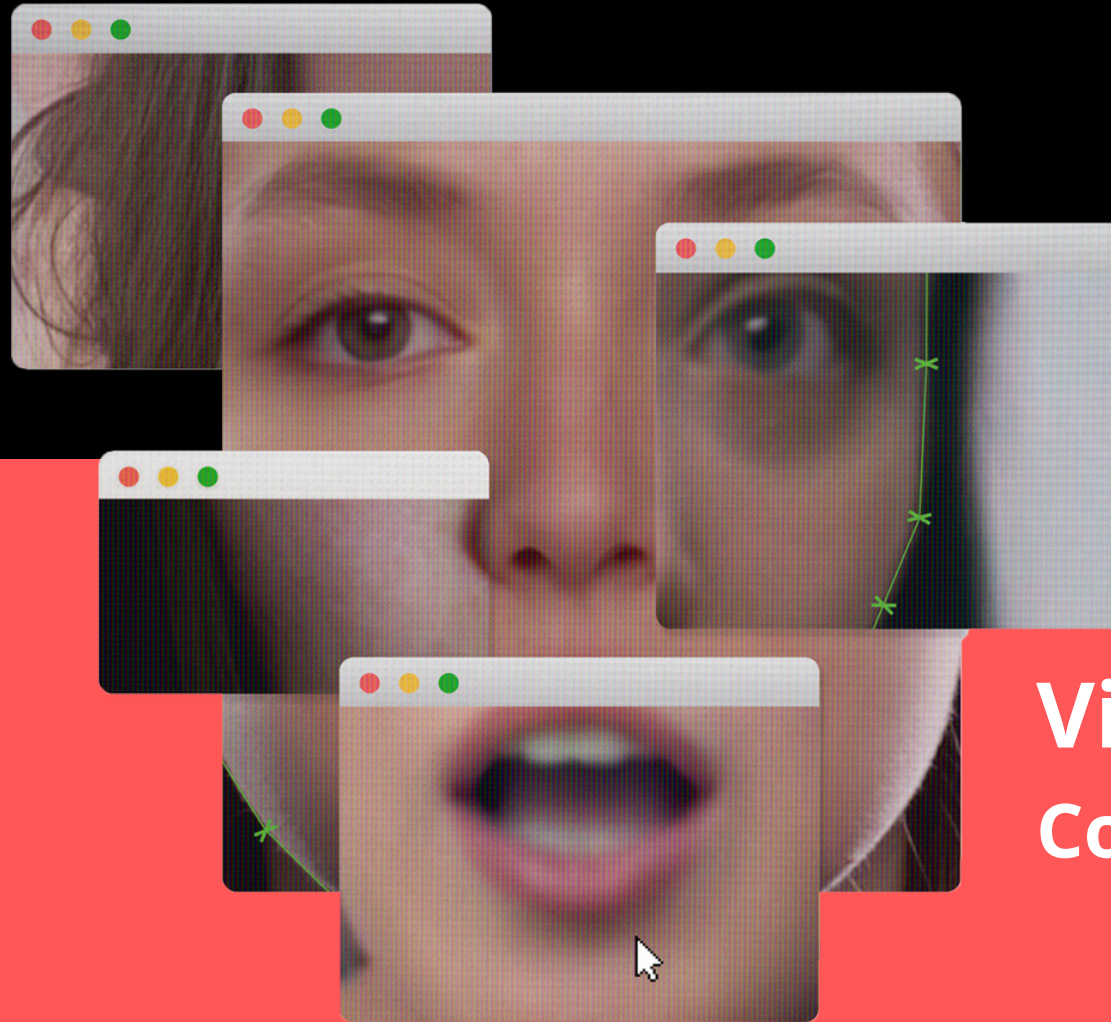


Cuaderno de Investigación Visual

2026



Visualidades
Contemporaneas

Gabriel Emilio Columna De la Torre

NIUB: 20542001

INTRODUCCIÓN

La intención de este cuaderno de investigación es detectar como funciona la imagen como sistema de poder, **¿Cómo operan las imágenes sobre mí dentro de una lógica de gamificación del mundo? ¿Estoy jugando con las imágenes o están jugando conmigo?** o bueno al menos en un inicio en un inicio esa era la pregunta.

La cosa inicial es entender que nunca en la historia, la revolución tecnológica ha generado una vuelta a esta dimensión ¹, pensamos que la revolución mental es efecto de la revolución tecnológica y en cambio deberíamos entender que lo contrario puede ser la verdad ².

Así que la cuestión es hacerme la pregunta al revés. **¿Cómo opero yo con las imágenes dentro de una lógica de gamificación del mundo, y hasta qué punto ese juego ya está condicionado por el propio sistema?**

La cosa es entender que yo, gABRIEL, estoy participando en este sistema gamificado voluntariamente, puedo libremente escoger si participar en este sistema de poder basado en imágenes pero también intentar entender en qué condiciones estoy programado por el sistema para usar estas imágenes gamificadas. ¿Este es un juego libre o un script programado?

Cuando me refiero a gamificación, es entendiendo el mundo o las nuevas tecnologías con jugabilidad de videojuego, ya no mecánico o analógico como antes, que eso ya veremos en "Calculating Empires" del paso de la "Mecanización", 'Automatización' y "Autonomización" poniendo el ejemplo del Fútbolín al Space Invaders pero en si la Mutación de la Experiencia.

¹"toda esta historia de que las revoluciones tecnológicas nunca han generado embrollos de estas dimensiones" (Alessandro Baricco (2018). The Game. p.22)

²"CREEMOS QUE LA REVOLUCIÓN MENTAL ES UN EFECTO DE LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA, Y EN CAMBIO DEBERÍAMOS ENTENDER QUE LO CONTRARIO ES LA VERDAD" (Alessandro Baricco (2018). The Game. p.22)

Entender que el sistema, el ADN de esta nueva revolución digital es el JUEGO³. Todo el sistema digital tiene una lógica de juego, nada ha sobrevivido porque hemos elegido el camino del JUEGO, todo tiene un patrimonio genético del videojuego⁴.

Nada y pues eso la introducción, entender la imagen y entender que la imagen está ceñida a un sistema que tiene un ADN videojueguil y con ello podemos entender si yo estoy escogiendo jugar en este sistema libremente o si estoy programada por el sistema a partir de estas imágenes videojuegos. Entonces ahora a partir de ello acercarme a los videojuegos o las imágenes videojuegos.



³"Que en la vértebra numero cero, en su ADN, hay una actitud que tendría un gran futuro y que reconoceremos en gran parte de las formaciones geológicas que llamamos revolución digital: generar el cambio dando a luz herramientas que si no son juegos al menos lo parecen." (Alessandro Baricco (2018). The Game. p.32)

⁴"porque hemos elegido el camino del Game. Lo digo de forma brutal: por motivos históricos y, digámoslo así, darwinianos, a partir de un determinado momento (del iPhone en adelante, si tengo que arriesgar una fecha), nada ha tenido ya posibilidades serias de supervivencia si no llevaba en su ADN el patrimonio genético del videojuego." (Alessandro Baricco (2018). The Game. p.111)

⁵"Esto nos lleva a nuestra segunda razón: la idea de que los videojuegos son un punto de vista clave desde el que acercarse a las transformaciones más importantes de la sociedad contemporánea. En este sentido los videojuegos encarnan algunos de los aspectos más determinantes de la sociedad en general como la omnipresencia de la cultura digital, la hegemonía de las racionalidades políticas neoliberales, el surgimiento de la cultura participativa y de nuevos modos de construir significados, por nombrar solo algunos temas." (Daniel Muriel y Garry Crawford (2023). Los videojuegos como cultura: Identidad y experiencia en el mundo actual. p.11)

IMAGENES OPERATIVAS

Vale como primer ejemplo, imaginemos que en mi cotidianidad juego un videojuego, ¿qué videojuego? El videojuego de la vida pero no el de la realidad sino el virtual, la cual le pones filtros, vas saltando de perfil en perfil, compartiendo y viendo miles de datos, tipo aplicaciones tipo tik tok, instagram o similares que compartan funciones. Sin embargo, la cosa es entender que la fotografía es un dispositivo de medición, no solo de tomar fotos de personas y cosas sino una herramienta de analizar el mundo⁶.

En este contexto, este tipo de videojuego que son las redes sociales, las imágenes no solo representan sino es un registro de comportamiento, cada interacción, un like, cuánto tiempo te quedas viendo algo, tipo todo es capturado y convertido en datos para los algoritmos para que sigas consumiendo. Aca podriamos suponer que el sistema te está condicionando a consumir más imágenes.

Este trabajo pasa a integrarse a un linaje de imágenes operativas que son menos interesantes como imágenes en sí misma que como una infraestructura amplia para el análisis⁷. Bueno y en si la lógica de videojuego pasa de metáfora a un sistema real, todo usuario es jugador dentro de redes sociales que te analizan y predicen tu comportamiento a través de imágenes y algoritmos.

Y bueno en si aca la imagen no mide que tan bonita es tu foto sino la relación jugador/usuario con ella, tipo cuanto la observas, si interactúas, si compartes, si ignoras.

⁶"la fotografía era un dispositivo de medición que no solo tomaba fotos de personas y cosas, sino que ofrecía una forma de analizar el mundo, incluido el extraterrestre" (Jussi Parikka (2025). Las imagenes operativas. p.20).

⁷"Este trabajo pasa a integrar u n linaje d e imágenes operativas que son menos interesantes como imágenes en sí mismas que como parte de una infraestructura más amplia de habilidades, mano de obra, técnicas y tecnologías y del modo en que las instituciones? ensamblan imágenes para sus necesidades y usos particulares (...) fotografías se convierten en una infraestructura para el análisis (...)" (Jussi Parikka (2025). Las imagenes operativas. p.25).

En si mira patrones de comportamientos, preferencias, hábitos de consumo con el propósito de optimizar la experiencia del usuario dentro de la plataforma, ajustando su contenido para maximizar la poca atención del usuario y su interacción. La imagen la observas y te observa⁸.

El segundo ejemplo se encuentra en Google Maps, cuya lógica se basa en la cartografía y en la producción masiva de imágenes del territorio. imágenes de satélites, cámaras urbanas y más cosas, son imágenes no destinadas a ser contempladas estéticamente sino a construir un sistema orientativo y de cálculo.

Bueno es importante entender que las imágenes operativas tienen su origen en prácticas científicas anteriores a lo digital, tipo imágenes de astronomía⁹.

Y esto se hace evidente en la cartografía, donde la imagen funciona como una herramienta para medir, representar y calcular espacio, Estas imágenes que funcionan en una genealogía de imágenes operativas que operan mediante fabricacion de planos, la capacidad de crear objetos artificiales como planos de superficie llana de diferentes materiales que posibilitan diagramas, mapas, medidas y otros ejemplos de gráficos operativos¹⁰.

⁸"Si "automatizacion" significa automatización digital o el tipo de poder algoritmico que las instituciones ejercen en virtud de sus tareas, prioridades, ordenes y objetivos" (Jussi Parikka (2025). Las imagenes operativas. p.187)

⁹"Como tales, las imágenes fotogramétricas se entienden mejor en e l linaje de los instrumentos científicos, pero también incorporan muchas otras capas que las vinculan a una discusión de las imágenes operativas antes y más allá de la computación y la automatización digitales. (Jussi Parikka (2025). Las imagenes operativas. p.183)

¹⁰"Casos de archivos, datos, fotografías y mediciones de manera que resultan instructivas de toda una genealogia de imagenes operativas que operan mediante la fabricacion de planos o en palabras de sybilie kramer, tecnicas culturales de aplanamiento: la capacidad de crear objetos artificiales como planos de superficie llana de diferentes materiales que posibilitan diagramas, mapas, medidas y otros ejemplos de graficos operativos. estos planos reunen imagines y numeros bajo los suspicios de la medición." (Jussi Parikka (2025). Las imagenes operativas. p.185)

Así Google Maps es una continuación moderna a esa lógica, el mundo llevado a un plano navegable donde cada cosa es data. La imagen como una interfaz para medir el espacio pero no solo eso sino uno aquí también puede ser usuario/jugador. La aplicación propone rutas, optimiza trayectos, condiciona decisiones guiando a millones de personas a ahorrarse tiempo en su desplazamiento cotidiano. El usuario/jugador interactúa con el google maps siguiendo sus instrucciones y tomando sus decisiones.

Y bueno en este caso la imagen mide el espacio y la posición del usuario dentro de él, calculando distancias, tiempos y rutas.

La imagen mira el territorio pero también tu comportamiento de usuario en movimiento, te recuerda hace cuánto tiempo que no visitas un lugar o te propone valorar lugares para incentivar a que más gente se desplace a ciertos lugares, esto transforma la experiencia de desplazarse a lugares en un proceso de cálculo, no dirigido exactamente pero estimulado.

IMAGENES POBRES

Se que el meme debería ser de algo relacionado con los videojuegos pero no consumo tanto ese tipo de contenido, así que quería jugar con otro tema que me conforma más y es el que circula en torno a la figura del “peruano” entendido como una construcción cultural dentro del imaginario digital gracias al meme.

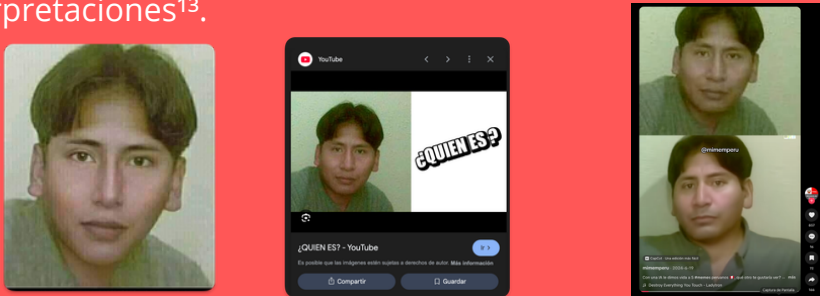
PRIMERO, colocar la imagen original



SEGUNDO, la imagen apropiada y convertida en un meme, adquiriendo ese valor humorísticos a través de adición de texto y una recontextualización¹¹.



TERCERO, el reposteo, la circulación masiva de la imagen modificada, comprimida, perdiendo así calidad, definición y su contexto original. Una imagen que en si bueno al ser comprimida viaja rápidamente, en una condición de "desmaterializacion"¹² que ya hablaremos como uno de los términos al final pero también deben ser valorados por su accesibilidad y no tanto por su calidad. Al ser accesible por mucha gente tiene una capacidad de difusión y transformación terrible. Y la imagen pierde el origen y se vuelve colectivo a múltiples interpretaciones¹³.



¹¹“las imágenes pobres presentan una instantánea de la condición afectiva de la muchedumbre, su neurosis, paranoia y miedo, así como su ansia de intensidad, diversión y distracción. La condición de las imágenes habla no solo de las infinitas transferencias y reformateos, sino también de las incontables personas que se preocupan por las imágenes tanto como para convertirlas una y otra vez, subtítulándolas, reeditándolas o subiéndolas online.” (Hito Steyerl (2014). Los condenados de la pantalla. p.43)

¹²“Las imágenes pobres son pobres porque están muy comprimidas y viajan rápidamente. Pierden materia y ganan velocidad. Pero también expresan una condición de desmaterialización,” (Hito Steyerl (2014). Los condenados de la pantalla. p.43)

¹³“los formatos de baja resolución (Avr o JPEG) son interpretados como lumpenproletariados en la sociedad de clases de las apariencias, condenados por su resolución subestándar en lugar de valorados por transformar la calidad en accesibilidad” (Hito Steyerl (2014). Los condenados de la pantalla. Contraportada)

CUARTO, el último es cuando el meme "peruano" logra consolidarse como icono cultural y es que ya no importa quien aparece en la imagen, ni cuál fue el contexto original de la foto, la imagen de un peruano funciona como símbolo autónomo dentro de la cultura digital. En si ya no importa el peruano en la foto sino cómo se convierte en meme, como este circula, y cómo se transforma, no es un retrato sino como un símbolo que hace reír¹⁴.



Bueno en sí respondiendo las preguntas, pues se pierde obvio la calidad visual y el contexto de la imagen original, deja de ser un retrato de un peruano para convertirse en estereotipo o tipo signo. Aun así se gana algo, que sería la circulación y accesibilidad, una en parte resignificación y capaz de utilizarse en muchos contextos tipo de humor o como ahora de análisis. En cuanto a política, bueno la imagen circula hasta perderse la autoría, hay podriamos meter "la orfandad de la imagen" pero bueno en este caso solo es reproducir estereotipos culturales sobre los peruanos, simplificando identidades complejas en formas reconocibles y en si bueno consumibles para el entretenimiento.

¹⁴"La imagen pobre ya no trata de la cosa real, el original originario. En vez de eso, trata de sus propias condiciones reales de existencia: la circulación en en-jambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles. Trata del desafío y de la apropiación tanto como del conformismo y de la explotación. En resumen: trata sobre la realidad." (Hito Steyerl (2014). Los condenados de la pantalla. p.28)

VEROSIMILITUD Y DISPOSITIVO DE VERDAD



ETIQUETA

"Archivo fotográfico. Barcelona, 2026. Gabriel Columna"

"Captura de pantalla de conversación. Barcelona, 2026. Gabriel Columna"

DOCUMENTOS



NOTA CRÍTICA

Bueno a ver la imagen en sí representa un hecho real, clase, video de minecraft pero a este archivo le di una malversación o bueno una diferente interpretación que se puede dar con su contexto. En si el archivo muestra al profesor en el aula, un encuadre ahí abajo y bien mal la diagonal de la foto, en si perspectiva horrible pero rápida como muchas fotos que puedas hacer en clase y con una baja definición por la poca luz.

En si lo que cambia el todo de la imagen es el contexto con el que la presentó "mira el profe se puso a mostrar su mundo de Minecraft en medio de clase". Todo lo alrededor de la foto puede dar cierta verosimilitud a ese comentario.

Podríamos volver al tema de la imagen que no muestra la realidad sino como circula como lo que hablamos en "Imagen pobre" o verlo desde un punto sociológico¹⁵ de cómo las instituciones tipo museo legitiman una verdad al ser palacios casi religiosos donde se exponen imágenes que damos por hechas ser ciertas como en la expo de Fontcuberta "Fauna" pues lo mismo aquí pero rebajado a clases de universidad, un proyector de uni, el profe sentado en pupitre. más la foto de un alumno bien mal tomada que si estuviera encuadra, se notaría preparada.

Aquí lo que menos importa es la circulación sino como la fotografía no actúa como prueba real sino como constructor de una ficción verosímil. La imagen no necesita ser verdad, solo necesita PARECERLO dentro del sistema que la LEGITIME, aquí pues el aula, la institución toque bellas artes, la figura del profe.

¹⁵"más que insistir en qué es la imagen, se propone desplazar la cuestión a cómo nos afecta la imagen. Centrarse en los efectos, por tanto, implica enfatizar una perspectiva sociológica y antropológica" (Joan Fontcuberta (2016). La furia de las imágenes. p.9)

GENEALOGIA DEL PODER

Bueno en si debo volver al videojuego, lo he andado perdiendo y quería conectarlo en la sección dedicada al videojuego dentro de la exposición.

Lo conectare con la comparación de “futbolín” y “Space Invaders” dentro del libro “The Game.

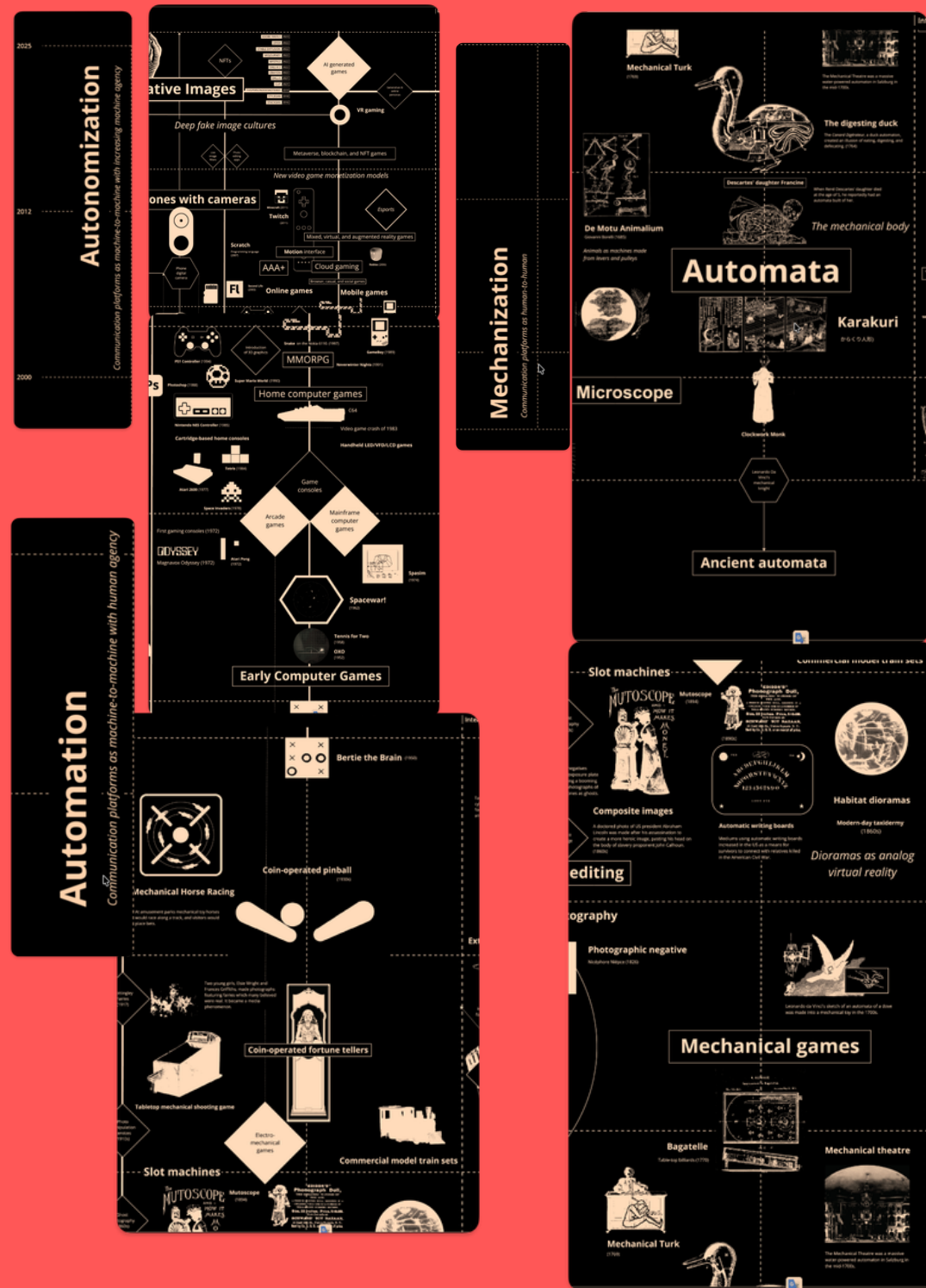
En Calculating Empires no muestran un “futbolitos” pero si como juegos mecánicos, en sí algo, más frágil, complejo y perecedero¹⁶. Mientras vas subiendo de años dentro de la exposición que se vuelva menos mecanizado, luego computarizado, digitalizado y parece que al final automatizado para crear tus propios juegos con prompt. El paso de lo analogico a lo digital, esa migración no hay que perder el tiempo intentando juzgar que es mejor o peor sino concentrarse en la sensación de la migración¹⁷, Es la pérdida de lo denso, complicado pero también de lo real y lo poético. En si mientras vas subiendo los años, todo se automatiza, y pierde ese toque humano, hasta la postura que define la era digital como puede ser la tecla en los dedos y ojos en la pantalla se pierde por solo ojos en pantalla.

Que es mejor, que es peor, es diferente, el analogico tiene limites, el digital en su interior tiene infinito de posibilidades.

¹⁶ “Este truquito comenzó a propagarse a finales de los años setenta. En aquella época todos los datos que guardábamos o transmitíamos estaban elaborados de otro modo: se llama ANALÓGICO. Lo analógico, como ocurre también con otras viejas cosas, como por ejemplo los compases o los abuelos, era una forma más completa de registrar la realidad, más exacta, incluso más poética, pero también condenadamente compleja, frágil, perecedera. (Alessandro Baricco (2018). The Game. p.17)

¹⁷ “LA MUTACIÓN DE CONSISTENCIA DE LA EXPERIENCIA. No son más que tres juegos, pero cuántas cosas migran por el camino que va desde el más viejo al más nuevo. No perdáis el tiempo intentando juzgar qué es mejor y qué es peor: concentraos y tratad de aprehender esa migración en una mirada sintética, en una única sensación. Sobre todo, en una sensación. (Alessandro Baricco (2018). The Game. p.28)

¹⁸ “El horrible mueble de Space Invaders, en cambio, TENÍA EN SU INTERIOR EL INFINITO” (Alessandro Baricco (2018). The Game. p.31)



CIERRE: LO QUE HACEN LAS IMAGENES

Vale pues la típica sería apostillar sobre lo apostillado antes, mas intentare mencionar nuevos terminos y no renombrar o recalcar lo dicho antes.

La imagen desmaterializada, podemos pensar que al pase de lo digital, todo se desmaterializa y que no es lo mismo del proceso analógico de por ejemplo revelar una fotografía con una ampliadora que usar Adobe Lightroom. Sin embargo, la imagen virtual también puede llevar a una realidad, una compra en amazon es un proceso que solo a la entrega de la compra desembocaba en una verdadera realidad, material, tangible¹⁹. Otro caso similar pero diferente es el caso de una fábula, puede ser convertida en realidad al jugar la PlayStation dando realidad al visionario, convirtiendo el acto de jugar en una experiencia bastante real, a condición de no serlo en absoluto¹⁹.

La imagen gamificada, pues actualmente estan sobreviendo mas las imagenes con ese ADN genetico del videojuego, los rasgos seria tipo un diseno agradable capaz de generar satisfaccion, estructura de esquema problema/solucion repetido al infinito, poco tiempo entre problema y solucion, imagen con disfrute automatico, sin preambulos y tranquilizante exhicion despues de un rato²⁰.

El ejemplo tipico son las redes sociales, creas una imagen, genera feedback con likes, visualizaciones, compartidos, tienes asi tu recompensa con tu dopamina y motiva a seguir interactuando.

¹⁹" Space Invaders. A la secuencia fútbol/millón/videojuego. Existía ese deslizamiento progresivo hacia una realidad carente de fricciones, esa disolución de los gestos, ese movimiento progresivo hacia algo cada vez más inmaterial. Ahora podemos decir que esa misma sensación se encuentra, con cierta regularidad, en todas las costillas de la época clásica. La digitalización diluía los datos, haciéndolos ligerísimos e inmatrimales. Textos, sonidos e imágenes quedaban en una nada que era posible convocar desde la nada gracias a instrumentos que eran cada vez más pequeños: como si hubieran querido retirarse de la realidad y ocupar cada vez menos mundo físico. Entretanto, los ordenadores desmaterializaban prácticamente el mundo, restituyéndolo todo en una pantalla que podía gestionarse pulsando teclas y moviendo un ratón (que, al revelarse más tarde como demasiado material, desapareció en la nada). Por otra parte, escribir y enviar una carta se habían convertido ya en gestos completamente factibles mientras uno estaba sentado y teclando. La compra de un libro en Amazon o de una bicicleta usada en eBay era un proceso que solo a la entrega de la compra desembocaba en una verdadera realidad, material, tangible: de entrada todo pasaba por la materialidad de procesos que también podían ser una pura fábula y mediante representaciones de los objetos que, en cuanto tales, podían ofrecer poco más que su bonachona imagen. Por no hablar de la PlayStation, que hacía realidad el sueño visionario de los marcianitos, convirtiendo el acto de pilotar un coche de carreras (o de dispararle a la cabeza a una viejecita, o de lanzar un penalti) en una experiencia bastante real, a condición de no serlo en absoluto. (Alessandro Baricco (2018). The Game. p.57)

²⁰Puedo incluso arriesgarme a plasmar, para uso de todo el mundo, los rasgos genéticos de esa especie destinada a sobrevivir: – un diseño agradable capaz de generar satisfacciones sensoriales. (Alessandro Baricco (2018). The Game. p.112)

La Imagen Seguridad, no lo pensamos mucho pero a parte de mantenernos entretenidos y cómodos, las imágenes también nos mantienen seguros o bueno contextualizando la historia de Albrecht Meydenbauer que tiene un accidente casi fatal por medir la fachada de cierta catedral, Meydenbauer. Ese episodio dio lugar al deseo de formalizar una manera de leer las mediciones a partir de documentos fotográficos de los edificios, una labor científica o arquitectónica que solucionaba el peligro personal²¹. Muchas cosas te salvan de peligro tipo cámaras de vigilancia generan sensación de seguridad, o incluso una radiografía o escáner que te detecta las enfermedades.

La imagen Caliente, imagen creada por IA, una imagen que por su energía es cercana al fuego y muchos creadores y CEO de IA consideran la revolución imagen IA como el nuevo "FUEGO"

"El fuego se convierte así en un símbolo de las tecnologías de IA, por extensión de la generación de imágenes digitales basadas en ellas."²²

²¹"Este episodio dio lugar al deseo de formalizar una manera de leer las mediciones a partir de documentos fotográficos de los edificios (Jussi Parikka (2025). Las imagenes operativas. p.179).

²²"El fuego se convierte así en un símbolo de las tecnologías de IA, por extensión de la generación de imágenes digitales basadas en ellas". (Hito Steyerl (2024). Medios Calientes. p.48)

BIBLIOGRAFIA

- Alessandro Baricco (2018). The Game
- Daniel Muriel y Garry Crawford (2023). Los videojuegos como cultura: Identidad y experiencia en el mundo actual
- Jussi Parikka (2025). Las imagenes operativas.
- Hito Steyerl (2014). Los condenados de la pantalla
- Joan Fontcuberta (2016). La furia de las imágenes
- Hito Steyerl (2024). Medios Calientes

WEBGRAFIA

- Malasombra. (2025, August 9). EL ARTE DE MANIPULAR: CAPITALISMO EMOCIONAL, ARTE Y VIDEOJUEGOS. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TkOBO3VCHjE>