

Digitopía

Julián Eduardo Lara Navarrete

Trabajo de Grado para Optar el Título de Maestro en Artes Plásticas

Director

Alakxter Oyola

Filósofo - Historiador

Especialista en Literatura Comparada: Arte y Literatura

Magíster en Semiótica

Intérprete Coreográfico

Universidad Industrial De Santander

Programa de Artes Plásticas

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia

Bucaramanga

2026

Tabla de Contenido	Pág.
Introducción	10
I. Temática de Creación Artística.....	12
1.1. Planteamiento del problema.....	12
1.2 Justificación	13
1.3 Objetivos	15
1.3.1 General	15
1.3.2 Específicos	15
II. Marco Teórico y Referencial.....	16
2.1 Referentes conceptuales.....	16
2.1.1 El Webcore una estética que alude a los años 90.....	16
2.1.2 Fantasía de Digitopía	17
2.1.3 ¿La utopía debe ser perfecta?.....	18
2.1.4 La utopía, distopía y las entidades que se encuentran en Digitopía.....	18
2.1.5 El software como hechicería y la ilusión del usuario soberano	20
2.1.6 El glitch y la mala calidad de imagen	20
2.1.7 Signo e imagen de Digitopía.....	21
2.1.8 ¿Nos volveremos digitales sin saberlo?	21
2.1.9 Digitopía un fantasma de un futuro pasado, presente y futuro	22
2.1.10 La retórica del simulacro: apropiación y connotación en la estética del Webcore.....	22
2.2 Referentes artísticos	23
2.2.1 Laurie Anderson.....	23
2.2.2 Cao Fei	25

2.2.3 Olia Lialina	26
2.2.4 Cory Arcangel.....	28
2.2.5 Joel Guerra	30
2.2.6 Ben Bocquelet.....	31
2.3 Antecedentes	33
2.3.1 Payatopía.....	33
2.3.2 Anomalía: Lo que ya no puede ocultarse	40
2.3.3 Sin título.....	50
III. Proceso, Bitacora y Metodología de Digitopía	56
3.1 Del cartón piedra al MDF una evolución material y conceptual	57
3.2 Creación de Digitopía a partir de la búsqueda del Webcore.....	57
3.3 Significado de la obra	57
IV. Resultados de Digitopía	70
4.1 Sistema comprometido.....	70
4.2 Lobby de ventanas	71
4.3 Ciudad error	74
4.4 Mundo caos	76
4.5 Pixelitos.....	77
4.6 Contenido XXX	79
4.7 Generador de personaje.....	81
4.8 Mercado negro	83
V. Propuesta Museográfica	84
5.1 Mapa del lugar	84

5.2 Disposición de los recuadros.....	85
VI. Desarrollo de Objetivos	86
6.1 Herramientas de creación.....	86
6.2 Influencias para desarrollar el proyecto	86
6.3 Serie de ocho ilustraciones con estética del Webcore de los años 90.....	87
Conclusiones	88
Referencias.....	90

Tabla de figuras	Pág.
Figura 1. <i>A Virtual Reality of Stories</i>	24
Figura 2. RMB - A Second Life City Plannig by China Tracy.....	25
Figura 3. <i>False Memories</i>	27
Figura 4. <i>Totally Fucked</i>	29
Figura 5. <i>ENA Series</i>	30
Figura 6. <i>Imagen promocional de The Amazing World Of Gumball</i>	32
Figura 7. <i>Cuadro 1</i>	33
Figura 8. <i>Cuadro 2</i>	34
Figura 9. <i>Cuadro 3</i>	35
Figura 10. <i>Cuadro 4</i>	36
Figura 11. <i>Cuadro 5</i>	37
Figura 12. <i>Cuadro 6</i>	38
Figura 13. <i>Fotos de ilustraciones dispuestas en la pared</i>	40
Figura 14. <i>Ilustración 1</i>	41
Figura 15. <i>Ilustración 2</i>	41
Figura 16. <i>Ilustración 3</i>	42
Figura 17. <i>Ilustración 4</i>	42
Figura 18. <i>Ilustración 5</i>	43
Figura 19. <i>Ilustración 6</i>	43
Figura 20. <i>Ilustración 7</i>	44
Figura 21. <i>Foto de la animación</i>	45
Figura 22. <i>Foto de adhesivos 1</i>	46

Figura 23. Foto de adhesivos 2.	47
Figura 24. Foto de escultura.	48
Figura 25. Cuadro 1#.	50
Figura 26. Cuadro 2#.	51
Figura 27. Cuadro 3#.	52
Figura 28. Cuadro 4#.	53
Figura 29. Cuadro 5#.	54
Figura 30. Cuadro 6#.	55
Figura 31. Sistema comprometido.	58
Figura 32. Lobby de ventanas.	59
Figura 33. Ciudad error.	61
Figura 34. Mundo caos.	62
Figura 35. Pixelitos.	64
Figura 36. Contenido XXX.	65
Figura 37. Generador de personaje.	67
Figura 38. Mercado negro.	68
Figura 39. Foto de sistema comprometido.	70
Figura 40. Boceto de Lobby de ventanas.	71
Figura 41. Foto del retablo que se dañó.	72
Figura 42. Foto de Lobby de ventanas.	72
Figura 43. Pantallazo de Ciudad error (progreso).	74
Figura 44. Foto de Ciudad error.	74
Figura 45. Pantallazo de Mundo caos (Progreso).	76

Figura 46. <i>Foto de Mundo caos.</i>	76
Figura 47. <i>Foto de Pixelitos.</i>	77
Figura 48. <i>Foto de Contenido XXX.</i>	79
Figura 49. <i>Burdel de Ámsterdam.</i>	80
Figura 50. <i>Foto de Generador de personaje.</i>	81
Figura 51. <i>Pantallazo de un juego de vestir (Dress up Game).</i>	81
Figura 52. <i>Foto de Mercado negro</i>	83
Figura 53. <i>Mapa de sala.</i>	84
Figura 54. <i>Disposición de la obra.</i>	85

Resumen

Título: Digitopía. *

Autor: Julián Eduardo Lara Navarrete. **

Palabras Clave: Ilustración, Nostalgia, Web, estética, archivo, personajes, escenarios, interface.

Descripción:

Digitopía consta en una serie de ocho piezas soportadas en tabloides MDF de 50 × 70 cm abarcando un espacio total de 1,15 m x 3,90 m, que exploran la arquitectura imaginaria del ciberespacio. La obra funciona como un archivo de viviendas personales en la Web, representadas mediante diseño de personajes y escenarios originales que se alejan del realismo convencional. La propuesta destaca por la hibridación de narrativas fantásticas con elementos gráficos propios de las interfaces antiguas traídas del Webcore, con el fin de activar la memoria colectiva y generar tensión estética entre la innovación del diseño y la nostalgia de los componentes visuales recuperados.

* Trabajo de Grado

** Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia – IPRED. Artes Plásticas
Director: Alakxter Oyola. Magister en Semiótica

Abstract

Title: Digitopia. *

Author: Julián Eduardo Lara Navarrete. **

Key Words: Illustration, Nostalgia, Web, aesthetics, archive, characters, settings, interface.

Description:

Digitopia consists of a series of eight pieces mounted on 50 × 70 cm MDF panels, covering a total area of 1.15 m x 3.90 m, which explore the imagined architecture of cyberspace. The work functions as an archive of personal wellings on the Web, represented through original character and setting designs that depart from conventional realism. The piece stands out for its hybridization of fantastical narratives with graphic elements from vintage interfaces reminiscent of Webcore, aiming to activate collective memory and generate aesthetic tension between innovative design and the nostalgia of the recovered visual components.

*Degree Work

** Institute for Regional Projection and Distance Education – IPRED. Visual Arts
Director: Alakxter Oyola. Master's in Semiotics.

Introducción

En la sociedad contemporánea, la frontera entre la realidad y el entorno virtual se ha vuelto casi imperceptible. Vivimos en lo que Jean Baudrillard denomina como una “hiperrealidad”, donde los simulacros digitales proceden y moldean nuestra experiencia de lo cotidiano. En este contexto nace Digitopía, un proyecto de artes plásticas que busca investigar la arqueología de la red a través de la estética Webcore y la nostalgia de finales del siglo XX e inicio del siglo XXI.

El proyecto consta de una serie de ocho ilustraciones montadas en retablos MDF con medidas de 50 × 70 cm. Estas piezas no funcionan como simples representaciones decorativas, sino que hacen la función de un archivo personal y fantástico de la experiencia humana en la web. Al utilizar íconos e interfaces de sistemas operativos obsoletos tales como Windows 95, Windows 98 y Windows XP, la obra recurre a la hauntología de Mark Fisher: la persistencia de esos “futuros perdidos” que prometían una red utópica y hoy se manifiestan como fantasmas en un presente saturado y caótico.

A través de una imagen retórica de la imagen, concepto analizado por Roland Barthes, cada ilustración hace uso de las interfaces como un código de significación. El orden geométrico de los soportes físicos contrasta con el caos narrativo de los escenarios, creando una tensión semiótica que, bajo los pensamientos teóricos de Emilio Garroni, se desafía los sistemas de expectativas del espectador. Digitopía se apropia de estos signos del pasado de una manera puramente posmoderna, según los manifiestos recopilados por Anna Maria Guasch para cuestionar la hiperconexión actual.

Finalmente, esta tesis no solo busca explorar la estética del error y la nostalgia, sino también, proponer la integración formal de la ilustración digital dentro del programa de artes plásticas. A través de referentes como Joel Guerra, Cory Arcangel y Olia Lialina, se pretende

demostrar que la interfaz digital es un campo de batalla donde se negocian la identidad, el control social y la memoria colectiva.

I. Temática de creación artística

1.1. Planteamiento del problema

Hoy en día vivimos en un entorno digital contemporáneo que ha transitado de la libertad exploratoria y la precariedad técnica del internet de finales de los noventas hacia un modelo de hiperconexión saturado, corporativo y estandarizado. En este panorama, estéticas nostálgicas como el Webcore emergen no solo como un ejercicio de añoranza visual, sino como un síntoma de resistencia frente a la homogeneidad de las interfaces actuales. Sin embargo, la asimilación de estas estéticas dentro de la producción artística de los nuevos medios corre el riesgo de quedarse en la mera decoración o el pastiche superficial si no se profundiza en las dinámicas de alineación y desborde visual que configuran la experiencia del usuario hiperconectado.

Surge entonces la contradicción en la práctica de la ilustración contemporánea: la dificultad de representar el caos conceptual y el aislamiento afectivo que produce la virtualidad utilizando sus propios lenguajes visuales. Existe una desconexión entre la inmaterialidad de la imagen digital que habita las pantallas y su capacidad para confrontar físicamente al espectador en un espacio de exposición real. Al limitarse al soporte virtual, la creación digital muchas veces pierde pesadez, la escala y la presencia objetual necesarias para generar una experiencia crítica sobre la misma tecnología que la produce.

Por lo tanto, el problema de esta investigación artística radica en cómo articular en cuerpo que contextualice la estética del Webcore para evidenciar los síntomas de la hiperconexión digital contemporánea. Se plantea el reto de trasladar la saturación y el error del plano virtual a una

propuesta objetual y museográfica concreta, donde la imagen pixelada adquiera una densidad física espacial capaz de interpelar al sujeto contemporáneo en su relación con la máquina.

1.2 Justificación

El desarrollo de la presente propuesta trasciende la mera visualidad para concentrarse en la recuperación arqueológica de la memoria inscrita en la experiencia digital. El proyecto se constituye como un archivo que articula, desde una perspectiva situada, las percepciones individuales del ecosistema virtual contemporáneo. Para ello, se recurre a la estética Webcore, la cual reapropia elementos visuales de la red a finales de los noventa y principios de los dos mil como estrategia para activar la nostalgia crítica en torno a la evolución de las interfaces tecnológicas. La propuesta emerge de la necesidad de examinar plásticamente los tránsitos técnicos y afectivos que transformaron los entornos de navegación interactiva, utilizando aplicaciones de ilustración y edición digital para reinterpretar dichos imaginarios.

La propuesta potencia su impacto visual mediante la ilustración y la edición digital, herramientas que permiten reinterpretar los códigos de las series web y los videojuegos desde una perspectiva más contemporánea. De esta manera resulta accesible para quienes vivieron esos años del internet, como para quienes hoy en día se interesan por la manera en que se veía ese apartado visual.

El potencial que contiene esta propuesta para artes plásticas radica en tener la capacidad para dialogar con las líneas de investigación institucionales a través del uso de medios digitales y estéticas contemporáneas. Al integrar estéticas visuales como “Webcore”, el proyecto expande el horizonte técnico y teórico de la facultad, dando una perspectiva actualizada en la producción visual. Así mismo, esta investigación se constituye como un referente para aquellos estudiantes que se encuentren interesados en la innovación, fortaleciendo el archivo académico de la

institución con un antecedente solido sobre nuevas especialidades y lenguajes. A nivel regional, la propuesta resultara innovadora, pues introduce exploraciones de índoles conceptual y plásticas poco transitadas en el contexto local; a su vez esto se integra al Net Art de manera natural como manera de expandir las posibilidades de hacer arte.

En la crítica artística nacional, el proyecto beneficiará el campo mediante la introducción de nociones como la “nostalgia digital”, lo cual dará el incentivo a la actualización de las herramientas de análisis crítico. Al proponer que lo digital, la baja resolución y lo efímero son sujetos de un estudio riguroso, se desafiara las concepciones de lo tradicional sobre el “arte valioso”, fomentando nuevos interrogantes sobre la relación que hay del espectador y las interfaces digitales. Finalmente, en el ámbito de la creación, la propuesta hace contribución a la diversidad de los lenguajes artísticos más allá de las disciplinas convencionales. Al trabajar desde la memoria digital, se establece un puente de lo estético que resuena con las generaciones nativas digitales, haciendo validación de las nuevas formas de como habitar y hacer creación en el ecosistema artístico contemporáneo.

1.3 Objetivos

1.3.1 General

Elaborar ocho ilustraciones que tratan de una distopía, usando la estética del Webcore en donde se utiliza elementos como: interfaces, iconos, colores saturados, entre otros elementos del internet de los noventas, además de también agregar complementos característicos de la web contemporánea tomando los tiempos del dos mil al dos mil diez, así mismo estas serán impresas en plastificado mate con formato CMYK para tener mejor coherencia con los colores y colocadas sobre tabloides MDF como soporte teniendo unas dimensiones de 50 × 70 cm.

1.3.2 Específicos

Explorar con herramientas de ilustración y edición de imágenes para desarrollar un lenguaje visual coherente con la propuesta.

Buscar referentes que ayuden a retroalimentar mejor el desarrollo del proyecto.

Producir la serie de ilustraciones en donde se evidencie escenas de un mundo digital con estética Webcore de los años 90.

II. Marco teórico y referencial

2.1 Referentes conceptuales

2.1.1 El Webcore una estética que alude a los años 90

Es una estética de la web que alcanzo una notable popularidad hacia el año 2020, utilizado en disciplinas como la música, ilustración y la animación, un referente fundamental en su consolidación es el artista Joel Guerra, que con su serie titulada ENA impulsó la experimentación visual bajo este estilo. Técnicamente, esta corriente se caracteriza por la apropiación de interfaces de sistemas operativos antiguos como lo son Windows 95,98 y XP, incluyendo a la lista el Windows 7, haciendo integración de elementos iconográficos de videojuegos y páginas web. Esta propuesta no solo tiene límite en lo digital, sino que extiende su influencia en el diseño de la indumentaria y la composición cromática, dándole resignificación a la nostalgia virtual a través de una identidad visual cohesiva.

Y tocando el apartado de lo visual quiero hablar también sobre la imagen de mala calidad y el glitch; para justificar estos apartados tengo la idea planteada en “The Glitch moment(um)” (Menkman, 2011), en la cual habla sobre que el glitch lo define como una ruptura (real o simulada) del flujo convencional de información en los sistemas de comunicación, que resulta en un accidente percibido o un error, esto no fue del todo aleatorio ya que se busca evocar un aire de nostalgia.

2.1.2 *Fantasía de Digitopía*

El imaginario de Digitopía se muestra como una representación fenomenológica de las diversas situaciones a las que el usuario se enfrenta o se topa en la red. En este entorno, la experiencia digital se recontextualiza bajo la lógica del espectáculo, convirtiendo la navegación cotidiana común y corriente en una narrativa visual con la fuerza dramática de una serie web, a su vez algo fantasioso; esto último lo podemos relacionar con lo que se dice en “el acoso de las fantasías” (Žižek, 2011, pp. 15-20), donde el texto nos explica que al fantasear con lo que nos imaginamos es una manera de desear algo, alguien, o que suceda, debido a cómo se estructura. Dando mención a eso, podemos tener en cuenta el qué, cómo y por qué nos trae ese pensamiento; con esos datos afirmo que Digitopía se generó por el gusto que le tengo al internet, pero a medida que realizaba cada ilustración me doy cuenta que este mundo digital no es del todo perfecto esto ya hice mención en otros apartados ya que se debe a las fallas o errores visuales que contiene este tipo de mundo que concebí.

En este capítulo analizo la dualidad entre la naturaleza fantasiosa de Digitopía y situaciones reales en donde subyacen en la interacción digital. Más allá de la ficción, con la obra busco representar las realidades habitadas por los usuarios en la web, particularmente en el ámbito de los vínculos interpersonales. Al respecto, como se señala en “*Conductas sociocomunicativas los nativos digitales*” (Millán y García, 2012, Págs. 19-37), teniendo en cuenta las tablas y gráficos pude deducir que los jóvenes suelen preferir las relaciones presenciales, hay otros casos en donde prefieren las virtuales debido a su accesibilidad y rapidez, aun cuando estas relaciones se perciban como emocionalmente superficiales. Esta cuestión resuena con la estructura de Digitopía: entornos donde lo virtual se experimenta como una fantasía tangible. Estas dinámicas abarcan desde la búsqueda de afecto hasta el consumo de servicios de acompañamiento virtual y contenido para

adultos, donde la plataforma se convierte en un espacio de consumo carnal despersonalizado, teniendo casi la misma función como la de un burdel.

2.1.3 ¿La utopía debe ser perfecta?

Tal como se expone en el libro primero de “Utopía” (Moro, 1964, pp. 20-55.), el autor denuncia la falta de control en el sistema de justicia, la ambición monárquica y la profunda desigualdad económica de su época. Estas problemáticas encuentran un eco directo en Digitopía, donde se observa una alarmante falta de regulación en las interacciones de los usuarios: la ausencia de moderación en las opiniones genera caos, el clasismo se manifiesta a través de la apariencia estética de los perfiles y existe clara desventaja para quienes no pueden acceder a objetos o beneficios mediante pagos, rompiendo así el ideal de igualdad comunitaria que Moro propina como solución.

2.1.4 La utopía, distopía y las entidades que se encuentran en Digitopía

En este capítulo, se harán análisis a las dimensiones utópicas y distópicas en Digitopía, tomando como referencia las obras de “*Un mundo feliz*” (Huxley, 2014) y “*1984*” (Orwell, 1980). Mientras que Huxley presente una realidad de aparente perfección que oculta matices perturbadores similares a los escenarios realizados en Digitopía, donde la novela de Orwell nos revela como hay un control totalitario mediante la vigilancia constante. En Digitopía, esta vigilancia no es ejercida por un grupo de personas o un partido político, sino por el propio sistema virtual, el cual somete a los usuarios a una hiperconexión de manera disimulada pero que es absoluta.

El mundo de Digitopía se rige bajo un sistema virtual que ejerce control sobre sus usuarios mediante programas, páginas y redes sociales. En un entorno, los individuos se ven impulsados de

crear una identidad alternativa, el avatar para poder interactuar con los demás. Esta práctica permite a aquellos que en la vida real se sientan incapaces de expresar sus opiniones, encuentren en el mundo virtual la libertad para hacerlo mediante sus identidades creadas. Esta dinámica se puede entender como una faceta de la vida contemporánea, donde Digitopía funciona como una analogía de los MUDs (Multi-User Dungeons o entornos multiusuario), término analizado en “*Life on the screen*” (Turkle, 1995, p. 115).

En este sentido, y siguiendo los planteamientos vistos en el capítulo “*Huida de la imagen*” del escrito “*En el enjambre*” (Han, 2014), la hiperconexión digital caracteriza a la sociedad contemporánea por su uso excesivo de estímulos, información y exposición constante. Bajo este contexto, lo digital deja de ser una herramienta de comunicación para volverse un espacio existencial. Los usuarios buscan un refugio ante la sobrecarga de la realidad; una “*escapatoria*” que, según Han, debe entenderse como una forma de supervivencia simbólica ante la saturación del entorno.

Desde esta perspectiva, la creación de personajes y escenarios en Digitopía surge como una respuesta a la búsqueda de sentido dentro del caos digital. Las ilustraciones plantean un universo alternativo donde la imaginación opera como vía de escape y reconstrucción. Así, el proyecto no solo se recrea un entorno visual cargado de memoria, sino que propone una relectura del espacio digital: un lugar donde lo imperfecto, lo saturado y lo artificial adquieren un valor estético y emocional. De este modo, Digitopía se constituye como un territorio intermedio entre el recuerdo y la proyección, entre el ruido digital y la necesidad humana de hallar belleza en medio de la monotonía cotidiana.

2.1.5 El software como hechicería y la ilusión del usuario soberano

La construcción visual y conceptual de Digitopía dialoga directamente con las críticas de Wendy Hui Kyong Chun en torno a la naturaleza ideológica del software. Chun argumenta que el código fuente es frecuentemente mitificado como una deidad autónoma y puramente ejecutable, un fenómeno que denomina *sourcery* (un juego de palabras en inglés entre ‘source code’-código fuente y ‘sorcery’-hechicería) (Chun, 2011, p. 19). Esta lógica reduce un proceso técnico complejo, material y multipropósito a una relación de casualidad mágica: la falsa premisa de que la propuesta alfanumérica genera instantáneamente la acción visible.

En el entorno de las interfaces contemporáneas, esta abstracción produce la figura del “usuario soberano” (Chun, 2011, p. 59), un sujeto al que se le otorga una ilusión de dominio absoluto, transparencia y libertad de elección a través de entornos gráficos amigables. Sin embargo, Chun demuestra que esta visibilidad de la interfaz opera como un mecanismo de ocultamiento: mientras el usuario experimenta el placer causal de navegar, hacer clic o personalizar su entorno, los procesos de cuantificación, rastreo corporativo y gubernamental neoliberal se ejecutan de manera invisible en las capas profundas del sistema. Digitopía instrumentaliza la estética del Webcore precisamente para fracturar esta ilusión de soberanía, evidenciando las costuras, los errores y la opacidad de un sistema que pretende ser perfecto.

2.1.6 El glitch y la mala calidad de imagen

Como se plantea en “*Los condenados de la pantalla*” (Steyerl, 2014, p. 22), la baja resolución y la “mala calidad” constituyen, en realidad, un lenguaje propio donde las máquinas hacen el intento de hacer procesamiento de datos bajo severas restricciones técnicas. Esta idea dialoga con lo expuesto en “*The Glitch moment(um)*” (Menkman, 2011, p. 26), donde se explora

el glitch no solo como un fallo técnico aislado, sino como una demostración estética de las fisuras en sistemas considerados perfectos. Esa tensión entre la norma tecnológica y el error como lenguaje es lo que se evidencia y se pone en valor en el mundo de Digitopía.

2.1.7 Signo e imagen de Digitopía

Bajo esta premisa, es fundamental recalcar que la creación de imágenes en Digitopía no constituye un acto casual o una mera captura de lo real, sino que es el resultado de una elección deliberada entre varias posibilidades técnicas y estéticas. Esta capacidad de selección es, precisamente, lo que otorga a la imagen su carácter semiótico y su función de signo. Como se sostiene en “Proyecto Semiótica: El signo y la imagen y el lenguaje del cine” (Garroni, 1974, pp. 145 y 149), incluso la imagen más “natural” o realista está sujeta a una organización formal que depende de la competencia del perceptor. Por lo tanto, la lectura de la obra no es pasiva, sino que está mediada por sistemas de expectativas y códigos culturales que transforman lo percibido en un mensaje interpretable.

2.1.8 ¿Nos volveremos digitales sin saberlo?

Concordando con lo que se dice en “Cultura y simulacro” (Baudrillard, 1978, pp. 9-150), a través del análisis de diversos consumos culturales desde blogs y foros hasta los medios cinematográficos, se hace evidente un desplazamiento del sujeto desde el plano de la realidad hacia un entorno digital. Esta transición no debe entenderse como una simple “preferencia” por lo tecnológico, sino como la culminación del proceso de implosión que describe Baudrillard. En este escenario, la sociedad no se traslada al mundo digital de forma consciente, sino que lo real es absorbido por el simulacro en un “segundo” plano casi imperceptible por muchos, pero no por

pocos. La distinción entre lo físico y lo virtual desaparece, dando paso a una hiperrealidad donde el modelo digital no solo limita la vida, sino que la precede y la dicta.

2.1.9 Digitopía un fantasma de un futuro pasado, presente y futuro

El título que le coloque a este subcapítulo fue para yo poder reflexionar sobre la genealogía de los entornos virtuales, desde pioneros como “Worlds.com (1994)” y “Second Life (2003)”, hasta fenómenos contemporáneos como lo son “Roblox (2006)” o “VRchat (2017)”. Sin embargo, más allá de la evolución técnica, subyace una cuestión hauntológica: la tendencia de estos mundos a reciclar estéticas de interfaces antiguas. Según los planteamientos vistos en “Los fantasmas de mi vida” (Fisher, Los fantasmas de mi vida, 2018, pp. 13-14 y 26), este fenómeno no es una simple nostalgia, sino la manifestación de un “futuro perdido”. Al integrar elementos del pasado, estos espacios digitales intentan retener la promesa optimista de las décadas finales del siglo XX, una época donde se creía que el ciberespacio sería un refugio de la libertad radical, antes de ser alcanzado por la saturación y el control del realismo capitalista.

2.1.10 La retórica del simulacro: apropiación y connotación en la estética del Webcore

La construcción visual de Digitopía opera bajo lo que se conversa en “*La retórica de la imagen*” (Barthes, 2016, p. 10), debido a que, en las ocho ilustraciones del proyecto, los iconos y las interfaces no funcionan como herramientas operacionales, sino como connotadores de un mundo tecnológico con fallas. Esta elección estética se inscribe en la sensibilidad descrita en los “*Manifiestos del arte postmoderno*” (Guasch, 1980-1990, p. 157.), donde la originalidad es desplazada por el apropiacionismo. Al “citar” una interfaz obsoleta y re contextualizarla sobre soportes de tabloides MDF, la obra rompe la transparencia del medio digital, haciendo que el

perceptor enfrente la imagen no como una ventana natural, sino como un artefacto cultural cargando de memoria y crítica.

Así mismo, esta lógica de apropiación responde a lo que se habla en “Convergence Culture” (Jenkins, 2006, p. 14) denomina la cultura participativa, un escenario donde el consumidor contemporáneo deja de ser un espectador pasivo para convertirse en un agente activo que altera, edita y redistribuye los contenidos mediáticos. Las piezas de Digitopía no solo citan interfaces obsoletas, sino que exigen un ejercicio de inteligencia colectiva por parte del espectador, quien debe recurrir a sus competencias y recuerdos compartidos del internet primitivo para decodificar las narrativas fragmentadas que habitan en cada retablo.

2.2 Referentes artísticos

2.2.1 Laurie Anderson

Es una artista vanguardista la cual ha dejado una huella indeleble en las artes visuales y sonoras. Su estilo se basa en combinar música minimalista, diapositivas, mimo, efectos de luces y sonido, recitados y reflexiones irónicas sobre el lenguaje, la política norteamericana, el rol de los sexos y la civilización occidental moderna. Ha sido creadora de varios instrumentos como lo son el violín de arco de cinta y ha desarrollado un traje con sensores que disparan diversos sonidos de batería electrónica. Su enfoque interdisciplinario, su exploración de la tecnología y la voz la han llevado a moverse con naturalidad en la performance, la música, la poesía y la escultura.

Figura 1.

A Virtual Reality of Stories.



Ficha técnica:

Título de la obra: A Virtual Reality of Stories.

Autor: Laurie Anderson.

Técnica: Realidad virtual.

Soporte: digital.

Fecha: 2017.

La obra elegida se llama “A Virtual Reality of Stories” y trata una simulación de realidad virtual en donde se puede viajar a través de un mundo que está compuesto por palabras, letras, frases, historias y dibujos, también cuenta con sonidos e interacción con ese espacio virtual.

La razón por la cual elegí esta artista como referente es por el cómo creo un espacio con el cual el público puede interactuar cosa la cual se relaciona con el proyecto que hago, pero con la

diferencia de que son ilustraciones con un significado ya establecido por mí. Los espectadores bien pueden sacar sus propias conclusiones.

2.2.2 Cao Fei

Es una artista que ha explorado las subculturas juveniles y los flujos del pop global como el pop cantonés, el anime japonés y el Hip hop estadounidense. En su obra ella combina la crítica social y estética digital en donde muestra el contraste entre el rápido crecimiento económico de china y la marginación social resultante.

Figura 2.

RMB - A Second Life City Plannig by China Tracy.



Ficha técnica:

Título de la obra: RMB City – A Second Life City Planning by China Tracy.

Autor: Cao Fei.

Técnica: modelado 3D.

Soporte: Digital.

Fecha: 2007.

Esta artista en su obra titulada “RMB City – A Second Life City Planning by China Tracy, 2007”, es un video de 6 minutos donde Fei muestra cómo está elaborada la construcción de una ciudad que fue realizada mediante un metaverso llamado “Second Life” en donde hace la utilización de una variedad de objetos y estructuras para que tenga una apariencia caótica.

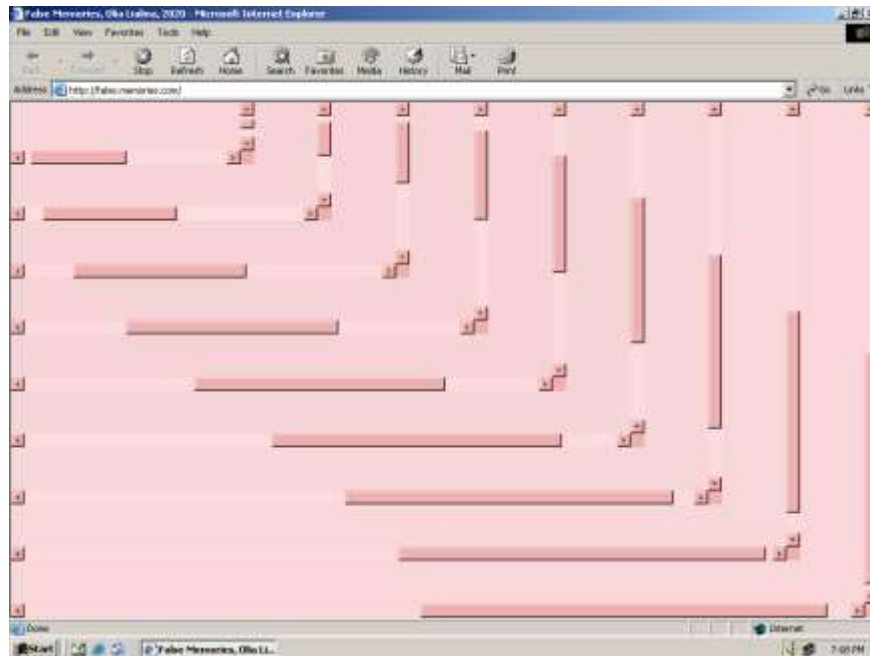
La razón por la cual acepte a esta artista es el caos que se evidencia en su obra anteriormente mencionada ya que ese desorden también se puede evidenciar en las ilustraciones que realizo, como muestra de que Digitopía tiene sus errores.

2.2.3 Olia Lialina

Esta artista basa su obra en el Net Art esto se debe a que la mayor parte de sus obras tienen un enfoque al uso de internet como medio artístico en donde ha explorado la intersección entre el hardware y el software y la acción humana, creando obras que reflejan la complejidad de la red, su impacto en la comunicación y la cultura.

Figura 3.

False Memories.



Ficha técnica:

Título de la obra: False Memories.

Autor: Olia Lialina.

Técnica: edición GIF.

Soporte: digital.

Fecha: 2020.

La artista en su obra "False Memories (2020)" el cual es un GIF que da tributo a los usuarios y desarrolladores de Internet Explorer, también ella considera que es una reflexión sobre

la creciente sensación de nostalgia entorno al pasado de la web. La obra ofrece una inmersión en esta netstalgia: ver el pasado rosa, recordar cosas que nunca nos han pasado, pero nos gustaría creer de otra manera. La elección de esta artista se debe a su factor nostalgia, la elección de elementos de un internet pasado es algo que hago constantemente en las ilustraciones planteadas para este proyecto.

2.2.4 Cory Arcangel

Es un artista, curador, compositor y empresario que vive y trabaja en Stavanger, Noruega. Arcangel explora el potencial y las fallas de las tecnologías digitales antiguas y nuevas, destacando su obsolescencia, humor, atributos estéticos y, a veces una influencia inquietante en la vida contemporánea. Aplicando una metodología semiarqueológica, su práctica explora, codifica y hackea el lenguaje estructural de los videojuegos, el software, las redes sociales y el aprendizaje automático, tratándolos como tema y medio.

Figura 4.

Totally Fucked.



Ficha técnica:

Título de la obra: Totally fucked.

Autor: Cory Arcangel.

Técnica: programación.

Soporte: Digital.

Fecha: 2003.

En su obra llamada “Totally Fucked” (2003) es un ROM que trata de un bucle infinito donde el personaje de Mario Bros, se encuentra atrapado en un mar de pixeles azules. Esta obra es

un comentario de nuestra obsesión con la tecnología y lo absurdo de nuestra expectativa de que mejore nuestras vidas.

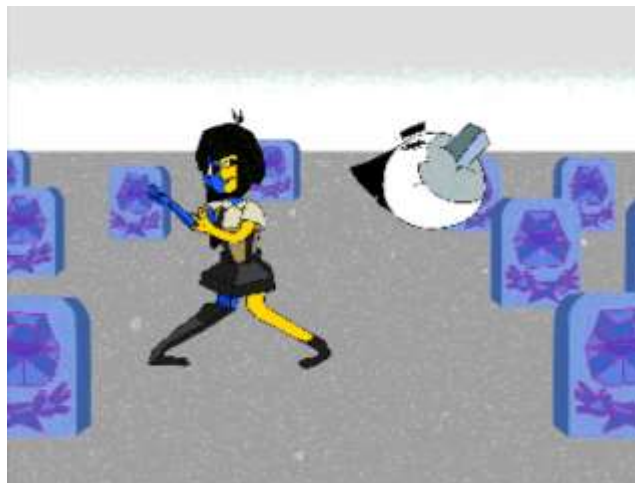
Elegí esta obra porque de cierta forma su mensaje se relaciona con Digitopía, el cual es un mundo digital donde las personas al tener su personaje virtual les hace creer que lo tienen todo solucionado con únicamente cambiar su apariencia.

2.2.5 Joel Guerra

Es un youtuber y animador peruano que comenzó subiendo animaciones a YouTube en donde parodiaba productos artísticos que le gustaban como el anime o videojuegos tanto así que también realizó parodias a youtubers conocidos; Parodias que lo guiaron a desarrollar animaciones que contaban diversas historias.

Figura 5.

ENA Series.



Ficha técnica:

Título de la obra: ENA.

Autor: Joel Guerra.

Técnica: animación.

Soporte: digital.

Duración: 24min.

Fecha: 2020.

Es la inspiración principal del proyecto en cuestión ya que lo considero como uno de los que popularizaron la estética Webcore, gracias a su mini serie web llamada ENA (2020) de unos cuatro capítulos, serie que también tiene un juego llamado "ENA: Dream BBQ" (2025) el cual ya cuenta con una beta (versión previa de libre acceso), basados en un mundo digital donde ocurren sucesos de manera aleatoria.

Joel desde hace años es una de mis aspiraciones en el mundo del arte la manera de como inicio haciendo animaciones parodia de videojuegos, series, entre otras cosas, hasta crear escenarios distópicos como los que se plantean en la serie y videojuego de ENA; mundos habitados por personajes de diferentes colores, tamaños y formas.

2.2.6 Ben Bocquelet

Es un productor, animador y guionista franco-británico. Estudio animación en la École des Métiers du Cinéma d'Animation de Angulema y se trasladó a Londres en 2003, donde trabajo en el estudio de animación AKA, especializado en publicidad.

Figura 6.

Imagen promocional de The Amazing World Of Gumball.



Ficha técnica:

Título de la obra: The Amazing World of Gumball.

Autor: Ben Bocquelet.

Técnica: animación.

Soporte: digital.

Duración: 6 temporadas.

Fecha: 2011.

Es otro referente al momento de diseño de personajes y uso de escenarios reales para contar sus historias en la serie el increíble mundo de Gumball serie de televisión empezando su emisión en 2011; el uso de escenarios reales es uno de los apartados que me planteo usar para ejecutarlos en Digitopía.

2.3 Antecedentes

2.3.1 Payatopía

Figura 7.

Cuadro 1.



Ficha técnica:

Nombre de la pieza: cuadro 1#.

Dimensiones: 50x30 cm.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: adhesivo plastificado mate sobre tabloide MDF

Fecha: 2024.

Figura 8.*Cuadro 2.*

Ficha técnica:

Nombre de la pieza: cuadro 2#.

Dimensiones: 50x30 cm.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: adhesivo plastificado mate sobre tabloide MDF

Fecha: 2024.

Figura 9.*Cuadro 3.*

Ficha técnica:

Nombre de la pieza: cuadro 3#.

Dimensiones: 50x30 cm.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: adhesivo plastificado mate sobre tabloide MDF

Fecha: 2024.

Figura 10.*Cuadro 4.*

Ficha técnica:

Nombre de la pieza: cuadro 4#.

Dimensiones: 50x30 cm.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: adhesivo plastificado mate sobre tabloide MDF

Fecha: 2024.

Figura 11.*Cuadro 5.*

Ficha técnica:

Nombre de la pieza: cuadro 5#.

Dimensiones: 50x30 cm.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: adhesivo plastificado mate sobre tabloide MDF

Fecha: 2024.

Figura 12.*Cuadro 6.*

Ficha técnica:

Nombre de la pieza: cuadro 6#.

Dimensiones: 50x30 cm.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: adhesivo plastificado mate sobre tabloide MDF

Fecha: 2024.

Este ejercicio fue desarrollado para una clase llamada ilusión y utopía del sexto semestre de Artes Plásticas de la UIS, en el mes de mayo del 2024, debido a que se quería explorar el significado de utopía. Esta obra se llama Payatopía, que se compone de una serie con seis

ilustraciones impresas en adhesivo mate pegadas a tabloides MDF de 50x30cm; fueron desarrolladas mediante ilustración y edición de imágenes para mostrar una utopía en la cual todas las personas son payasos los cuales experimentan situaciones que sucederían en la vida cotidiana.

Este ejercicio sirvió para guiarme por el tema de la utopía y como este tipo de mundos se puede tornar en algo distópico y también me ayudo a ver que el mejor soporte para este tipo de trabajos es el MDF, gracias a este soporte rígido permite comprender cómo la aglomeración de estímulos visuales tensiona los hábitos perceptuales del espectador.

2.3.2 Anomalía: Lo que ya no puede ocultarse

Figura 13.

Fotos de ilustraciones dispuestas en la pared.



Figura 14.

Ilustración 1.



Figura 15.

Ilustración 2.



Figura 16.

Ilustración 3.



Figura 18.

Ilustración 5.

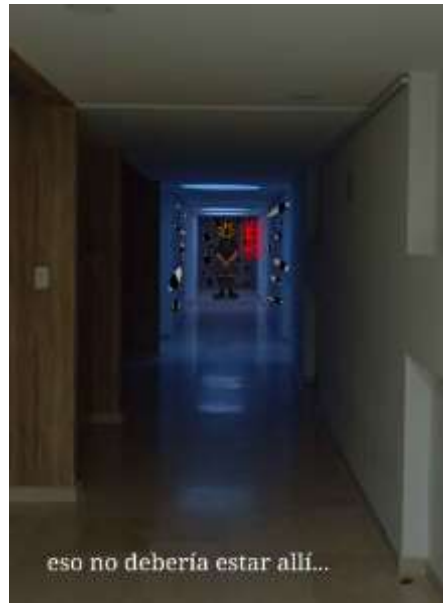


Figura 19.

Ilustración 6.



Figura 21.

Foto de la animación.



Ficha técnica:

Nombre del video: Piloto.

Duración: 2 min.

Técnica: animación.

Soporte: digital.

Fecha: 2024.

Figura 22.

Foto de adhesivos 1.



Figura 23.

Foto de adhesivos 2.



Ficha técnica:

Nombre de la pieza: sin nombre.

Dimensiones: 1.70mx90 cm.

Técnica: adhesivo.

Soporte: adhesivo plastificado mate sobre panel de vidrio

Fecha: 2024.

Figura 24.

Foto de escultura.



Ficha técnica:

Nombre de la pieza: sin nombre.

Dimensiones: 1.50mx47 cm.

Técnica: escultura.

Fecha: 2024.

Este ejercicio fue realizado en el mes de noviembre del 2024 para la materia Profundización bidimensional y tridimensional: imagen, concepto y significación de Artes plásticas de la UIS. Esta obra trataba de una instalación la cual contaba con un objeto tridimensional de 1,50m que era uno de los personajes principales llamado garabato, serie de siete ilustraciones impresas en adhesivo mate y pegadas en cartón piedra con unas medidas de 45cm x 34cm en donde se hallaban personajes ubicados en lugares liminales, tres stickers de 1,70mx90cm y una animación donde interactúan 3 personajes con una duración de 2min alojada en YouTube para su preservación (https://youtu.be/VoYfxWYA_sc).

Este proyecto me sirvió para experimentar con la creación de personajes menciono esto debido a que en Digitopía se presta mucho para agregar personajes de cualquiera de las obras que se hallan en el apartado de los antecedentes.

2.3.3 Sin título

Figura 25.

Cuadro 1#.



Ficha técnica:

Técnica: Ilustración.

Nombre de la pieza: cuadro 1#.

Dimensiones: 40 × 60 cm.

Soporte: Cartón piedra.

Fecha: 2025.

Figura 26.*Cuadro 2#.*

Ficha técnica:

Técnica: Ilustración.

Nombre de la pieza: cuadro 1#.

Dimensiones: 40 × 60 cm.

Soporte: Cartón piedra.

Fecha: 2025.

Figura 27.*Cuadro 3#.*

Ficha técnica:

Técnica: Ilustración.

Nombre de la pieza: cuadro 3#.

Dimensiones: 40 × 60 cm.

Soporte: Cartón piedra.

Fecha: 2025.

Figura 28.*Cuadro 4#.*

Ficha técnica:

Técnica: Ilustración.

Nombre de la pieza: cuadro 4#.

Dimensiones: 40 × 60 cm.

Soporte: Cartón piedra.

Fecha: 2025.

Figura 29.*Cuadro 5#.*

Ficha técnica:

Técnica: Ilustración.

Nombre de la pieza: cuadro 5#.

Dimensiones: 40 × 60 cm.

Soporte: Cartón piedra.

Fecha: 2025.

Figura 30.*Cuadro 6#.*

Ficha técnica:

Técnica: Ilustración.

Nombre de la pieza: cuadro 6#.

Dimensiones: 40 × 60 cm.

Soporte: Cartón piedra.

Fecha: 2025.

Este ejercicio fue realizado en el de junio del 2025 para la clase Profundización Bidimensional y tridimensional, función y contextos del octavo semestre de Artes Plásticas de la UIS. Esta obra la cual es una serie de seis ilustraciones impresas en adhesivo mate y pagadas a un

cartón piedra con unas medidas de 40 × 60 cm, fue elaborada como una manera de archivo y memoria en donde con ilustración y edición de imágenes reinterpreto la estética del webcore; donde ubico a un personaje que va viajando por todo un sistema operativo y lugares digitales donde es rodeado por errores de computadora.

Me sirvió para seguir explorando ese pequeño mundo digital que en un principio no lo concebí para que fuese eso, pero esa idea me llamo la atención para seguir desarrollándola en este trabajo actual agrandando lo que sería el mundo digital y aproximarse a la técnica inicial al lenguaje del error (glitch).

III. Proceso, Bitacora y Metodología de Digitopía

Este apartado expone la relevancia personal y el proceso constructivo de la propuesta. El proyecto se define como un archivo visual de memoria, concebido no solo como una obra terminada del todo, sino como una estructura dinámica con el potencial de ser expandido hacia nuevas temáticas del entorno digital.

En términos de desarrollo, abarcando el diseño de escenarios, personajes, composición y uso de colores, la obra hace articulación mediante un diálogo constante con referentes estéticos y teóricos que han guiado la ejecución desde su fase inicial hasta la consolidación final bajo el concepto de Digitopía.

3.1 Del cartón piedra al MDF una evolución material y conceptual

En el recorrido por la producción artística anterior evidencia no solo una evolución temática, sino una transformación en la comprensión del soporte. Mientras que en *'Anomalía'* y *'Sin Título'* el uso del cartón piedra respondía a una experimentación intuitiva con la textura y el relieve, el uso de MDF en *'Payatopía'* significó la asimilación del soporte como una interfaz en sí misma. La rigidez, el paso y la llanura del MDF otorgan a las ilustraciones una presencia objetual que emula la frialdad de las pantallas y los dispositivos tecnológicos, consolidándose, así como el soporte definitivo para las ocho piezas que integran *'Digitopía'*.

3.2 Creación de Digitopía a partir de la búsqueda del Webcore

La metodología de investigación visual se fundamenta en el análisis de referentes artísticos que manejan la estética del internet, destacando figuras como Joel Guerra, así como pioneros del net.art de la talla de Olia Lialina y Cory, quienes integran elementos de la web de los noventas en sus obras. Este proceso se complementa con una labor de arqueología digital en repositorios como Internet Archive y archivos iconográficos de sitios web históricos. En el plano conceptual, se realizó un rastreo de categorías teóricas vinculadas al proyecto, tales como la nostalgia tecnológica, la interconexión digital y la estética glitch.

3.3 Significado de la obra

En este apartado le doy significado desde mi punto de vista a cada ilustración teniendo en cuenta los elementos explicados en el capítulo anterior.

Sistema comprometido

Figura 31.

Sistema comprometido.



Ficha técnica:

Título: Sistema comprometido.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: Adhesivo plastificado mate sobre retablo MDF.

Dimensiones: 50 × 70 cm.

Fecha: 2026.

En esta pieza, se quiere recurrir a la alegorización tecnológica al antropomorfizar un software antivirus como si fuera la figura de un doctor. La escena hace la función de recrear una consulta médica hacia el entorno digital, escenificando el proceso de revisión y diagnóstico de la salud del sistema operativo. A través de esta construcción visual, el cuidado del cuerpo físico se mimetiza con la vulnerabilidad de la máquina, transformando una operación técnica e invisible en una narrativa humana, familiar y fantástica que expande la imaginación sobre los procesos internos de la red.

Lobby de ventanas

Figura 32.

Lobby de ventanas.



Ficha técnica:

Título: Lobby de ventanas.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: Adhesivo plastificado mate sobre retablo MDF.

Dimensiones: 50 × 70 cm.

Fecha: 2026.

En esta ilustración se propone una especialización antropomórfica del tránsito de los usuarios a través de la red. Al subvertir la bidimensionalidad de la pantalla, la pieza materializa el desplazamiento de los internautas mediante ventanas flotantes que actúan como umbrales y portales interconectados. El diseño compositivo convierte el acto abstracto de la navegación en una estructura arquitectónica y colectiva, donde las interfaces de usuario dejan de ser herramientas funcionales invisibles para transformarse en el escenario mismo donde se negocia la presencia virtual.

Ciudad error

Figura 33.

Ciudad error.



Ficha técnica:

Título: Ciudad error.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: Adhesivo plastificado mate sobre retablo MDF.

Dimensiones: 50 × 70 cm.

Fecha: 2026.

Esta pieza funciona como una metáfora del residuo digital, configurando un espacio donde confluyen archivos obsoletos, programas corruptos y datos residuales. Esta ‘Ciudad error’ deviene en un territorio inhabitable debido a su inestabilidad formal, pero que, paradójicamente, se reactiva como un hito de contemplación estética.

Mundo caos

Figura 34.

Mundo caos.



Ficha técnica:

Título: Mundo caos.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: Adhesivo plastificado mate sobre retablo MDF.

Dimensiones: 50 × 70 cm.

Fecha: 2026.

En esta pieza se examina la polarización y la beligerancia discursiva que caracterizan a los espacios de interacción social en la red contemporánea. Las discusiones ideológicas, estéticas o políticas son traducidas visualmente en un conflicto satírico e interminable por la imposición de la verdad. La composición hace uso de la acumulación y la saturación gráfica como recursos para representar la pérdida de la racionalidad en el entorno digital, transformando el debate en un ruido de fondo que devora la arquitectura del sistema.

Pixelitos

Figura 35.

Pixelitos.



Ficha técnica:

Título: Pixelitos.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: Adhesivo plastificado mate sobre retablo MDF.

Dimensiones: 50 × 70 cm.

Fecha: 2026.

Esta ilustración aborda las dinámicas contemporáneas de las vinculaciones virtuales. La escena expone una transición crítica: la fase inicial de idealización y estabilidad percibida frente al posterior surgimiento de conflictos y tensiones latentes. La mediación de las pantallas puede generar un desgaste afectivo donde ambas partes, de manera mutua o unilateral, resultan vulneradas, evidenciando el colapso emocional que subyace a al hiperconexión.

Contenido XXX

Figura 36.

Contenido XXX.



Ficha técnica:

Título: Contenido XXX.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: Adhesivo plastificado mate sobre retablo MDF.

Dimensiones: 50 × 70 cm.

Fecha: 2026.

En esta ilustración examina la mercantilización y la hipersexualización de los cuerpos dentro de los flujos de la red actual. Tomando como referente la configuración espacial de burdeles como los que se encuentran en Ámsterdam, la escena traslada dicha lógica al entorno virtual, donde los avatares e identidades quedan confinados en contenedores sistemáticos de exhibición. La pieza opera como una crítica semiótica a las plataformas de citas y al consumo de contenido para adultos, evidenciando como la hiperconexión digital despersonaliza los vínculos afectivos, transformando el deseo en una transacción mercantil y objetual dentro de una galería de opciones para elegir.

Generador de personaje

Figura 37.

Generador de personaje.



Ficha técnica:

Título: Generador de personajes.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: Adhesivo plastificado mate sobre retablo MDF.

Dimensiones: 50 × 70 cm.

Fecha: 2026.

Ficha técnica:

Título: Mercado negro.

Técnica: Ilustración y edición.

Soporte: Adhesivo plastificado mate sobre retablo MDF.

Dimensiones: 50 × 70 cm.

Fecha: 2026.

En esta ilustración se hace la función como una metáfora visual de la piratería en la web, exponiendo lo que sería la “punta del iceberg” de este ecosistema. En el escenario, se retrata el tráfico de programas y música junto a la vulnerabilidad de la información personal, coexistiendo con la amenaza latente de virus y errores en el sistema.

IV. Resultados de Digitopía

4.1 Sistema comprometido

Figura 39.

Foto de sistema comprometido.



El proceso creativo de esta pieza se basó en humanizar programas como lo serían los antivirus, conceptualizándolos como médicos del sistema. Para la composición de la ilustración, integré escenarios de un videojuego llamado *Garry's Mod* (2004), los cuales intervine mediante la edición digital. Durante este proceso, añadí y manipulé elementos visuales que simulan errores del sistema, específicamente el patrón de cuadros negros y magenta que es característico de la pérdida de texturas.

Al ser la primera ilustración de la serie, decidí limitarla a dos personajes; esto no solo responde con la intención de recrear una consulta médica íntima, sino que también me permitió tener un avance de forma progresiva antes de integrar composiciones más complejas. Cabe recalcar que, debido a cambios en el ángulo y las poses durante el desarrollo, se perdieron algunas capturas del proceso inicial, el cual tiene mucha diferencia al resultado final.

4.2 Lobby de ventanas

Figura 40.

Boceto de Lobby de ventanas.

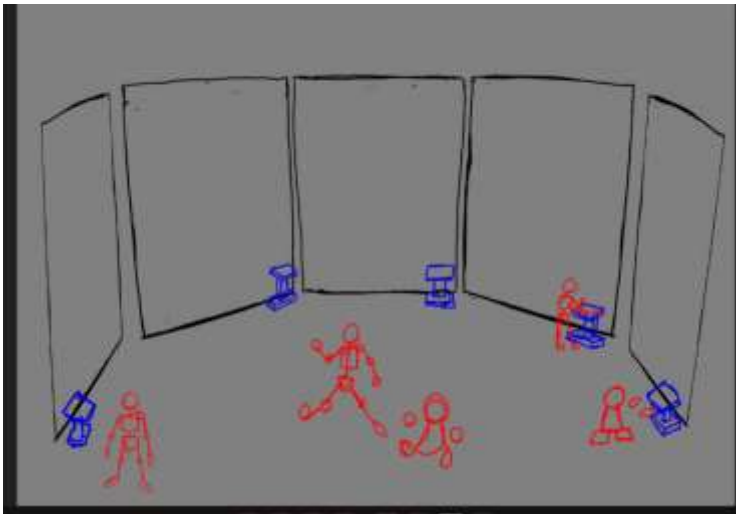


Figura 41.

Foto del retablo que se dañó.

**Figura 42.**

Foto de Lobby de ventanas.



En esta pieza, buqué expandir la complejidad en Digitopía al incluir más personajes. La composición funciona como una sala de espera o también se podría considerar nodo central, donde los usuarios se preparan para navegar a distintas zonas de la red.

En concepto, la escena representa una sala de portales que se conectan con distintas áreas del sistema digital. Decidí también explorar la diversidad visual diseñando personajes con distintas formas y colores, alejándome de una estructura uniforme.

La estética de cada ilustración siempre trata de estar inspirada en el Webcore de los años 90, utilizando el diseño de las ventanas y menús de sistemas operativos clásicos como marcos para la narrativa de los personajes. Para el diseño de los personajes más pequeños, tome como referencia el estilo de un ilustrador/animador llamado Matthew D. Jolly, también conocido por su alias en internet como Krikels (creador de la serie web llamada Madness Combat).

La especialización de las ventanas de sistemas operativos clásicos en esta pieza funciona como una representación física de lo que Wendy Hui Kyong Chun define como la ilusión de mapeo del usuario. Al transformar interfaces bidimensionales en portales arquitectónicos transitados por avatares, la ilustración expone rigidez de esas ‘ventanas’ que prometían una navegación libre, pero que en realidad delimitan y enmarcan de forma estricta el rango de acción y la mirada del sujeto dentro del ecosistema digital (Chun, 2011, p. 67).

Una de las cosas que ocurrieron en esta pieza fue el daño en una de las esquinas causado tras una caída. Este contratiempo se solucionó con volver a sacar la impresión, pero sin antes hacer un cambio en uno de los personajes el cual era un gato trajeado. Debido a que no me sentía cómodo con el significado personal detrás de ese diseño, opté por crear uno nuevo desde cero para hacer el reemplazo.

4.3 Ciudad error

Figura 43.

Pantallazo de Ciudad error (progreso).

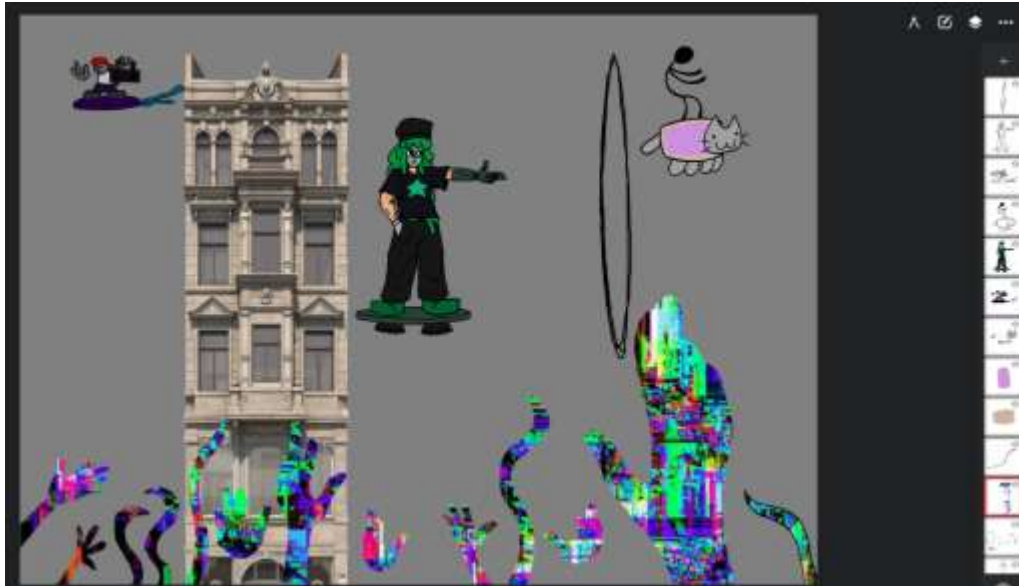


Figura 44.

Foto de Ciudad error.



En esta pieza, la primera imagen permite apreciar la estructura técnica del escenario, donde cada elemento fue gestionado en capas independientes para mantener un control absoluto sobre la composición. Este método de organización fue una constante en la creación de las ocho ilustraciones que conforman la obra.

En el apartado de personajes, opté por reducir la cantidad, permitiendo que el escenario cobrara mayor protagonismo, también hice la introducción de otro diseño de personaje el cual se encuentra diagonal esquina superior derecha, con un estilo icónico y popular de la década del dos mil llamado stickman (Hombre de palo).

Como se puede observar en la primera imagen, el uso de capas separadas facilitó la edición detallada y el orden visual durante la construcción de escenarios complejos. El registro del proceso se realizó mediante la aplicación que se usó para el desarrollo de cada pieza llamada Infinite Painter, donde se grabó el paso a paso de como evolucionaba cada ilustración. Debido a un inconveniente técnico dichas grabaciones se perdieron, logrando conservar únicamente el proceso de la segunda mitad de la serie.

4.4 Mundo caos

Figura 45.

Pantallazo de Mundo caos (Progreso).



Figura 46.

Foto de Mundo caos.



Mundo caos es una pieza que coexiste especialmente con “Ciudad Error”, la cual puede visualizarse en el plano de fondo a la derecha. En esta ilustración, exploré el uso de la repetición como un recurso compositivo, creando una “montaña” formada por punteros y flechas para romper con la linealidad del escenario. Para hacer justicia con el nombre la obra, busqué saturar el espacio mediante la integración de una mayor densidad de personajes, reforzando la sensación de un entorno frenético y desordenado. En lugar de repetir patrones de diseños más humanizados, incluí cosas como: Hongos, alienígenas, gatos y estatuas.

4.5 Pixelitos

Figura 47.

Foto de Pixelitos.



Esta ilustración represento uno de los mayores desafíos de la obra, no debido a su complejidad técnica en términos de composición o color, sino por el contexto personal en el que fue creada. La obra nace de una situación emocional compleja que atravesé recientemente, la cual decidí canalizar artísticamente al notar su profunda conexión con los temas de hiperconexión digital y la vulnerabilidad en la red.

Lograr la culminación de esta pieza fue posible gracias al apoyo fundamental de mi entorno cercano y a la orientación de mi tutor, quienes me brindaron la motivación necesaria para dar continuidad al proyecto en un momento de desánimo.

A nivel técnico, esta ilustración marca un punto de inflexión en el registro del trabajo. Como se mencionó anteriormente, a partir de esta pieza logré documentar el proceso creativo de forma íntegra. Las grabaciones de estas últimas cuatro ilustraciones sirven como testimonio visual del flujo del trabajo aplicado a la serie completa, permitiendo comprender la metodología detrás de las obras previas.

En el siguiente enlace se puede presenciar dicho proceso: <https://youtu.be/WSeSBBAQ9-E>.

4.6 Contenido XXX

Figura 48.

Foto de Contenido XXX.



El concepto de esta escena surgió durante un periodo de reflexión personal, a partir de un dialogo sobre la representación de la sexualidad y el consumo en espacios urbanos o digitales. Durante este intercambio, surgió el referente de los distritos de Ámsterdam, donde las vitrinas operan como espacios de exhibición y comercio.

Figura 49.*Burdel de Ámsterdam.*

Decidí trasladar esta estructura visual a mi obra para explorar la analogía entre la exhibición física y la exhibición digital. En la ilustración, los personajes se encuentran confinados en vitrinas, transformándose en objetos de consumo visual dentro de una galería sistemática. Esta composición evidencia cómo la hiperconexión y las interfaces transforman en ‘productos’ a los usuarios.

Link del proceso: https://youtu.be/G8k_3eGz1MM.

4.7 Generador de personaje

Figura 50.

Foto de Generador de personaje.



Figura 51.

Pantallazo de un juego de vestir (Dress up Game).



En esta etapa del proyecto, recuperé la claridad conceptual y la fluidez en mi proceso creativo. Inspirado por la nostalgia de la web de la década de los años dos mil, decidí explorar la estética de los juegos flash, específicamente los títulos de personalización o también llamados “dress up games (juegos de vestir personajes)”, que fueron icónicos en esa época.

El generador de personaje pone en evidencia la falsa soberanía de la internauta criticada por Chun. Aunque la interfaz ofrece al espectador una apariencia de libertad total y control creativo al permitirle modificar rasgos, atuendos y accesorios de su avatar, esta personalización está confinada a una cuadrícula preterminada de opciones permitidas por el sistema (Chun, 2011, p. 4). La aparente agencia del usuario no es más que una libertad dirigida que enmascara la estandarización técnica del sujeto contemporáneo.

Link del proceso: <https://youtu.be/GpaRV1DBnJs>.

4.8 Mercado negro

Figura 52.

Foto de Mercado negro



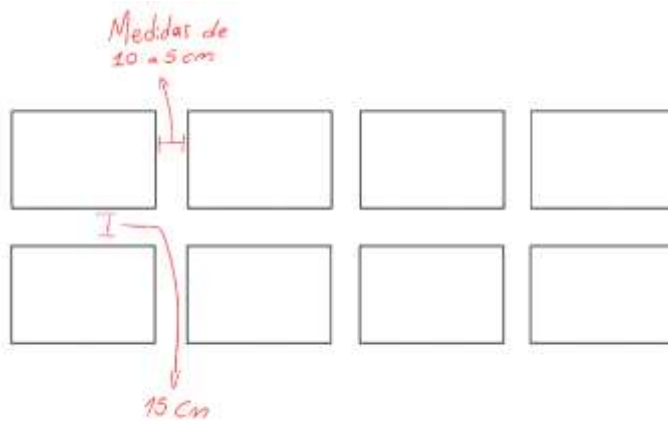
Para la pieza final, decidí explorar el concepto del mercado negro en la red superficial. Mi intención fue retratar ese espacio intermedio a menudo llamado “Mercado negro” donde, si bien no se transan contenidos extremos, existe un flujo constante de piratería, software de dudosa procedencia y música de libre descarga.

Link del proceso: <https://youtu.be/0Td23xFtPek>.

5.2 Disposición de los cuadros

Figura 54.

Disposición de la obra.



La disposición tiene una medida total de 1,15 x 3,90 m contando los espacios que hay en cada pieza y los retablos corresponden a una funcionalización semiótica del espacio. Al posicionarlos bajo un orden riguroso y geométrico, estableciendo un invariante estático que evoca la supuesta “perfección” y estructura del sistema operativo. Este contraste formal es deliberado: la retícula ordenada funciona como un sistema de expectativas que se ve transgredido por la densidad y el caos de los escenarios internos, obligando al espectador a una lectura analítica de la tensión entre el contenedor y el contenido, también la manera de mantenerlos a la pared será con velcro industrial.

VI. Desarrollo de objetivos

6.1 Herramientas de creación

El método de trabajo técnico se estructuró de forma híbrida, haciendo la integración de diversos programas y aplicaciones según las necesidades para cada etapa del proyecto. Manejando programas como lo serían Adobe Photoshop para el apartado de ajuste cromático y el ajuste de los valores visuales, mientras que CorelDraw se utilizó para la preparación y optimización del archivo en lo que sería la impresión. En cuanto a lo artístico, se experimentó con aplicaciones como lo son Autodesk Sketchbook e Infinite Painter, usando la última mencionada como la plataforma principal debido a su versatilidad en pinceles y la función de grabar el registro de cómo fue la evolución de cada ilustración.

6.2 Influencias para desarrollar el proyecto

La obra articuló la estética del Webcore de los años 90, pero añadiendo como dije en un subcapítulo anterior donde la noción de Digitopía, la cual, mediante la construcción de escenarios y personajes, también integrando el error digital (glitches, fallos de carga, etc.) como recursos plásticos para cuestionar nuestra dependencia hacia todo lo que conlleva lo virtual.

También se articularon conceptos de distopía como lo hace Orwell y la vigilancia que en este caso es digital, en el repertorio de diseño de personajes, retomando referentes visuales contemporáneos como lo son Joel Guerra y Ben Bocquelet, además teniendo de inspiración del cómo usar las interfaces tal cual lo hacen Cory Arcangel y Olia Lialina.

6.3 Serie de ocho ilustraciones con estética del Webcore de los años 90

El proyecto consiste en una serie de ocho ilustraciones con estética “Webcore” de los años 90. A través de una intervención formativa sobre los elementos de la red, se construye Digitopía: un ecosistema digital de personajes y escenarios originales. Cada pieza opera como una unidad semiótica diseñada para desafiar los sistemas de expectativas del espectador, utilizando la nostalgia no como fin, sino como un código para explorar temas de control, identidad y saturación digital siempre teniendo en cuenta las experiencias personales como base.

En este sentido, la serie constituye un puente entre la producción vertical de las industrias tecnológicas corporativas (Top-down) y las tácticas de reapropiación comunitaria (Bottom-up) descritas por la teoría de la convergencia mediática. Las ilustraciones no decoran a nostalgia; la instrumentalizan como un código crítico para denunciar la saturación existencial provocada por la máquina.

Conclusiones

La obra Digitopía, compuesta por ocho ilustraciones de 50 × 70 cm sobre tabloide MDF, constituye una intervención plástica que trasciende de la mera representación visual para convertirse en un archivo de la memoria digital, a través de la estética Webcore, la obra no solo captura escenarios y personajes, también opera como una retórica de la imagen como lo menciona Roland Barthes (Barthes, 2016, p. 11), donde cada icono e interfaz funciona como un “connotador” de experiencias personales transformadas en una narrativa fantasiosa.

Desde una perspectiva teórica, Digitopía se sitúa entre la utopía y el caos. Mientras que las disposiciones ordenadas de los retablos sugieren la perfección técnica de la hiperrealidad descrita por Jean Baudrillard (Baudrillard, 1978, p. 15), el contenido interno es una elección deliberada que, siguiendo a Emilio Garroni (Garroni, 1974, p. 143), desafía los sistemas de expectativas del espectador, obligándolo a leer la interfaz y composición no como una herramienta funcional, sino como un objeto artístico cargado de simbolismo.

La obra es, esencialmente, un ejercicio de “hauntología”. Al recuperar estéticas de los años 90, Digitopia invoca los “fantasmas” de un futuro digital que prometía libertad, pero que ha derivado en la “cancelación lenta del futuro” analizada por Mark Fisher (Fisher, 2018, p. 21). El uso de materiales físicos como el MDF para soportar imágenes de obsolescencia digital refuerza este sentimiento de anacronismo, alineándose con las estrategias de apropiacionismo e hibridación de los manifiestos del arte post moderno de Ana María Guasch (Guasch, 1980-1990, p. 157). En este sentido, la influencia de referentes como Joel Guerra, Cory Arcangel y Olia Lialina es fundamental, pues ellos abrieron el camino para entender la interfaz como un lienzo de experimentación crítica.

Finalmente, este proyecto no solo busca documentar la nostalgia o el caos de la red, sino sentar un precedente dentro del programa de Artes plásticas. Al integrar la ilustración digital y la estética del Webcore en un soporte tradicional, supone una apertura disciplinar. El objetivo es que futuros artistas encuentren en la hiperconexión y en la arqueología de los medios un campo fértil para hablar sobre la identidad, la desigualdad y la transformación de lo humano en el siglo XXI, entendiendo que el arte debe ser capaz de navegar entre lo visual y lo tangible para reflejar nuestra realidad contemporánea.

Referencias

- Barthes, Roland. *La retórica de la imagen*. París: Escuela práctica de altos estudios, 2016.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.
- Chun, Wendy Hui Kyong. *Programmed Visions: Software and Memory*. Londres: Cambridge, MA: MIT Press., 2011.
- Fisher, Mark. *Los fantasmas de mi vida: Escritos sobre hauntología, melancolía y futuros perdidos*. Buenos aires: Caja Negra, 2018.
- Garroni, Emilio. *Proyecto semiótica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L., 1974.
- Guasch, Ana María. *Los manifiestos del arte post moderno*. Barcelona: Akal, 1980-1990.
- Han, Byung Chul. *En el enjambre*. Barcelona: Herder Editorial, S.L., 2014.
- Huxley, Aldous. *Un mundo Feliz*. Mexico: Sindicato de Trabajadores del Infonavit, 2014.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press, 2006.
- Menkman, Rosa. *The Glitch Momentum*. Ámsterdam: Institute of Network Culture, 2011.
- Millán y García, Francisco García García y María Jesús Rosado. «Conductas sociocomunicativas de los nativos digitales y los jóvenes en la web 2.0.» *Comunicación y sociedad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de ciencias de la información., 2012. 15-38.
- Moro, Tomás. *Utopía*. España: Clasicos Selección, 1964.
- Orwell, George. *1984*. Chile: Edición electronica, Escuela de filosofia Universidad ARCIS, 1980.
- Steyerl, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.
- Turkle, Sherry. *Life on the screen*. New york: Simon and Schuster, 1995.
- Žižek, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. Madrid: Akal, 2011.