

cultural

Aproximación
Aproximación
Aproximación crítica
a las visualidades digitales
a las visualidades digitales
a las visualidades digitales
como instrumentos de sentido

POÉTICAS DE LA INESTABILIDAD CULTURAL: APROXIMACIÓN CRÍTICA A LAS
VISUALIDADES DIGITALES COMO INSTRUMENTOS DE SENTIDO

NATHALIA GIRALDO BELTRÁN

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

DISEÑO GRÁFICO

CALI

2025

POÉTICAS DE LA INESTABILIDAD CULTURAL: APROXIMACIÓN CRÍTICA A LAS
VISUALIDADES DIGITALES COMO INSTRUMENTOS DE SENTIDO

NATHALIA GIRALDO BELTRÁN

ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR POR EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA

Phd. JUAN CAMILO BUITRAGO TRUJILLO

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

DISEÑO GRÁFICO

CALI

2025

Tabla de contenido

Resumen	5
Introducción	6
Planteamiento del problema.....	7
Justificación.....	11
Objetivos.....	13
Objetivo general.....	13
Objetivos específicos	13
Estado del arte.....	14
Imagen y verdad.....	14
Giro semiótico	16
Desmaterialización	17
Estudios de plataformas	19
Visualidades digitales y posverdad	21
Marco teórico	24
Metodología.....	38
Bibliografía.....	43

Resumen

Poéticas de la inestabilidad cultural: Aproximación crítica a las visualidades digitales como instrumentos de sentido

El presente anteproyecto analiza cómo las visualidades digitales -imágenes, audiovisuales, interfaces, íconos y repertorios gráficos en circulación en internet- operan como instrumentos de sentido en la configuración de dinámicas culturales contemporáneas en línea. Desde un enfoque crítico y sensible, situado en los estudios visuales y la cibercultura, se examina cómo estos materiales visuales no sólo acompañan prácticas digitales, sino que intervienen en la producción de experiencias estéticas, afectos y modos de relación en entornos tecnomediados.

La investigación organiza una pesquisa exploratoria con el fin de mapear características formales, operativas y de circulación de un corpus de visualidades digitales, y desarrolla un análisis interpretativo que atiende a los contextos socioculturales que posibilitan su emergencia. A partir de estas aproximaciones, el anteproyecto se orienta a articular una reflexión sobre los regímenes de sensibilidad contemporáneos que se configuran a través de estas visualidades y sobre su papel en la producción de significaciones en la cultura digital.

El estudio propone una lectura situada y crítica, que pretende problematizar dinámicas de interacción con contenido visual, al margen del moralismo tecnófobo, que reconoce en las poéticas digitales la capacidad para actualizar condiciones contemporáneas de experiencia estética y significado.

Palabras clave: visualidades digitales, cibercultura, postdigital, experiencia estética, poéticas, cultura visual.

Introducción

Alrededor de las últimas tres décadas la expansión de la vida digital y los cambios en las infraestructuras tecnológicas han transformado de manera profunda las relaciones sociales y, con ello, las formas de producir, de consumir y de interpretar las imágenes. En el contexto social contemporáneo, más allá de las diferencias en acceso o localización, es posible convenir en que lo digital se ha integrado como una dimensión cotidiana de la experiencia, en donde mirar y compartir material visual constituye parte habitual de la interacción y la navegación en plataformas. Sin embargo, la diversidad de formatos, los distintos ritmos de circulación y las posibilidades de la producción amateur en masa señalan dinámicas culturales que exceden con claridad la simple transmisión de información visual, y en consecuencia, las formas más convencionales de aproximación y aprehensión de la imagen.

A la luz de estas condiciones, el campo de los estudios visuales enfrenta el desafío de reformular los marcos tradicionales con los que ha abordado históricamente a la imagen. Las características propias del material visual digital -como lo son su inestabilidad formal, su circulación acelerada y su relación con las infraestructuras algorítmicas- exigen categorías precisas, capaces de atender a sus dinámicas y manifestaciones contemporáneas. Lo anterior implica adoptar aproximaciones situadas y sensibles que permitan comprender cómo estos materiales configuran modos de experiencia en entornos mediados por tecnologías, y cómo es que sus variaciones morfológicas y de comportamiento están manifestándose en la cultura.

En este marco contextual, el anteproyecto propone una aproximación de corte analítico sobre las visualidades digitales, que comprenda su función cultural a la luz de sus características particulares, y que posibilite problematizaciones sobre los fenómenos visuales contemporáneos, contribuyendo al campo de la teoría del arte, los estudios visuales, y la cultura digital.

Planteamiento del problema

El presente anteproyecto se inscribe en el área de profundización Diseño, Cultura y Sociedad del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Valle, cuya orientación formativa promueve la investigación crítica sobre los fenómenos visuales, las dinámicas de producción de imágenes, y los sistemas simbólicos y materiales que median las relaciones sociales. Se trata de un área rigurosa, aunque disciplinariamente flexible, que reconoce en el diseño un lugar teórico-analítico capaz de generar reflexiones sobre las producciones visuales, las formas de ver y los procesos de significación en contextos sociales, culturales y políticos específicos.

Dada la naturaleza de la modalidad de proyecto de grado seleccionada, esta investigación también está orientada a articularse con la línea de investigación Poéticas Intertextuales de la Maestría en Historia y Teoría del Arte, la Arquitectura y la Ciudad de la Universidad Nacional de Colombia, en tanto que comparte el interés por estudiar las condiciones de producción, circulación y significación de las imágenes y el material gráfico. Bajo este marco, las visualidades digitales se comprenden como poéticas contemporáneas, es decir, como dispositivos que configuran modos de aparición, de experiencia, de lectura y de sentido.

Si bien ninguno de los dos programas está particularmente vinculado con áreas del conocimiento como las humanidades digitales y los estudios de la cultura en internet, este producto se ubica pertinentemente dentro de sus marcos investigativos al abordar fenómenos de la imagen y la representación gráfica en relación con sus medios de producción y circulación, y al situarlos dentro de dinámicas de significación propias de la cultura contemporánea. En este sentido, el estudio se inscribe en la ampliación reciente de los estudios visuales, la teoría del arte, y la investigación en diseño, que reconocen en las visualidades digitales un territorio legítimo y vigente para pensar las configuraciones -y reconfiguraciones- culturales.

A pesar de que la intersección entre los estudios visuales y la cultura de internet constituye hoy un escenario prolífico de producción académica, persisten vacíos analíticos, conceptuales y metodológicos en sus aproximaciones. Entre ellos se encuentran las dificultades para articular análisis visuales con procesos cuantitativos derivados del big data, la insuficiente aprehensión conceptual de neologismos y categorías emergentes en el área, y los desafíos metodológicos para identificar tensiones críticas en torno a las plataformas digitales dentro de un ecosistema que está saturado de juicios superficiales sobre el contenido visual, manteniendo la distancia reflexiva necesaria para entrar y salir objetivamente del medio. Más que descuidos, estos vacíos dan cuenta de la velocidad con la que las innovaciones digitales reconfiguran tanto las prácticas visuales como las condiciones sociales de su producción, distribución y recepción. Dicho de otra manera, los desfases mencionados exponen las razones por las que esta intersección disciplinar continúa demandando contribuciones, perspectivas y estrategias de abordaje.

Las visualidades digitales que constituyen el devenir de esta propuesta analítica comparten, entre otras características, la dificultad para ser categorizadas, ordenadas o interpretadas a partir de sus aspectos formales, de sus públicos objetivos o de sus intencionalidades comunicativas. Se agrupan menos en torno a sus posibilidades representacionales y más desde la construcción vernacular; menos desde la estrategia publicitaria y más desde una táctica criptográfica que opera en capas, códigos y circuitos propios. Su composición encuentra valor estético en variantes de producción y circulación como la pixelación, la baja resolución, el pastiche, el remix o el sinsentido, y por ello parecen situarse al margen de la producción *diseñística* más institucionalizada, que se organiza en torno a parámetros estables de comunicación y semiosis. En consecuencia, exigen -más que una crítica moralista, nihilista o reductora- interpretaciones sensibles y rigurosas, capaces de reconocer su carácter político, su potencia para movilizar

Ante este entramado de fricciones y potencialidades, surge la necesidad de interrogar de manera puntual qué lugar ocupan estas visualidades en los procesos de significación contemporáneos, así como las formas en que pueden ser comprendidas desde un marco interpretativo menos centrado en emitir juicios sobre sus detalles morfológicos y más atento a su fuerza discursiva y a su inscripción en las arquitecturas algorítmicas que moldean su circulación.

Por lo anterior, esta investigación se orienta por la siguiente pregunta:

¿Cómo operan las visualidades digitales como instrumentos de sentido en la configuración de dinámicas culturales en el entorno digital contemporáneo marcado por condiciones de mediación técnica y de circulación inestable?

Justificación

Las categorías que tradicionalmente han sido abordadas por las ciencias sociales -como el trabajo, el género, la identidad, el poder, la producción de valor y la cultura- se ven interpeladas por la creciente mediación digital de la vida cotidiana. Estas dimensiones, tan propias de la vida social, se manifiestan hoy por hoy en plataformas organizadas por arquitecturas algorítmicas que articulan modos específicos de interacción social y de circulación de información.

En este escenario, el cruce entre diseño, cultura y plataformas digitales configura un terreno particularmente fértil y estratégico para la investigación. El diseño, genealógicamente imbricado con prácticas comunicativas asociadas a la producción industrial, a la reproductibilidad de los materiales gráficos y a las estrategias para estimular el consumo, se enfrenta hoy a una nueva dimensión algorítmica que introduce pliegues en su práctica. Este encuentro señala no solo el alcance del diseño como disciplina, sino también las condiciones materiales y simbólicas bajo las cuales se producen circulan e interpretan las múltiples formas de la imagen en línea.

A su vez, establecer marcos de comprensión para la producción visual “*no institucionalizada*” permite reconocer las formas en que las posibilidades materiales y expresivas de la imagen han desbordado los límites desde los que ha sido concebida. Estas visualidades abren bifurcaciones y alteraciones poéticas que tensionan los marcos conceptuales, morfológicos y filosóficos de la imagen, generando escenarios de posibilidad para disputas en torno al arte contemporáneo, el problema de la autoría, la estética, y los excesos propios de la masificación digital.

Con esto, será posible reconocer cualidades estéticas, operativas y culturales en las visualidades que se producen en la vida contemporánea bajo condiciones de mediación tecnológica

y algorítmica en plataformas digitales, atendiendo a sus formas de circulación, apropiación, reproducción y producción de sentido, y a su potencia poética, discursiva y cultural en el contexto digital contemporáneo. En este sentido, el estudio no solo amplía la comprensión de las experiencias estéticas contemporáneas, sino que procura habilitar rutas de investigación pertinentes para el arte, el diseño y la crítica sobre la vida social digital.

Objetivos

Objetivo general

Analizar críticamente las visualidades digitales como productoras de experiencias estéticas emergentes en las culturas de internet, atendiendo a su dimensión algorítmica, sus condiciones de circulación y sus potencias ficcionales en el contexto contemporáneo.

Objetivos específicos

Reconocer las características morfológicas, formales y operativas de un corpus de visualidades digitales, atendiendo a sus modos de producción, circulación e interacción en plataformas digitales.

Examinar las dinámicas socioculturales y estéticas que atraviesan las culturas digitales actuales, a partir de referentes teóricos y conceptuales que permitan comprender las condiciones de emergencia de las visualidades digitales.

Articular interpretaciones sobre las dinámicas estéticas identificadas, considerando cómo sus variaciones y emergencias configuran modos de experiencia y regímenes de sensibilidad en las culturas digitales

Estado del arte

El estudio de las visualidades digitales demanda aproximaciones con perspectiva crítica, al margen de las categorías tradicionales con las que se ha aprehendido la imagen -como la verdad, la representación, la autoría y los modos de ver- categorías que, a lo largo del siglo XX y principios del siglo XXI han atravesado reordenamientos radicales, en diálogo con las transformaciones tecnológicas, económicas y culturales. La presente revisión cartografía discusiones en torno a la imagen, al contenido digital, los estudios de plataformas y sus manifestaciones socioculturales, estableciendo una suerte de núcleos problemáticos fundamentales para comprender la constelación desde la cual se construye esta investigación.

Imagen y verdad

El punto de partida de esta investigación, más que un marco teórico, fue el extrañamiento y la desnaturalización de las prácticas de consumo pasivo frente al contenido visual de plataformas digitales. Al comenzar a recopilar material para la construcción del archivo¹ -imágenes, fragmentos de video, moodboards, montajes, capturas de pantalla, interfaces- pronto emergieron inquietudes con respecto a la naturaleza de estos materiales y a su estrecha relación con la cultura contemporánea. El ejercicio de sensibilización sobre la anatomía y el comportamiento del

¹ El archivo está conformado por un conjunto heterogéneo de material digital, recopilado a partir de la observación sostenida de distintos entornos de circulación en línea. Le constituyen imágenes, videos, historias destacadas, estados, recortes, capturas de pantalla, comentarios, íconos, recursos visuales, publicaciones, stickers, interfaces de aplicaciones para celular y plataformas en computador, hashtags, tendencias, etiquetas, etc.). Su construcción responde a un criterio exploratorio, atento a la reiteración de formas, códigos, y prácticas visuales como a la aparición de anomalías y desvíos significativos. No constituye un corpus cerrado, sino que opera como un horizonte visual desde el cual se expone la complejidad del fenómeno. Es un dispositivo dinámico, abierto, revisable, orientado a situar el problema.

contenido visual para la construcción del corpus, instó consecuentemente regresiones sobre sus condiciones de aparición, sobre sus dimensiones y sobre sus implicaciones sociales.

Por lo anterior, el proceso de delimitación del corpus implicó interrogar la categoría imagen. La imagen permitió inicialmente nombrar al material de archivo, pero también reveló la magnitud del fenómeno contemporáneo: en internet, hablar en términos de “imagen” supone un corpus vasto, heterogéneo y en constante mutación. Este reconocimiento motivó un retorno hacia los estudios de la imagen en búsqueda de genealogías, puntos de inflexión y condiciones de posibilidad que hicieran legible la complejidad del presente.

La primacía de la imagen fue una de las convenciones que mejor ilustró -nunca mejor dicho- los horizontes de la modernidad. Diferentes autores, desde la historia, la filosofía o la sociología, coincidieron en señalar y criticar el peso social del objeto imagen a lo largo y ancho del siglo XX.

En *Sobre la fotografía* (1977), y en *La guerra del Golfo no ha tenido lugar* (1991), Susan Sontag y Jean Baudrillard respectivamente, en medio de su mordaz crítica política, desarrollan unas contundentes lecturas sobre el papel de la fotografía como eje ordenador de la mirada, como material para la convención social sobre lo real y lo verdadero. Cada uno, con los matices necesarios, pone de relieve no solo el peso de la fotografía como dispositivo y como lenguaje universal, sino que parten de esa suerte de compromiso social percibido con la fotografía para problematizar el peso que tiene dentro de las configuraciones culturales, y la urgencia por formular preguntas en torno al poder que tiene quien obtura tras el lente para elegir qué permanece dentro del encuadre y qué se excluye.

El historiador americano Martin Jay, a través de su escrito *Ojos abatidos* (2007), señaló insistentemente el peso social de la imagen en occidente, y desarrolló aportes valiosos para la comprensión crítica y sensible de los regímenes que construyen y que median los modos de ver. Lo que Jay denominó “régimen escópico”² permitió hacer matices necesarios en las reflexiones sobre lo visual, afirmando que las formas de ver no son naturales ni universales, sino que dependen de condiciones culturales, epistémicas, tecnológicas y políticas específicas. Con este gesto, Jay no solo participó de la deconstrucción de lo visual como absoluto y verdadero en un momento histórico, sino que sentó bases para la acepción de la transitoriedad, la inestabilidad y la heterogeneidad como imperativos para comprender los procesos de significación en los estudios visuales.

Si bien estas preguntas por la representación y la verdad configuraban escenarios esperados dentro de la modernidad, en donde la cuestión sobre la luz -que aparece en Platón³ y en la religión⁴ tanto como en la imagen- sentaba las bases para comprender lo visual como instrumento de poder cultural, este marco resulta insuficiente para el régimen en el que tiene lugar la imagen digital: en donde la verdad ha dejado de ser uno de los paradigmas de orden social.

Giro semiótico

Esa insostenibilidad de la imagen-verdad encuentra un anclaje teórico preciso dentro del giro semiótico capitalista y los reordenamientos posestructuralistas de la segunda mitad del siglo

² Se refiere a los “modos de ver” que cambian con el tiempo y que configuran qué se considera digno de ser visto y cómo se interpreta.

³ La alegoría de la caverna, presentada por Platón en el Libro VII de su obra *La República*, ilustra la teoría sobre la naturaleza de la realidad y el conocimiento, y el proceso de educación que permite ascender al mundo de las ideas. Es ampliamente citada entre las explicaciones más y menos comprometidas en la filosofía y la teoría social, para ejemplificar un estado más que de ceguera, de ignorancia.

⁴ A propósito de la verdad: “*conoceréis la verdad y la verdad os hará libres*” es una cita bíblica del Evangelio de Juan 8:32.

XX. Pensadores posmarxistas como Baudrillard comprendían las dimensiones económicas del fenómeno en clave cultural, y la forma en que el valor de signo subordinó la función material de los objetos del capitalismo industrial. Roland Barthes, con “*La muerte del autor*” (1967), y Julia Kristeva, con su despliegue en la literatura de la “*intertextualidad*” (1978) como estructura inherente a las producciones culturales, infligieron, además, importantes quiebres en la tradición académica, abriendo espacio a un nuevo régimen de la producción de significados que descentra al autor y subjetiva las lecturas y las interpretaciones sobre los productos de todo orden.

El giro semiótico y los aportes posestructuralistas -de la mano de otros reordenamientos sociales y económicos- abrieron posibilidades para pensar en la producción cultural y comprender a la imagen como un entramado de signos en circulación. No obstante, si bien estas perspectivas dismantelan con eficacia los regímenes previos de significación y permiten designar estas reconfiguraciones, el estado en el campo señala una suerte de privilegio sobre el análisis del signo que relega la comprensión de la experiencia situada, de las condiciones materiales, afectivas y prácticas en las que esos signos se activan y se manifiestan en contextos digitales contemporáneos.

Desmaterialización

El arribo de importantes hitos tecnológicos, el surgimiento de internet y la mixtura postmedia⁵ estimularon fricciones a propósito de la desmaterialización de los soportes y estimularon preguntas en torno a la condición ontológica del material visual, en las inmediaciones de una crisis filosófica mucho más amplia: la caída de los metarrelatos modernos.

⁵ Lo postmedia no designa un estadio cronológico de los medios, no es un “después”. Designa la pérdida de centralidad del medio como principio organizador del sentido. No hay medios puros, sino que los medios se constituyen entre sí. No es un término oficial de la RAE.

La autora Hito Steyerl, por ejemplo, establece analogías directas entre esta crisis y las experiencias de la mirada. En su libro *Los condenados de la pantalla* (2014), despliega reflexiones muy vivas sobre las formas en que se experimenta la abstracta caída de las instituciones y la desaparición de los horizontes de sentido, acudiendo a ejemplos como el surgimiento de las vistas aéreas -que aluden a la mirada de Dios- y trazando analogías entre los conceptos modernos sobre el tiempo y el espacio en relación con la línea de horizonte y la perspectiva lineal. Esta dislocación de la perspectiva tradicional que identifica, sumada a la desintegración de los grandes relatos, hacen parte del ambiente de inestabilidad cultural donde la vivencia estética se dinamita. En la producción de Steyerl la imagen es el lugar en el que se materializan los sentidos y los sinsentidos como experiencias estéticas.

Por su parte, los filósofos y críticos de arte José Luis Brea y Sergio Martínez Luna, en su prolífico trabajo en el campo, se apropian de estas posturas para argumentar que la condición postdigital de la imagen no debe asociarse con la pérdida o la disolución de los soportes -como se había concebido hasta el momento desde la crítica de arte contemporáneo⁶- sino como el surgimiento de un campo estético de diferente orden, un campo estético de producción ontológica, en el que la imagen opera como un dispositivo de sentido vivo, dialógica, que no se comporta como un fin absoluto e indiscutible, sino como un activador, que se construye en la relación y las interacciones que establece con los demás. Este escenario de reflexiones constituye bases para pensar en la visualidad por su potencia operativa y no por su fidelidad morfológica o calidad de registro.

⁶ Rosalind Krauss, en su trabajo, asociaba al arte postmediático con la disolución de los soportes tradicionales.

Brea, en *Las tres eras de la imagen* (2010), describe una tipología no lineal en la que señala con insistencia esas dislocaciones y superposiciones de orden ontológico a través de tres designaciones: la imagen-materia (de experiencia estética contemplativa y de soporte material), la imagen-tiempo (en relación con el registro y lo perdurable), y la e-image (imagen electrónica). Si bien ni José Luis Brea ni Sergio Martínez Luna se comprometen con afirmar que la dimensión representacional está absolutamente agotada en la imagen como fenómeno contemporáneo, sí que señalan incisivamente que los regímenes de sensibilidad en torno a ella han cambiado radicalmente, y han propuesto cruces necesarios para comprenderlo.

Estudios de plataformas

En la construcción de este núcleo se confrontan los métodos de aproximación y las materialidades enunciadas, y por ello demanda integrar estratégicamente los estudios de plataformas, para comprender fenómenos visuales que desbordan los marcos materiales más tradiciones, y a la cultura como un proceso que tiene lugar en internet.

Edgar Gómez Cruz y Sarah Pink son autores fundamentales para la comprensión de la escena de los estudios de plataformas. Si bien el experto en marketing Robert V. Kozinets (2010) desarrolla un meticuloso trabajo sobre investigación etnográfica en entornos digitales, este está elaborado pensando en los sujetos implicados como consumidores, y es ampliamente citado dentro de los estudios relacionados al marketing.

La antropóloga británica Sarah Pink, por su parte, en su famoso libro *Etnografía Digital* (2019), se compromete con unas estrategias de aproximación a los eventos en línea sensibles, críticos y situados. Edgar Gómez Cruz, que se recoge en las prácticas de Pink a lo largo de su

trabajo, señala incisivamente la importancia de considerar a la etnografía digital como una experiencia que va mucho más allá de ser un método aplicable.

Gómez Cruz, además, en su conferencia sobre la etnografía en la era postdigital (2018), desarrolla una muy precisa cronología de eventos, que aproximadamente a lo largo de los últimos cuarenta años han estado determinando las formas en que las condiciones materiales de cada época han trazado pautas para la elaboración de interrogantes en torno a la tecnología, la interacción entre los usuarios y las formas de aproximarse a estos fenómenos de la cultura digital de manera acertada y crítica.

Por su parte, el estimulante trabajo de Lev Manovich (2020) en analítica cultural y nuevos medios en el arte, abre rutas para la comprensión de los comportamientos de los usuarios y la producción de información en internet, siendo especialmente valioso su trabajo para la revisión de material y de data cuando se debe guardar distancia crítica y analítica sobre interacciones masivas.

Trabajos como los de Gabriella Coleman en *Las mil caras de Anonymus* (2018), y Talia Lavin en *La cultura del odio* (2020), demuestran la potencia de la inmersión etnográfica para subvertir las posibilidades del anonimato y sacar provecho de la naturaleza de las comunidades digitales.

Aunque en algunas de las bases de datos y repositorios institucionales consultados los estudios de plataformas aparecen mayoritariamente asociados a enfoques políticos o a la comunicación periodística, en el marco del programa de estudios en Diseño de la Universidad de Caldas se han desarrollado aportes significativos desde el campo del diseño hacia estas intersecciones académicas. Diseñadores como Juan Sebastián Ospina y Mónica Naranjo han realizado trabajos destacados en torno a la urgencia por pensar al diseñador como etnógrafo y a las

posibilidades que emergen de enriquecer y profundizar en investigaciones sobre prácticas postdigitales y ciberfeminismo en Colombia.

Finalmente, Pierre Levy (2007) y su trabajo sobre cibercultura, pese a haber sido publicado hace ya un tiempo considerable, continúa siendo ampliamente citado y utilizado para la comprensión de la cultura en internet, estableciendo bases analíticas que perduran y que permiten posicionamientos críticos con respecto a las dinámicas de la cultura digital, en su movimiento, en su inestabilidad y en su mutación.

Estos planteamientos metodológicos han ampliado de manera significativa las posibilidades para los estudios digitales, con especial interés por la inmersión sensible y la experiencia del investigador. No obstante, la intersección del campo en relación con las artes está expandiéndose bien sea sobre los fenómenos políticos y comunicacionales, o sobre las posibilidades del transmedia, dejando un tanto relegada la existencia y la producción en masa de material digital amateur con bastas potencialidades estéticas y poéticas, que terminan instrumentalizándose y capitalizándose.

Visualidades digitales y posverdad

A pesar de que el estado del arte se construyó sobre la categoría imagen, la producción visual que circula en entornos digitales desborda la categoría entendida en términos tradicionales. Por ello, esta investigación adopta para fines metodológicos el término visualidades digitales: como una suerte de marco expandido que aglomera imágenes, videos, interfaces, stickers, emojis, memes, capturas de pantalla y otras formas híbridas que articulan la experiencia visual en plataformas, y que prioriza el flujo, la performatividad y la operatividad por encima de otras dimensiones.

En este marco interpretativo, la condición de masificación, de producción amateur y el exceso visual no son déficits, sino la materia prima de una nueva potencia estética. La crítica a la representación, trabajada ampliamente por Jean Baudrillard a través de la “hiperrealidad”, encuentra una manifestación contemporánea en fenómenos como la posverdad. Sin embargo, el análisis se desplaza de la nostalgia del original a la capacidad generativa de lo inestable, lo discontinuo y lo descolocado.

La imaginería resultante de estos excesos -de la imagen pobre⁷ en Hito Steyerl- es reconocida por su potencial para crear significados y sentidos en la interacción. El verdadero horizonte analítico no se agota en la observación de los detalles, sino que se activa en la intra-acción⁸ y la circulación.

Es aquí donde autores como Hito Steyerl, el CCRU⁹ y Harun Farocki cobran mayor preponderancia. Sus apuestas encuentran en lo monstruoso de la masificación y los excesos la materia prima para construir imaginarios. Conviene que, en el recorte, el pastiche y el sampleo existen posibilidades tan poéticas como políticas, en donde la inestabilidad semiótica puede subvertirse en potencia. Así, las visualidades digitales se entienden como instrumentos de sentido que, en su carácter mutante e inestable, sujetas a la interacción y a sus posibilidades ficcionales, no solo reflejan la inestabilidad cultural, sino que la producen activamente, siendo objetos clave

⁷ La imagen pobre (en inglés “poor image”) es un concepto desarrollado por Hito Steyerl para definir una copia digital de baja resolución, fragmentada y acelerada que, aunque pierde calidad técnica, gana poder político y social al circular masivamente en internet.

⁸ La intra-acción es un concepto clave del realismo agencial, introducido por Karen Barad, que describe cómo las entidades (humanas y no humanas) no existen por separado sino que se constituyen mutuamente, en una relación co-creadora, concomitante.

⁹ El Cybernetic Culture Research Unit (o Unidad de investigación sobre cultura cibernética) fue un colectivo interdisciplinario de estudios en el departamento de filosofía de la Universidad de Warwick, en Reino Unido. Participaron de él Sadie Plant, Nick Land, y Mark Fisher. Influenciados por la filosofía de Deleuze y Guattari, el ocultismo, y el advenimiento de la cultura cibernética.

para la posibilidad política y sobre todo una fuente de recursos alimentada en vivo para pensar en la experiencia poética y estética contemporánea.

Marco teórico

La cultura visual no depende de las imágenes en sí mismas, sino de la tendencia moderna a plasmar en imágenes o visualizar la existencia. (Mirzoeff, 2003, pp 23)

A grandes rasgos el marco teórico del presente anteproyecto se erige sobre la premisa de que el material visual que circula en internet (que comprende videos, íconos, gifs, stickers, interfaces, recortes, capturas de pantalla, ilustraciones, fotografías, imágenes, etc), y con el que interactúan los usuarios al ingresar en plataformas digitales, ha experimentado un desplazamiento fundamental en lo que respecta a su finalidad y ontología, y que dichos movimientos son manifestaciones culturales que se pueden examinar a través de sus variaciones morfológicas y de las variaciones de su circulación en línea.

Dada la naturaleza del objeto de estudio, la teoría de la imagen y la cultura visual han constituido un marco teórico robusto e ineludible para la construcción de las bases del anteproyecto. En ese sentido, las apuestas de los españoles Sergio Martínez Luna y José Luis Brea, que amalgaman la filosofía de la imagen, con los estudios visuales y con la teoría del arte, han sido claves para aproximarse al fenómeno visual que motiva este documento. Su producción académica está permeada por la pregunta por la imagen, su estatuto representacional, su agencia, y sus variaciones ontológicas cuando circulan en ecosistemas digitales.

Sin embargo, en medio de la aproximación sensible al medio y en medio de la creación de archivo se ha hecho expresa la urgencia por establecer criterios básicos de búsqueda y de organización con los cuales saltar del análisis en bruto hacia la sistematización y delimitación del fenómeno.



perdue.jack

wow. this is so true. *swipes to the next video*

01-16 Reply

♡ 18.3K



View replies (50) ✓

Visualidades digitales. 2 Captura de la reportera Rhea Nayyar para una publicación en Hyperallergic, tomada de un video en la red social TikTok con la etiqueta #corecore.

El material visual en recopilación salta de plataforma, de formato, de autores. Aparentemente lo único que comparte entre sí es la incapacidad para ser categorizado. En este escenario la ambivalencia de la imagen está dinamitada por sus posibilidades, por sus flujos, por sus conexiones, por sus remixeos.

Esta condición ha hecho evidente una fricción neural para el marco conceptual de este anteproyecto, a propósito de los alcances de los trabajos sobre los cuales estaba orbitando la investigación con respecto al material recopilado: el marco conceptual “imagen” tiende a privilegiar formatos, dimensiones, la semejanza y la representación, mientras relega otras posibilidades para el material visual, que están patentes en casi todos los momentos de la interacción con plataformas digitales. La iconografía que guía los flujos de interacción en plataformas, los banners publicitarios, los feeds de perfiles en redes sociales, los boomerangs, los gifs, los avatares, las capturas de pantalla: todos hacen parte de un gran repertorio de contenido visual que desborda los límites del término.

Esta tensión entre las categorías de análisis fue en principio inestable, dado que la exclusión del término “imagen” se trata de una aseveración comprometedora para el flujo de la investigación. Sin embargo, el ejercicio de intentar hacer lecturas sobre el archivo ha puesto en evidencia la

importancia de hacer lecturas sobre la producción visual en tensión con sus características, medios y diálogos.

Estos pliegues se hacen más significativos si se considera el lugar histórico de la imagen como dispositivo en la construcción social de la verdad. Desde la imaginería religiosa hasta la visualización científica y estadística, la imagen ha funcionado como soporte de credibilidad, como instrumento de mediación pedagógica y como garante de objetividad. Lo visual, estrictamente entendido como lenguaje de aspiración universalista, ha buscado históricamente reducir la polisemia y estabilizar el sentido. No obstante, el material visual que moviliza esta investigación parece situarse en un escenario distinto: en donde la búsqueda de la objetividad pierde centralidad como horizonte cultural, y en consecuencia lo visual deja de operar como portador de un significado absoluto. Configuran una suerte de estadio tardío, posterior, o cuando menos alterno de la condición de la producción visual.

Finalmente, el marco “imagen” cedió. Etimológicamente, la palabra imagen está asociada con la semejanza, la apariencia, la copia, la imitación; y si bien aseverar que las visualidades digitales en cuestión no eran imágenes era un gran compromiso, dicha situación señaló vívidamente la clase de desplazamientos morfológicos, semánticos, compositivos que experimenta el material visual, y que en clave del fenómeno presente, ha sido dinamitado por las posibilidades de la democratización de los medios y la producción en masa de contenido amateur.

Así, buscando formas de aprehender y delimitar el objeto de estudio, se convino el término “visualidades digitales” como categoría analítica principal. Este término permite nombrar un conjunto de prácticas, artefactos y experiencias visuales que no se definen por su semejanza con el mundo ni por su coherencia interna, sino por su inscripción y diálogo con flujos algorítmicos, dinámicas de interacción y procesos de significación en colectivo. A pesar de que esta categoría

no niega la tradición de los estudios de la imagen (sino que la tensiona), este tipo de decisiones permitieron hacer focalizaciones importantes sobre el fenómeno. Mientras el material visual ha despertado sensibilidades y movilizó la pesquisa de archivo, la revisión de corte teórico continúa develando frentes de análisis.

La dificultad para describir la clase de experiencias sensibles que producen estas visualidades condujo, en primera instancia, a una delimitación en negativo del fenómeno: son creaciones visuales cuya finalidad no es conmover, no se trata de producciones orientadas a la conmoción estética en los términos más clásicos de la teoría del arte, ni se corresponden con los regímenes de legitimación institucional del campo. Las visualidades digitales no pueden entenderse como objetos estables, sino como entidades cuya existencia se define por su capacidad para mutar, adaptarse y reconfigurarse de acuerdo con su contexto de circulación. Su ontología es procesual, no objetual. En consecuencia, el arte, entendido en su acepción canónica, terminó resultando insuficiente como marco exclusivo de comprensión. Esta insuficiencia no anula toda la dimensión estética del fenómeno, sino que exige ser ubicado dentro de un campo alternativo, paralelo, que le orbita y con el que dialoga: el de las poéticas.

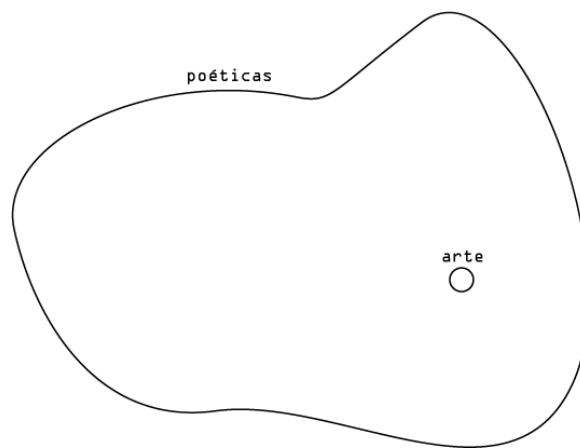


Diagrama. 1 Campo poéticas. Elaboración propia.

Las poéticas se entienden aquí como un espacio teórico-analítico sensible, capaz de alojar procesos de producción de sentido que no se agotan en la obra ni en la intención autoral, sino que emergen de la interacción, la circulación y la apropiación.

Autores como la investigadora argentina Claudia Kozak (2012), en medio de estos cruces entre arte y tecnología a propósito de la experiencia sensible, han desplegado las razones por las que las tecnopoéticas constituyen un lugar legítimo y necesario para pensar estas intersecciones.

Arte y tecnología siempre comparten mundo, puesto que ambos pueden entenderse como regímenes de experimentación de lo sensible y potencias de creación; pero no todas las zonas del arte ponen de relieve esa confluencia. Tecnopoéticas, arte tecnológico, poéticas tecnológicas son algunos de los nombres para las zonas que sí lo hacen. (Kozak, 2012, p. 8)

No obstante, pese a encontrar mucha afinidad con su apuesta por extenso, su marco “tecnopoéticas” vincula a la experiencia con otro tipo de dispositivos, infraestructuras, mediaciones técnicas y materialidades, y las visualidades digitales son tan variables por sí mismas que demandan precisión: sus arquitecturas son inevitablemente algorítmicas, y su corpus es indudablemente un entramado cultural, comunicativo y sensible. El uso de poéticas (sin el prefijo “tecno”) permite así atender a procesos que no se agotan en lo técnico, sino que están preguntándose por las manifestaciones de la cultura digital contemporánea. Lo anterior no constituye una negación a su trabajo, sino un reconocimiento minucioso de los planos de interés y la clase de preguntas que sostienen la investigación. En todo caso, gran parte de su trabajo sobre humanidades y narrativas digitales ha permeado en otros de los autores en cuyo trabajo se soporta este documento.



Visualidades digitales. 3 Uso del meme Pepe the Frog en la comunicación política de Donald Trump durante su campaña presidencial en 2018. En adelante, Pepe the Frog se convirtió en un ícono para los grupos y comunidades digitales de ultraderecha en los Estados Unidos.

A continuación, y tomando como base la formulación de la poética como campo para la comprensión de la experiencia sensible, las preguntas en torno a la estética han orientado la investigación a través de distintos enfoques que permiten abordar el fenómeno desde perspectivas complementarias, entre ellos los criterios de valoración sobre lo bello, lo útil y lo funcional, así como aproximaciones centradas en la experiencia estética entendida como dimensión sensible y situada. Cada uno de estos acervos ha aportado posibilidades de lectura y comprensión para el fenómeno en cuestión, cada una ha alimentado el repertorio de eventos históricos, de giros ontológicos, y de características culturales a través de las cuales es posible entrever la experiencia sensible, y que posibilitan un tránsito muy valioso, un ir y venir entre la abstracción filosófica del

área y la búsqueda por establecer conexiones legítimas y verificables entre estos gaseosos marcos teóricos y las manifestaciones estéticas materializadas en las visualidades encontradas.

Desde acervos que privilegian la experiencia estética, por ejemplo, la mutabilidad de las visualidades digitales se manifiesta como una experiencia sensible fragmentaria, discontinua, y a menudo contradictoria. Los sujetos que intra-actúan con ellas no se enfrentan a un objeto contemplable, sino a una secuencia de estímulos que interpelan de manera simultánea la atención, el afecto y la capacidad para hacer lectura en capas, para entender los niveles de sentido y apropiar los significados encontrados, sin ofrecer horizontes de sentido unificado.

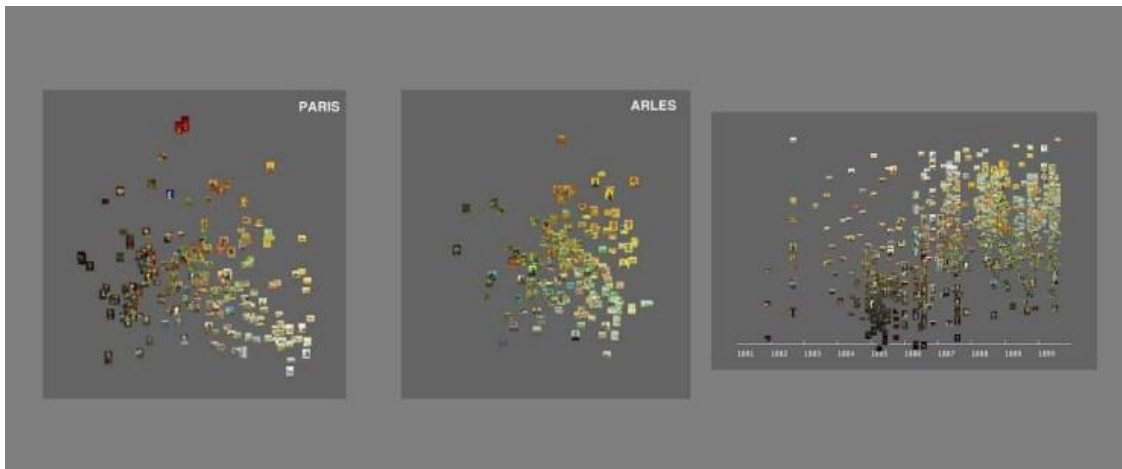
A lo largo de esta formulación, en diferentes instancias ha sido conveniente retornar al archivo para dar respuesta a preguntas de precisión y rigurosidad conceptual y metodológica. Por una parte, la variedad de formatos que exponen las visualidades demandan una lectura transversal, una lectura postmedial, en la que sea posible reconocer por principio la hibridación de los formatos y recursos, y que sobre todo permita comprender que todos estos agentes son la cara visible de una serie de estructuras algorítmicas, que tienen sus propias lógicas de flujo, de viralidad, de vida y de muerte del contenido. Entenderlas atemporales, efímeras, virales, ubicuas, híbridas, impuras, y amalgamadas a unos circuitos informáticos. Por otra parte, las variaciones morfológicas, los saltos entre plataformas y la fuga de contenidos visuales a cualquier plataforma también despertó inquietudes con respecto a las estrategias de estudio, que por su lugar de producción (y por la triangulación que propone este documento) se puede inscribir en el campo de los estudios de la etnografía digital.

Christine Hine (2000) fue una de las primeras autoras en designar el campo, y lo hizo bajo el rótulo de “etnografía virtual”. En adelante, otros autores, como la antropóloga británica Sarah Pink han empleado el término “etnografía digital”. La diferencia entre la virtualidad y la “digitalidad” en este contexto no es meramente nominal sino epistemológica, metodológica y ontológica, y tiene estrecha relación con las transformaciones del campo de estudios. La separación entre lo virtual y lo real, en investigaciones recientes, resulta incompatible. La vida digital es una dimensión encarnada de la existencia. El “adentro” y el “afuera” han perdido operatividad analítica, y son este tipo de diferenciaciones las que apuestan a superar las dicotomías online/offline. Revisar a Hine es un esfuerzo por comprender la inestabilidad del escenario internet en los estudios culturales, pero aproximarse desde la experiencia en Pink es comprender otras potentes e importantes aristas de la vida digital y las formas como se encarna y se experimenta cotidianamente.



Visualidades digitales. 4 Captura de consultas en el motor de búsqueda, asociadas con la tendencia reciente de creación de contenido con IA viral en la red social TikTok.

La etnografía digital, más que un método, permite crear estrategias de aproximación precisas y adaptadas a las condiciones del medio (o los medios). Pero por fuera de la experiencia del investigador, persiste una suerte de escenario de posibilidad para evaluar y hacer lecturas del material visual. Así, la etnografía digital, entendida no como método cerrado sino como estrategia situada, dialoga con las propuestas de análisis cultural del artista Lev Manovich (2020). En su trabajo, el artista y teórico ruso insiste en abordar grandes volúmenes de material visual de manera relacional y comparativa, en el marco de los estudios de la cultura digital. Estas herramientas y tácticas permiten observar patrones, recurrencias, anomalías, y comprender las mutaciones visuales no como casos aislados sino en diálogo con esos otros elementos del circuito en el que orbitan.



Visualidades digitales. 5 Ejercicio de analítica cultural desarrollada por Lev Manovich y su equipo a partir de 776 obras digitalizadas de Vincent van Gogh, a propósito del interrogante por las fases por las que pasó su trabajo a lo largo de sus cambios de residencia (Bélgica, Holanda, París, Arles, etc.). Tomado de Hipermediaciones.

Así mismo, dichos autores y dichas estrategias de sistematización no solo estimulan la clase de lecturas y escenarios de interpretación que demanda el material, sino que, por sus orígenes y tradiciones académicas, están en estrecha relación con campos de estudios con potencial subversivo, reaccionario y crítico. Así, los ensamblajes tecnopolíticos propuestos por investigadoras como la antropóloga Gabriela Coleman (2018) ofrecen una vía para pensar en la

investigación de la cultura digital como una práctica situada que asume posicionamientos explícitos frente a las comunidades y los sistemas que analiza; en donde la apuesta investigativa no negocia su apuesta política. Esta perspectiva resulta clave para comprender que las visualidades digitales no circulan de manera neutral, sino que se encuentran inscritas en las disputas por el sentido, la pertenencia, los ordenamientos de la mirada y el poder, demandando posicionamientos teóricos y políticos que abanderen la inmersión en comunidades, y subviertan el anonimato y los vacíos legales en posibilidades.

¿Se encontrarán los extraterrestres con que los humanos, en última instancia, fueron capaces de salir del agujero negro, invertir su energía en una nueva pasión creativa, una nueva forma de solidaridad y mutualidad? (Berardi, 2014, p. 14)

Cuando el éxito de la creación visual no depende de la autoría centralizada ni de la intención comunicativa unívoca sino de la interacción constante, el reconocimiento del este estatuto posrepresentacional de las visualidades digitales conduce a una reconfiguración de los procesos de significación, en la que el sentido no precede a la circulación, sino que emerge de ella.



Visualidades digitales. 6 Visualidad tomada de la búsqueda con la etiqueta "Yabujin" en la red social Pinterest. Le acompañan los hashtags #yabujincore #yabujun

La preocupación por la alta resolución y la reducción de la polisemia ni siquiera se contemplan; al contrario, la polisemia y la condición críptica se estimulan, se exacerban, se exploran. La creación no demanda especialización y precisión para lograr acabados, y el pastiche, la mixtura y el sampleo hacen parte natural de las producciones. Por lo anterior, el marco conceptual que ofrece el término acuñado por la física Karen Barad (2007), intra-acción, resulta particularmente productivo para reevaluar los flujos de agencia, respuesta y concomitancia en relación con el contenido visual. La intra-acción, extrapolada del ámbito de la física cuántica, propone relecturas sobre la pasividad del prosumidor¹⁰, y ubica en un primer plano de la discusión la condición relacional del escenario en el que tienen lugar los procesos de significación de contenido visual, en tanto dinámicas de la cultura digital.

Estas transformaciones del estatuto representacional del contenido visual encuentran una genealogía y regresión sólida en el trabajo de Martín Jay (2007), en donde la inestabilidad que caracteriza a las visualidades digitales no es una novedad, sino que es muestra de un proceso inacabado histórico de sospecha sobre la visión y los regímenes de la visión modernos y sus variaciones posmodernas. El compromiso con la obra de Jay permite, entonces, dotar de profundidad histórica a la crítica de la imagen: con ello, las visualidades digitales aquí analizadas no son solo "imágenes que fallan", sino que representan la victoria de una visión alternativa, una que acepta su propia ceguera, su polisemia y su inestabilidad como condiciones inherentes a la existencia digital.

Hito Steyerl (2014), a propósito de la vertiginosidad de las variaciones semióticas en la producción visual contemporánea, menciona pertinentemente -retomando a Deleuze- el giro

¹⁰ Prosumidor: productor+consumidor.

semiótico del capitalismo en su ensayo sobre la imagen pobre, como parte de los escenarios económicos, políticos y culturales que enriquecen la comprensión sobre la producción visual en clave de las dinámicas culturales.

El giro semiótico capitalista, como marco histórico y social, plantea dimensiones necesarias para comprender la producción de significados como un proceso de profundas disputas y transformaciones en la sociedad occidental. Permite comprender con perspectiva las condiciones sociales que soportan tales procesos, que explican cómo es que se consolidan dentro de las prácticas culturales y develan las condiciones de posibilidad de su comportamiento actual.

Por lo anterior, diversas perspectivas teóricas desarrolladas en el contexto intelectual de las décadas de 1960 y 1970, comúnmente asociadas a debates posestructuralistas, ofrecen un marco provechoso para pensar en las transformaciones del significado y de la imagen en estrecha relación con procesos culturales, económicos y políticos más amplios, que permiten anidar reflexiones entre el campo y el arte, la literatura y la filosofía posmoderna. La centralidad otorgada a la inestabilidad del sentido, a la fragmentación del sujeto, y a la crisis de los grandes relatos permitió pensar en la producción simbólica como un campo móvil, atravesado por el poder, la condición social, las jerarquías, y las relaciones.

Siendo esta inestabilidad y mutabilidad las características que enrután los procesos de significación y la producción de sentido en torno al material visual, su evaluación y estudio demanda ir más allá de la disputa por la verdad o la falsedad, hasta unos regímenes de credibilidad, afecto y circulación. Comprender este estatuto de ordenamiento social -en torno a la verdad, la luz, la ceguera, la iluminación, la ignorancia- como una condición cultural que reorganiza la relación entre la imagen, el relato y la experiencia permite leer el fenómeno de la posverdad no como la desaparición de la verdad, sino como su desplazamiento: un desplazamiento en donde lo verosímil

prima por sobre lo verificable. Esta mutación de la verdad y su papel social forma parte de los modos contemporáneos de lectura y significación, y es precisamente la tensión que habilita pensar en la potencia estética de lo visual no solo como objeto de consumo, sino como agente activo en la construcción de imaginarios, en la formulación de ficciones, que participen activamente en el reordenamiento de la mirada y las sensibilidades, al margen de lo estrictamente capitalizable.

En el escenario contemporáneo de producción visual, la masificación y su inscripción en lógicas de capitalización no constituyen un límite definitivo para la reflexión crítica, sino una condición desde la cual se vuelve necesario pensar lecturas con prospectiva sobre las visualidades digitales. La dificultad aquí radica en que buena parte de los discursos que se presentan como críticos tienden a ser absorbidos por los circuitos del entretenimiento, donde el disenso se convierte en contenido circulable, efímero y neutralizado (y en donde todas estas condiciones significan falla o insuficiencia en el medio). Frente a esta situación, la potencia poética de las visualidades digitales no se sostiene en el deseo por subvertir el sistema, sino en su capacidad para amalgamarse, mutar, reconfigurarse, y a partir de ello construir ficciones: en la producción de narrativas, de imaginarios y de convenciones de sentido que operen sobre lo real, lo tensionen y lo transformen.

La potencia estética de las visualidades digitales, entonces, está sujeta a una suerte de posibilidad ficcional. Su fuerza reside en su capacidad para participar activamente en la construcción y difusión de discursos y narrativas que alcancen eco dentro de un escenario marcado por la masificación de la producción, la extracción de datos y la concentración de poder en grandes corporaciones. La producción visual contemporánea da cuenta de comportamientos hipersticionales, retroactivos, contingentes, en los que las visualidades digitales no solo reflejan el mundo, sino que también participan activamente en su configuración. En ese sentido, la noción de “imagen pobre” desarrollada por Hito Steyerl (2014) -en diálogo con autores como Bifo Berardi o

Harun Farocki-, permite identificar en la visualidad masificada, ilícita, degradada, recortada, amateur, pixelada, reapropiada, y reutilizada un campo fértil para la emergencia de experiencias estéticas profundas, no pese a su precariedad, sino precisamente a partir de ella.

En este contexto, la subversión en el reciclaje, el sampleo, y la reapropiación hacen frente a la crisis de lo nuevo, al imperativo de la innovación constante. Este mandato no solo restringe los horizontes de posibilidad para las artes, la cultura visual y la estética, sino que atraviesa de forma estructural al sistema en su conjunto.

Pensar las poéticas como un campo desde el cual es posible construir imaginarios de futuro no responde a un capricho ni se agota en el impulso histórico del arte hacia la transgresión; se trata, más bien, de una apuesta por experiencias estéticas capaces de sostenerse al margen de lo inmediatamente capitalizable.

Aunque las reflexiones de autores en la misma tradición académica que Baudrillard inicialmente sirvieron como una suerte de regresión a las ideas de pensadores como Nick Land y en especial del CCRU (2021) a propósito de la hiperstición y la especulación, sus percepciones sobre la condición posmoderna carecen de prospectiva. Revisar a Baudrillard fue una estrategia de aprehensión teórica clave, pero en adelante, las lecturas y el material que han alimentado la presente formulación han buscado precisamente unos horizontes propositivos, que analicen con prospectiva formas de existir en la contingencia, de habitar la inestabilidad, de tomar responsabilidad sobre la producción digital masificada y de apostar, con absoluta ironía, por nuevas convenciones en torno al sinsentido.

Metodología

Si el azar, como nos lo recuerda autorizadamente Dionisotti, es la norma que preside a la investigación de lo desconocido, parece entonces evidente que el investigador deba esforzarse por multiplicar esos casos azarosos procediendo a tientas. (Ginzburg, 2009, pp 230).

El desarrollo de este apartado del anteproyecto ha estado profundamente marcado por la imposibilidad para adecuarse con precisión a los paradigmas clásicos de la formulación de proyectos de investigación. Cada autor, cada método y cada decisión dentro del apartado procuró un carácter flexible y exploratorio, y en la medida de lo posible, procuró diseñar unas estrategias de aproximación al campo que facilitaran una observación muy viva, tan abierta a explorar y reflexionar sobre lo inestable como fuese posible, sin que ello trastocara los criterios de rigor investigativos.

Siendo así, el anteproyecto se inscribe en un enfoque de investigación crítico e interpretativo, orientado a la comprensión de fenómenos culturales complejos en contextos contemporáneos, que procura distancia de la neutralidad positivista y abraza la incertidumbre, el flujo, el glitcheo y la contingencia del entorno digital. Los objetivos no son ni la predicción, ni el establecimiento regulativo de categorías, ni la verificación causal, sino la comprensión profunda de las formas en que las comunidades digitales negocian, producen y dan sentido a su existencia en línea, y cómo todo eso está imbricado a los procesos de producción visual.

Para estudiar dichos fenómenos se propone un enfoque metodológico mixto, que procure complementariedad y diálogo entre metodologías cualitativas y cuantitativas. Para la fase cualitativa se propone una cierta etnografía digital como estrategia de investigación situada para la comprensión contextualizada y densa de las prácticas digitales. Para los aspectos cuantitativos se recurre a la analítica cultural para mapear la escala, la circulación y las tendencias en los flujos

visuales masivos. Dicha metodología se justifica por el carácter dual del objeto de estudio: las visualidades digitales son a la vez un fenómeno de la práctica situada y de la circulación algorítmica masiva.

El alcance de este estudio procura trascender lo puramente descriptivo, ya que el fin último es generar lecturas situadas sobre el papel activo de las poéticas visuales en la construcción de realidades sociales.

Pensar en el contexto internet para etnografía y estudios relacionados con la cultura digital demanda reconocer por principio la inestabilidad del medio (Hine, 2000). Así, el escenario de investigación no es un lugar fijo sino un ecosistema fluido y distribuido, que se define en la intersección de plataformas, la hibridación del contenido posmedial, el solapamiento de interfaces, y la afinidad de las comunidades digitales con ciertos formatos y ciertos circuitos de distribución e interacción de contenido.

La delimitación de categorías de análisis permanece en construcción y contempla ajustes, pues es primordial el enfoque en el comportamiento y sus variaciones. Lo anterior exige precisamente metodologías capaces de saltar entre plataformas y comunidades a medida que las visualidades mutan o circulan.

En consideración con el objeto de investigación, la población del estudio no se define en términos demográficos tradicionales, sino que se delimita a partir de la búsqueda de prácticas y producciones visuales que emergen en entornos digitales.

La muestra se construye a partir de criterios de relevancia cultural, densidad simbólica, e incidencia sociopolítica, y por ello incluye visualidades digitales producidas y circuladas en plataformas como redes sociales, foros, repositorios de imágenes y espacios de interacción digital;

comunidades digitales específicas en las que los dispositivos visuales cumplen un rol central en la construcción de sentido y de comunidad (como en comunidades políticas, subculturas digitales y colectivos online); casos paradigmáticos de producción visual masificada, amateur o “pobre”, que permitan analizar procesos de ficcionalización, apropiación y resignificación. Todo esto en concordancia con los criterios de pertinencia conceptual, capacidad para condensar tensiones culturales, y potencial analítico para observar procesos de significación. Dicho sea de paso que cada criterio puede ser eventualmente evaluado en negativo, en oposición: considerando las visualidades que no circulan, que no convocan, que no identifican, o que generan rechazo.

Los instrumentos de recolección involucran un archivo visual digital, construido por quien investiga, y en donde se incluyen imágenes, videos, capturas de pantalla, interfaces, íconos, memes, recortes de imagen, banners de publicidad, miniaturas, y otros materiales visuales del campo; diarios de campo digitales para registro de observaciones, reflexiones y decisiones metodológicas en el proceso; matrices de categorización visual que son cruciales para organizar el material según variables discursivas y contextuales; herramientas digitales de visualización, ordenamiento y análisis de datos, inspiradas principalmente en el método de la analítica cultural de Lev Manovich (2020).

El procedimiento se estructura entonces en fases o núcleos, abiertos a la regresión y la reformulación así:

Análisis categorial y temático (cualitativo)

- 1) Entrada al campo digital: Implica una exploración inicial de las plataformas, comunidades y flujos, orientada por una estrategia de observación cualitativa que privilegia el extrañamiento sobre los juicios naturalizados en la interacción digital. Esta

fase se apoya en una observación sensible y descriptiva, especialmente atenta a ritmos de circulación, modos de interacción, recurrencias formales y afectivas, así como tensiones y discontinuidades que emergen en la experiencia de navegación e interacción digital.

- 2) Construcción del archivo: Crucial para la investigación, robusto, vivo. Se concibe como un proceso progresivo, abierto y revisable. Implica la recopilación sistemática de material visual, atendiendo a la reiteración, a las anomalías, desvíos o rupturas significativas. Los criterios de selección combinan tanto patrones observables como decisiones exploratorias de carácter heurístico, guiadas por la identificación de elementos que suscitan interrogantes analíticos y que son relevantes para la comprensión de las dinámicas culturales y estéticas en juego en esta formulación.
- 3) Reflexión metodológica: Continua. Acompaña transversalmente todo el proceso de investigación, e implica el registro de decisiones y dudas. Enfática (y estratégicamente) involucra la creación de condiciones de azar. Demanda una actitud crítica y reflexiva que permita el constante ir y venir entre el objeto de estudio, el campo digital y las visualidades analizadas, con el fin de afinar la lectura y evitar la cristalización prematura de las categorías interpretativas.

Análisis formal y estético (mixto)

- 4) Análisis progresivo: Lectura iterativa del material, para combinar interpretación cualitativa con ejercicios de ordenamiento y visualización a escala. Se examinará la recurrencia de elementos formales, tendencias, y su funcionamiento como estrategias discursivas.

- 5) Relectura teórica: No es una evaluación de legitimidad teórica, sino un ejercicio de designación, robustecimiento y problematización rigurosa, que permita triangular y tensar la investigación.

Análisis de flujos

- 6) Estudio de circulación: Se mapeará el patrón de difusión (en base a la viralidad, reproducción, sampleo) para medir eficacia operativa de fenómenos.
- 7) Síntesis interpretativa: Elaboración de núcleos analíticos, que articulen visualidades digitales, poética, inestabilidad cultural y producción de sentido.

Para el análisis de datos se procede con especial cautela: la analítica cultural actúa como intersección entre lo cualitativo y las métricas algorítmicas y su dimensión computacional. El estudio no pretende completamente lectura profunda de casos aislados, sino que incorpora el estudio de colecciones extensas de material visual. Esta estrategia no persigue una objetivación cualitativa del sentido sino una lectura crítica a escala, con perspectiva y dimensión de los datos y metadatos contemplados.

Con esta mixtura es posible considerar no sólo variaciones morfológicas en las visualidades, sino también leer la inestabilidad en clave de los tiempos, lugares, hitos y formas de circulación de determinado material.

Para hacer peso a los criterios positivistas de validez y fiabilidad, se apuesta por criterios de rigor cualitativo que sean apropiados para una investigación sensible, que consideren la triangulación de métodos, y la triangulación de fuentes. Adicionalmente, a través de la construcción y el robustecimiento de un rastro documental exhaustivo, se busca garantizar la legibilidad y confirmabilidad de la progresión de la interpretación.

Bibliografía

- Baudrillard, J. (1991). *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Anagrama.
- Baudrillard, J. (2002). *Cultura y simulacro*. Madrid: Kairós.
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
- Barthes, R. (1967). *La muerte del autor*. En *El susurro del lenguaje* (pp.65). Paidós.
- Brea, J.I. (2002). *Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image*.
- Brea, J.I.(2010). *Las tres eras de la imagen: Imagen-materia, film, e-image*. Akal.
- CCRU. (2021). *Hipersticiones*. Caja Negra.
- Coleman, G. (2018). *Las mil caras de Anonymous: Hackers, activistas, espías y bromistas*. Arpa.
- Farocki, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra.
- Ginzburg, C. (2009). *Chatear con Orión*. En *Tentativas* (pp. 229-239). Prohistoria Ediciones.
- Google Arts & Culture. (2025). Recorrido en 3D: Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá.
- Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/story/dgUx4C3RNLq9Kg?hl=es-419>
- Gómez Cruz, E. (2018). Conferencia para la licenciatura en Antropología social de la UAM Iztapalapa: *Etnografía en la era (post) digital: Desafíos y oportunidades*. [Video]. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=x2e5_Sfb9Q&t=6s
- Gómez Cruz, E. (2012). *De la cultura Kodak a la imagen en red: una etnografía sobre fotografía digital*. Editorial UOC.
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Editorial UOC
- Jay, M. (2007). *Ojos abatidos: La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Akal.
- Kristeva, J. (1978) *Palabra, diálogo y novela* ["Le mot, le dialogue et le roman", 1966]. En S.T. Mészáros (Ed.), *Semeiótica I*. Editorial Fundamentos.
- Kozak, C. (Ed.). (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Caja Negra.
- Lavin, T. (2020). *La cultura del odio: Cómo la extrema derecha radicaliza a la juventud en internet*. Capitán Swing.
- Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. The MIT Press.
- Martínez Luna, S. (2015). *La cultura visual: La pregunta por la imagen*. Universidad de Salamanca.

Martínez Luna, S. (2020). *Ecologías de la imagen digital: De la representación a la performatividad algorítmica*.

Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Paidós.

Naranjo Ruiz, M. (2019). *Prácticas postdigitales en perspectiva de género: Ciberfeminismo y diseño en Colombia* (Tesis de maestría, Universidad de Caldas). Repositorio Institucional Universidad de Caldas.

Nayyar, R. (2023). *What does TikTok's "Corecore" have to do with Dada? Hyperallergic*.
<https://hyperallergic.com/what-does-tiktoks-corecore-have-to-do-with-dada/>

Ospina, J. (2023). *El diseñador como etnógrafo*.

Pink, S. (2019). *Etnografía digital. Principios y práctica*. Ediciones Morata.

Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Alfaguara.

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