





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

# Un mundo inexacto

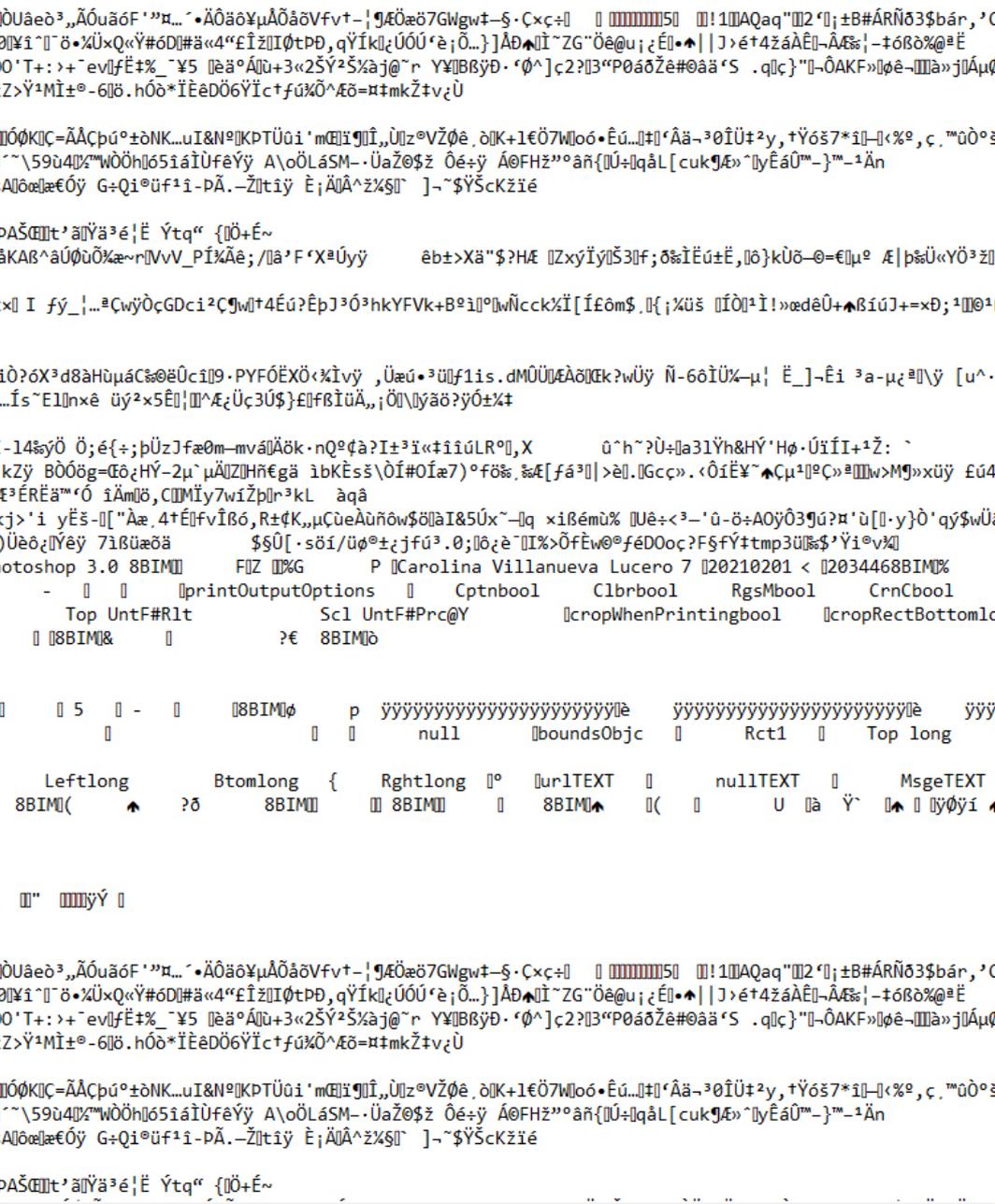
## Las posibilidades narrativas de la imagen digital

MEMORIA DE PROYECTO  
para obtener el grado de  
MAESTRA EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Presenta  
Lic. Carolina Villanueva Lucero

Directora de Proyecto  
Dra. Yunuen Esmeralda Díaz Velázquez

Cuernavaca, Morelos, 16 de mayo 2022



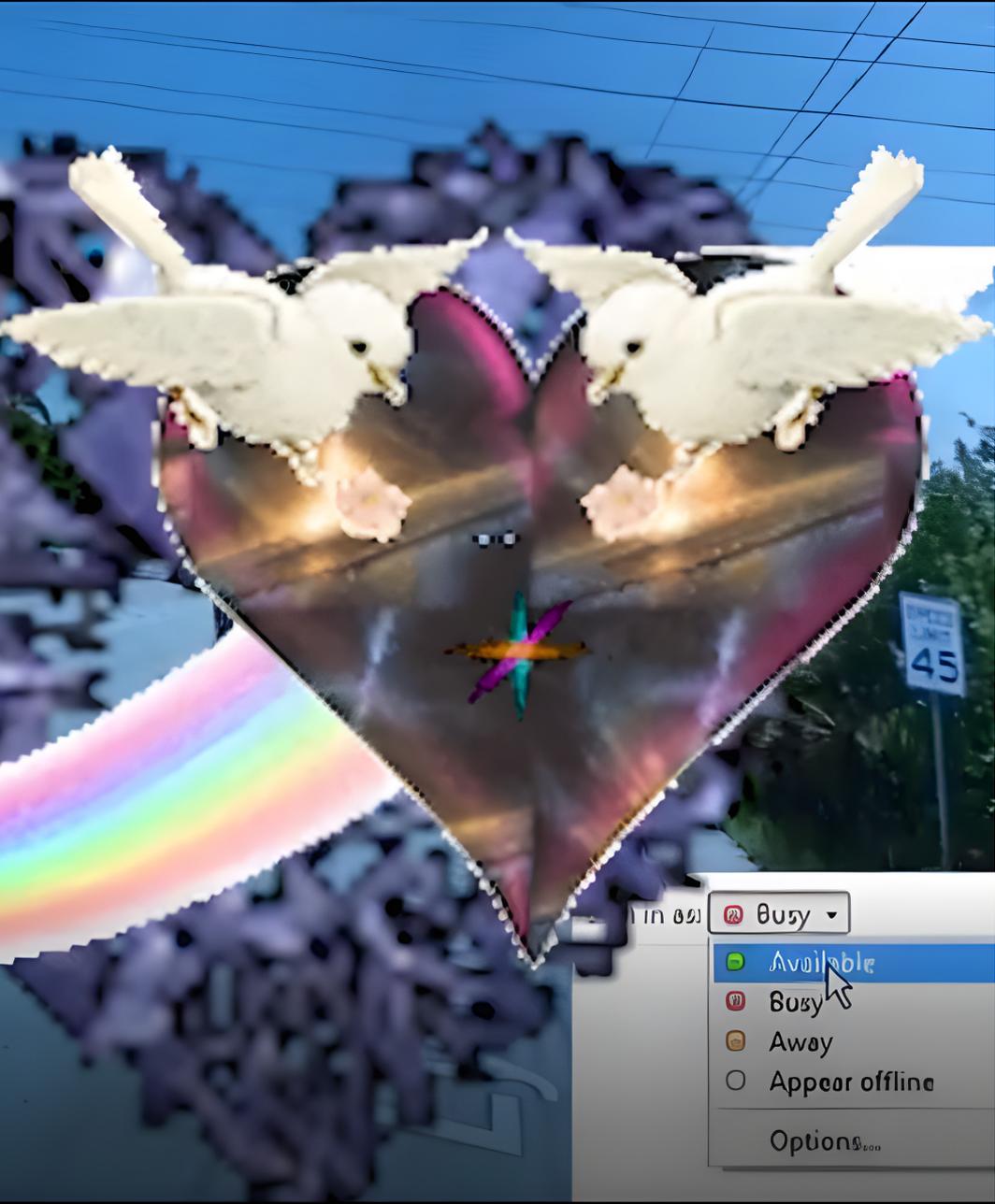


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

La Maestría en Producción Artística, MaPAvisual, fue acreditada el 19 de septiembre de 2014 por CONACyT y desde entonces forma parte del Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC).



 FACULTAD  
DE ARTES  
MaPAvisual



## Índice

Introducción	9
El sueño recurrente y el ciberespacio	13
El paisaje digital	18
El tiempo y la contemplación	21
El texto como la estructura del paisaje digital	23
Un mundo inexacto	
Mi sueño recurrente	29
Paisaje - imagen. Experimentaciones	33
Paisaje - texto. Experimentaciones	43
Un espacio en la red	55
Saliendo de la pantalla	75
Conclusión	79
Bibliografía	83



## Introducción

El presente texto conforma una memoria del trabajo desarrollado durante los dos años de mi estancia en la Maestría de Producción en Producción Artística de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Mi trabajo estuvo enfocado en una investigación sobre la construcción de paisajes dentro de la virtualidad, poniendo en oposición la rapidez y lógica de nuestro navegar dentro del ciberespacio con la creación de momentos para la contemplación.

La producción de estos paisajes desde la concepción de la idea al desarrollo del proyecto significó echar un vistazo hacia adentro para identificar las relaciones entre mis intereses, reconocer mis estrategias de trabajo, las de mis compañeros y aplicar las que nos compartieron los maestros. Así llegué a encontrar, en el camino, el objetivo de mi proyecto; representar digitalmente lo que yo definiría como un paisaje interior basado en un sueño con sus narrativas ilógicas. Trabajar dentro del espacio digital me permitiría crear juegos con las narrativas, explorar la interactividad y la conectividad. El mundo de los sueños, como el ciberespacio, se estructuran a partir de las voces, pensamientos e imágenes que surgen de los imaginarios colectivos.

El sueño desde donde parte este recorrido es recurrente, aparece en mi mente desde hace más de la mitad de mi vida. El personaje principal es el paisaje y narra, en cada aparición, variando las formas y el orden de los acontecimientos, la destrucción de este espacio en un enfrentamiento entre las fuerzas naturales, el agua y el fuego. Después de habitar lugares reales y espacios virtuales del mundo de los sueños, encontramos otro paisaje en los espacios digitales; basta con dotar a un lugar, donde quiera que este se encuentre, de una carga emocional para que aparezca.

El distanciamiento cada vez más grande con los espacios naturales y la gradual mudanza a los digitales, pone en evidencia la crisis de reconocimiento del lugar en donde estamos parados y por ende de nosotros mismos.

se puede volver un monólogo, sino con el contenido de imagen y texto que otros han compartido en la red. Quise tomar algunas de estas narrativas y ponerlas en un espacio público en la web donde pudieran ser exploradas, recorridas y que pudieran causar el encuentro con el paisaje. Ya que la contemplación es fundamental para el encuentro, generé este sitio web buscando estética simple y de funcionamiento sencillo. Quien visita el espacio se convierte en un onironauta que viaja a través de las narrativas que partieron de mi sueño pero que abarcan capas inmensurables de información y afectos ajenos.

Mis procesos de trabajo, al estar basados sobre todo en código y texto se insertan dentro de la denominada literatura digital. Como otras expresiones artísticas que hacen uso de medios digitales, esta producción tiene la posibilidad de adaptación a diferentes salidas, ya que su materialidad está basada en datos. Mis conclusiones finales incluyen la reflexión sobre esta maleabilidad de la obra y la pertinencia para adaptarse a los espacios pero, sobre todo al tiempo. Se abre el cuestionamiento sobre la necesidad de un arte exclusivamente hecho para Internet. No sólo son aparato-dependientes y se encuentran siempre supeditadas para su expectación a la situación específica de los espacios de exhibición, así como a la época y la disponibilidad para ejecutarse; también es una realidad que este tipo de las obras pueden perder su vigencia conceptual con mayor facilidad que la producción en medios tradicionales. La pregunta que seguiré intentando resolver es ésta, cómo trabajar en un espacio que está en constante cambio sin correr detrás de la tecnología, cómo hacer tiempo para observar ese espacio.

Ver donde estamos implica detenerse, contemplar, lo que a su vez implica tiempo, como todo lo que importa, se requiere de tiempo para encontrar el paisaje.

Comienzo la memoria de mi proyecto definiendo los conceptos alrededor de los que reflexiono: sueño y ciberespacio; cada uno con sus características y la relación que encuentro entre ellas como sus narrativas y la aparente aleatoriedad. Comienzo generando una definición de paisaje digital, sobre cómo se encuentra éste dentro de esta "alucinación consensuada", y cómo vivimos dentro de un espacio que no entendemos. Un mundo inexacto fue el título que elegí para este recorrido, podría explicarlo así: no hay enigma más grande para nosotros que uno mismo, pero en la colectividad de narrativas encontramos resonancias que a medida que cambia la escala, se convierten en verdades. Aunque no podemos distinguir cada una de las voces y todo el ruido que se crea entre ellas, tenemos una visión colectiva de realidades a las que llamamos mundo.

Más adelante se encuentra desglosado el proceso práctico de mi trabajo. Este camino trajo consigo el poder organizar mis intereses dentro de las categorías de conceptos, elementos formales y estrategias de trabajo. Pude acercarme más a mis pulsiones, hacia ciertos elementos simbólicos y sus conexiones con mis otros intereses. Separando mis intereses me encontré con el azar y el error como herramientas. Trabajé en la generación de narrativas con texto e imagen valiéndome de *bots*<sup>2</sup> literarios y de imágenes generadas por algoritmos; los resultados de la estética y la lógica de éstas dependían en buena parte de la máquina. Fue un trabajo colaborativo con máquinas sencillas hechas y alimentadas por otros. Trabajar desde la colectividad y en Internet fue importante en este proceso y en Internet fue importante en este proceso pues me interesaba conectar con otros canales de comunicación, no sólo la máquina y yo porque al final

---

2 En un entorno computacional, un bot literario es un programa que utiliza una base de datos a partir de la cual realizan combinaciones textuales. El bot ejecuta el código y despliega los resultados que está programado para realizar.

## El sueño recurrente y el ciberespacio.

¿Cómo se forma un sueño? ¿De qué bibliotecas escarba nuestro cerebro para acceder a tales formas, sonidos, palabras, pensamientos, angustias para después entremezclarlas y presentarlas ante nosotros mismos como si de una película se tratara? Como si mi cabeza fuera una pantalla, se reproduce en ella el mismo escenario donde se desarrolla el sueño. Una y otra vez, durante el paso de los años y de las épocas de mi vida, existe siempre en mi mente la imagen de este lugar, un paisaje contradictorio donde las fuerzas del agua y del fuego se enfrentan.

Estas imágenes han sido, en parte recolectadas de la realidad, referentes al lugar geográfico donde crecí. Una pequeña bahía del mar de Cortés, lugar que en algún momento fue sede de intercambio de bienes entre culturas de Aridoamérica, en la época colonial explotado por los españoles y posteriormente protegido en pos de la preservación de sus especies. La tierra rodea el mar, la bahía asemeja una gran alberca de cabo a cabo donde se encuentra una diversidad de escenarios: el desierto en unión con el mar, la arena ardiendo, los esteros, playas suaves, playas con piedras, montañas secas. Siempre un paisaje hipnotizador, cielos demasiado brillantes, llenos de color y un calor que acentúa esa sensación envolvente.

Los encuentros afectivos que me proporcionaron estos sitios están fundamentalmente expuestos en la evocación de mi lugar interno. Un lugar construido en los sueños a partir de la percepción de un mundo tangible y de uno de imágenes y virtualidades. Un lugar inmerso en una dinámica de ausencias y presencias, de memoria y olvido, de consonancia y disonancia entre el espacio que se recorre. ¿Dónde soñamos? ¿Cuál es el país de los sueños? Es complicado recordar exactamente qué sucede en los sueños. Resulta casi imposible narrar de manera sucesiva y ordenada cada uno de los acontecimientos. Pareciera que determinadas situaciones sucedieron simultáneamente.

Pareciera que determinadas situaciones sucedieron simultáneamente. En los sueños, se dice, no es tan importante el contenido sino las sensaciones. Me gusta pensar en el sueño como un espacio donde se manifiesta desde el inconsciente una realidad específica. La realidad se vive desde diferentes espacios, lugares 'reales' y lugares virtuales, cada uno tan maleable como su propia configuración y nuestro conocimiento sobre ella, lo permita.

Nuestra cotidianidad implica un bombardeo de estímulos audiovisuales, nuestra mente se mantiene creando, revolviendo y reciclando información. Nuestros espacios se van construyendo a partir de ideas, imágenes, sentires y sensaciones expresadas por otros. Nos encontramos con relatos que escalan, viajan, regresan, evocan. Historias, que nos hacen sentir conectados con quienes relatan, pero también con algo más grande y es que ¿para qué son los sueños sino para ser contados?.

En 1816, un poeta inglés, Samuel Taylor Coleridge publica un poema con un comentario sobre cómo el poema le fue sugerido en un sueño. El poema, Kublai Khan, trata de la legendaria ciudad de Xanadú y el emperador chino de origen mongol Kublai Khan. En 1974 Ted Nelson publicó Xanadú, un proyecto precursor de lo que ahora conocemos como World Wide Web, sobre las formas en que se podría tener acceso libre e ilimitado a la información generada alrededor del mundo. Años después, se publica un Compendio de crónicas de Rashid el-Din, que data del siglo XIV, en el que podía leerse: "Al este de Shang-tu, Kublai Khan erigió un palacio, según un plano que había visto en un sueño y que guardaba en la memoria" (Borges, 1980, p. 36).

Kublai Khan sueña Xanadú y construye un castillo, Coleridge sueña casi mil años después Xanadú y escribe un poema. De esta concatenación de sueños, Borges ve la construcción de Xanadú como un proyecto no acabado: "...algún lector de Kublai Khan soñará, en una noche de la que nos separan los siglos, un mármol o una música. Ese hombre no sabrá que otros dos soñaron, quizá la serie de los sueños no tenga fin, quizá la clave esté en el último" (Borges, 1980, p. 36).

Muchos años después, Ted Nelson expone su sueño, la liberación de los seres humanos a través de las máquinas y lo llama Xanadú. "Te dará una pantalla en tu casa desde la que podrás acceder a librerías de hipertexto, ofreciendo altas prestaciones en gráficos y servicios de texto por un precio asequible... permitiéndote enviar y recibir mensajes... y haciéndote participe de un nuevo mundo de literatura y arte donde todas tus dudas podrán ser respondidas" (Nelson, 1974, p. 144). Nelson interpretó la palabra Xanadú como un sitio mágico de la memoria donde nada se pierde nunca. Su Xanadú pensado para existir en Internet, nunca se realizó. Sin embargo, sus intenciones por crear un portal para acceder a una unidad de mentes compartidas, se mantienen presentes en las acciones de miles de personas dentro de la cultura del Internet.

Ha estado siempre, en la mente de las personas, una necesidad por acceder a una conciencia única. La palabra ciberespacio se refiere a una "alucinación consensuada que facilita la manipulación y el intercambio de enormes cantidades de datos" (Gibson, 1984, p. 50). Dentro del ciberespacio, las palabras son nuestros pasos. Damos clic de texto a texto generando enlaces entre diferentes lugares, las paradas dentro de la navegación. Este recurso de exploración, el hipertexto, representó un cambio un cambio de paradigma en la escritura desde lo político: cómo se maneja la información, social; el proceso de comunicación, enseñanza-aprendizaje y perceptivo; experimentación de narrativas no lineales. Si bien la computadora nos dio la posibilidad de copiar, almacenar, buscar y compartir toda la información que la humanidad había generado hasta cierto punto del siglo XX también nos ha permitido generar mucha mayor información de la que nunca antes habíamos generado. El algoritmo es el psicoanalista del siglo XXI.

Durante más de 30 años, en la segunda mitad del siglo XIX, el poeta simbolista francés Stéphane Mallarmé trabajó en un ambicioso proyecto denominado El libro. Pretendía construir una estructura compleja que, mediante cálculos astronómicos y el estudio de los movimientos de los planetas, determinaría, por ejemplo, el número de volúmenes que tendría este libro, el número de páginas en cada volumen, el número de letras en cada una de las páginas.

El libro estaría compuesto por hojas móviles e intercambiables y representaría una suerte de "libro total" que contendría en sí mismo todos los libros existentes y posibles (Gache, 2015). Aunque el libro nunca llegó a completarse, Mallarmé rompe con el canon poético con su poema "Un golpe de dados jamás abolirá el azar", en el cual encontramos una atención material al texto; variaciones en la tipografía y experimentación con el espacio dentro de la hoja. La poesía se desenvuelve en el espacio no sólo en tiempo.

Así el relato se fue apartando de las narrativas lineales cotidianas y en la primera mitad del siglo XX explotó la exploración de las secuencias aleatorias, inconexas o imposibles dentro de la expresión artística. Desde las instrucciones para hacer un poema de Tristan Tzara, los ejercicios estudiando azar de Marcel Duchamp y la creación de narrativas absurdas desde el cine de Man Ray, Dadá está marcado por el deseo de encontrar lenguajes no lineales, modificar la percepción y poner en cuestionamiento los lugares y las formas de hacer arte.

Sumergidos en la influencia de los nuevos descubrimientos de la psicología, el psicoanálisis, un grupo de artistas europeos basaron sus búsquedas alrededor del sueño y el inconsciente. Los surrealistas trabajaron la creación de narrativas auxiliados del automatismo psíquico, técnica que expresa el funcionamiento real del pensamiento, lejos de la racionalización y ajeno a preocupaciones morales y estéticas (Baigorri, 2012). La escritura automática, implicaba entrar en un estado donde la conciencia no interviniera para que la verdadera realidad interior saliese a flote. Su búsqueda se encuentra en ese punto del espíritu, donde la vida y la muerte, lo real y lo imaginario, el pasado y el futuro dejan de ser contradictorios y develan una realidad interna. El cadáver exquisito, llamado así por la primera vez que se practicaba este juego, consistía en generar un texto o un dibujo en el que cada participante agrega una palabra para formar la frase siguiente creando así una narrativa colectiva e impredecible (Baigorri, 2012).

Las inquietudes que guiaron estas búsquedas han resonado con las posibilidades que ofrece una computadora. Este aparato, al tener como base un sistema digital permite manipular el texto desde otras lógicas, que si bien son derivadas del pensamiento humano, logran establecer dinámicas de creación literaria como el texto aleatorio, generativo, colectivo, entre otros.

La experimentación desde la creación literaria utilizando la tecnología digital ha tomado el nombre de e-lit o literatura digital y comparte intereses con la poesía visual, una práctica mixta entre lo visual y la literatura que obliga a dos tipos de lectura, la del signo lingüístico y la de la imagen. Cuando se agrega el factor -tecnología digital- la poesía visual, se suma a ésta una reflexión sobre el propio aparato y sus características técnicas, conceptuales y estéticas. Así como el hecho de que el hipertexto sea solo la superficie y detrás de este está todo el código escrito. La posibilidad de crear narrativas múltiples y cambiantes a través del texto dentro del ciberespacio nos permite transmitir ideas, sentires, pensares y recuerdos de una manera más orgánica, como en un sueño, sin un orden y un tiempo aparente.

"Todo esto el soñador lo ve de un solo vistazo, de igual modo que Dios, desde su vasta eternidad, ve todo el proceso cósmico. ¿Qué sucede al despertar? Sucede que, como estamos acostumbrados a la vida sucesiva, damos forma narrativa a nuestro sueño, pero nuestro sueño ha sido múltiple y ha sido simultáneo" (Borges, 1980, p. 14).

## Paisaje digital

Se ha afirmado que el paisaje emerge en el esfuerzo de aquel que recorre sus caminos, que es creación del que descubre espacios, formas y perspectivas, que no reside en la materia sino en una serie de relaciones perceptuales. Parecería que un paisaje se encuentra en la expresión de una experiencia, en el 'ser' del paisaje, que combina nuestra percepción corporal y a la vez el movimiento, que puede entenderse también como el tiempo. El paisaje existe en el ejercicio de la emoción y la razón. "Para llegar a esa noción, el mundo en sí debe ser procesado de dos modos: primero convirtiéndolo en representación o imagen mental del mundo –la vista o panorámica concreta– y, después, valorándolo, sintiéndolo o juzgándolo estéticamente" (López Silvestre, 2009, p. 98).

Desde la perspectiva del arte, un paisaje es una pintura o un dibujo que representa cierta extensión de terreno. El paisaje surge desde la pintura para definir la imagen de un territorio con valores estéticos mostrando elementos físicos y reconocibles en la naturaleza. La palabra paisaje en sí proviene de país y su principal propósito era representar la posesión y dominación de la naturaleza por el hombre (López Silvestre, 2009). Sin embargo, podemos hablar del paisaje independientemente de la presencia de elementos reales de la naturaleza. El paisaje no se encuentra en el objeto observado sino en la mirada del espectador; no se trata de un territorio sino de un espacio acotado por la mente. Nuestros sentidos separan una parte del todo y se obtiene un conjunto visual, paisajes variantes resultan de varias maneras de contemplar. El encuentro paisajístico aparece en esa especie de impacto que reside en los detalles en los que se intuye una relación afectiva entre nosotros y el entorno.

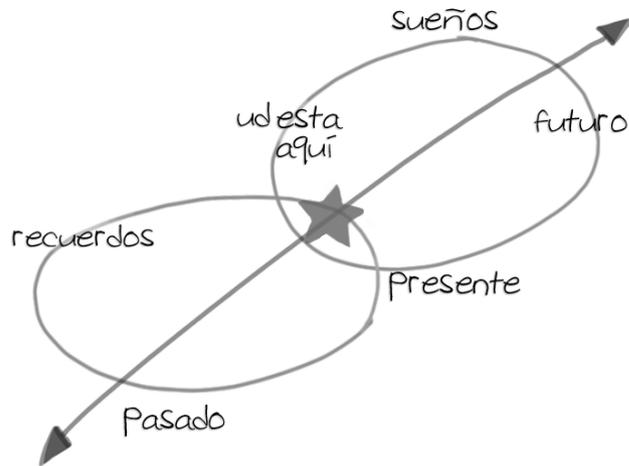
El espacio natural ha sido, desde tiempos inmemoriales, un lugar privilegiado para la mirada humana, que ha visto en él un espejo. Nos ayuda a entender quiénes somos y cómo queremos ser. De la observación del espacio natural surge la experiencia científica, que da paso a la generación de diversas áreas

de conocimiento como la física, matemáticas, biología, entre otras. Las matemáticas adquieren una especial importancia en el desarrollo de las demás ciencias, ya que aplicadas, los conocimientos sobre la naturaleza se revelan como algo útil, alcanzable y dominable. Los matemáticos fueron conocidos en la Grecia Antigua como filósofos contempladores. El desarrollo de la tecnología, ciencia aplicada, ha llegado a tal punto que aquello que fue observado y derivó en abstracciones puede ser ahora simulado artificialmente.

Si bien la tecnología actual puede lograr un paisaje digital con una complejidad avasalladora y hacernos sentir corporalmente inmersos, el significado de paisaje digital que explora este proyecto se sitúa dentro de las condiciones de contemplación ante lo que se percibe, se recorre y se experimenta independientemente de su similitud con lo que conocemos como espacio natural. En "Paisajes Digitales" Federico López Silvestre, sostiene que la actividad que fomenta la estética de los paisajes virtuales no exige espectadores a los que les interese pensar, reflexionar o interpretar sino un público movido por la excitación formal y el entretenimiento. Si pensamos la representación de la naturaleza con nuevas tecnologías recordamos los escenarios hollywoodenses o de videojuegos, con dimensiones espectaculares y muchísimo detalle. La fascinación por las posibilidades de la tecnología suele venir, contrario a la visión de paisaje digital que planteo en esta investigación, acompañada por una carencia cualitativa en la práctica de la contemplación. En esta visión, el paisaje es encuentro, una resistencia que nos da la medida de lo que somos, y que como tal nos define íntimamente, y que es, al mismo tiempo, contorno de nuestra exterioridad.

El paisaje digital se habita en la conjunción de los espacios que exploramos, entre el mundo racional de lo digital, lo intuitivo de nuestra imaginación, sueños, recuerdos y nuestras experiencias con el mundo real. Los paisajes son, pues, la medida de nuestros espacios internos, el camino y las distancias para llegar a ellos. La experiencia paisajística está atravesada por la proximidad y la distancia, la observación y la habitación, lo público y lo privado.

Estamos inmersos en una compleja dinámica de ausencias y presencias, de memoria y olvido, de consonancia y disonancia entre los espacios físicos que recorreremos y los paisajes imaginados, soñados o anhelados. ¿Cómo se comparten estos inmensos espacios internos? ¿Por qué sentimos una renovada necesidad de reinventar y reinterpretar los lugares? Las relaciones que mantenemos con los lugares están cambiando de manera evidente y ello se percibe aún con más claridad en esta crisis sistémica en la que estamos inmersos; crisis, no sólo económica, sino también una crisis de valores, de ideales, de modelo de sociedad, de formas de vida. Sin embargo, esta pérdida que incluye la imposibilidad de poseer un lugar físico no se ha visto correspondida con un proceso semejante en el lugar simbólico. Pertenecemos al cúmulo de nuestros lugares, como menciona Paul Virillio en *La estética de la desaparición*: "...infinitas capas de imágenes caen sobre nuestro cerebro, tan suavemente como la luz, como si cada una sepultara la anterior pero en realidad, ninguna ha desaparecido".



## El tiempo y la contemplación

Guiados por el deseo y por la productividad, las relaciones que mantenemos con los demás y con los espacios han ido volcándose hacia una actitud de competencia y desapego cada vez más marcada. La cotidianidad, como la habíamos experimentado, sufrió un quiebre marcado por la pandemia SARS Covid y fuimos testigos, entre otras cosas, de nuestra propia explotación laboral, de nuestra tendencia al consumismo como solución para nuestras carencias emocionales, pero también de cómo nuestros espacios colectivos se expandieron hacia lo virtual. La concepción de espacios comunes terminó de liberarse del lugar físico, para expandirse hacia otros horizontes.

Como habitantes del ciberespacio, nos toca participar en la construcción de sus terrenos, poniendo en cuestionamiento los modos establecidos de nuestro navegar y existir entre ellos. Al tiempo que la tecnología digital ha ido avanzando, los precios de éstas disminuyendo y más personas han tenido acceso a la red, los contenidos se han ido homogeneizando. Estamos entrando en un control creativo parecido al que sostiene Hollywood sobre el cine. Aunque en Internet los usuarios somos los mismos productores del contenido y se genera una sensación de libertad, estamos lejos de un apoderamiento del medio. Es decir, lo que logramos expresar y compartir en sí no resulta tan relevante como las dinámicas de interacción impuestas que nos impactan de manera considerable.

Las grandes empresas que controlan Internet imponen formas rígidas y deshumanizadas sobre nuestra experiencia, por un lado limitan el desarrollo de la creatividad y el ingenio al cerrar cada vez más una máquina con tantas posibilidades volviéndola cada vez más negra e impenetrable y por otro, nos exponen descaradamente a dinámicas tóxicas tratando a las personas como información, la nueva fuente de explotación. Los intereses políticos y socioculturales se esconden detrás de la pantalla, un ejemplo son los signos alfabéticos de algunos países asiáticos que no son incluidos en el estándar

internacional de caracteres de la computadora. Estos se irán perdiendo con el tiempo y no participaran en la conformación de un nuevo lenguaje universal. Quizá uno de los causantes de la depresión individual y colectiva que estamos viviendo es el hecho de ser testigo de cómo los intereses de un sistema capitalista nos condiciona y nos imposibilitan escapar. Debemos crear nuevos relatos, en los cuales la transfiguración del tiempo tome un lugar central, que introduzcan la singularidad en las experiencias buscando una desconexión con el deseo del consumo. El primer paso para conocer un espacio es detenerse a observar.

Siguiendo la comparación con el cine, Internet funciona como una película donde frame tras frame una imagen ahuyenta a otra. No podemos detenernos a pensar en cada foto, no hay tiempo para observar, para encontrar lo "verdadero". Lo verdadero, dice Byun Chul-Han, no es más que el fruto de la reflexión, las cosas, dice, son las que toman tiempo por eso son significativas. Conocer el espacio que habitamos para adueñarnos de él requiere tiempo, en el tiempo se desarrollan las habilidades para enfrentarse a éste. Si entendiéramos los mecanismos de funcionamiento y el lenguaje de los dispositivos digitales que utilizamos en automático, nuestro habitar sería diferente, tendríamos opciones y eso es lo que necesitamos. Entender, conocer, aprehender requieren tiempo y dedicación. Las prácticas que requieren tiempo, estabilizan la vida.

## El texto como la estructura del paisaje digital

¿Cómo se puede definir con palabras nuestra experiencia con el mundo? En el intento por comunicar nuestras percepciones y compartir ideas se libera el lenguaje. Los lenguajes existen para contar y contarse, contamos a nuestros compañeros de viaje, contamos rimas para recordar cosas, historias para compartir experiencias y textos para compartir ideas. En su ensayo, El poeta de 1844, Ralph Waldo Emerson escribió "Every word was once a poem. Every new relation is a new word"

Lo primero es contar. Probablemente, los grupos nómadas tenían una necesidad de contarse, de asegurarse que todos siguieran el camino con el grupo. Una computadora es básicamente una super calculadora, el invento más reciente para facilitar la tarea del cálculo. La primera escritura se situaba entre los símbolos y las imágenes. Su nacimiento y su evolución marcan una dialéctica entre las imágenes y la escritura alfabética a partir de la cual, las imágenes y el texto toman sus propias posiciones alejándose o aproximándose en mayor o menor medida. Al principio, la escritura era de carácter pictográfico, se utilizaban símbolos que representaban una palabra, es decir eran dibujos simplificados de los objetos que nombraban. Éstos se fueron simplificando cada vez más y a los signos resultantes se les fueron uniendo nuevos caracteres para representar más ideas. En el mundo árabe la caligrafía fue tan importante como la pintura para Occidente al tener prohibido otro tipo de representación más figurativa. En Europa, los códices medievales, los manuscritos sobre la vida cotidiana, el trabajo, el clima y en general temas relacionados a la sociedad, fueron enunciados a través de ilustraciones.

La biblioteca de Alejandría contenía el sueño de tener todos los textos y todo el conocimiento escrito del mundo. Cada nave que arribaba al puerto de Alejandría, para estos momentos el hub de tránsito más grande del mediterráneo, se pedía que dejaran un libro para la biblioteca.

Era imposible para Alejandría almacenar todo, en pergaminos, y era imposible para sus bibliotecarios indexar todos los libros que les llegaban. Cuando Vannevar Bush ideó el memex, la primera idea de una computadora personal, fue por su angustia ante la imposibilidad de leer todos los artículos que se van produciendo en su campo de especialidad científica, pues su lectura lineal, de principio a fin es básicamente imposible. El hipervínculo viene en consecuencia a esto, busca facilitar lecturas anárquicas y no lineales dentro de un cúmulo de información. Ted Nelson, inventor del hipervínculo, diría que el texto es el mejor vehículo literario.

Para Wittgenstein, el lenguaje funciona como la arquitectura, construye el espacio donde sucede la unión entre personas y al mismo tiempo destruye el mundo de la naturaleza (Aicher, 2001). Flusser (2016) diría que el objetivo del lenguaje es hacernos olvidar el contexto de insignificación en el que estamos solos, condenados a la individualidad y atrapados en la naturaleza. El lenguaje es una tecnología, que a su vez es código, tiene una sintaxis.

El código es un lenguaje utilizado para comunicarnos con la computadora; tiene sus propias reglas, sintaxis y significados. Como los escritores, el programador también tiene su propio estilo, concibe estrategias para la optimización del código y maneras de comentar y dejar mensajes ocultos para otras personas que verán el código también. El código de la computadora ofrece una cadena de decisiones para que opere la máquina. Se basan en dos estados, ya que la computadora funciona con electricidad, pulsos on y off. A partir de la representación de estos dos estados se pueden crear todos los números y con ellos como si de geometría analítica se tratara, representar el mundo. El código trabaja desde diferentes capas de abstracción y las enlaza con el mundo físico.

La capacidad de conceptualización es lo que permite, en definitiva, la condición humana basada en la comunicación. Así como en la novela "Los Diarios de Adán y Eva" de Mark Twain (1906), Eva tenía la intuición de nombrar los objetos, pudo bajar la idea y definir los conceptos con una palabra. Dice Adán: "la nueva criatura las llama Cataratas del Niágara: el

porque no estoy seguro de saberlo. Dice que parecen las Cataratas del Niágara. No tengo manera de ponerle yo el nombre a nada. La nueva criatura le pone nombre a todo lo que se le aparece, antes de darme tiempo siquiera a protestar. Y siempre con el mismo pretexto: parece tal cosa." Todo lenguaje inicia de una intuición. A finales del siglo XIX, Ada Lovelace escribió el primer lenguaje de programación, un metalenguaje. Una de estas capas de conceptualización son las imágenes digitales, resultado de una serie de instrucciones para hacer visible gráficamente el contenido de la información procesada. La antigua tecnología del telar, forma de organización utilizando coordenadas X y Y para la construcción de un dibujo en una superficie, es tomada como modelo para la construcción de la interfaz gráfica, es decir, de todo lo que vemos en la pantalla.

Debemos recordar que la imagen digital más que una simulación es un modelo que pone en operación las propiedades del sistema representado, que puede ser manipulado, transformado y recompuesto porque está "abierto". La interfaz me recuerda al mito de la caverna de Platón, donde todo lo que vemos es la sombra de la idea real. Nuestro propio cuerpo es la interfaz que nos permite relacionarnos con el mundo exterior. En el espacio digital, las imágenes son la sombra de un texto codificado.





## Un mundo inexacto

El sueño es, considerado por Bachelard, el acto de conocer, una lucha del entendimiento. Es el afán de saber, dice, primero sueño y después contemplo. Los sueños aparecen como acontecimientos extraordinarios aunque parecidos a lo que experimentamos o pensamos cuando estamos despiertos. Según la psicología, el inconsciente trabaja continuamente dirigiendo la vida del ser humano; transmite mensajes que secretamente influyen en nuestras decisiones conscientes. Los mensajes que identificamos después del sueño nos llenan de inquietud por el simbolismo que manifiestan, alimentados por recuerdos, deseos o ilusiones, crean un misterio incomprensible para el pensamiento lógico.

El conocimiento sobre los sueños y su interpretación es escaso. El psicoanálisis intenta estudiar algunos aspectos del sueño teniendo en cuenta los estados de ánimo, deseos, frustraciones, sentimientos, los lugares donde se desarrolla el sueño y los personajes que aparecen en éste. Así que, cada sueño se interpreta con la historia de cada persona. Este método de autoconocimiento ha sido utilizado también desde el arte en numerosas ocasiones teniendo como principales partícipes los surrealistas ya mencionados anteriormente. Desde el campo mitológico y religioso, el sueño es considerado el medio que transporta los mensajes divinos a la humanidad. Este tipo de sueños son considerados mensajes para conocer el futuro y llevar al que sueña a mejorar el estilo de vida personal o comunitaria. Es decir, el ser humano está invitado a trascender más allá de sus capacidades naturales humanas. Aunque difieren, estos distintos puntos de vista coinciden en la importancia que tienen los sueños en nuestra vida, reflejan cómo funciona nuestra mente, los sentimientos y nuestra espiritualidad como individuos. Los sueños son parte de nuestro mundo interno desconocido, ya que permanecen en la oscuridad es difícil de encontrar una verdad absoluta sin embargo pareciera que de alguna forma, estamos invitados a descubrir nuestra propia verdad. En este intento,

tratamos de recordar todo lo vivido en el sueño inmediatamente después de despertar. Así como los paisajes quieren ser vistos, los sueños están ansiosos de ser comunicados.

En mi sueño aparece un paisaje abrumadoramente soleado, montañas en llamas y un mar que se desborda. Desde el malecón, el salto de un pez ocasiona el imparable derrame del agua. En el sueño sólo existimos el pez y yo, que por creencia popular y propia, puedo decir que somos la misma. Aún despierta, en mi memoria resurge el sueño que se produjo por primera vez en mi infancia y que significó la entrada al paisaje que da forma a mi inconsciente y a mis imágenes. De ese sueño se producen dos diferentes efectos en mi cuerpo: miedo y alivio; que recuerdo sentir durante el sueño o que quizá siento inmediatamente al despertar y recordar mi aventura onírica, no puedo distinguir el tiempo. Primero, una situación de peligro y después una solución inminente, una salida a la angustia. Mi sueño no era premonición de un desastre natural sino una metáfora de un desastre emocional. Ahora es una metáfora de las dualidades en conflicto, lo emotivo y lo racional, el día y la noche, el imaginario y lo real.

“Los sueños son una obra estética, quizá la expresión estética más antigua. Torna una forma extrañamente dramática, ya que somos, como dijo Addison, el teatro, el espectador, los actores, la fábula” (Borges, 1980).

¿Cómo podría señalar o enmarcar un paisaje que no está localizado en un espacio geográfico específico, ni totalmente en la memoria, tampoco en los espacios virtuales? Imagino un espacio en la red, porque encuentro en él un lugar abierto para mí, donde desemboca mi consciente y mi inconsciente y el de los demás. Pienso en un espacio que pueda ser explorado, navegado, que convierta al usuario en un onironauta. La realización de este espacio implicó una mirada hacia adentro, recorrer el mundo de los sueños, tratar de encontrar el enlace entre la vida “real” habitando la virtualidad e intentando enmarcar el paisaje de este hábitat híbrido que se genera entre ellas.

En mi simbología personal identifico dos elementos primordiales; el agua y el fuego como dos fuerzas que chocan y se contradicen. El agua es un espejo y el fuego una pantalla. Cuando pienso en agua pienso en horizonte. El mar, como límite, trazando la forma de los continentes y como una línea recta como un renglón en espera del texto. Toda geografía conviene comenzar por el mar. El agua está consagrada al narcisismo, tenemos una adicción a la continuidad, los ojos quieren ver más. El agua representa la salvación, la facilidad protectora que suaviza nuestro viaje y nos conduce de la mano a disfrutar su combinación junto al Sol.

Pienso en el fuego, a su vez en el Sol y al mismo tiempo en la luz. El fuego, uno de los símbolos más utilizados en la humanidad, está relacionado con ideas sobre la creación, el ingenio, la astucia del ser humano y el inicio de nuestra última evolución. Soñar con fuego es muy común, quizá sea más común soñar con fuego que presenciarlo en su forma más espontánea. El Sol, esa bola de fuego bien constante, arde sobre la tierra, consume árboles y lagartijas. Nos induce al sueño. El fuego y el calor intenso provocan ese espacio alrededor donde la imagen visible vibra y serpentea como si alrededor de éste, todo se convirtiera en imagen. El sol, fija su luz en nuestra memoria, enciende nuestros ojos. El fuego siempre está allí, sobre los objetos, esperando un gesto para aparecer en esa repentina belleza. Se iluminan las imágenes. Enfrente del fuego se encuentra la pantalla. Las pantallas arden. ¿Cuánta energía consume una computadora?



## Paisaje- imagen

Llenar la hoja en blanco siempre es lo más desafiante, en la computadora aunque así lo parezca, no hay espacio en blanco. Esa hoja en blanco es sólo una analogía de la realidad. Lo maravilloso de la imagen digital y su producción es que al estar basada en código la hace poseedora de sus propiedades impresionantes, su capacidad de viajar y ser omnipresente, de rebotar y de expresar emociones y compartirlas. Esa capacidad de viaje y expansión de una imagen digital suele tener como consecuencia dejar de lado el valor simbólico y estético de lo que representa. Su recorrido y su alcance es más importante que el contenido.

La actual producción masiva de imagen digital y su condición estética específica al ser resultado de cierto producto (software) y de cierta tecnología (hardware) es y ha sido una problemática que radica en una pérdida de estilo y por lo tanto individualidad del creador. Sin embargo, el conjunto de imágenes digitales que se han estado produciendo en el siglo XXI con su estética indistinguible de individualidades, conforman a mi punto de ver, una obra colectiva.

Basándome en estos intereses realice una serie de imágenes auxiliada por software, una base de datos y un algoritmo que convierte frases en imágenes. Esta base de datos es alimentada por los usuarios del mismo, así que el tipo de imágenes varía de una técnica a otra, podemos encontrar fotografía, modelado 3D, imagen 2D, etc. El resultado de la conversión de texto a imagen por medio de este algoritmo fue una serie de imágenes que fallan en su lógica y expresan contradicciones. Esta cadena de comunicación humana- máquina que funciona erráticamente y que concluye en creaciones colectivas, hace evidente lo que se pierde en la interpretación de la máquina (el sentido lógico), lo que se agrega en el proceso (un sentido creativo), y pone en relevancia transformaciones que atraviesa cotidianamente nuestra percepción estando mediada por las máquinas.



+ Add sentence...

There was a fire above the sea



Help Scene Objects My Images Library

Pick alternatives below.



ground



sky texture



fire



sea

Notifications...

Clear Scene



Undo

Display



Final Render







La condición incoherente en las imágenes resultantes de frases con las intenté definir mi sueño hacen eco con mi interés por la deformación de las imágenes. En una búsqueda por imaginar lugares deformados que pudieran convertirse en paisaje, realice varios ejercicios de video jugando con el tiempo de captura y de edición. Los videos capturaron imágenes del entorno natural, árboles, flores, el cielo, así como imágenes de pintura de paisaje. La cámara observó y documentó estos espacios durante horas. Exploré el cambio de apariencia del paisaje en el paso del tiempo real, el tiempo acelerado, el tiempo alargado y combinaciones de estos.

Durante el juego con la imagen y el tiempo aparecieron imágenes que me parecen interesantes ya que hablan de espacios inacabados con un montón de capas de significación. Es curioso el resultado de estas dos series de imágenes al estar lejos de la lógica visual y que nos remiten inmediatamente a la idea del error, puedan provocar la sensación de que hay algo deficiente, lo que a su vez nos conduce hacia la reflexión sobre la uniformidad como algo indeseable. El error es el producto cultural de una afectividad determinada por una búsqueda específica del orden del mundo. Sin embargo, dejar algo incompleto lo hace interesante porque da la impresión de que hay espacio para el crecimiento. Como diría Paul Virilio, el arte es el refugio del accidente. El arte funciona generando extrañeza hacia los objetos, haciendo las formas difíciles, incrementando el tiempo de percepción; en este proceso es donde se encuentra la experiencia estética.

La estética que generan los errores informáticos en las imágenes es conocida como glitch y habla no sólo de una cuestión técnica sino de una postura ante lo que entendemos como funcional. En el Manifiesto Feminista Glitch, su autora, Legacy Russell define al glitch como una interrupción que saca al objeto de su flujo normal y su discurso ordinario hacia la destrucción de su propio significado; es una mujer presidenta, una pandemia global, un papa aprobando el matrimonio homosexual. El glitch se refiere a lo que irrumpe en un sistema determinado y pone al descubierto el funcionamiento de éste. Esta noción funciona para cuestionar el control que se ejerce sobre nuestra mirada del 'mundo real' la cual modela nuestra participación en éste. El glitch contesta la pregunta ¿qué hay detrás de lo visible?





## Paisaje- texto

Desde la cábala hasta las computadoras, las combinatorias de letras o palabras mediante procedimientos de azar ha sido entendida y asimilada por diferentes corrientes de pensamiento; como una actividad creativa y lúdica, como signo de la intervención y determinación divina. Así se han utilizado toda clase de oráculos, tablas adivinatorias, tiradas de cartas, de moneda, así como el I Ching o Libro de las mutaciones, concebido para ser leído mediante un sistema de procedimientos aleatorios.

Una de mis influencias más relevantes en esta investigación práctica son las ideas del grupo francés Oulipo, quienes en su taller de literatura potencial en 1960 en Francia jugaban con la literatura a través de ejercicios con sistemas y condiciones para así alcanzar lo bello, la expresividad y el estilo. Este ejercicio está basado en un trabajo de Raymond Queneau, su libro 'Ejercicios de estilo' donde cuenta una misma anécdota desde diferentes perspectivas y explora el desarrollo de la creatividad literaria a partir de las restricciones.

Escribí mi sueño en varios estilos lo cual me permitió conocer más sobre él mismo, información que estaba guardada en mi cabeza y que salió de mi inconsciente. Parto del recuerdo de mi sueño: durante mi infancia y adolescencia tuve un sueño recurrente, ahora que soy adulta se ha convertido en un pensamiento recurrente, sueño despierta.

### 1. Sorpresas:

Un día de julio el calor era tan intenso que ¡prendió el cerro de El Vigía en llamas! Todos estábamos muy preocupados pues el incendio podía propagarse fácilmente a los demás cerros y ¡encerrar la ciudad con fuego!. De la nada, del otro lado de la ciudad, en el malecón del centro se vio a una extraña criatura marina ¡era un vez gigante con ojos demasiado grandes para la proporción del resto de su cuerpo! el animal dió un brinco tan elevado que al caer de regreso al agua ¡hizo que el mar se desbordara! El agua fue viajando entre los boulevares y las calles lentamente hasta pasar por el incendio y apagarlo sin mayor problema. Todos nos sentíamos aliviados, lo que no sabíamos era que el derrame no paraba ¡la ciudad comenzó a inundarse! ¿de dónde podía salir tanta agua? No podíamos entenderlo y lo seguimos pensando hasta el agua no nos dejó continuar más.

### 2. Arcoíris

El aire era amarillo, era uno de esos días en que el sol te ciega, te adormece y te hace soñar despierto en la carretera, por una ventana todo es azul y por la otra todo sepia. El rojo y el azul tuvieron un disputa esa tarde, el cerro que coronaba el camino a mi casa se pintó rojo, naranja y gris. Del otro lado de la ciudad, en el malecón, hubo una explosión de tonos. El saltó de una extraña criatura de negros ojos convirtió al tranquilo ultramar en burbujas y espumas blancas, olas turquesa, corrientes prusias que viajaban por la pequeña ciudad hasta alcanzar el ardiente cerro. En el enfrentamiento de estas dos fuerzas, los azules vencieron y se expandieron por todo el espacio hasta regresar a su habitual y tranquilo ultramar.

### 3. Retrógrado:

La ciudad quedó completamente inundada. El agua bajó lentamente por los cerros después de haberse derramado del malecón. Creíamos que estábamos a salvo pues el agua había apagado por completo el incendio del cerro de El Vigía. Aunque no era común ver a peces en el malecón, mucho menos uno tan grande como ese, ese día este pez apareció ante nosotros como una oportunidad para el rescate, tristemente necesitábamos al menos una más.

### 4. Vacilaciones:

No sé muy bien cómo pudo ocurrir aquello ¿fue un sueño o realmente pasó? Por alguna extraña razón, el cerro de la calle de mi casa estaba incendiándose, era un día de julio pero podría haber sido agosto, en ese mes hace más calor... aunque no sé si el calor intenso en un lugar húmedo pueda provocar un incendio. También pudo haber sido un volcán en erupción no un cerro en llamas. Al mismo tiempo, en el malecón (no recuerdo si fue antes o después de que cambiaran la estatua del pescador del lugar) apareció un extraño animal muy grande, parecía una especie de ballena mezclada con delfín. Quizá podría haber sido una tonina gigante aunque dudo que las toninas pasen por esa bahía, puede ser que haya estado perdida. Según, el animal dio un salto y siendo tan grande, provocó que el mar se desbordara. De alguna manera, el agua llegó hasta el cerro de mi colonia y apagó el incendio fácilmente. Aunque suena imposible, el agua seguía desbordándose lentamente y parecía que la ciudad se iba a inundar. A partir de allí ya no recuerdo nada, nunca supe si pasó.

## 5. Punto de vista subjetivo

Nunca fue fácil encajar en un lugar al que no pertenecía. Nunca fui lo suficientemente alargado e inteligente para convivir con los delfines. Ellos decían que yo era una ballena y que debía irme al otro lado del Mar de Cortés. Aunque mis ultrasonidos eran mas fuertes y expansivos que los de mis compañeros, nunca pude trabajar en el delfinario con los niños enfermos. Siempre quise hacer algo por los humanos, pensaba que quizá ellos podrían aceptarme. Yo no quería abandonar mis playas. Un día me enteré de un incendio que amenazaba a mi ciudad, desesperado nade hasta la bahía de el centro para tratar de ayudarlos. Tenía un plan, haría salpicar un poco de agua la cual recorrería los boulevares hasta apagar el fuego. Lo hice y tuve éxito, pero por alguna razón que sigo sin comprender, el mar cambió su dirección y me llevó al otro lado de la península. Arribé en otra bahía y conocí a otros peces como yo. Desde ese día no volví a sentirme solo y sobre todo me sentía en paz sabiendo que había salvado el lugar que tanto quería.

## 6. Palabras compuestas

En mi sueñorecuerdo aparece un incendio sucediendo en el cerrocentrocomercial que está por mi casa. De la nada, del otro lado de la ciudadpueblo un extraño animal definballena da un salto tan poderoso que provoca que el marsinoleaje guaymense se derrame por todas las calles hasta apagar el fuego. El mardesbordado termina acabando con la ciudad. Esa es historia del incendioinundación que destruyó Guaymas.

Posterior a este ejercicio, realice un bot literario que pudiera crear nuevas versiones narrativas de mi sueño. El bot literario ha ganado popularidad en los últimos años, se trata de un sencillo sistema de combinación auxiliado por un algoritmo, es decir, una serie de instrucciones. El bot requiere cierto entendimiento lógico del funcionamiento del lenguaje computacional pero también del lenguaje literario. El bot funciona como un espacio donde se otorga la información, se establecen las reglas del juego, se ejecuta y tenemos los resultados.

En este ejercicio instruí al bot para que elaborara una serie de variaciones respecto al relato original y a las versiones obtenidas del juego de estilos. Creé categorías para encasillar los elementos que aparecen en el sueño e instrucciones para su reacomodo automático. Mi sueño se desarrolla en un espacio parecido al lugar donde crecí, en éstas variaciones agregué otra variante para que el sueño se desarrolle en dos escenarios, el lugar donde crecí y el lugar donde resido actualmente. El resultado son diferentes relatos partiendo de un sueño recurrente que cambia de escenarios entre el mundo onírico y el mundo real.

```

var grammars = {

  e : { "origin":["#lugar# quedó completamente inundada.
#sustantivo# bajó lentamente por #donde# después de
haberse derramado #contenedor#. Creíamos que estábamos
a salvo pues #sustantivo# había apagado por completo
#fuego# de #lugar2#. Aunque no era común ver a peces en
#contenedor2#, mucho menos uno tan #adjetivo# como ese,
ese día este pez apareció ante nosotros como una
oportunidad para el rescate al dar ese enorme brinco,
#modo# necesitábamos al menos una más."],

"lugar" :["La ciudad", "El pueblo","Guaymas","La Cdmx"],
"donde" :["los cerros", "las calles","todo el camino","las lomas"],
"contenedor" :["del malecón", "de la presa","del río","de las tuberías"],
"contenedor2" :["malecón", "la presa","el río","las tuberías"],
"fuego" :["las llamas", "el fuego","el incendio","la llamarada",
"el desastre"],
"lugar2" :["el cerro de el Vigía", "la torre Latino","la catedral",
"la plaza", "la montaña más alta"],
"sustantivo" :["El mar", "El agua", "El drenaje"],
"adjetivo" :["horrible", "feo", "grande", "aterrador", ],
"modo" :["tristemente", "desafortunadamente", "lamentablemente", ]
}

}

```

La Cdmx quedó completamente inundada. El mar bajó lentamente por las lomas después de haberse derramado del malecón. Creíamos que estábamos a salvo pues El mar había apagado por completo la llamarada de la plaza. Aunque no era común ver a peces en el río, mucho menos uno tan grande como ese, ese día este pez apareció ante nosotros como una oportunidad para el rescate al dar ese enorme brinco, tristemente necesitábamos al menos una más.

Guaymas quedó completamente inundada. El mar bajó lentamente por los cerros después de haberse derramado del malecón. Creíamos que estábamos a salvo pues El drenaje había apagado por completo el fuego de el cerro de el Vlgia. Aunque no era común ver a peces en las tuberías, mucho menos uno tan feo como ese, ese día este pez apareció ante nosotros como una oportunidad para el rescate al dar ese enorme brinco, tristemente necesitábamos al menos una más.

```
grammars.js — D:\caro_\Documents\UAEM\memoria\bot\bot2 — Atom
File Edit View Selection Find Packages Help
Telemetry Consent grammars.js index.html layout.css
1 var grammars = {
2
3   e : { "origin":["#lugar# #accidente# #emocion# #contexto# #situacion#",
4         "#intro# #contexto2# #situacion# #modo#"],
5
6   "lugar" :["En mi sueñorecuero aparece un incendio sucediendo en el
7   cerrocentrocomercial que está por mi casa.", "Yo no quería abandonar
8   mis playas.", "La ciudad quedó completamente inundada.", "¿de dónde
9   podía salir tanta agua? ", "Por una ventana todo es azul y por la otra
10  todo sepia.", "La Cdmx"],
11  "accidente" :["De la nada, del otro lado de la ciudad pueblo un extraño
12  animal definballena da un salto tan poderoso que provoca que el marsinoleaje
13  guaymense se derrame por todas las calles hasta apagar el fuego.", "Según,
14  un animal dio un salto y siendo tan grande, provocó que el mar se desbordara."
15  , "Por alguna extraña razón, el cerro de la calle de mi casa estaba
16  incendiándose", "En el enfrentamiento de estas dos fuerzas, los azules vencieron y
17  • elevado que al caer de regreso al agua ¡hizo que el mar se desbordara!"],
18  "emocion" :["Nunca fui lo suficientemente alargado e inteligente para convivir co
19  • incendio podía propagarse fácilmente"],
20  "contexto" :["El salto de una extraña criatura de negros ojos convirtió al
21  tranquilo ultramar en burbujas y espumas blancas, olas turquesa, corrientes
22  prusias", "No era común ver a peces en el malecón.", "De la nada, del otro
23  lado de la ciudad,"],
24  "situacion" :["Esa es historia del incendioinundación que destruyó Guaymas.",
25  "El mardesbordado termina acabando con la ciudad.", "Del otro lado de la ciudad,
26  en el malecón, hubo una explosión de tonos.", "Ese día este pez apareció ante
27  nosotros como una oportunidad para el rescate.", "Un día de julio el calor
28  era tan intenso.", "El agua fue viajando entre los boulevares y las calles
29  lentamente hasta pasar por el incendio y apagarlo sin mayor problema.", "La
30  llamarada nos perseguía.", "Fue un desastre."],
31  "contexto2" :[" Al mismo tiempo, en el malecón (no recuerdo si fue antes o después
32  "modo" :["A partir de allí ya no recuerdo nada, nunca supe si pasó.", "Todos
33  nos sentíamos aliviados", "El aire era amarillo.", "De alguna manera, el agua lleg
34  "intro" :["Un día me enteré de un incendio que amenazaba a mi ciudad, desesperado
35  }
36  }
```

Yo no quería abandonar mis playas. En el enfrentamiento de estas dos fuerzas, los azules vencieron y se expandieron por todo el espacio hasta regresar a su habitual y tranquilo ultramar. Nunca fui lo suficientemente alargado e inteligente para convivir con los delfines. De la nada, del otro lado de la ciudad, El agua fue viajando entre los boulevares y las calles lentamente hasta pasar por el incendio y apagarlo sin mayor problema.

¿de dónde podía salir tanta agua? Por alguna extraña razón, el cerro de la calle de mi casa estaba incendiándose No podíamos entenderlo y lo seguimos pensando hasta el agua no nos dejó continuar más. No era común ver a peces en el malecón. Fue un desastre.

La voz del bot literario es múltiple y contradictoria. A veces, un tono suave de confidencia o de una intimidad extraña se filtra a través de sus construcciones verbales, como un mensaje lanzado en una botella, pensado para ser leído pero escrito sin la promesa de ser encontrado. Para Kenneth Goldsmith, el contexto es el nuevo contenido. Desde nuestra realidad de acumulación, no existe necesidad de crear nuevos contenidos, sino de resignificarlos (2015).

La filosofía del copy/paste es seguida por millones de usuarios diariamente, se refiere a la práctica de copiar y pegar información, tomar el contenido de otros y reconstruir desde éste.. Al igual que la lengua hablada, la cultura se transforma cuando se disemina. Es imposible separar la diseminación de la cultura del proceso creativo, ya que en principio son lo mismo. En esta visión el copyright no tiene valor alguno. Las leyes de copyright nacen de la idea absurda de que la cultura puede crearse a partir de la nada y es una forma en la cual, a través de la propiedad privada alentada por el Estado, pueda robarse la labor de otros. La reutilización de información se centra en el poder compartir y crear, estamos creando un texto colaborativo, un contenido popular que encuentra a cualquier persona independientemente de cual sea su contexto.

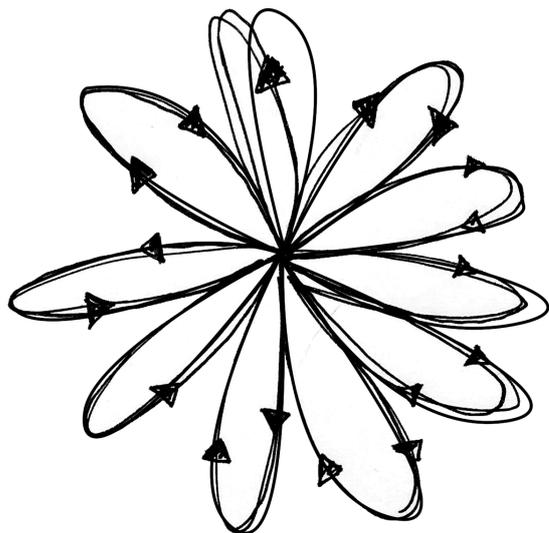
## Un espacio en la red

En el intento por explorar la idea del paisaje como recorrido y proponer un espacio experimentable para otros, construí una cadena de espacios localizados en Internet. Este espacio hipertextual explora las narrativas surgidas a través del juego con el relato de mi sueño. Aquí el sueño se prolonga; el ciberespacio representa una oportunidad para entendernos como seres que viven dentro de una virtualidad en constante desarrollo.

Este trabajo apunta a la idea de que los valores estéticos del paisaje nacen de nuestra comprensión de las dinámicas del territorio, del entendimiento de la identidad de los lugares y de la adaptación de estos aspectos. La experiencia estética del paisaje surge de la captación de símbolos esenciales y sobre todo del recorrido. El paisaje es un intermedio donde los límites entre materia e idea se diluyen. Siendo así, en el entorno digital que también experimentamos como un territorio también podrían reconocerse elementos que dan estructura a un paisaje.

Este ensayo web explora a partir de imágenes y textos, una ficción derivada del sueño recurrente, que el cual cada uno de sus espacios representa diferentes aspectos de la misma historia. Trata sobre el incendio de un cerro que corona una montaña, el salto de un gran pez que hace desembocar un malecón, apaga el incendio y la inundación provocada por el agua que acapara toda la ciudad. El juego del azar entre recuerdos, suposiciones e imaginación hacen que cada navegación produzca variaciones en la narrativa.

Internamente el sitio tiene la estructura hecha a partir de hipervínculos. Lo que vemos como composiciones ligadas, las que se pueden recorrer, volver al punto de partida y explorar otra vez. Aunque su forma no es estrictamente como en el siguiente diagrama, la intención fue crear una forma orgánica donde los espacios se pudiesen entremezclar.



Para construir el espacio hice uso de programación HTML y funciones sencillas de este lenguaje. Tomé algunas de las que me parecen más presentes en nuestros movimientos dentro del espacio digital. Click, aleatorio, loop, atrás, adelante, alejarse, acercarse, replay e inicio fueron elegidas como acciones posibles dentro de la experiencia de recorrido que provee el sitio. Buscaba encontrar una poética para estas funciones más allá de su uso computacional para dotar al espacio de analogías entre lo que sucedía técnicamente y emocionalmente.

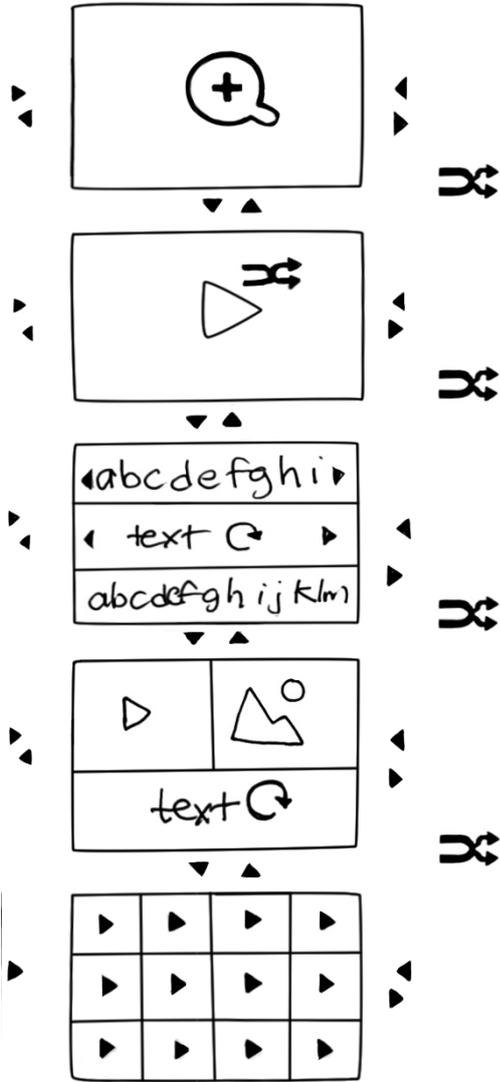
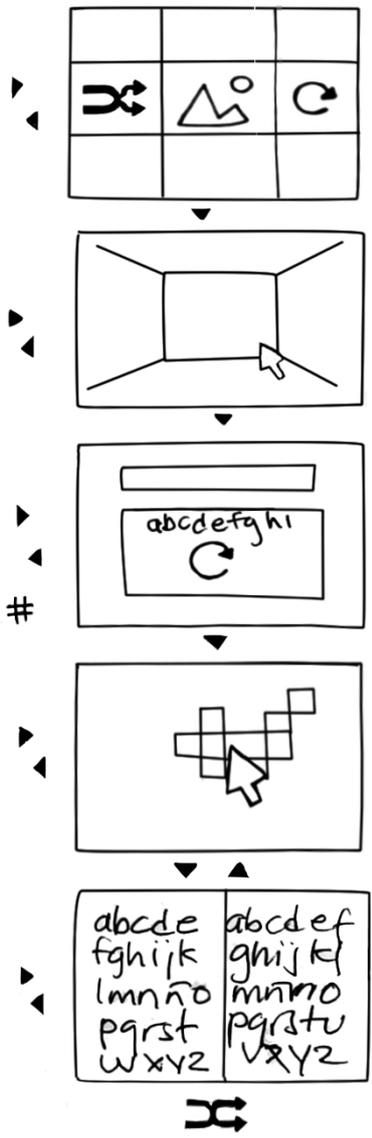
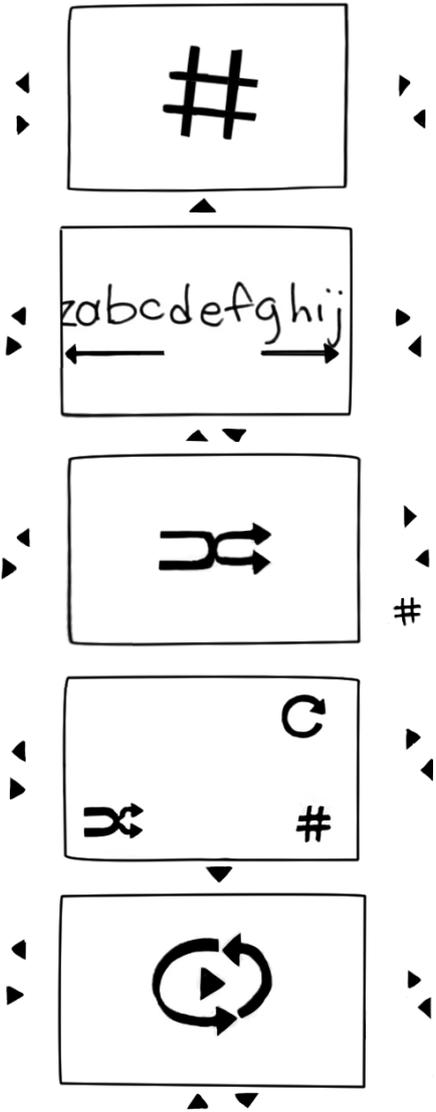
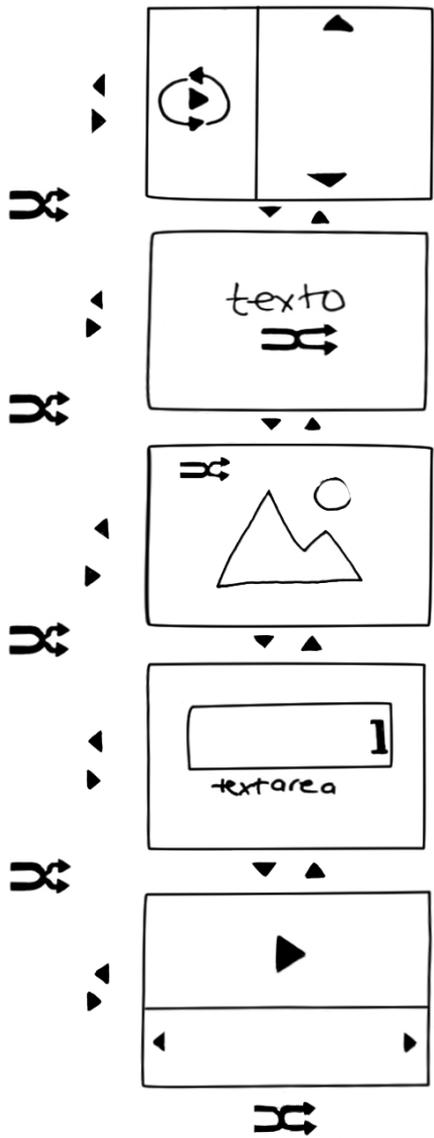
2

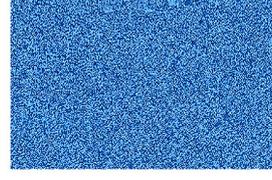
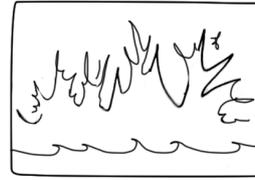
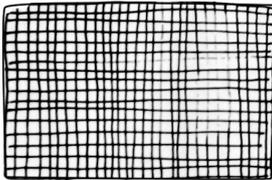
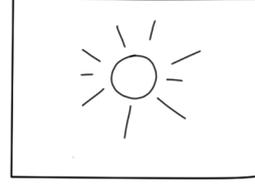
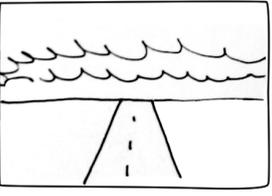
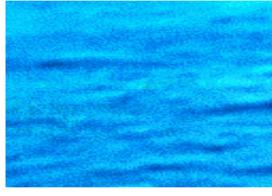
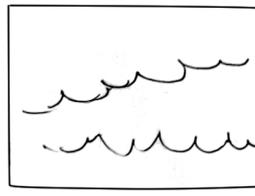
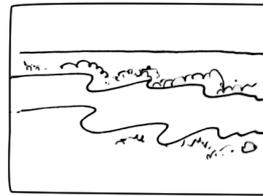
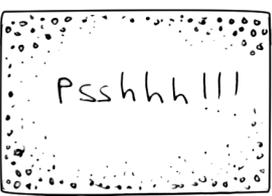
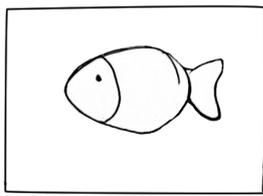
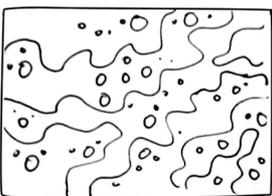
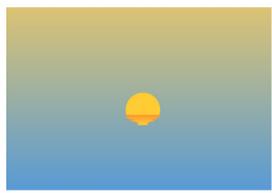
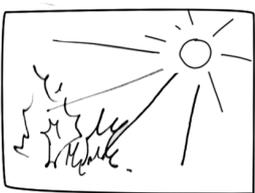
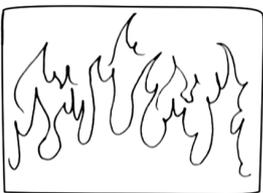
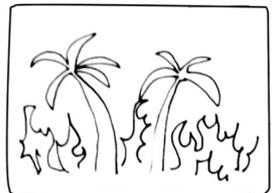
<sup>2</sup> HTML es un lenguaje de programación basado en etiquetas, es el código que se utiliza para estructurar y desplegar una página web y sus contenidos



Un loop es un sueño que no se puede completar. Son loop el ciclo del agua y el ritmo de la marea. El clic es onomatopeya de sí. Play es la invitación al juego. Los sitios *web* son como los paisajes en el sentido de que están en constante cambio y siempre están creciendo. Al igual que un paisaje, un sitio *web* puede ser simple o complejo, y existen innumerables posibilidades de lo que puedes hacer con él. Zoom es como viajar. Puedes ir rápido o lento, y puedes ver las cosas de cerca o de lejos. Lo aleatorio es como el fuego, impredecible y difícil de controlar.

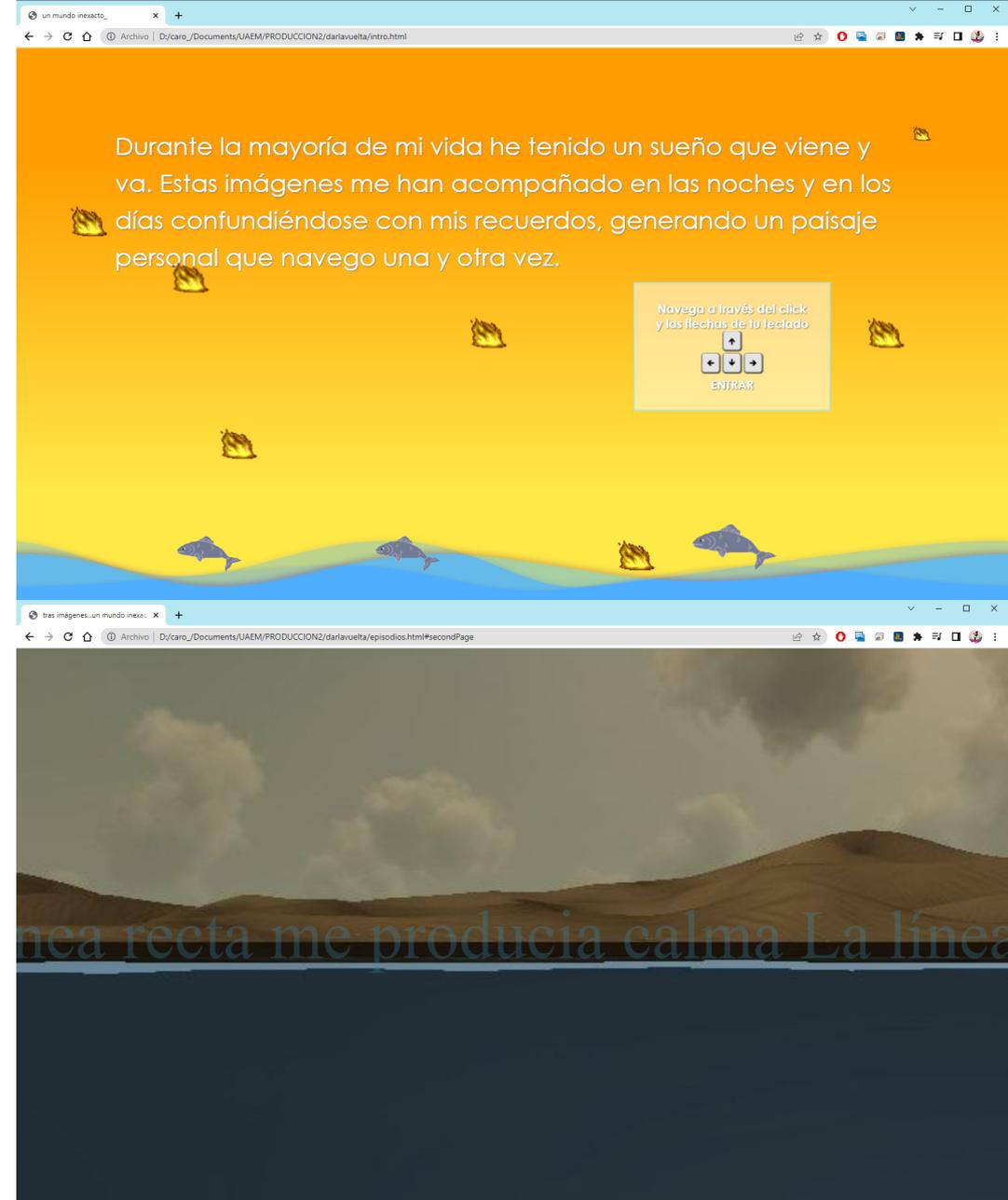
Las siguientes dos imágenes son bocetos de cómo funciona la página web, haciendo énfasis en estas funciones. Cada uno de los recuadros representa una composición, algunas hacen uso de la imagen fija, otras del texto en movimiento, gif animado, sonidos, etc. Aunque se utilizaron variedad de elementos multimedia al principio de la creación del espacio, pronto se optó por simplificar el uso de estas herramientas.

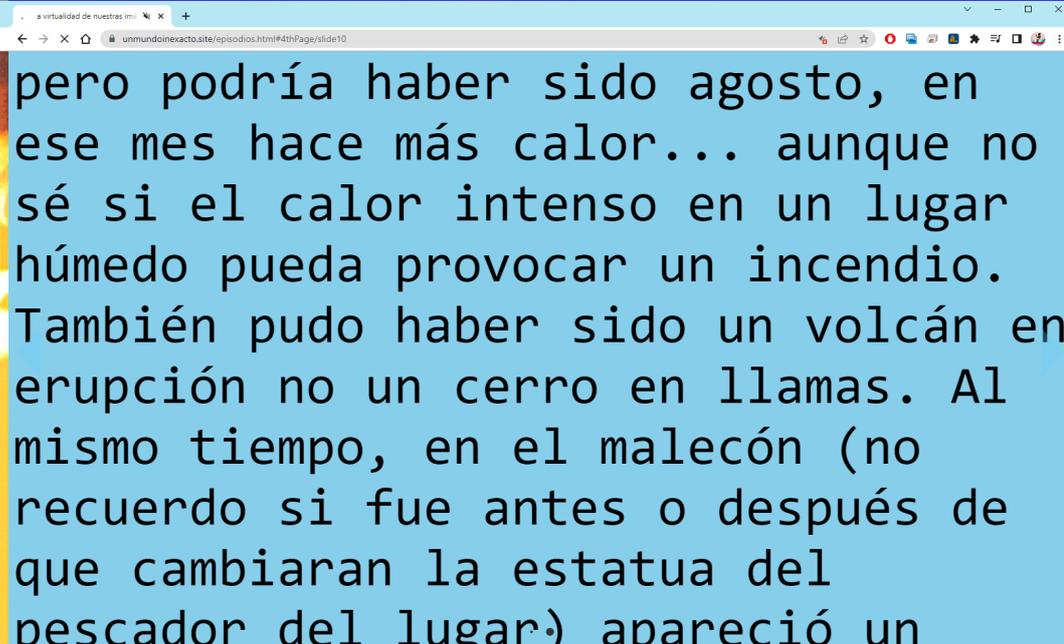
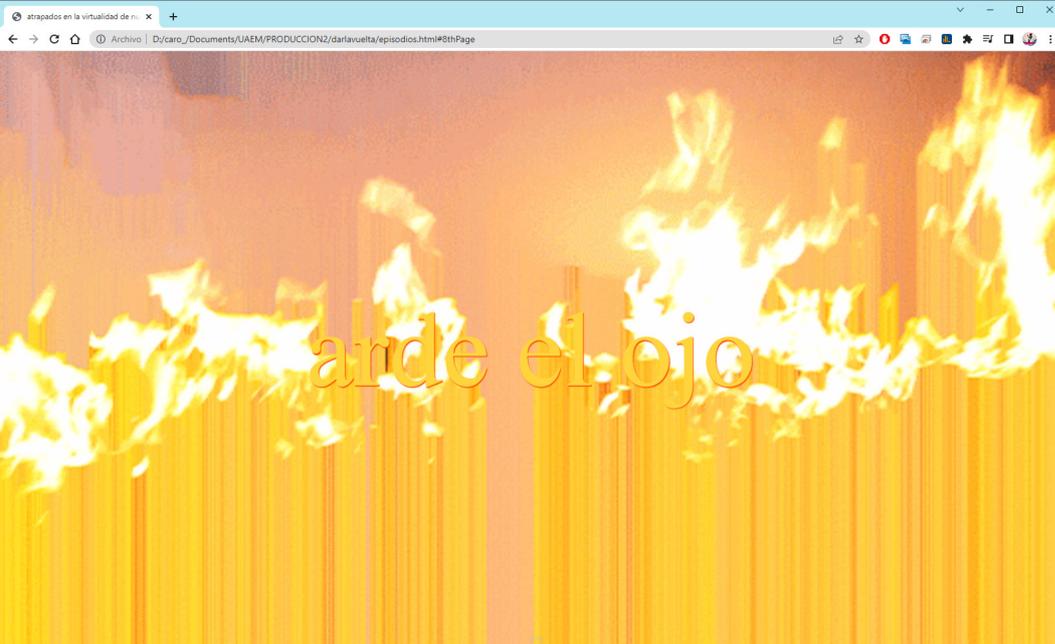
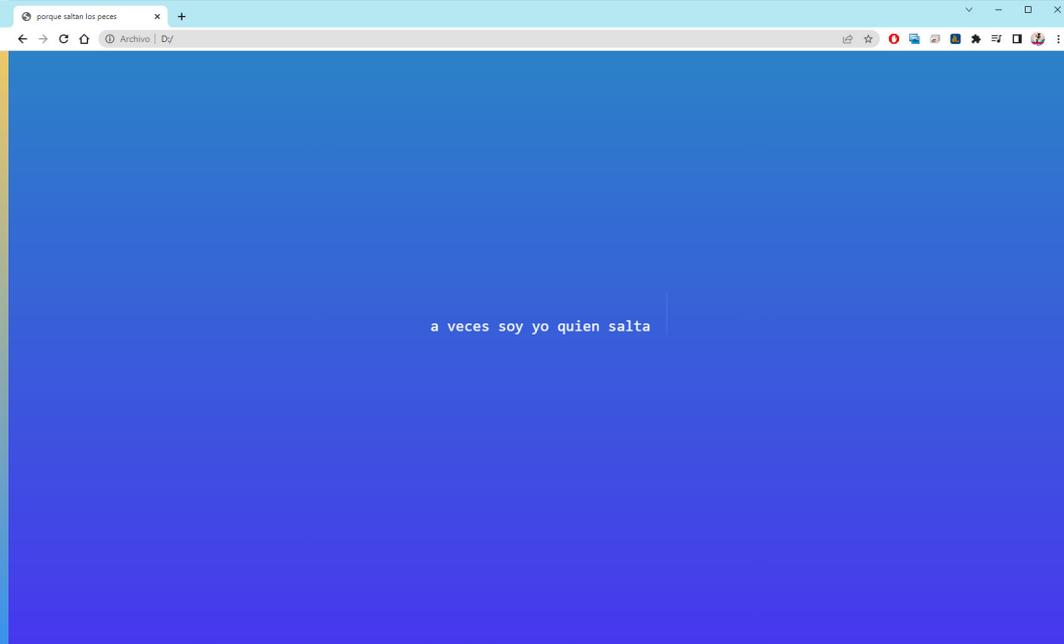
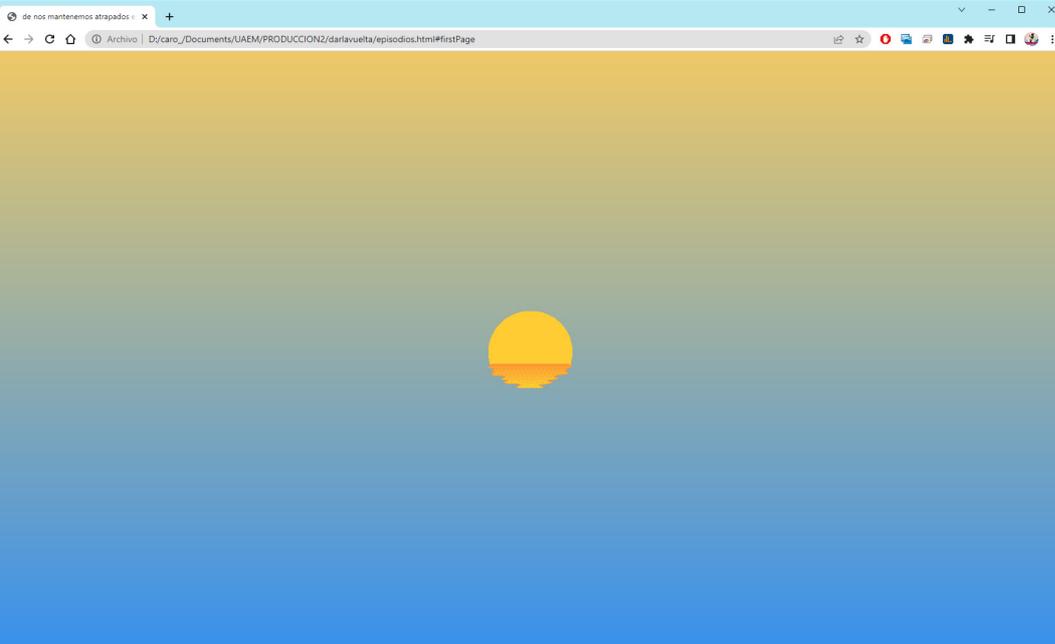


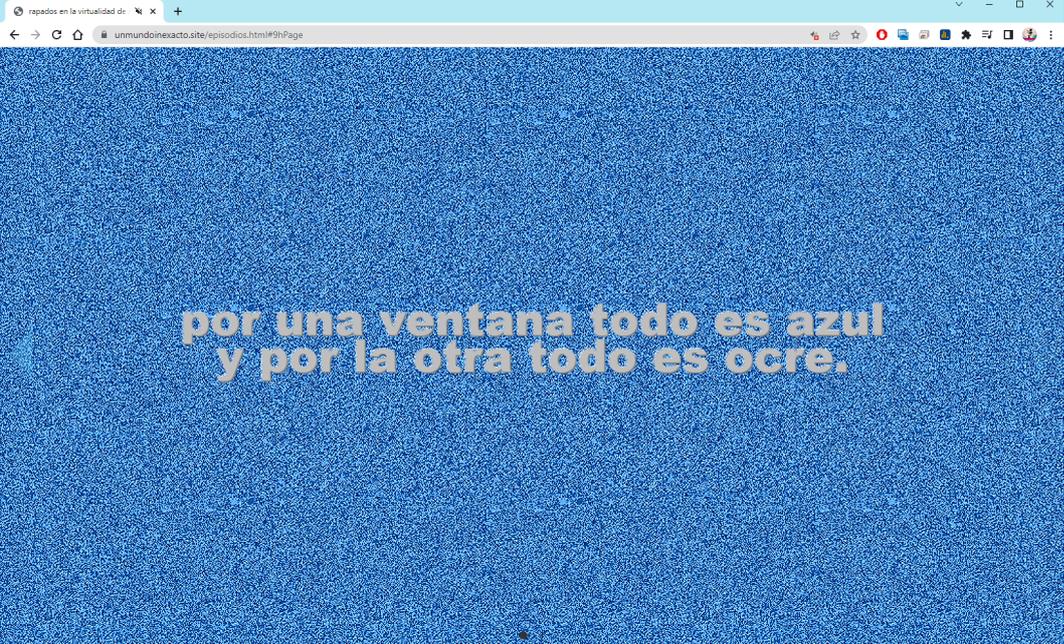


La creación del sitio fue un proceso de constante revisión con mi tutora y me hizo reflexionar profundamente sobre cómo se dirige a un espectador a través de un recorrido, que aunque estaba el elemento azar presente, ya está definido. El misterio radica en cómo introducir al que visita a través de este espacio digital sin abrumar al espectador pero tampoco desorientar. Pronóstico seguir en esa búsqueda de tensiones adecuadas. Cada vez más involucrada en los objetivos, me di cuenta que era más importante basar el proceso en la experiencia de trabajar imágenes y textos desde su parte invisible, su código.

Después de poner el sitio en línea para la consulta de mis asesores, fue evidente que el sitio funciona mejor separando el texto de la imagen, aunque algunas composiciones funcionan por sí solas, dentro del conjunto podrían resultar demasiado protagonistas. Las composiciones que hacen uso de la generación aleatoria de texto en vez de producir la sensación de tranquilidad generaban cierta ansiedad al presentar tanta información que no podía ser leída. En las imágenes de esta página podemos observar los errores que se filtraron en la planeación de la página y que crearon este tipo de composiciones múltiples.



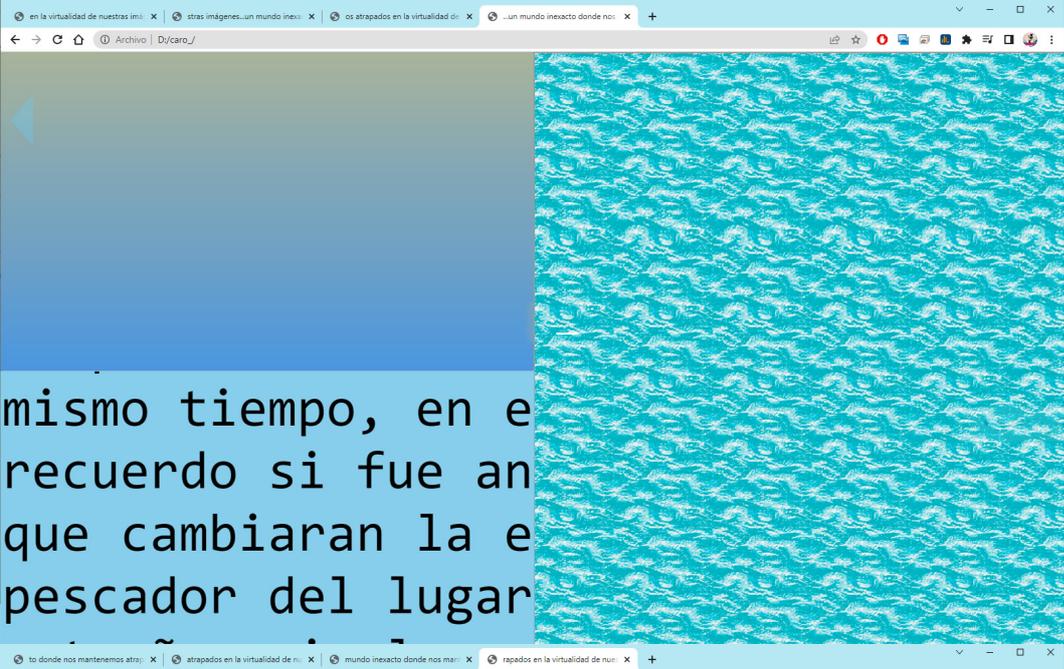




En conclusión respecto a este espacio, puedo decir que aunque el sitio no cumplió con su objetivo principal: ser un espacio que a través de narrativas cambiantes diera la sensación de encontrarse con un paisaje onírico, me ayudó a entender mi interés por el paisaje. El paisaje se encuentra en las virtualidades, en el sueño y en Internet, la pregunta es cómo se comparten o recrean esos espacios. Si le toca al arte digital tomar el camino más conceptual y sólo apuntar al fenómeno. "Se puede vivir un paisaje en Internet (click aquí para saber cómo)." Las últimas composiciones aquí presentadas fueron a mi manera de ver, las más atinadas, pues generaban a razón de su movimiento suave, una sensación de tranquilidad semi hipnotizadora. Me recuerdan la práctica ya casi olvidada de observar sin intención.

El resultado de este ejercicio dió paso a ciertas reflexiones discutidas con los asesores de mi proyecto, entre las que destacan, primero; una preocupación por hacer más evidente la participación del usuario, es decir, generar el placer de la confirmación de la existencia; y segundo, la falta de sentido lógico, aunque el sitio evoca a ciertas narrativas, existen combinaciones de textos e imagen que fallan al sentido lógico de las ideas expuestas, se contradicen los discursos debido a las decisiones hechas al azar por la programación.

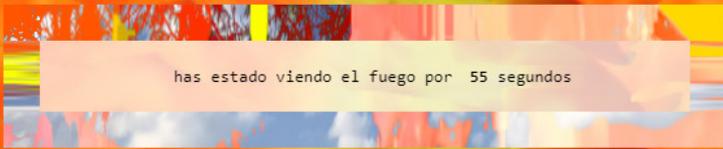
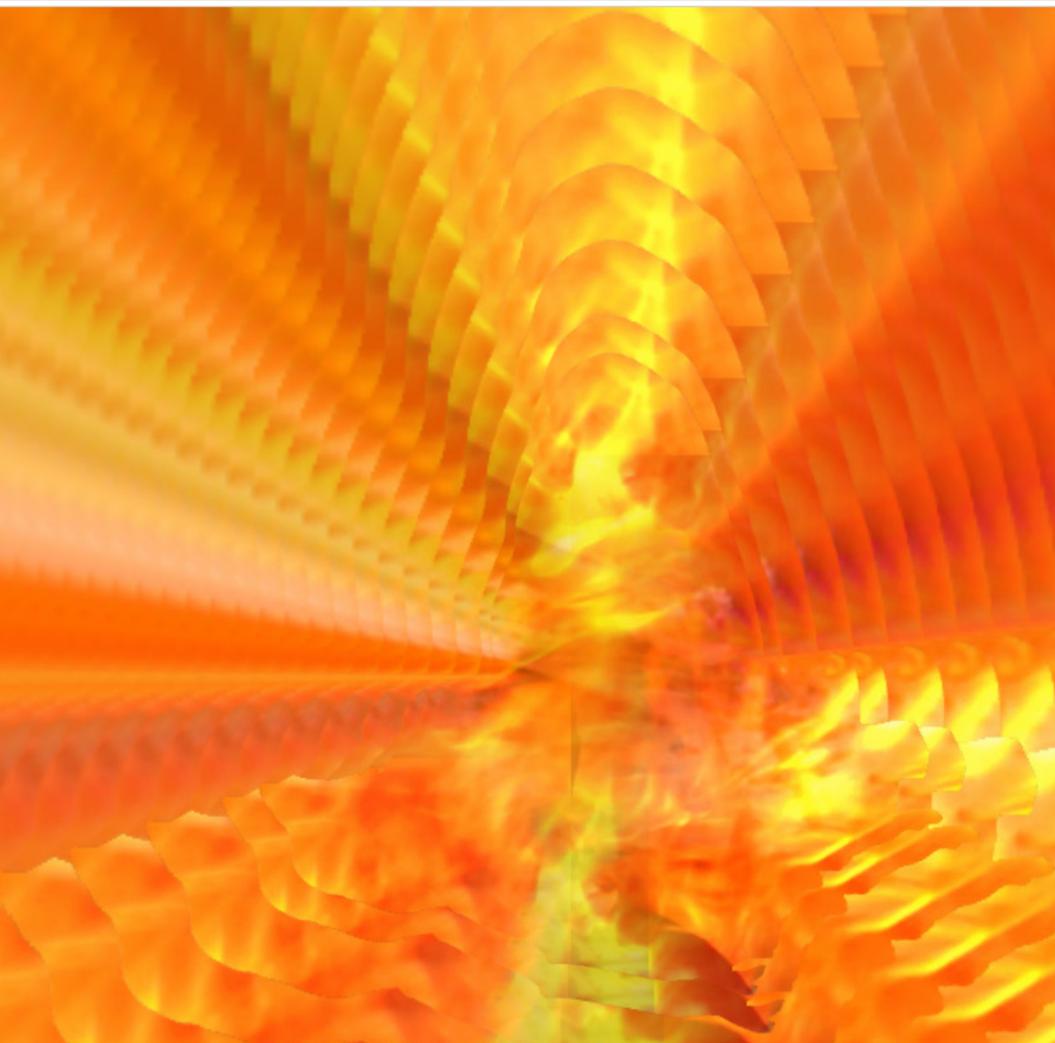
Es importante mencionar que la producción artística que hace uso de la tecnología digital, tiene una connotación completamente diferente a la producción regular que utiliza este tipo de herramientas. En los últimos años, el concepto de accesibilidad ha tomado relevancia desde el campo de la informática específicamente desde el aspecto del diseño. Se refiere a encontrar la manera de que todas las personas, independientemente de sus capacidades, puedan disfrutar del medio que nos rodea, de la manera más sencilla posible y sin ningún tipo de impedimento. Es decir, generar software que sea intuitivo y se pueda manejar sin detenerse a repensar qué es lo que estamos haciendo y ejecutando. En el arte, creo firmemente, que es importante generar estos momentos de duda, de cuestionamiento ante lo que se nos pone enfrente.



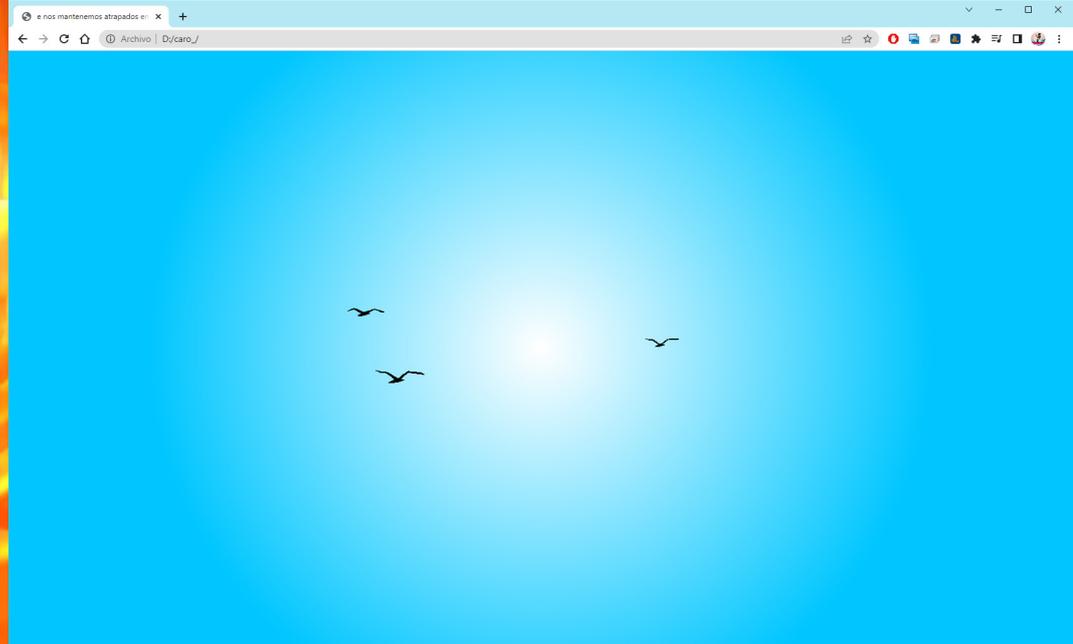
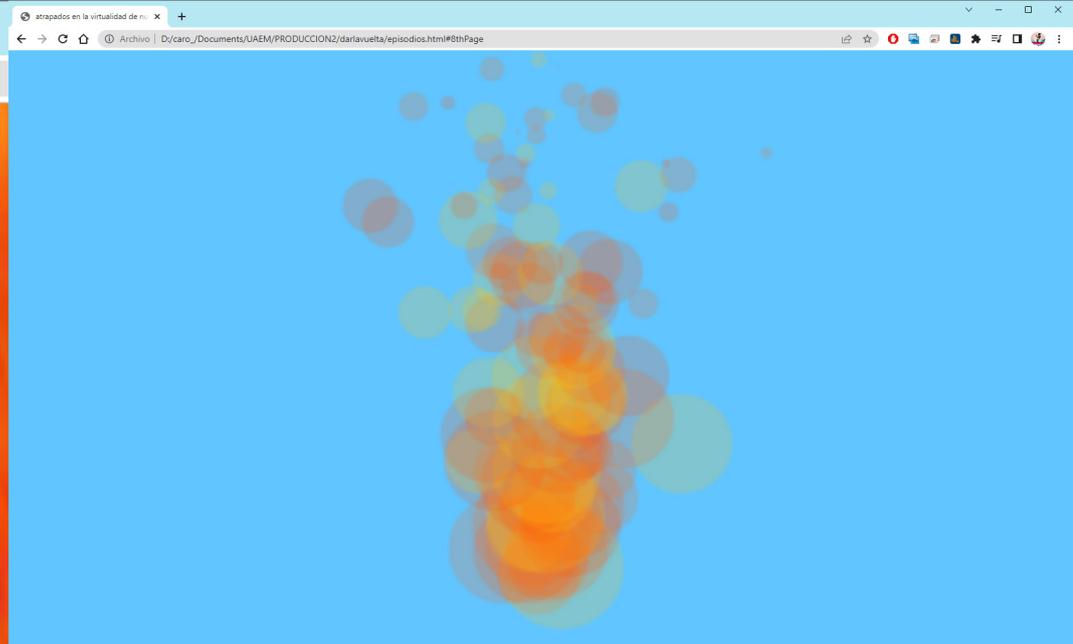
Nosotros, habitantes de la hiperrealidad, pensamos en la eternidad con nuestros bancos de datos. Subimos a la nube nuestros archivos por el temor de que un fallo, un robo o simplemente un descuido se lleve toda nuestra información. Suponemos el mundo virtual como un espacio libre de errores, la conquista por la objetividad. El azar confronta esta percepción, pone de relieve la imposibilidad del ser humano de controlar todas las variables de un sistema o, incluso, la imposibilidad misma de conocer la totalidad de una estructura. El camino hacia la precisión nos aleja más de la realidad. Los infinitos somos nosotros, ninguna máquina, ningún algoritmo.

La producción artística digital no se trata de descifrar nuestra realidad virtual, ni de encajar en ella. En vez de eso, trata sus propias condiciones de existencia, la circulación en la red, la dispersión, las temporalidades flexibles, trata del desafío del conformismo, de la apropiación y del cuestionamiento de un medio al que damos por asimilado.

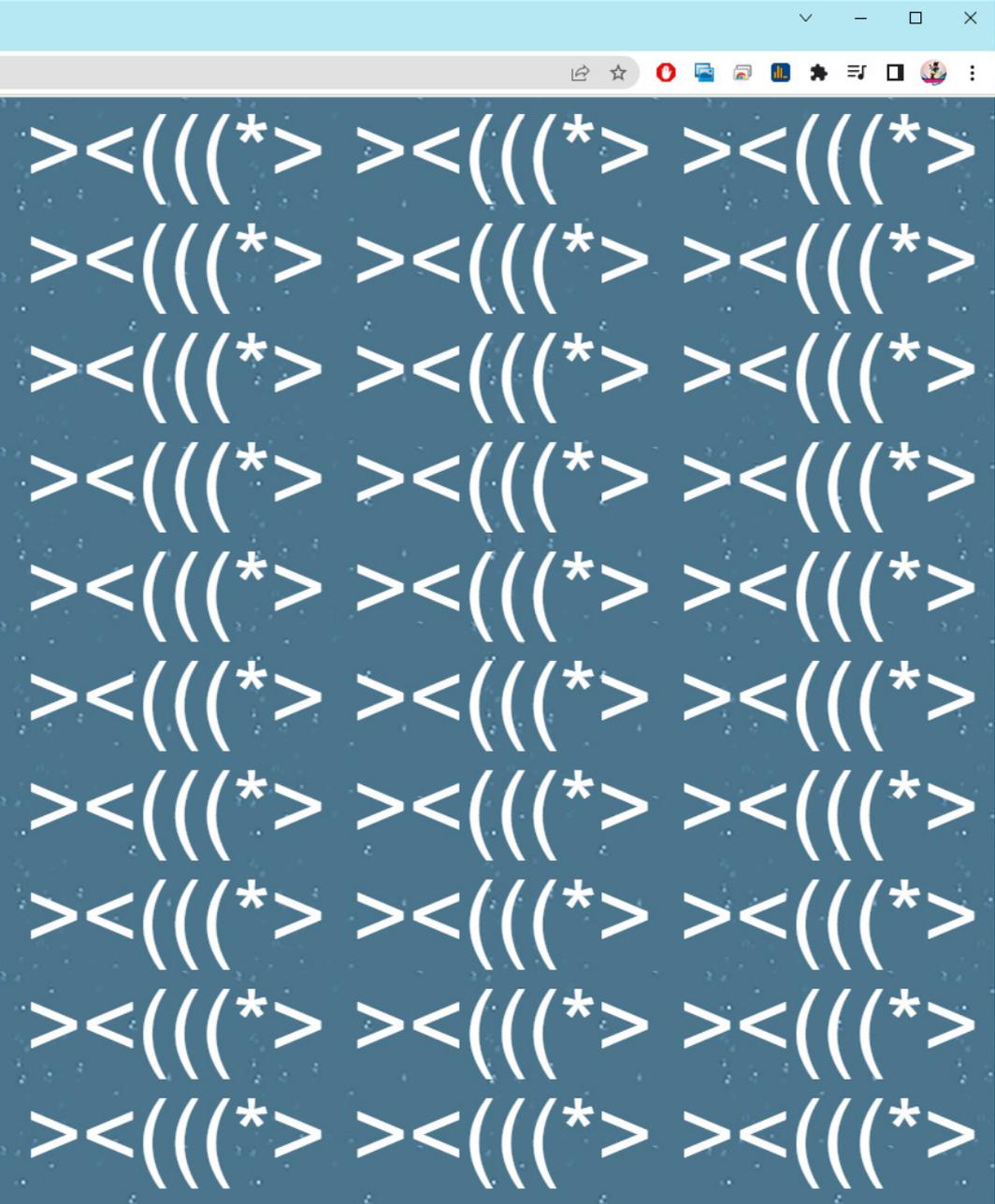




has estado viendo el fuego por 55 segundos







## Saliendo de la pantalla

Experimentar diariamente nuestra vida dentro de la interfaz digital nos obliga a repensar, redefinir y recontextualizar el universo estético. El espacio se convierte en ciberespacio, la realidad en hiperrealidades y los acontecimientos en simulaciones. Según Galloway, las nuevas tecnologías nos regresan a un estado de pasividad como el de la antigüedad ya que la interfaz está dada y nosotros estamos en un estado constante de click and play. Nuestra mirada está atada a una representación cartesiana, desde la pintura, esta perspectiva cambia sólo con la posibilidad de una amplificación sensorial. ¿Cómo se alcanza esta amplificación?

La producción de obra dentro de lo que conocemos como arte digital se encuentra en constante crisis intentando sobrevivir entre dos problemáticas: primero la pérdida de vigencia conceptual de las obras, y segundo la situación de ser aparato-dependiente. La preocupación por conservar piezas artísticas que reflexionan y hacen uso de la tecnología ocupa un papel importante en los círculos de productores y teóricos del arte contemporáneo. En un contexto donde la tecnología avanza tan rápido guiada por un mercado al que sólo le importa vender, nos encontramos con la trampa de la obsolescencia programada y nos sentimos hasta traicionados por la tecnología. Los aparatos son de plástico, son fácilmente desechables y sustituibles. En este sentido, ¿cómo se podría alcanzar una reflexión profunda desde un medio que cambia constantemente?

Algunos artistas digitales consideran que la obra digital reside en el código, un código que puede ser actualizado con el paso del tiempo. Rafael Rozendaal, artista brasileño nacido en 1980 trabaja, en sus propias palabras, con el Internet como su canvas, su producción abarca sitios web, instalaciones multimedia y dibujos teniendo como interés principal trabajar composiciones abstractas dentro de la pantalla pensada como un espacio pictórico. A simple vista nos lleva a reflexionar sobre las propiedades

estéticas de la imagen digital, sin embargo, la intención va más allá y se sitúa en el reconocimiento de lo digital como una materialidad específica; regenerable, multiplicable, ubicua e intangible.

En su obra *Into time*, realizada en 2010 y modificada posteriormente en varias ocasiones, se hace evidente la preocupación por exaltar esta maleabilidad. En la primera versión de esta pieza, el autor utiliza el formato sitio web para generar un espacio de interacción donde el usuario espectador puede contribuir de manera muy sencilla, con el uso del click, a la generación de simples composiciones conformadas por bloques de colores y degradados. La segunda versión es una instalación que consiste en la proyección de sus composiciones las cuales, a diferencia de su presentación en web, corren automáticamente. Acompaña la proyección con una serie de espejos en el piso que reflejan la imagen proyectada y amplían el espacio de proyección. En este sentido, se pone en cuestionamiento la idea del arte como un objeto único y situado.

Esta manera de trabajar nos recuerda que la imagen digital es una representación gráfica de información codificada. El código es lo que le da vida a la imagen para adaptarse al tiempo y al espacio. Escapa de la idea de obra de arte tradicional, impenetrable, inamovible y fosilizada, al dotar al trabajo la posibilidad de vivir tanto dentro como fuera de la Red ofreciendo la posibilidad de experimentarse desde otro tipo de relación sensorial, una que implica el uso de nuestra corporeidad en la exploración de la pieza.

En mi proyecto, la creación de imágenes digitales, ya sean fijas, en movimiento o interactivas, funciona como un proceso, una investigación y archivo abierto que puede ser adoptado y manipulado por mí y por otros si así lo desean en cualquier momento. Aunque la necesidad de utilizar Internet me parecía fundamental en algún momento, he podido distinguir la producción como un proceso donde intervienen ciertos elementos como herramientas y no como un fin específico.

Cabe señalar la importancia de considerar a este tipo de expresiones artísticas como una experiencia, que sólo sucede y que da igual si desaparece en el tiempo. El arte tecnológico está destinado a perderse, las obras se vuelven leyendas. Podría considerarse entonces lo efímero como una característica inherente a los trabajos de expresivos que utilizan tecnología. En este caso, ¿cómo se desarrolla un conocimiento? Parece que vamos corriendo buscando un espectáculo, queriendo aprender todos los nuevos lenguajes y las técnicas de moda. Es importante detenerse a contemplar nuestras dinámicas de consumo. En este sentido, el papel ejercido por los que trabajamos desde el arte en los medios no consistiría en tratar de reproducir la realidad, como se concebía la pintura y luego la primera etapa de la fotografía, sino de construirla.



## Conclusión

En un primer planteamiento de mi trabajo de investigación práctica propuse trabajar con las pérdidas y ganancias en la comunicación a través de la utilización de ciertos fenómenos estéticos como el glitch (error) y el noise (pérdida de calidad) que sufren los mensajes, ya sea imagen o texto, al ser traducidos de un medio a otro. El interés principal se encontraba en reflexionar sobre el proceso de emisión, recepción e interpretación del mensaje entre humanos y máquinas. Depende del medio donde se desarrollen estos temas los cambios que sufren estos mensajes así como de quién se expresa. Si hiciéramos un libro con todas las palabras que hemos borrado, ya sea a mano o en la computadora, tendríamos como resultado un extenso texto digamos una novela de error.

Posteriormente, tratando de identificar donde se podían encontrar estos fenómenos, llegué a la decisión de trabajar dentro del ciberespacio para crear un lugar donde se pudiera tener un enfrentamiento con estos fenómenos estéticos. Al pensar en lugar, en un sitio inexacto y que produjera confusión al ser navegado pensé en la ambigüedad que se vive dentro del espacio del sueño. El desarrollo de este espacio me plantea el problema de cómo entender la narración. La ficción resulta de la interacción de varios componentes elementales, cada uno de los cuales tiene su propia dinámica, y así podemos suponer que ésta se construye por parte de un autor en la forma en que realiza la selección de sus componentes y por otro lado la interpretación de quien percibe.

Para poner en cuestionamiento técnico y perceptivo a las convenciones habituales de nuestro andar, utilice el azar y el error como herramientas, generando imágenes, textos y dispositivos que nos recuerden el lugar donde estamos parados. Lo estable y confiable no contribuye a generar una experiencia enriquecedora con el medio. En mi trabajo alrededor del texto, logré explorar el aspecto colaborativo y lo anónimo que provee el

espacio en la red, donde se crea una identidad colectiva y pone en cuestionamiento para el propio creador su función como artista.

En el arte digital, la interactividad o como podríamos llamarlo el juego merece ser explorado a fondo y salir de la superficialidad a la que nos ha acostumbrado la producción digital. Aunque contrario a lo que sus propiedades le permiten, el juego se simplifica en seguir una narrativa que permite al usuario una que otra interacción poco significativa fuera de la meta a la que dirige el juego. Galloway sugiere que los comandos que controla el jugador sean algoritmos que puedan participar en la creación y desarrollo del juego de una manera activa. Salir del analfabetismo digital y conocer el lenguaje donde estamos habitando nos permitiría entender hasta dónde podemos llegar. La red, originariamente libre y transparente, está entrando en una etapa de clausura. Tecnologías de control que "garantizan la seguridad de los usuarios" dominan nuestros espacios digitales. Tal vez sea ésta una de las grandes paradojas de nuestro tiempo; la ciencia y la tecnología triunfan en su afán de controlar el mundo, la vida y el conocimiento, mientras la humanidad se sumerge en la ignorancia y la miopía. Sin embargo, las computadoras no son determinadas, cada usuario puede crear y diseñar su espacio. Somos lo que caminamos entre cada punto.

Hace aproximadamente 18 años comencé a crear mis sitios en Internet, mi actividad principal era llevar un blog, un diario personal, que aunque era público representaba para mí, el mejor escondite de la vida real. En esos momentos a nadie que yo conociera le importaba estar allí. Así fui conociendo el mundo desde mi computadora, haciendo amigos desde lejos y quedé maravillada de todo lo que me proveía esta red. Después, cada elemento de la realidad fue encontrando su manera de infiltrarse a este lugar y de convertirlo en una extensión de todo lo que quería huir. Sospecho que el amor a este espacio me hizo concebir estos viajes solitarios como una experiencia estética e identificar en cada clic un paso.

La representación del mundo ya no depende de la experiencia sino de un imaginario precedente, de una experiencia previamente codificada que media entre nosotros y la realidad. Vivimos instalados en la ficción. Podemos desvelar su potencial imaginativo y hacer emerger su "inconsciente tecnológico", es decir se puede provocar la irracionalidad y el delirio allí donde sólo parece quedar lugar para la computación y la lógica.

## Bibliografía

- Agamben, Giorgio. (2014) *¿Qué es un dispositivo? Seguido de El amigo y La Iglesia y el Reino*. Buenos aires: Adriana Hidalgo editora.
- Aicher, Otl. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Benjamin, Walter. (1971). *La tarea del traductor. Angelus Novus*. Barcelona: Edhasa.
- Borges, Jorge Luis. (1976). *El libro de sueños*. Buenos Aires: Torres Agüero.
- Borges, Jorge Luis.(1980). *Siete noches*. España: Fondo Económico de Cultura de España.
- Emerson, Ralph W. (2004). *Essays and poems by Ralph Waldo Emerson*. Nueva York: Barnes and Noble.
- Flusser, Villém. (2014). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Editorial Trillas.
- Flusser, Vilém. (2016). *Vilém Flusser y la Cultura de la Imagen: Textos elegidos*. Valdivia: Ediciones UACH.
- Gache, Belén. (2015). *Al Halim X9009 y su teoría del verso. Editorial electrónica Sociedad Lunar*. Recuperado el 20 de agosto 2021, de <http://belengache.net/kublaimoon/AIHalim/>
- Gibson, William. (2008). *El Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- Han, Byung-Chul. (2015). *El aroma del tiempo. Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse*. España: Herder.
- Han, Byung-Chul. (2021). *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. España: Taurus.
- Le Güin, Úrsula K. (2004) *Contar es escuchar*. México: Editorial Trillas.
- López Silvestre, Federico. (2011). *¿Es el paisaje simple reconocimiento? Sobre mis problemas de atención en Barbizon*. España: Observatorio del Paisaje de Cataluña y Universidad Pompeu Fabra.

López Silvestre, Federico. (2004). *Paisajes digitales, el cine de Hollywood y el neobarroco digital*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Nelson, Theodor H. (1974) *Computer Lib/Dream Machines*. Estados Unidos: Autopublicación.

Virilio, Paul. (1998) *La estética de la desaparición*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Virilio Paul. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. España: Ediciones Cátedra.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS



FACULTAD DE ARTES

Secretaría Académica

Posgrado

Cuernavaca, Morelos a 16 de mayo de 2022

Dr. Gerardo Suter Latour  
Coordinador de Maestría en Producción Artística  
Facultad de Artes  
P R E S E N T E

Por medio de la presente le comunico que he leído la Memoria del proyecto: **Un mundo inexacto. Experimentaciones alrededor del paisaje digital**, que presenta la estudiante: **Carolina Villanueva Lucero**, para obtener el grado de Maestría en Producción Artística. Esta memoria está terminada por lo que doy mi VOTO APROBATORIO para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

La artista ha desarrollado diversas experimentaciones alrededor del paisaje digital. Realizó una investigación sobre poéticas en la web y estructuras oníricas. Creó un paisaje digital a partir de un sueño, en el que el código es utilizado para convertir al ciberespacio en un elemento contemplativo, interactivo, alejado de la funcionalidad comunicativa de la virtualidad. Las reflexiones de este proceso han sido vertidas de manera interesante en su memoria.

Sírvase lo antes expuesto para sustentar mi **VOTO APROBATORIO**.

Atentamente,

Dra. Yunuen Esmeralda Díaz Velázquez  
Directora de proyecto  
Profesora Investigadora de Tiempo Completo  
Universidad Autónoma del Estado de Morelos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

YUNUEN ESMERALDA DIAZ VELAZQUEZ | Fecha:2022-05-17 12:57:58 | Firmante

RZh/gUNkr1JBRxp5oF3ikqPZmdCjoBEWLSLJn5nu/dDTnBz+e4v/p9maRyEolmp4iAVLG/MXY8hC9uiKy/glcQomnPUrtXfmK6Fz0Vzp5GmlyfbumRiBzy2mJTqlgJ1UqaxJy37rCw9jYJZTkBepB26HnsPVxd487hZeu/1kk/qpbs6+rt2iN9cesOxlZcifXcdtrXVKACOb1P7An88qo2PIIAfg7U5TLZwyRBIKQ7eDosllhLRrva1HN9V3pVTbpfGMC1NKAtils8sH8N26rH0LuAPX5+AxNjMLd4Yv2KHIBB3hJH4B/flvHbDQlyZAK9KhJGkmPNI/POHmRT6CGw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



i0nMFYykt

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/FIGCyWY86H5kVX9mYQkUTiETsIJa9QwQ>



Cuernavaca, Morelos a 24 de mayo de 2022.

Mtra. Juana Bahena Ortiz  
Directora de la  
Facultad de Artes  
UAEM

Deseo comunicar a ustedes, que he leído con atención la Memoria de Proyecto “Un mundo inexacto. Experimentaciones alrededor del paisaje digital” de la estudiante Carolina Villanueva Lucero.

Después de hacer la lectura del trabajo y trabajar con la estudiante algunas consideraciones, deseo manifestar la emisión de mi VOTO APROBATORIO para la realización de su examen de grado.

Lo anterior en consideración a que la sustentante presenta un trabajo creativo original, concentrado y pertinente, además de un texto que lo acompaña para dar cuerpo a su propia reflexión conceptual alrededor de las vicisitudes de su propio tema.

Envío a ustedes un cordial saludo



Mtra. Larisa Itzel Escobedo Contreras



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

LARISA ITZEL ESCOBEDO CONTRERAS | Fecha:2022-05-24 12:41:29 | Firmante

VHWVvRir829G8EWQTFVzcZef8wrdeLWZQ0wEnuA1A+zNmQ75I0SKDYTeFpcXEQp+WE6uzla6xdXwv+mhZBMDHC4IrfET8v6RwVr2icMv36YqTTM/jCzs9nW2SWVneT8nb0c+wstrNISXR7F82ezk/446MG8Rl8r5qO66pSviYtboykk6YS+bALo0cQj3CIFTvY16hCOFiuHTW2z0u84sm/ZhrP6EbM3E4U+3+5/udHIHtmN6Cn/7JyYHITdmxdUqmFZYVN6PS15blEN7JN6wlAcfKoeJhq90ece37Vja+Bf9++PNk8WUOVxOVKlaR/C8cUa0zms8xMwVF8q+cguA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o  
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[IV9p3uBmH](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/tw0a7YVtjTfHL3MZf6qz4FUyM8QN5vMC>



Cuernavaca, Morelos a 31 de mayo de 2022

**Mtra. Juana Bahena Ortiz**  
**Directora de la**  
**Facultad de Artes**  
**PRESENTE**

Por medio de la presente le comunico que he leído la Memoria del Proyecto **Un mundo inexacto. Experimentaciones alrededor del paisaje digital** que presenta alumna **Carolina Villanueva Lucero** para obtener el grado de Maestra en Producción Artística. Considero que dicha Memoria del Proyecto está terminada por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

La investigación artística y resultante serie obras digitales que el estudiante ha realizado fueron motivados por una necesidad de experimentar y comprender los procesos involucrados en crear los paisajes digitales, a partir de las imágenes y los textos, como una obra colaborativa en la red. La memoria del proyecto proporciona información suficiente sobre las principales motivaciones y técnicas del proceso creativo como, por ejemplo, los sueños personales como puntos de partida de las narrativas compuestas por las imágenes y textos en el ciberespacio y las reflexiones sobre paisaje digital construido.

Por las razones expuestas, doy mi voto aprobatorio.

Atentamente,  
***Por una humanidad culta***  
*Una universidad de excelencia*

**Dr. Pawel Franciszek Anaszkievicz**  
**Graczykowska**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**PAWEL FRANCISZEK ANASZKIEWICZ GRACZYKOWSKA | Fecha:2022-05-31 11:36:24 | Firmante**

pLwWfBcUI7oJakfLabyJ+NQn75SVoyfJxnmdgNw4pVYaF5xOCWGN1Oclu899c45V1x/s7ZN9YLnOzF0SXMbxZOALMfNKZKYpbcXnk9X3/OfNT5LSsSeSu0VBjGSjBX7nSFNBxyhNY/0MzygSpov8+pEZ6mBpG0mnkKTNIzeglKccBK7GnC62NDJBLh4PXcYCLsAPS5meSMgbesDpoFJiodOcGtGNv+aBEHhsnEPbvfxYoRJtdFtk2bL7Or9yww+5UNUwWBlponCflJXJ98l2XTjolK1HB5hCPSaf7zxszlzbzJdUvWhMykTJq4luw4lyct5J2+UHsG+bvnxSaCw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[moUDJ8QP1](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/PASnyD0YLpXMms2dvAHyGHeWtm3Fb4Dq>



Cuernavaca, Morelos, a 7 de junio de 2022

Mtra. Juana Bahena Ortiz  
Directora de la Facultad de Artes  
UAEM

Estimada Mtra. Bahena:

Le hago llegar con gusto mi voto aprobatorio para la Memoria de Proyecto **Un mundo inexacto. Experimentaciones alrededor del paisaje digital**, presentado por la estudiante **Carolina Villanueva Lucero** (número de matrícula 10036942) para obtener el grado de Maestra en Producción Artística.

El trabajo, formulado en términos generales como una investigación sobre el paisaje en el mundo virtual, se enfocó en el tema específico del paisaje interior derivado de un sueño recurrente de Carolina, en el que estaban presentes los elementos naturales. Los procedimientos utilizados para abordar ese tema incluyeron la generación de interesantes narrativas con textos e imágenes. a través de procedimientos computacionales. Por otra parte, esas creaciones suscitaron reflexiones que me parecen por completo pertinentes en la discusión contemporánea acerca de las artes visuales y la literatura en formato digital. La Memoria está pulcramente presentada, con imágenes seleccionadas, un texto que describe los procesos transcurridos y expresa las conclusiones a que llevaron, y una bibliografía actualizada.

Reciba un saludo cordial,

Ángel Francisco Miquel Rendón

Profesor-investigador de la Facultad de Artes, UAEM



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

ANGEL FRANCISCO MIQUEL RENDON | Fecha:2022-06-07 19:51:23 | Firmante

CU5YsYix4lwmpIN0uuH+Y1+wFguvjWT/ggjOkFTVAIHS1sao7mTAlzk4ynkBwlmGr5H02I9yINOqD4Xa7r8pq1RPO7nsBY2t7GPw7UaSR49O+wucaG3lvkaYpD+jbG+uAFruGzC7R8baOcttgIG/RftHeEYkDz7zsJ/XhQ7UE0jcowe17g7f1XuxsuRaeFS4QvWi5xTc4S+i3eNYocJ2UMsww4RMJqDJG02ubtixPA3ImaedcaQg+CvAVe7ZvOD4J8zz8l+pj9bIQN7E7Gd8dA7PJ3n2P4O48DJe/RhSLB2546z0YQCoh+1psKyK1HjUuegDo4ezjifAgxr7rkUySA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[HT4cbZX81](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/Hbl9txhA5nt5l2nKFxXQ0jb6pVNDKRlp>





Cuernavaca, Morelos; a 27 de junio del 2022

**Mtra. Juana Bahena Ortiz**  
**Directora de la Facultad de Artes**

Por este conducto me permito comunicar el dictamen sobre la tesis **Un mundo inexacto. Experimentaciones alrededor del paisaje digital** que, para obtener el grado de Maestría en Producción Artística, presenta la estudiante Carolina Villanueva Lucero, bajo la dirección de la Dra. Yunuen Esmeralda Diaz Velázquez.

Considero que la tesis presenta evidencias tanto del desarrollo del proyecto artístico como de las reflexiones del estudiante de manera concisa y coherente, dando cuenta del proceso que llevó a cabo durante la maestría, así como la relevancia de haber formado parte de ella.

Por ello, el sentido de mi voto es aprobatorio.

Muy atentamente,

Mtro. Reynel Ortiz Pantaleon

Lector  
Facultad de Artes  
Universidad Autónoma del Estado de Morelos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**REYNEL ORTIZ PANTALEON | Fecha:2022-06-28 15:35:00 | Firmante**

W/DbyPxByhim1Jasn0kRqZmzIR0PLWL5T5UVRCZgW/pi8cIMB6gIr/vHDWVT5Zv1D+FtLu1D2Gv2LuBfKBmQx0Brddcnm2iJnGLsKr04/FI8bVpTaT1elIVnlpCdO6ZPOtj7m8aCR  
WqrtDn/WLbqGw+5O9kQ1InHrZuqo4CocbsS2fOvHt3Q6yXvQTp7cFxY8bfZoAoMbwA81ATjyNORd6S49VF0Orx30ksV3YuSuwy8HAuFQbkoYv6C7w28KauUQvggGo6IHJoK6Jo  
dggUWekGtZWMHZtPpA5kM+3koJkONB7PWwjUPbe6Gm+vhm07+LSKP0jR1IEKwUmKpMWQ4w==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o  
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[L4ErqzySO](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/vMY32S3IBAQCpGgTwTY5eNVcEYrUPyMD>

