa del país. Córdoba se constituye en un importante centro cultural, económico, educativo, financiero y de entretenimiento de la región. Es una importante factoría cultural, receptora de estudiantes universitarios de todo el país y del mundo. Su Universidad, fundada en 1613, es la primera de Argentina y la cuarta más antigua de América. Es considerada una de las más importantes del continente, ya que cuenta con más de cien mil alumnos. El sector industrial, en cambio, ocupa un lugar principal en la actividad económica de la ciudad, considerándose a Córdoba como un importante centro automotriz nacional. Entre las empresas establecidas encontramos a Renault, la planta de Fiat Córdoba, Iveco, Materfer, y Volkswagen, que producen aproximadamente el 25% del total del país, generando además la localización de más de 160 empresas autopartistas a su alrededor. (Cfr.:Wikipediahttps://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3rdoba\_(ciudad\_de\_Argentina))

El GIF tuvo un significativo protagonismo porque las imágenes eran el único recurso multimedia que se podía usar para introducir elementos visuales estáticos y de animación mínima. Eran los primeros ejercicios de imagen en movimiento.



Ejemplo de la imagen arroba gif animado de los años noventa

La principal característica de su formato era que tenía pocos colores, no era pesada y se transfería rápidamente en esas conexiones lentas, de baja tecnología de los 90. En esa época, algunos artistas entendieron a la web como un nuevo espacio para la producción artística.

Para ilustrar estas producciones, menciono a algunos artistas de la primera época de Internet, en la que surge el movimiento artístico **Net.art** con ejemplos de sus obras. Una de los representantes clave fue Olia Lialina, artista rusa, a la que mencionaré entre otros referentes:



Jodi - [www.net-art.org/jodi](http://www.net-art.org/jodi)



Olia Lialina - <http://art.teleportacia.org/olia.html> - <http://art.teleportacia.org/org/war>



Víctor Acevedo - <http://www.acevedomedia.com/>



Cosic: Lumiere bros <http://archive.rhizome.org/artbase/1725/>

El GIF cayó en desuso cuando apareció *Flash*, una forma liviana de animar con muchas más posibilidades multimedia, que lo reemplazó e hizo que su aplicación dejara de tener sentido, pero decayó sólo por un tiempo, hasta que *Flash* perdió vigencia, debido a sus problemas de accesibilidad.

Actualmente, el formato y las características del GIF siguen siendo los mismos, con descarga rápida y una paleta chica con pocos colores. Es decir, el GIF está atravesado por esa primera época de la web, donde la experiencia de navegar era fundamentalmente textual.

En síntesis, los GIF animados no son otra cosa que imágenes en movimiento que se repiten cíclicamente durante algunos segundos. Constituyen, de este modo, un punto medio entre la imagen y el video, "*un caleidoscopio que perdura y centraliza las variaciones de luz y color*"(Londoño: 2016).

En los últimos años, hay un cierto resurgimiento del GIF, vive una segunda época de esplendor y una renovación a partir del uso masivo de la comunicación colectiva de algunas de las principales redes sociales como *Tumblr*, *Pinterest*, *Facebook*, *Twitter*, especialmente en el uso de la mensajería instantánea y la viralización de memes. Así, el GIF tiene una nueva etapa con fuerte vigencia, que se debe, en gran medida, a sus características, que le dan la posibilidad de una fluida comunicación y circulación. Se ha ido cristalizando como una posibilidad para la producción artística en Internet, llamada *GIF art*, donde numerosos artistas con diferentes enfoques, han abordado los GIF. Para mi trabajo he abrevado en esas producciones para nutrirme de sus aportes (Véase 4. 1).

## 2.2. El GIF, "Mesmedades" y yo

Basé mi elección en el formato GIF animado, porque de él me interesan varias de sus características, como la animación cuadro a cuadro, su estética y la sencillez de su composición digital en la que se reúnen varias imágenes dentro de una sola obra.

Con esa inquietud, para realizar las intervenciones virtuales contextualizadas, realicé varias pruebas y comprobé que me permitía ensamblar coherentemente, (según mis propósitos) la técnica con la idea.

En relación con la propuesta de **Mesmedades nebulosas**, sin duda, los habitantes de la ciudad de Córdoba o aquellos que conocen la ciudad van a tener un nivel de lectura y los que no la conocen, o no viven allí, van a tener otro. No van a saber con certeza la correspondencia con el espacio físico, pero el mapeo les va a referenciar que existe una relación con ese espacio.

En "Mesmedades", intenté superar la barrera espacio-temporal, vinculada a exposiciones artísticas y a sus instituciones y su dinámica, porque las obras están disponibles todo el tiempo en la web y desde cualquier lugar.

En este proyecto, me interesaron las posibilidades que ofrece Internet de realizar intervenciones virtuales en espacios representados y poder establecer relación con el contexto. Esta oportunidad de utilizar el GIF animación, donde el usuario-espectador acceda virtualmente a los sitios específicos en los que se desarrollan las obras, incorpora el concepto de la ubicuidad<sup>12</sup> que enriquece el trabajo. Desde el principio, la intención fue ampliar el público, es decir, además del público que veía mis obras hasta este momento, compartir con otros usuarios que, normalmente, no concurren a lugares convencionales donde circula el arte (específicamente, galerías o museos) y que sí pudieran encontrar estos GIF en las redes. Este público ampliado es el que brindó comentarios empáticos, como el que transcribo a continuación: *"Me parece súper interesante esta obra, por el medio que se utiliza. Yo estoy trabajando en un proyecto, "Próximo y distante" y uno de los ejes temáticos que abordamos es la tecnología como experiencia, pero no llegamos a esto. ¡¡¡Este trabajo es genial, y utilizar este medio lo hace ser!!!"*

Con respecto a la comunicación de las obras, traté de que los GIF circularan simultáneamente en diferentes entornos de la Web como parte de una estrategia de difusión. Para ello, también consideré el momento de subida de cada obra y las situaciones de circulación en las distintas redes en que yo publico habitualmente.

### 2.3. El GIF en "Mesmedades": una clave de lectura social

En el contenido de los GIF, como ya he dicho, busqué referenciar problemáticas sociales y anclarlas en distintos espacios de la ciudad. De este modo, las obras se desarrollan con imágenes emplazadas en espacios que intento resignificar, representados por el mapa de Córdoba. Con estas intervenciones digitales, pretendo cuestionar situaciones, abrir interrogantes o mostrar aspectos que insinúen o sugieran algunas fisuras sociales. Es decir, planteo ciertas problemáticas que condensan fracturas y conflictos sociales, económicos y políticos, tales como la discriminación, la violencia, la contaminación, la marginación social, entre otros, con los que trato de construir la idea y de llevar a cabo la obra.

Cada GIF tiene significantes que aportan, mediante recursos como la metáfora, la ironía, la antítesis, entre otras, distintas relaciones de sentido que pretenden iluminar sobre aspectos problemáticos de una ciudad, siempre en movimiento, que es, a su vez, una porción de la Argentina, de Latinoamérica y del mundo.

Así pues, en estas intervenciones, me propuse la geolocalización<sup>13</sup> y el reconocimiento espacial de la ciudad de Córdoba, con referencia cartográfica, como clave de lectura, relacionando el significado de los lugares con el contenido, de manera que aportaran nuevos sentidos a los usuarios-espectadores que viven o conocen la ciudad.

Porque la conexión y la analogía entre el espacio físico y lo virtual, tanto para los que conocen e identifican los espacios como para los que no pueden establecer esa relación, conforman un juego dialéctico que convoca la pluralidad de sentidos y, con ella, la expresión sutil de lo poético.

---

<sup>12</sup>UBICUIDAD: Ver Glosario, pág.28.

<sup>13</sup>GEOLOCALIZACIÓN: Ver Glosario, pág.28.

### 3. Referencias donde abrevio

#### 3.1. Incidencias referenciales en mesmedades

Como mi trabajo está enmarcado en el **Net.art** y encaminado hacia el arte público, al indagar sobre distintas producciones, me he ido nutriendo de distintos aportes, para reafirmar lo que ya venía produciendo y transformarlo en el crisol de mis propias expectativas de producción.

Como marco artístico referencial, me interesaron algunas aristas de obras de arte digital, como las de Olia Lialina, Bill Viola, Mónica Bravo, Amir Baradaran, Jamie Beck y Kevin Burg, Kevin J.Weir, rrrrrrrroll, entre otros, y de otros artistas creadores de GIF en los 90'. A nivel personal, también reconozco vínculos con los procedimientos de varias de mis producciones plásticas y, en especial, con la intervención digital *Otro grito* en un sitio específico, en diciembre de 2015.

Con rrrrrrrroll, el proyecto de animación GIF que realiza un grupo de amigas japonesas, coincido en el uso de la imagen realista, con animaciones sencillas y minimalistas a partir de fotografías y en la búsqueda de sencillez en el resultado, es decir, en la poética que instaura la suma del minimalismo y la inserción de objetos antitéticos o desmesurados (Véase: <http://b-sidemg.com/2015/02/rrrrrrrrroll-creatividad-gif/>).



Ropé Picnic 2013. AUTUMN & WINTER 14 . ©RRRRRRRRRoll  
<http://rrrrrrrrroll.tumblr.com/>

Con el tándem creativo formado por la fotógrafa Jamie Beck y el artista visual afincado en Nueva York, Kevin Burgs, creadores del concepto del *Cinemagraph*, me siento identificado en el cruce entre las fotografías estáticas, en las que algunos elementos mantienen la animación de manera aislada, al dotar a mis GIF de esa impronta que los hace metafóricos, aun en la denuncia.



*Lifestyle* - ©Jamie Beck y Kevin Burgs. - <http://cinemagraphs.com/about/>

Con Gustavo López Mañas (1980), fotógrafo granadino, residente en Nueva York, concuerdo en el empleo de la fotografía realista y cuidada, la narrativa desarrollada mediante la animación de detalles y el estatismo de la toma original.



*Vivien Solari Drone* - © Gustavo López Mañas - <http://glm-studio.com/>

Con Kevin J. Weir (1983), diseñador y director de arte estadounidense, que imprime un aura inquietante y transformadora a sus GIF en blanco y negro, convergemos en ese recurso de no usar color, aunque, en mi caso, sólo uso el blanco y negro al final, como contraste o como metáfora.



*Decoy Howitzer* - © Kevin J. Weir - The flux machine - <http://fluxmachine.tumblr.com/>

Adhiero a Matthew Clarke, ganador del premio Saatchi 2016, en la metamorfosis que logra con la animación, yendo de la imagen real a la imagen deconstruida y de la imagen deconstruida a la imagen real, a manera de aparente destrucción. Estos cambios que se generan en la animación son los que también empleo en mis realizaciones.

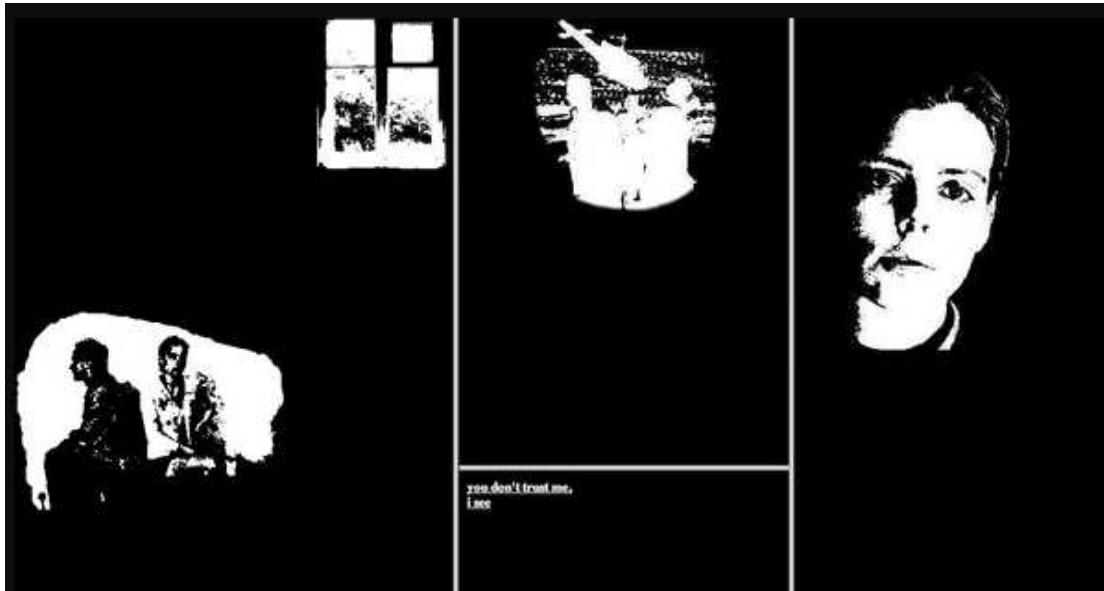


*Noche* (2014) - ©Matthew Clarke

[https://creators.vice.com/en\\_au/article/78ebgz/saatchi-art-announces-winners-of-motion-photography-prize](https://creators.vice.com/en_au/article/78ebgz/saatchi-art-announces-winners-of-motion-photography-prize)



Con Olia Lialina (1951), una de las artistas rusas pioneras del Net art, quien logra una poética narrativa en imágenes en blanco y negro y en fragmentos de texto de blanco sobre fondo negro, compartimos el uso del color, la organización compositiva (que ya venía aplicando en trabajos personales anteriores) Sin embargo, en mis GIF, voy desde el color al blanco y negro para acentuar la antítesis y, en algunos casos, la paradoja.



My boyfriend came back from the war - ©Olia Lialina - Html, frames, 1996, Olia Lialina  
<https://vimeo.com/10173310>

Con Bill Viola (1951), el videoartista estadounidense, cuyas preocupaciones y cuyo compromiso con los padecimientos de la humanidad me motivan, coincido en los objetivos, aunque en mi trabajo aborde una temática social, más local y situada. También, el manejo de la luz, del espacio y el uso del blanco y negro.



Mártires (tierra, aire, fuego, agua) - Londres, 2014 - ©Bill Viola  
<https://www.youtube.com/watch?v=OoCayuvaSyc>

Como el artista iraní-canadiense Amir Baradaran (1977), que trabaja principalmente con Realidad aumentada, y en sus obras cuestiona e interroga acerca de cómo se asume un posicionamiento político ante la hegemonía de ciertas culturas, abordo cuestionamientos e interpelaciones políticas.



*Frenchising Mona Lisa (2011) -©Amir Baradaran  
[http://amirbaradaran.com/ab\\_futarism\\_monalisa.php](http://amirbaradaran.com/ab_futarism_monalisa.php)*

## 4. Desarrollo y materialización de las virtualidades

### 4.1. Etapas del proyecto:

Si bien, como ya anticipé, el comienzo de este trabajo conllevaba la posibilidad de llevar a cabo obras de Realidad ampliada en espacios públicos, decidí desecharla luego de algunas investigaciones y experiencias, debido a la complejidad técnica que requiere, aunque no he descartado la probabilidad de retomar este proyecto.

En el proceso que llevé a cabo con este trabajo final, a partir de la decisión de realizar GIF animados, puedo diferenciar tres etapas con requerimientos y necesidades particulares en cada una:

#### I. Producción y selección de obras (desde mediados de octubre de 2016 hasta fines de enero 2017).

- Realización de un corpus de treinta y tres obras.
- Análisis de todos los GIF realizados para esta instancia, con la asesora Lic. Lila Pagola.
- Primera selección de los GIF que integrarían la muestra.
- Corrección y ajustes de las obras que seleccioné para la muestra.
- Realización de obras nuevas.
- Alquiler del dominio.
- Consultas a la asesora.

#### II. Armado de la página y montaje de obras (Desde 1 de febrero hasta el 22 de abril de 2017)

- Comienzo del diseño de la página web, creación de espacio específico (Blog y plataforma) y diseño de mapa interactivo.
- Definición del legajo de obras que integrarían la muestra y pruebas de secuencia de montaje.
- Corrección y últimos ajustes de algunas obras, en peso y encuadre.
- Comienzo de la escritura del trabajo final, lectura de bibliografía y búsqueda de información.
- Consultas a la asesora.
- Armado de la galería virtual y pruebas de montaje de la muestra, con mapa interactivo, y enlaces.
- Ajustes para la muestra *on line*
- Armado de la estrategia de difusión de la muestra.
- Realización de Flyer-Gif de anuncio de subidas.

- Publicación de Flyer-GIF de difusión.
- Consultas a la asesora.

### III. Exposición pública de obras y escrito final (Desde el 23 de abril hasta el 16 de julio de 2017).

- Publicación de la muestra en galería virtual (desde el domingo 23 de abril hasta el martes 30 de mayo).
- Exposición pública de anclaje con la galería virtual. Se realizó el viernes 16 de junio del 2017, en el auditorio del Museo de Bellas Artes Evita. En esa instancia, un panel compuesto por Lila Pagola, Adolfo Colombres y yo, asumió el cierre de la muestra con exposiciones relativas al mundo de los GIF, a su función en el arte contemporáneo y a su contextualización en Córdoba.
- Consecución de la escritura del trabajo final.
- Consultas a la asesora.
- Últimos ajustes en el escrito.
- Presentación del escrito final.



Actividad presencial del viernes 16 de junio en el Museo de Bellas Artes Evita

## 4.2. Descripción de obras y proceso de trabajo

Cada GIF posee varios componentes, a manera de capas, que aporten sentido. Éstos son: la ciudad de localización, la temática; el sitio específico de la escena, y, en algunos, la referencia sutil a otras obras de arte.

Fui alternando distintos recursos poéticos (puros o combinados), como la metáfora, la paradoja, la ironía, la antítesis, el absurdo, la polisemia, la comparación, la repetición, entre otros.

En relación con los procedimientos y con la realización, a pesar de la corta duración que, en general tiene cada GIF animado, a mí cada uno me demandó un extenso tiempo de factura, con varios pasos y con una gran cantidad de operaciones.

El procedimiento que utilicé fue la técnica del ensayo y del error: Para cada GIF, partí de una idea, con un boceto de guion; realicé una caminata fotográfica en varias ocasiones por posibles lugares que me interesaba intervenir. En esta parte del proceso, me vinculé con el espacio real, vinculación que considero de fundamental importancia en mi trabajo, porque en ella decidí cuáles serían los espacios definitivos, el enfoque y el recuadro de las imágenes.

A partir de esos recorridos, con una cámara Nikon Reflex D3300, con un lente de 18-55 mm, armé un archivo personal de fotos, de espacios, de personas y de objetos. Si en el proceso de realización necesitaba imágenes de personas o de objetos, etc., las tomaba de otras imágenes de Internet, considerando las características necesarias, como su resolución y su peso (de más de 1.000 píxeles). De esta manera, incorporé el remix<sup>14</sup>, en mi caso, "como insumos formales para los procesos de remezcla o remix, sin apelar al reconocimiento de las partes usadas como referencia obligada para construir el sentido, existiendo la posibilidad de que la obra remixada sea recibida como 'original', a partir de que su genealogía- su carácter de obra derivada- no resulta evidente, incluso para el receptor formado (Pagola en Kozak, 2012:188).

También, en mi proceso de elaboración de GIF, relaciono algunos de mis trabajos con elementos formales de otras producciones artísticas, de distintos autores y de diferentes épocas. Algunos espectadores usuarios de las redes en que publico lo advirtieron y establecieron correspondencia con obras que les traían a la memoria mis GIF, como es el caso del comentario siguiente: "Familia trabajadora: 'Me hizo acordar a la obra de Oscar Bony' ".

Con el guion y el archivo de fotografías tomadas por mí, modifiqué cada fotograma en Photoshop y Corel interviniendo cada imagen hasta adecuarla a las necesidades de cada obra, y hasta armar la cantidad necesaria de imágenes que conformarían el GIF. Así, el proceso de desarrollo y la edición de cada GIF animado se resolvían con varios fotogramas, que yo ordenaba en secuencias, armaba los fundidos y ajustes de velocidad con el programa GIF *Maker*. Después, realizaba un montaje de prueba; lo observaba; tomaba nota de los ajustes y lo rearmaba. Repetía esta operación según fuera la demanda de cada trabajo, hasta considerarlo terminado. Esto se debe a que, por el funcionamiento de los programas existentes de montaje, sólo se puede ver el GIF terminado cuando está todo armado.

Como ejemplo del proceso de trabajo y de edición, tomo el GIF "Río profanado". En las nueve imágenes que lo conforman, en los sucesivos fotogramas, se pueden apreciar el fotomontaje y el efecto de viraje del color al blanco y negro. Y, también, la decisión de dejar solamente en color lo que me interesaba referenciar: este recurso lo utilizo en todos los GIF.

---

<sup>14</sup>REMIX: Ver Glosario, pág.28.



Toma original



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7



Imagen 8



Imagen 9

En el guardado final de cada GIF, utilicé el ajuste preestablecido con la opción entrelazada, controlando la resolución y que el tamaño estuviera dentro de los 600 x 500 píxeles.

En el diseño de los GIF, tuve en cuenta su circulación en la web, y los diseñé de corta duración y livianos: manejé un rango de 2 a 3 MB y, sólo en algunos casos, debido a la cantidad de imágenes que necesitaba para realizar la animación, tuve un peso excepcional de 6,5 MB, que también circuló sin problemas.

En este trabajo, los GIF, en general, tienen entre 15 y 40 fotogramas, que les dan una duración de entre 10 y 25 segundos.

Una vez que pude resolver la cantidad y la duración de cada GIF, indagué en qué recursos podrían potenciar la formalización de la obra, y aportar lo poético que trascendiera la mera técnica: en todos los casos, comencé con color para aludir a la realidad, y fui al blanco y negro, para focalizar el contenido simbólico.

Me propuse como estrategia realizar un corpus de producción que me permitiera distintas alternativas de selección para el montaje y la exposición. En un principio, comencé a trabajar tres series con distintas temáticas; después al ver que se realizaban cruces en los aspectos que abordaba, decidí desechar esa idea y no hice divisiones temáticas.

### 4.3. Situación expositiva

Al pensar la situación comunicativa de la producción de este trabajo, volví a plantearme alternativas: una muestra presencial en alguna galería o museo o una muestra *on line* por las redes, como tenía pensado.

Como experiencia de prueba, realicé una exhibición presencial en la galería *Te Amo*, un espacio multicultural, al que asistieron visitantes ocasionales y público interesado en la plástica y en el arte en general. En esta instancia, mediante la proyección en la pared, donde se podía apreciar de manera consecutiva y rotativa una serie de siete GIF, pude captar en directo el impacto y recibir los comentarios, que estimularon la producción. Pero, a su vez, pude corroborar que –como presumía– éste no era el medio más adecuado, por el formato y el modo de circulación que tienen habitualmente los GIF y me decidí por una exhibición *on line*, en la web, es decir, el lugar donde han surgido, circulan y se difunden los GIF.

Entonces, para esta muestra *on line* adecué el montaje, la manera de comunicación y las estrategias de difusión a la especificidad de las redes sociales.

Esta propuesta de exposición pública en Internet disuelve las vallas espaciotemporales de circulación y percepción de las obras. En la actualidad, es una opción que se suma a los espacios expositivos convalidados socialmente como las galerías, museos, ferias y mercados de arte "para abrir un canal de comunicación nuevo con un público en muchos casos inaccesible (por locación, costos, perfil de consumo cultural, etc.) que se presumía alcanzable a través de Internet con mayor eficiencia (o incluso, eficacia, desde una perspectiva más radical) que bajo las formas institucionalizadas de circulación del arte" (Kozak, 2012: 175).

El objetivo de ampliar el alcance de las obras a otro público, que no es el del campo del arte ni se relaciona con él habitualmente, se cumplió según lo corroboran los comentarios y devoluciones que la exposición tuvo en mis redes sociales.

#### 4.4. Planteo curatorial: galería virtual; montaje de obras

A partir de la decisión de realizar una muestra *on line*, en una página web que permitiera llegar a más usuarios-espectadores, comencé a trabajar en una puesta dialogada con la curadora en esta experiencia artística neomedial. Con ella, acordamos criterios generales de la exhibición en las redes sociales, como cuáles serían las redes de difusión, cuál sería la mediación tecnológica, si habría necesidad de alquilar un dominio, cómo sería la relación con el usuario-espectador, etc.

##### Plataforma:

Lo primero que hice fue alquilar un dominio para diseñar la muestra, al que designé **gifmar.net**, y sobre el que armé la galería virtual interactiva, que tiene una serie de opciones para que el usuario-espectador activo realice un tránsito personal accionando los distintos enlaces.

También me propuse que el acceso a este espacio donde se ubica la galería virtual se realizara, además de una base de datos personal por *e-mail*, desde varias redes sociales: *Facebook*, *Pinterest*, *Instagram*, y *Porque*, además de ser de uso masivo, son específicas para publicar en ellas y compartir GIF animados. En *Facebook*, porque es la que tiene mayor alcance de usuarios y mayor amplitud del rango etario. En *Instagram*, porque es la que pone el acento en las imágenes o videos cortos, por lo tanto, le otorga mayor relevancia a lo visual y genera más impacto en los usuarios, además que se está tornando una de las redes más populares. En *Pinterest*, porque ofrece un espacio más personal a los usuarios, que permite organizar sus intereses y, aunque es una de las más amplias y abarcativas, le da importancia al arte en todos sus formatos (imágenes, GIFs, etc.) En *Tumblr*, porque los usuarios suelen estar interesados en el mundo de la imagen, los videos y los GIFs, ya que esta plataforma permite crear blogs con un gran atractivo visual.

La página quedó diseñada para que los usuarios-espectadores pudieran utilizar distintos dispositivos digitales: computadoras de escritorio, personales, *Tablet* o *Iphone*.

Las obras están pensadas para una visualización de conexiones rápidas, de escaso tiempo de visualización, en sesiones breves. Para ello, consideré los siguientes aspectos: hacer uso de diferentes plataformas y de los recursos y parámetros extendidos para posibilitar que un número más elevado de visitantes pudiera compartir la obra (Véase el resultado del análisis de visitas en 3.5).

### **Estrategia de publicidad:**

Una vez finalizado el diseño de la página, implementé una estrategia de publicidad de la muestra: en la práctica, ésta fue lo primero que subí a las redes, a pesar de que fue lo último que diseñé. Durante los días previos, fui subiendo varios flyers en *Facebook, Pinterest, Instagram, Tumblr* y por correo electrónico. Los cinco *flyers*- GIF anunciaban cuánto faltaba para que comenzara el evento: 10 días, 6 días, 3 días, 2 días y 1 día, respectivamente. A medida que anunciaban un período más corto, daban un poco más de información. Para su publicación, tuve en cuenta los horarios en que hay más flujo de usuarios (los domingos por la tarde y los días de semana a las 11,00 y a las 19,00) según un relevamiento personal de opiniones de usuarios activos de las redes.

Estos *flyer* de difusión los hice livianos, de 450 x 2 70 píxeles, con el objetivo que pudieran circular y se abrieran rápidamente en todos los dispositivos con una medida original de 18 x 9 cm y para que se visualizaran sin recortes en todos los aparatos posibles.

### **Cronograma de los *flyers* de publicidad de la muestra:**

- El primero, miércoles 12 de abril a las 11,00 y a las 19,00.
- El segundo, el domingo de abril, a las 19,00.
- El tercero, el jueves 19 de abril, a las 11,00 y a las 19,00.
- El cuarto, el viernes 21 de abril, a las 11,00 y a las 19,00.
- El quinto, sábado 22 de abril, a las 11,00 y a las 19,00.



Ejemplo de *flyers* de publicidad

En relación con la publicidad, pude comprobar que tuvo el efecto esperado por la cantidad de gente que lo pudo ver en las distintas redes, por la cantidad de veces que fue compartido y por los comentarios.

### **Funcionamiento de la galería virtual.**

La muestra está armada en una plataforma interactiva, a la que cada usuario accede a partir de alguna de las redes, cliqueando en el GIF de anuncio o en la dirección ***gifmar.net***. Una vez que ingresa al espacio virtual de la muestra, encuentra un mapa interactivo de la ciudad de Córdoba con puntos numéricos y enlaces con acceso a la galería, al autor y a la curadora, con la alternativa de hacer un recorrido personal autónomo, no lineal.

Dentro de cada sitio de la muestra, existe la posibilidad de cliquear otros enlaces de acceso a otra información:

- **Mapa interactivo** con el programa *Story Maps*: accionando sobre los íconos + y -, se puede agrandar o achicar el mapa y acercarse o tener una visión de toda la ciudad. Mediante otro ícono con un número, se ubican las obras en el sitio de intervención y el número es el orden de subida. Accionando sobre éste, se despliega una pequeña ventana con el GIF y, si se cliquea sobre ella, agranda la obra para que ocupe toda la pantalla.
- **Galería**: en ella se pueden ver todos los GIF, ordenados por secuencia de subida. Cada obra tiene un espacio para dejar **comentarios**. En la parte inferior del GIF, figura el lugar de ubicación y un ícono que permite acceder a más información sobre los sitios donde se localizan las obras.
- **Curadora**: Allí se encuentra el currículum vitae de la curadora, con enlaces a sitios y publicaciones, y el texto curatorial.
- **Autor**: En este sitio, hay una foto animada como GIF y tiene una síntesis del trayecto personal y profesional del autor, con enlaces con otras páginas y con otros sitios de sus obras.



Captura de acceso a la página

La página está conectada al *Google Analytics*, en el que se van registrando estadísticas con el alcance, la cantidad de visitas por obra y por el conjunto de la muestra de obras, el lugar de origen de los usuarios, etc. (Véase pág. 25)

### Montaje de las obras

Fui subiendo obras con un ritmo programado, en los dos meses previstos. Comencé la muestra publicando en las distintas redes un GIF que anunciaba la obra que subía a la galería virtual, donde figuran la localización, algunos detalles de la obra y otros datos de la muestra, como la dirección del sitio web, entre otros.





Captura de una de las imágenes que componen el GIF de anuncio de subida de obra

Luego, seguí subiendo cuatro obras, de la primera a la quinta semana, los domingos, martes, miércoles y viernes. La sexta semana subí los dos últimos GIF. Dejé los quince días finales para que se pudieran ver todas las obras juntas, hasta completar los dos meses previos a la actividad presencial. La puesta total contiene veintidós GIF y la muestra permanecerá en las redes hasta finales de 2017.

La metodología, el formato y la duración del evento en las redes me dieron la posibilidad de que, en la circulación de las obras (por mail, por *Facebook*, *Instagram*, *Pinterest*, *Twitter* y *Tumblr*), los usuarios pudieran compartirlas y/o verlas un tiempo después de que las hubiera subido y de que ese nuevo alcance quedara registrado.

Cabe acotar que la publicación de cada GIF que forma parte de la muestra se anunciaba en las distintas redes con un GIF flyer, en blanco y negro, a diferencia de los GIF publicitarios, que eran en color.

### Cronograma de publicación y características de cada GIF

En el cronograma que figura a continuación, se especifica el día que se publicó cada obra, el nombre, la cantidad de imágenes que la componen, el peso en MB y la resolución de la foto.

- 1° semana.

- 1-(domingo 23 de abril) *Río profanado* (10 imágenes) 2,06 Mb/ (foto 869 x 622)
- 2-(martes 25 de abril) *Merde du ville*. (10 imágenes) 3,94 Mb (foto 788 x 803)
- 3-(miércoles 26 de abril) *Aguas infaustas* (14 imágenes) 2,78 Mb (foto 613 x 454)
- 4-(viernes 28 de abril) *Intimidación* (10 imágenes) 4,81 Mb (foto 990 x 660)

- 2° semana.

- 5- (domingo 30 de abril) *Deyección* (6 imágenes) 4,28 Mb (foto 692 x 519)
- 6- (martes 2 de mayo) *Espejismo* (9 imágenes) 7,12 Mb (foto 990 x 699)
- 7- (miércoles 3 de mayo) *¿Quiénes son?* (20 imágenes) 6,60 Mb (foto 909 x 662)
- 8- (viernes 5 de mayo) *Incuria* (21 imágenes) 6,96 Mb (foto 556 x 591)

- 3° semana
  - 9- (domingo 7 de mayo) *Alucinación* (21 imágenes) 6,30 Mb (foto 960 x 640).
  - 10 - (martes 9 de mayo) *Vaivenes* (12 imágenes) 5,71 Mb (foto 634 x 682)
  - 11- (miércoles 10 de mayo) *Tajos* (22 imágenes) 4,15 Mb (foto 600 x 480)
  - 12 - (viernes 12 de mayo) *Inclémencia* (14 imágenes) 6,79 Mb (foto 900 x 900)
- 4° semana
  - 13- (domingo 14 de mayo) *Desayuno en el parque* (25 imágenes) 8,04 Mb (foto 675 x 483)
  - 14- (martes 16 de mayo) *Vaciamiento* (10 imágenes) 3,13 Mb (foto 945 x 630)
  - 15- (miércoles 17 de mayo) *Presagio* (11 imágenes) 3,96 Mb (foto 647 x 552)
  - 16- (viernes 19 de mayo) *En gracia de* (16 imágenes) 6,39 Mb (foto 900 x 675)
- 5° semana
  - 17- (domingo 21 de mayo) *Otra grieta* (11 imágenes) 3,05 Mb (foto 586 x 789)
  - 18- (martes 23 de mayo) *Sin escapatoria* (10 imágenes) 3,97 Mb (foto 947 x 710)
  - 19- (miércoles 24 de mayo) *Confabulación* (17 imágenes) 2,15 Mb (foto 960 x 621)
  - 20- (viernes 26 de mayo) *Familia trabajadora* (8 imágenes) 2,84 Mb (foto 716 x 960)
- 6° semana.
  - 21- (domingo 28 de mayo) *Señora lacerada* (11 imágenes) 5,61 Mb (foto 674 x 960)
  - 22- (martes 30 de mayo) *Destierro* (16 imágenes) 4,48 Mb (foto 702x 500)

#### 4.5. Registro de alcance de la muestra

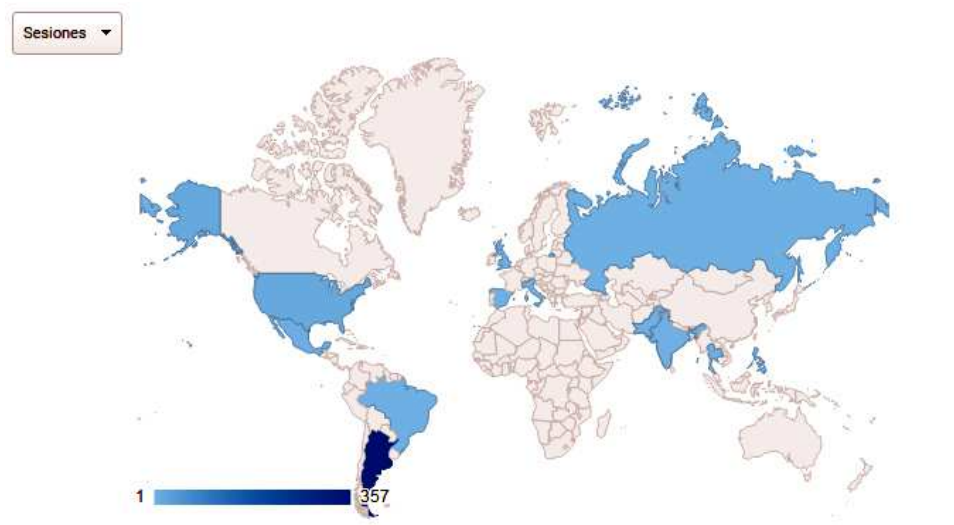
En este punto, expongo el análisis del registro de *Google Analytc*, al que está conectada la página [gifmar.net](http://gifmar.net). En él figuran las siguientes estadísticas:

##### Sesiones

- promedio de 500 por mes y un máximo en mayo de 1013 sesiones.
- tiempo medio de sesión: 2 minutos 49 segundos.

##### Datos demográficos

- países: República Argentina, Estados Unidos, México, Brasil, España, Italia, Inglaterra, Rusia, India.
- idioma: español, (84,55%); inglés, (6,58%) otros (8,87%). En la República Argentina, el 70% se visualizó en la Provincia de Córdoba.



## Sistema

- **Navegador:** *Windows* (60,00 %); *Android* (20,76 %); *Linux* (8,61 %); *iOS* (5,06 %); *Macintosh* (4,81 %) y *Windows Phone* (0,76 %).

- **Aparatos:** 75% en computadoras; 25 % teléfonos móviles; 2% *tablet*.

- **Resolución de pantalla:** 300 a 700 px 86%; 700 a 1360 px 14%

## Redes sociales

- Facebook: 69,57 %; blog personal (16,52 %) y Tumblr (13,91 %). Cabe consignar que, en *Pinterest* y en *Instagram*, los usuarios no pueden acceder desde el *link*.

Más de la mitad de las visitas proceden del *link* que publiqué en las distintas redes.

## 5. Conclusión

He llegado al final de este trabajo. Pero, en este final está implícito, no sólo a nivel personal, sino a nivel profesional, un nuevo comienzo.

Ha sido un periplo pleno de aprendizajes y de crecimiento, más allá de las dificultades que toda investigación implica. El recorrido para la realización de este trabajo ha tenido el itinerario que expongo a continuación:

A partir de la decisión de asumir el arte neomedial y la intervención virtual del espacio público, me propuse experimentar con los GIF animados. Para esto, mientras investigaba sobre las características y la función del espacio público virtual, así como del arte en espacio público, fui seleccionando espacios que fueran apropiados para ser intervenidos, y para convertirlos en hospedajes virtuales.

Inicialmente, y, para una mejor comprensión del tema, a medida que iba escogiendo los lugares, iba elaborando series temáticas, idea que luego abandoné y no hice división entre los GIF. Paralelamente, iba diagramando una cartografía en la que iba geolocalizando los distintos GIF.

Es importante resaltar que, como para mí la experimentación con este nuevo formato y la concreción de la obra "Mesmedades nebulosas" se fueron dando simultáneamente y ambas se iban involucrando de manera recíproca, aunque todas parezcan etapas sucesivas, sólo las planteo separadas a los fines de esta exposición.

Debido a que decidí anclar en el arte neomedial, consulté las producciones de distintos referentes artísticos en función de mis coincidencias con sus obras y de mis inquietudes. Así puedo concluir en que mis GIFs animados coinciden con rrrrrrrroll, en la imagen realista y en las animaciones sencillas; con *Cinemagraph* y con López Mañas, en el mínimo movimiento de un detalle en las fotografías; con Kevin J.Weir, en el blanco y negro y en lo inusual e inquietante de sus GIF; con Matthew Clarke, en la metamorfosis; con Olia Lialina, en la composición de varios cuadros simultáneos en imágenes en blanco y negro o con poco color; con Bill Viola, en el compromiso con los conflictos humanos; y con Amir Baradan, en el cuestionamiento de las culturas hegemónicas. Después de visitar estos referentes y comprobar consensos y disidencias, me propuse dotar a mis GIF de una ironía crítica que condensara sentidos, aun en lo efímero de lo virtual y que los resemantizara como una expresión artística plena de vigencia

Llevar a cabo esta investigación, supuso una primera etapa de producción y selección de obras desde mediados de octubre de 2016 hasta fines de enero de 2017. Hasta esta última fecha, había producido treinta y tres obras en un corpus, de las que seleccioné veintidós, mediante diversos ajustes y correcciones, con la asesoría de la asesora Lila Pagola.

Simultáneamente, alquilé el dominio, que me permitiría adentrarme en la segunda etapa, que se extendió desde febrero hasta abril de 2017, y consistió en el armado de la página y montaje de las obras. En este segundo período, diseñé la página web, armé la galería virtual, comencé la escritura del trabajo final y preparé la difusión de la muestra.

Desde fines de abril hasta julio de 2017, realicé la exposición pública de las obras en la galería virtual, a la vez que concreté una exposición pública de la muestra, en el Museo Evita, el 16 de junio de 2017, con comentarios a cargo de Lila Pagola y de Adolfo Colombres, y con consideraciones personales mías que compartí con el público presente y con los expositores invitados.

Llegado a este punto, debo decir que, al sumergirme en el universo de los GIF animados, he sentido el llamado de otras convocatorias que daban lugar a otras indagaciones a las que tuve que desoír.

Aunque he tratado de ceñirme al propósito inicial, soy consciente de que varias veces la tentación prevaleció sobre la voluntad. Creo, no obstante, a lo largo de esta búsqueda, haber seguido –en términos generales– la ruta previamente trazada.

Numerosos temas que aparecían en el plan original quedaron en el camino. De allí, que este trabajo sea perfectible y esté sujeto a múltiples sugerencias. Pero siento que, al centrarme en la factura de GIF animados y geolocalizados, de alguna manera, he continuado inscripto en la línea de resistencia artística contra las situaciones sociales desfavorables.

Comenzarán para mí, seguramente, a partir de ahora, numerosos desafíos, pero estoy convencido de que éste ha sido uno de los más enriquecedores en mi formación profesional, artística y personal. Y, como tal, lo celebro.

Miguel Rodríguez, Córdoba, 20 de julio de 2017.

## 6. Glosario

- **ARTE DE INTERVENCIÓN:** Paul Ardenne (2006) define el arte de intervención como "la acción en la cual el artista se proyecta en el espacio público, al mismo tiempo que su voluntad de implicación y el hecho de recurrir al principio de una estética de la irrupción". Así, para Ardenne, "el artista se transforma en actor social y perturbador, mientras que el afuera se vuelve, todo o en parte, el equivalente a un taller sin muros".
- **ARTE PÚBLICO:** AZNAR Y & IÑIGO M. (2007) expresan: "El arte público, forzosamente político, como ya se han preocupado de argumentar diferentes teóricos, puede ser un medio razonablemente efectivo de contribuir al crecimiento de la cultura democrática sobre todo si rescatamos el término "público" de las despolitizaciones conservadoras definiendo el espacio público, la llamada "esfera pública", como una arena de actividad política y redefiniendo el arte que en él se hace como un arte que participa en o crea por sí mismo un espacio político, es decir, un espacio en el que asumimos identidades y compromisos".
- **GIF** (Graphics Interchange Format, por sus siglas en inglés) (Formato de Intercambio de Gráficos, como traducción en español) es un sistema utilizado ampliamente en la World Wide Web, tanto para imágenes como para animaciones. Fue creado por CompuServe en 1987.
- **GEOLOCALIZACIÓN:** es la capacidad para obtener la ubicación geográfica real de un objeto, como un radar, un teléfono móvil o un ordenador conectado a Internet. La geolocalización puede referirse a la consulta de la ubicación, o bien para la consulta real de la ubicación. El término geolocalización está estrechamente relacionado con el uso de sistemas de posicionamiento, pero puede distinguirse de estos por un mayor énfasis en la determinación de una posición significativa (por ejemplo, una dirección de una calle) y no sólo por un conjunto de coordenadas geográficas. Este proceso es generalmente empleado por los sistemas de información geográfica, un conjunto organizado de<sup>1</sup>
- **REMIX:** La remezcla o remix designa a los procesos creativos de pos-producción que generan nuevas obras a partir de combinaciones de fragmentos de otras obras, que se han tornado disponibles a los receptores para la manipulación recreación, a partir de la amplia circulación de sus copias técnicas. (Cfr.: Knobel, M. & Lankshear, C. (2011); Lessig, L. (2012); Navas, E. (2009); Navas, E. (2010).
- **UBICUIDAD:** Del lat. tardío *ubiquitas*, *-ātis*, y este der. Del lat. *Ubique* 'en todas partes'. En tecnología, se dice de cuando podemos estar conectados a la red en todo momento, sin importar el lugar. El concepto de ubicuidad trae aparejado una profunda convergencia tecnológica entre todos los medios, y la coexistencia de lo real y lo virtual. Disponibilidad de la información a cualquier hora, desde cualquier parte y con cualquier dispositivo. (RAE, 2014)

## 7. Bibliografía

- AA VV (2005): *The hours. Visual arts of contemporary Latin America*. Irish Museum of Modern Art. Dublin.
- ARDENNE, P (2006): *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: CENDEAC.
- AZNAR Y & IÑIGO M. (2007). *Arte, política y Activismo*. España. Recuperado de file:///D:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Mis%20documentos/Downloads/arte-politica-activismo.pdf. Consultado el 25 de noviembre de 2016.
- BAIGORRI, L & CILLERUELO, L. (2006): *Net. Art (Prácticas estéticas y políticas en la Red)* Barcelona: Brumaria.
- BONSIPE, G (1999): *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires: Infinito.
- BOURRIAUD, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- BOURRIAUD, N. (2004): *Post producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- CASANEGRA, M.; LINK D. & TERÁN O. (2004): *Entre el silencio y la violencia. Arte contemporáneo argentino*. Buenos Aires: arteBA Fundación.
- DÍAZ GARCÍA, D. (2007): *De la plaza al chat: análisis de las transformaciones del espacio público desde la práctica artística neomedial*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Departamento de escultura. Valencia. (Recuperado de [http://mpison.webs.upv.es/metodologia/archivos/thesis/Tesis\\_Diego.pdf](http://mpison.webs.upv.es/metodologia/archivos/thesis/Tesis_Diego.pdf). Consultado el 22 de noviembre de 2016).
- FERNÁNDEZ CASTRILLO, C. (2012): *Jeffrey Shaw: Un pionero en los nuevos medios*. Universidad a Distancia de Madrid. Madrid. (Recuperado de <http://carolinafcastrillo.com/wp-content/uploads/2015/10/Jeffrey-Shaw-un-pionero-en-el-arte-de-los-nuevos-medios.pdf>. Consultado el 16 de mayo de 2017).
- FERRER M. (2010): *Grupos, movimientos, tendencias del arte contemporáneo desde 1945*. Buenos Aires: La Marca editora.
- FERRER HERNÁNDEZ, M. (2009): *Viajeros en el tiempo*. Tesis final de maestría Universidad Politécnica de Valencia Facultad de Bellas Artes. Valencia. (Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/12801/Viajeros%20en%20el%20tiempo%20Manuel%20Ferrer%20Hernandez.pdf?sequence=1> . Consultado el 16 de noviembre de 2016).
- GLUSBERG, J. (1986): *Arte en la Argentina. Del pop-art a la nueva imagen*. Buenos Aires: Gaglianone.
- KNOBEL, M. & LANKSHEAR, C. (2011): *Remix: la nueva escritura popular*. Cuadernos Comillas 1. Montclair State University. PP. 105–126. (Recuperado de: [http://everydayliteracies.net/files/8\\_Knobel\\_Lankshear.pdf](http://everydayliteracies.net/files/8_Knobel_Lankshear.pdf). Consultado el 22 de noviembre de 2016).
- KOZAK, C. (2012): *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- LESSIG, L. (2012). *Remix: Cultura de la remezcla y derechos de autor en la era digital*. Barcelona: Icaria.
- LEVY, P. (2011): *Cibercultura, La cultura de la sociedad digital*. Universidad Autónoma Metropolitana. México: Anthropos.
- LONDOÑO, N. (2016): *Cuando un GIF se convierte en una obra de arte*. (Recuperado de: <http://www.elmundo.es/f5/2016/03/31/56f9258c268e3e537a8b4630.html>. Consultado el 05 de julio de 2016).
- MANOVICH, L. (2005): *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós. Buenos Aires.
- MIRALLES (2015): *La revitalización del espacio público desde la comunicación y la práctica creativa neomedial. Nuevos lenguajes para el diálogo entre el ciudadano y el entorno urbano*. Universidad de

Murcia. Murcia. (Recuperado de: <https://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/45990>. Consultado el 27 de julio de 2016).

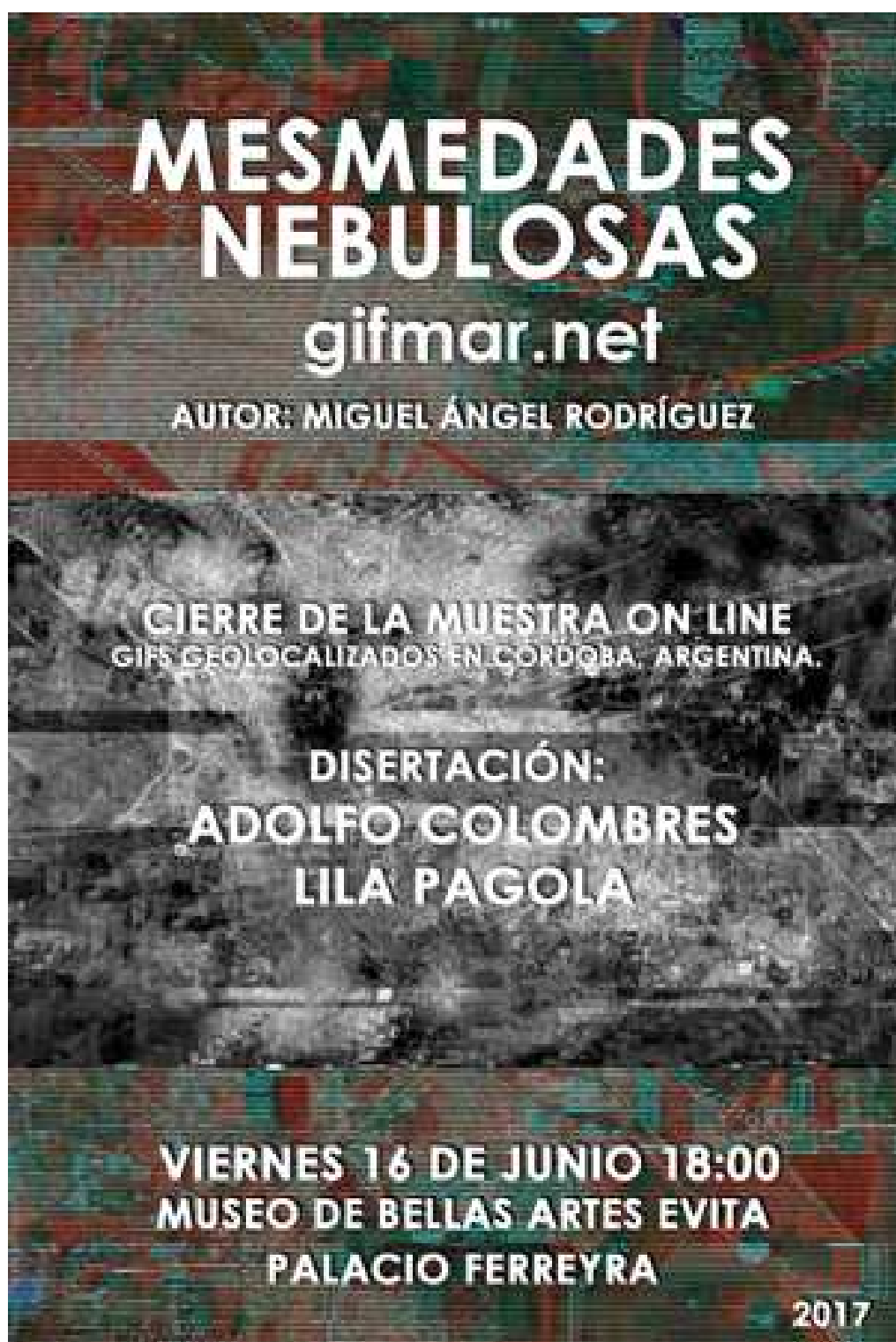
- MOLAS, V. "Un mapa de conflictos y humor" en *La Voz del Interior*. 13 de junio de 2017. Pág. 26.
- MONLEÓN, M. (2000): *Arte público / Espacio público*. Recuperado de: [https://www.upv.es/intermedia/pages/laboratori/grup\\_investigacio/textos/docs/mau\\_monleon\\_artepublio\\_espaciopublico.PDF](https://www.upv.es/intermedia/pages/laboratori/grup_investigacio/textos/docs/mau_monleon_artepublio_espaciopublico.PDF). Consultado el 20 de marzo de 2017.
- NAVAS, E. (2009). *Turbulence: remezclas+bonus beats*. (Recuperado de: [http://web.archive.org/web/20090710001636/http://www.turbulence.org/texts/nmf/Navas\\_SP.html](http://web.archive.org/web/20090710001636/http://www.turbulence.org/texts/nmf/Navas_SP.html). Consultado el 07 de agosto de 2016).
- NAVAS, E. (2010). *Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture*. Recuperado de: <http://remixtheory.net/?p=444>. Consultado el 07 de agosto de 2016).
- PAGOLA, L. (2008): *Textos de curso I Arte Y Tecnología*. Maestría en Procesos educativos mediados por tecnología. Centro de Estudios Avanzados. Universidad Nacional de Córdoba. (Recuperado de <http://www.ocw.unc.edu.ar/cea/arte-y-tecnologia/actividades-y-materiales/apuntes>. Consultado el 08 de febrero de 2017).
- PRADA, J. (2012): *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Editorial Akal.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2014): *Diccionario de la lengua española*. Vigésima tercera edición. Madrid: Espasa Calpe.

## 8. Anexos

8.1. CD que contiene: a) *Flyer-GIF* de difusión. b) *Flyer-GIF* de publicación. c) Galería de obras.



8.2. Tarjeta-catálogo de la actividad presencial:



Tamaño A5 impresa en papel 200 gr

### 8.3. Principales comentarios tomados de la página sistematizados por obras.

#### 1. Río profanado:

"Avanza, avanza y tapa la vida..." /

"¡¡¡Felicitaciones, Miguel, por haber hecho realidad este proyecto artístico!!!" /

"Si seguimos así vamos a terminar..."

#### 2. Merde du ville:

"¡¡¡Me encanta!!!" / "Impresionante esta imagen del cráter que se abre a los pies de palacio 6 de Julio. Se ve real, como una película futurista" / " Me han gustado tus GIFTS, especialmente Merde du Ville, especialmente porque me parece que es el menos "literal". Me encanta tu propuesta y el armado de la página y la forma de interactuar mapa mediante. El fondo, sin embargo, me hace demasiado ruido visual que me perturba y a mi criterio le quita potencia a las imágenes que estás mostrando, así como también en el caso de la presentación de vos como artista se dificulta la lectura al igual que en el caso de la curadora. Te felicito, me ha interesado y siento que es algo novedoso"

#### 3. Aguas infaustas:

"¡Excelente, Miguel! ¡Me encantó!" / "¡Qué interesante la propuesta! ¡Quiero ver más!"

#### 4. Intimidación:

"Luces y Sombras de una hermosa y querida ciudad." / "¡El agua vale más que el oro! Contundentes transformaciones..." / "Me gusta que tomes la ciudad, esta ciudad de Córdoba como motivo de tus trabajos"

#### 6. Espejismo:

"Aaaaaaaahhhhhh!" / "¡¡¡Excelente trabajo!!! Me encanta" / "Me gusta el nombre de la obra y la obra, claro / Muy buena obra Miguel. ¡Te felicito!"

#### 7. ¿Quiénes son?:

"En tiempos en que la soja invade, estas imágenes paralizan el alma"

#### 8. Incuria:

"¡No todo está perdido!" / "¡¡¡Me encantó!!! ¡Vamos a empezar a cuidar nuestro México!" /

¡¡¡Qué interesante restauración estética por medio de GIFS!!!!

#### 9. Alucinación:

"Siempre quise que pasara eso" / "¡¡¡Muy buena!!!" / "¿Soy yo o esto se volvió raro?"

#### 11. Tajos:

"Me parece súper interesante esta obra, por el medio que se utiliza. Yo estoy trabajando en un proyecto, "Próximo y distante" y uno de los ejes temáticos que abordamos es la tecnología como experiencia, pero no llegamos a esto. ¡¡¡Este trabajo es genial, y utilizar este medio lo hace ser!!!"

#### 12. Inclemencia:

"Caen por su propio peso...el peso del deber...nuestro por supuesto"

#### 14. Vaciamiento:

"Me quedé pensando en «Llenamiento» con "¡Vivas nos Queremos!"

#### 20. Familia trabajadora:

"Me hizo acordar a la obra de Oscar Bony, lo triste es ver que no ha mejorado nada"

## 8.4. Crítica de Verónica Molas publicada en el diario La Voz del Interior:

26 Córdoba, Martes 13 de junio de 2017 La Voz del Interior

**VOS** + artes

# Un mapa de conflictos y humor

Miguel Ángel Rodríguez, conocido por su obra escultórica, lanzó a la web los GIF de "Mesmedades nebulosas", mensajes visuales críticos cargados de humor.

El viernes, el escritor Adolfo Colombres se referirá a su obra en el museo Evita.

### ARTE DIGITAL

**Verónica Molas**  
vmolas@lavozdelinterior.com.ar

El Palacio Municipal 6 de Julio, el Centro Cívico, la Casa Radical y otros lugares emblemáticos de la ciudad son los blancos de los GIF que Miguel Ángel Rodríguez lanzó a la web (gifmar.net), a través de su muestra *on line* "Mesmedades nebulosas". Son mensajes visuales críticos, zancadillas para poner en imágenes ciertos conflictos sociales en clave de humor.

Miguel seleccionó 22 espacios públicos a los que considero apropiados para intervenir virtualmente, por su simbolismo político, función social y valor cultural.

El GIF (sigla de Graphics Interchange Format) es un soporte muy usado *on line*, consta de imágenes en movimiento que se repiten cíclicamente durante algunos segundos. Y está incluido en lo que Lila Pagola, curadora de la muestra, define como "new media art" o arte neomedial, prácticas artísticas contemporáneas mediadas por tecnologías digitales.

Este viernes a las 18, en el auditorio del museo Evita Palacio Ferreyra, Pagola y el escritor Adolfo Colombres (quien además dará un seminario gratuito entre hoy y el jueves en el museo) se referirán a la obra en una mesa-debate.

#### En redes

¿Por qué el nombre "Mesmedades nebulosas"? Responde el artista: "El título de esta muestra alude a lo que se da por sí mismo sin ayuda de nadie, que cae por sí solo, y también a algo que es poco claro, un tanto incomprensible". Su obra tiene sentido en el contexto de la ciudad de Córdoba. Cada GIF plantea situaciones políticas, sociales y medioambientales que el artista quiere transmitir.

La web gifmar.net que aloja la muestra "Mesmedades nebulosas" funcionará hasta fin de año, y la idea es que circule por correo y redes sociales. Para el artista, el GIF animado es el punto medio entre la imagen y el video. Y recuerda que este formato visual apareció en la década de 1980, en los inicios de internet, para introducir elementos visuales. Sus cualidades se mantienen desde entonces: descarga rápida y una

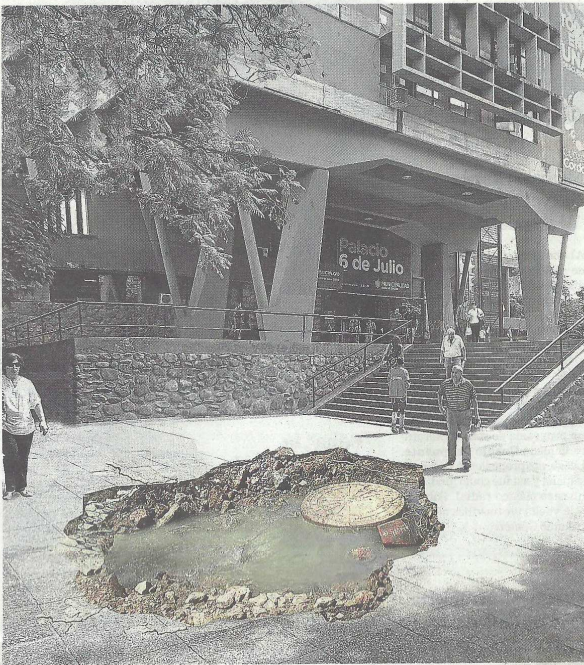
paleta chica con pocos colores, para que tenga menor peso.

Rodríguez afirma que sus GIF están encaminados "ideológicamente" hacia el arte público y el arte contextual. Por eso los llama "GIF animados geolocalizados", y los representa en una cartografía virtual sensible. La vigencia de sus mensajes dependerá, dice, del desarrollo de los conflictos que ahí aparecen.

¿El humor, la ironía, es una buena perspectiva o entrada a la crítica social? "Cada GIF aporta distintas relaciones de sentidos que pretenden iluminar aspectos problemáticos de una ciudad siempre en movimiento, que es, a su vez una porción de la Argentina, de Latinoamérica y del mundo", señala el artista. Los recursos son la metáfora, la ironía, la antítesis o el humor, "que permiten hacer crítica social de una manera sutil y desenfadada".

#### Conflicto de colectivos

Después de una semana especialmente crítica en la ciudad (y otra que se acerca igualmente difícil), la pregunta de rigor es qué GIF le vino a la mente. "Siempre estoy pensando nuevos GIF. Cada conflicto social me convoca a crearlos y a pensarlos. El conflicto de los colectivos es una 'mesmedad' porque es un conflicto social



"Verde du ville". Una de las imágenes de Miguel Ángel Rodríguez y su proyecto, en el Palacio 6 de Julio.

previsible y en él están representados muchos otros sectores sociales que tampoco han conseguido un diálogo y una propuesta acorde a sus necesidades".

En el tiempo que viene desarrollando este proyecto, tenía un boceto que hacía hincapié en el Córdoba, en el cual planteaba esta diferencia de miradas y criterios, dice, que tienen como resultado conflictos sociales.

Por eso, la motivación crucial de "Mesmedades nebulosas" es para el artista trabajar e insertarse en el espacio de internet, "un espacio social, ampliamente

difundido y usado que forma parte de la subjetividad contemporánea". Otra motivación fue la geolocalización virtual: para ello, utilizó el mapa como recurso para referenciar al espacio tangible.

Conoció por su obra escultórica, como *Paisaje ambulante* (Parque de las Tejas), Rodríguez encuentra un punto de conexión con sus recientes intervenciones digitales, en lo contextual, que siempre fue motivo de su producción. "Me interesa que la obra se ubique en el límite entre lo real y lo ficticio, entre lo que es y puede ser", afirma.

## Cartografía sensible

Lila Pagola\*

El GIF es un formato de imagen digital (1987) que tuvo su protagonismo en la primera época de internet, llamada "época heroica", en la cual surge el movimiento artístico net. art. Un cuerpo de obras y artistas que comprendió que la web era un nuevo espacio no institucionalizado de creación y experiencia —no sólo de difusión de obras de arte— tempranamente. Una "zona temporalmente autónoma" para la sensibilidad y el pensamiento.

Los GIF fueron el primer ejercicio de imagen en movimiento que esa web de los '90 —en su lenta conectividad— permitía. Pequeños, loopeados y llamativos, con sus limitaciones técnicas, son una marca identitaria fuerte de una estética de baja tecnología. Renacidos, viven un segundo esplendor en los servicios de mensajería instantánea, viralizando memes y creando síntesis visuales.

En la propuesta de Miguel Rodríguez convergen dos tecnologías con fuerte identidad en la práctica tecnocultural y en los usos artísticos: el GIF animado, con su lenguaje técnico, estética e historia; y el geoetiquetado, esa fascinación por marcar el territorio que también vivió su espectacular despliegue 2.0, y que tiene su correlato en las prácticas artísticas de la cartografía sensible.

\* Curadora



"Otra grieta". Otra de las imágenes de "Mesmedades nebulosas", en este caso geolocalizada en el museo Evita.

### Para ir Charla y seminario

Sobre la muestra en internet "Mesmedades nebulosas".

Este viernes 16 de junio, a las 18. Auditorio del museo Evita Palacio Ferreyra (Vigoyen 511). Mesa-debate a cargo de Lila Pagola, curadora de la muestra de Miguel Ángel Rodríguez, y el escritor Adolfo Colombres. La muestra *on line* de GIF geolocalizados en Córdoba se puede ver en gifmar.net.

**Curso.** Además, hoy comienza en el museo Evita el curso de formación "El arte y lo sagrado en el reencantamiento del mundo", a cargo de Adolfo Colombres, autor, entre otros libros, de **Teoría transcultural del arte. Hacia un pensamiento visual independiente**. Gratis, cupos limitados. Inscripción: (0351) 434-3636.

## 8.5. Comentario de Lila Pagola:

En la propuesta de Miguel Rodríguez, convergen dos tecnologías con fuerte identidad en la práctica tecno-cultural contemporánea, y también en los usos artísticos: el **GIF animado**, con su lenguaje técnico, estética e historia; y el **geoetiquetado**, esa fascinación por marcar nuestro territorio que también ha vivido su espectacular despliegue 2.0, y que tiene su correlato en las prácticas artísticas de la cartografía sensible.

## 8.6. Comentario de Adolfo Colombres:

### A propósito de *Mesmedades nebulosas*. Muestra *on line* de Miguel Ángel Rodríguez

Fue sin dudas un gran desafío para Miguel Ángel Rodríguez pasar de sus voluminosas esculturas en madera, de una rebotante materialidad, a la virtualidad de los gif. Para empezar, ello exige el dominio de complejas técnicas digitales para poder intervenir las fotografías previamente tomadas por él e infundir un movimiento oscilatorio a la parte de la imagen que atesora el sentido, mientras sume gradualmente en la opacidad del blanco y negro a lo que lo rodea. Si ya en su punto de partida como artista plástico tuvo claro que la recepción de una obra de arte no puede quedarse en la relajación espiritual que se obtiene sin esfuerzos previos ni consecuencias posteriores --principio al que fue fiel, apelando a menudo al arma de la risa--, entrar en esta veta sofisticada le exigía un mayor ajuste de foco, pues las efímeras imágenes a crear, justamente por carecer de sustrato material, no podían quedarse en esa banalidad del juego que tanto ama la sociedad de consumo y el pseudoarte que la acompaña con una estética lavada. O sea, que en pocos segundos debía descargar un puñetazo en las cristalerías del vacío hoy imperante, que arrastra a multitudes neutralizadas por su acción y propaganda hacia el abismo de la insignificancia. Lo político aquí no pasa por levantar banderas partidarias, sino por defender la vida frente a todos los que se empeñan en destruirla, para poner nuevamente en pie, antes de que sea muy tarde, los más altos valores de la especie humana. En otros términos, se trata de preservar lo numinoso, esa zona no negociable de la cultura y de nuestra propia existencia. Porque tales condensaciones de sentido no son obra de las religiones, sino de la sociedad misma, que comulgando hizo una comunidad de valores, el *ethos* que la religa y del que se nutre toda poética. El arte consecuente con este postulado se aleja así del mero juego para entrar en la esfera del fuego, lo que hoy equivale a decir a una feroz guerra de imaginarios, de la que depende la supervivencia del planeta.

El mundo, además, precisa ya ser reencantado, luego de la despiadada y secular ofensiva de un racionalismo occidental que combatió siempre a la magia y el misterio, buscando desarmar sus sortilegios con la muletilla de la "superstición", llamando "irracionales" a los productos de la vía simbólica, a la que ya la filosofía griega, desde sus remotos comienzos, negó validez como fuente de conocimiento. Es decir, que salvo unas pocas excepciones se la consideró siempre incapaz en Occidente de entrar en el corazón de las cosas. Experimentar y sentir, algo fundamental en la mayor parte de las culturas, no tenía ya valor, pues lo único que cuenta es explicar, desnudar la vida de todo misterio. Por otra parte, el arte griego se empeñó en dar cuenta de la fugacidad de la existencia humana a través de la "eternidad" del material empleado, como el bronce y el mármol, llamados "materiales nobles". Sentó así las bases de una estética estática, que en el campo de las artes plásticas nunca advirtió la movilidad del sentido, que obras de arte que nos deslumbran al mediodía pueda ser por la tarde una quemante basura simbólica de la que hay que desprenderse de inmediato. A nivel universal, más se aspira a dar cuenta de la fugacidad de la vida mediante manifestaciones mucho más fugaces que ella, que nos golpean y desaparecen en pocos minutos, como un resplandor maravilloso cargado de sentido, que por esta misma carga no puede asimilarse a los fuegos artificiales. Creo que los gif, tecnología nacida en el corazón del capitalismo para obnubilar con sus luces insignificantes y contribuir así al vaciamiento del mundo, bien pueden imbuirse de un alto pensamiento crítico y actuar como un *boomerang*, saliendo al cruce, cual misiles interceptores, de las maquinaciones de la publicidad y la religión de las mercancías divinizadas. Esta guerrilla semiótica fue realizada ya en los grandes carteles del metro de París y otras grandes ciudades, con intervenciones

a mano alzada que podían costar la libertad a sus autores, de ser descubiertos. Pero nada costaría intervenir con estos gif los carteles más infames de la sociedad de consumo, que trasladan a botellas de aceite y cajas de cigarrillos el aura de lo sagrado.

Porque el gran poder está en lo efímero, como lo muestra la reciente coreografía realizada por un grupo de mujeres frente al Congreso de la Nación y el Palacio de Justicia de Buenos Aires, al desnudarse por completo y avanzar de espaldas al público congregado hasta un punto en que caían como fulminadas por disparos unas sobre las otras, asemejándose a las pilas de cadáveres que encontraron los aliados al entrar en los campos de exterminio nazis. ¿Cabe imaginar algo más fuerte que esto si de manifestarse contra el femicidio se trata? Y estamos ante una poesía del cuerpo que sólo dura unos pocos minutos. Cuando en el mayo francés de 1968 se hablaba de “la imaginación al poder”, se quería decir esto, lo que puede ser también leído como alzar el poder (y la belleza) de la imaginación contra la barbarie de quienes mandan, afanados sólo en acumular riquezas despojando a los que menos tienen, sin piedad alguna por sus víctimas.

Todo placer, incluso el estético, por más intenso que sea, si dura demasiado termina hundiéndose en el tedio y hasta tornándose una pesadilla, por lo que la irrupción de lo maravilloso, con el consecuente reencantamiento del mundo, no puede más que vincularse estrechamente con lo efímero, asociarse al rayo que sorprende y deslumbra, pues tal es la naturaleza del resplandor. No importa que sólo alcancemos a ver apenas un fragmento de un espejo roto, pues esa imagen fugaz y cegadora nos alucina de tal modo, que al volver al plano gris de la realidad aquellos remolinos de luces y sombras colmarán de sentido lo que nos rodea, como una síntesis de todos los misterios y de la feroz experiencia de existir. Al pulir y descolonizar así la mirada, se tornará visible lo invisible, o aquello que no queremos o no nos dejan ver. Observaremos así que el mundo de las formas y sus leyes trascendentes tienen fallas y agujeros de sentido que no se nombran. Que los conceptos tienen poros y fisuras por los que se les escapa el sentido, y las imágenes (y especialmente las banales) anchas rendijas por las que huye su ser, dejando a la vista el tinglado del tras-ser, una ausencia que no remite a nada, o desemboca en una mercancía.

En este desembarco en el arte inmaterial Rodríguez va aprendiendo el manejo y probando el alcance de esta arma poderosa. Acaso su más logrado gif sea “Destierro”, donde vemos un bulto de alguien que se encuentra en situación de calle, aunque en ese momento no está debajo de la manta sobre la que se prende y apaga la imagen de un ángel cristiano como un signo de piedad oscilante. Se trata de una ausencia más poderosa que la presencia, pues sabemos que en algún momento del día volverá un desecho humano a cubrirse con ella por entero, tornándose un envoltorio animado. Las dos estampas de santos que están contra el muro, sin platillo alguno donde se pueda dejar una moneda, dan cuenta de una fe vencida, que ya no lo sostiene pero de la que no quiere prescindir, por ser su última pertenencia. O sea, una imagen de quienes lo han perdido todo, incluso la esperanza, como víctimas de la barbarie capitalista y sus despiadados mecanismos.

En el gif titulado “En gracia de Dios” el puñetazo se descarga sobre el templo de los Capuchinos, criticando así a una religión que se difundió en un principio predicando la igualdad de los hombres y defendiendo a los que menos tienen, y que muy pronto de ser perseguida pasó a ser perseguidora, poniéndose del lado de los poderosos, como ocurrió en la última Dictadura Militar argentina: de los 40 obispos, 36 fueron conniventes con los crímenes de lesa humanidad, y hasta cómplices de ellos. La imagen muestra un brutal acto de represión, el que resta en colores cuando el templo lo pierde, hundiéndose en amenazantes grises. Otro gif da cuenta de la retirada de la política de multitudes neutralizadas por las prédicas del consumo, que van acabando así con los valores y hasta con los mismos ciudadanos, o sea, con toda conciencia social.

El agua es motivo de cuatro gif. Uno de ellos, referido a la basura, nos muestra a La Cañada cordobesa cubierta de desechos arrojados por los transeúntes, mientras que, en otra, más terrible, vemos un líquido rojo y espeso que corre sobre el agua, en alusión a los terribles desechos industriales, verdaderos venenos que contaminan asimismo la tierra y acaban con la vida vegetal, animal y también humana, al producir enfermedades incurables.

Otro de sus temas es la relación entre el suelo de las ciudades y lo que está debajo. Uno alude a los detritus y las aguas negras de las cloacas, y otro a la historia, relacionando lo que está abajo en el espacio con lo que se quedó atrás en el tiempo, a lo que debemos considerar una humanidad subyacente. Todo suelo debió, a lo largo de los siglos, soportar destrucciones y construcciones, aunque siempre quedan restos de lo destruido, una metáfora que nos lleva a pensar en toda la vida que nos precedió y que hizo posible la presente.

En “Señora lacerada”, la intervención de la escultura de la Justicia muestra las múltiples púas que se clavaron en su cuerpo, imagen que nos remite no sólo a la injusticia social, de antigua data, sino también, o sobre todo, a la tendencia mundial del capitalismo a utilizarla, en conjunto con los medios concentrados de (in)comunicación de masas, para criminalizar con falsas denuncias de corrupción a quienes osan oponerse a los grandes intereses trasnacionales que hoy vienen por todo, descartando, como en su momento hicieron los nazis, a los débiles o a quienes ya agotaron sus fuerzas en las fraguas de la explotación. Así, con la complicidad de un Estado prescindente, la sociedad deja de ser una comunidad y se convierte en una masa amorfa, sin solidaridad alguna, como ya lo predijo, mucho tiempo atrás, la Escuela de Frankfurt.

Adolfo Colombres  
Buenos Aires, junio de 2017