



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Navegar el mundo-imagen: Una propuesta postfotográfica
desde Google Street View

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Sanz Beneyto, Jose Juan

Tutor/a: Beltrán Lahoz, Maria Pilar

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

A Awatef

A Sara

RESUMEN

En un momento de saturación icónica y sobreabundancia de imágenes, el trabajo aborda desde planteamientos postfotográficos un recorrido virtual por el mundo-imagen que representa la plataforma de geonavegación *Google Street View*. El proyecto artístico, en formato de fotolibro virtual, se interesa por el "habitar" reflejado en este mundo-imagen que afecta a cuestiones de intimidad, identidad y comportamiento humano.

PALABRAS CLAVE

postfotografía, geonavegadores, mundo-imagen, navegación, intimidad, privacidad, identidad, flâneur virtual, *Google Street View*

ABSTRACT

At a time of iconic saturation and overabundance of images, the work takes a post-photographic approach to a virtual journey through the world of the image represented by the Google Street View geo-navigation platform. The artistic project, in the format of a virtual photobook, is interested in the "inhabiting" reflected in this image-world that affects questions of intimacy, identity and human behaviour.

KEY WORDS

Postphotography, geobrowsers, image-world, navigation, intimacy, privacy, identity, virtual flâneur, *Google Street View*.

ÍNDICE

- 1.- Introducción, **4**
- 2.- Objetivos, **4**
- 3.- Metodología, **5**
- 4.- Desarrollo y Resultado del trabajo: Habitamos un mundo-imagen, **6**
 - 4.1.- Hacia un mundo- imagen, **6**
 - 4.1.1.- *Google Street View* como mundo-imagen, **8**
 - 4.1.2.- Postfotografía en la era de la imagen digital e internet, **10**
 - 4.2- Referentes postfotográficos, **12**
 - 4.3.-Proceso de desarrollo del fotolibro *Habitar el món-imatge: Una experiència postfotogràfica per Google Street View*, **18**
- 5.- Conclusiones, **27**
- 6.- Fuentes Referenciales, **29**
- 7.- Índice de Figuras y tablas, **31**
- 8.- Anexos,**33**

1. INTRODUCCIÓN

El abordaje de un proyecto creativo en Bellas Artes es siempre una buena oportunidad para explorar parcelas artísticas y/o de conocimiento. En este trabajo nos adentraremos en el mundo-imagen, esta realidad icónica que hemos ido construyendo en connivencia con internet, las redes sociales, la tecnología digital y los dispositivos de vigilancia y geonavegación. En un momento caracterizado por la sobreabundancia de imágenes queremos detenernos, extrañarnos, ante esta realidad paralela que ya es nosotros. Y queremos hacerlo desde planteamientos postfotográficos, como recolectores, manipuladores, coleccionistas y resignificadores de imágenes.

Nos interesa explorar este mundo-imagen con la mirada centrada en el “habitar” del ser humano, reflejado en esta plataforma virtual en el que los espacios, los tiempos y los comportamientos humanos se entremezclan de una forma confusa. Las personas son “modelos” involuntarios que fueron captados de forma automática, no intencionada por *Google Street View*, también vehículos, edificios y espacios, sometidos todos a la perspectiva cenital de las cámaras de “nueve ojos”. El resultado final que la plataforma ofrece a los usuarios que la navegan es una especie de collage en el que pueden observarse también las costuras, los tiempos y los fallos del sistema. Este mundo-imagen que nos propone *Google Street View* en un ejercicio de postproducción será nuestro punto de partida.

La estructura del trabajo plantea un primer momento en el que tratamos de aproximarnos, siquiera someramente por las limitaciones de espacio, a qué entendemos por mundo-imagen, también desde *Google Street View*, y a cómo podemos abordarlo desde la postfotografía, referentes artísticos incluidos. El segundo momento del trabajo está dedicado a los procesos creativos y metodologías adoptadas en el desarrollo del proyecto artístico. Y el tercer momento se corresponde con la presentación del Fotolibro *Habitar el món-imatge*, cuyo enlace se adjunta en el apartado de anexos.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal es la creación de un libro en formato digital que recoja de forma gráfica algunas de las ideas surgidas tras el estudio de la teoría y práctica postfotográficas.

Además, podemos definir una serie de objetivos secundarios:

- a.- Explorar desde planteamientos postfotográficos el mundo-imagen que representa *Google Street View*.

b.- Generar procesos de extrañamiento y cuestionamiento del habitar (intimidad, identidad, espacios que habitamos, comportamientos humanos) a través de este mundo-imagen.

c.- Desarrollar un proyecto artístico tendente a la resignificación icónica y semántica del mundo-imagen.

3. METODOLOGÍA

Este TFG desarrolla dos procesos íntimamente conectados: la exploración de la teoría y la práctica postfotográficas y la producción artística relacionada con lo digital e internet. El interés por los planteamientos postfotográficos se generan y desarrollan en “Pintura y Fotografía” y “Proyecto Expositivo”, dos asignaturas del grado de Bellas Artes cursadas en 2021. No cabe duda que el éxito de la fotografía digital, la proliferación y democratización de dispositivos de captación de imágenes así como el triunfo de las redes sociales para la vehiculización y compartición de imágenes han socavado los cimientos sobre los que se asentaba la fotografía tradicional. Fruto de estos procesos de investigación-producción ya disponemos en estos momentos de abundantes referentes “postfotográficos” con los que poder dialogar.

A nivel teórico, nos han interesado, por destacar los más significativos, los aportes de Joan Fontcuberta, quien ha desarrollado una línea de pensamiento y de investigación sobre la fotografía en la época de lo digital, internet y las redes sociales. También han sido muy sugerentes las ideas que sobre esta cuestión mantiene el catedrático Juan Martín Prada desde la Estética y la Teoría del Arte Contemporáneo. Del mismo modo, las aportaciones de recientes investigaciones acerca de la postfotografía y el arte geolocalizado (García Sedano, 2015; Morilla, 2019, Rojas, 2017) han resultado especialmente reveladoras.

En el apartado más experiencial y práctico nos hemos fijado en aquellos referentes artísticos que principalmente han desarrollado sus trabajos desde planteamientos postfotográficos y, especialmente, en proyectos en los que prima la fotografía de lo ya fotografiado, la recolección digital, la resignificación de imágenes encontradas en plataformas virtuales como *Google Street View*, así como la postproducción de imágenes.

El TFG concluye con una propuesta artística en formato de fotolibro digital virtual en el que cristaliza todo este proceso de exploración tanto teórico como de referentes artísticos. Se opta por el formato digital y virtual para plantear, sin salirnos del mundo-imagen, una propuesta alternativa, una relectura, ahora sí intencionada y crítica, acerca de nuestra exposición a las redes sociales y a internet, la intimidad, la identidad y el comportamiento humano.

4. DESARROLLO Y RESULTADO DEL TRABAJO: HABITAMOS UN MUNDO IMAGEN

En el desarrollo del trabajo, como apuntábamos anteriormente, podríamos identificar tres partes diferenciadas. La primera parte está relacionada especialmente con la consulta de bibliografía sobre el tema que nos ocupa. Fruto de esta exploración teórica, se plantea el texto que se expone en el punto 4.1. a modo de contexto teórico del TFG. La segunda parte está dedicada a la búsqueda de referentes artísticos, principalmente del ámbito de la postfotografía, y que se muestran en el punto 4.2. Finalmente, el proceso finaliza con la elaboración de una propuesta artística propia en formato de fotolibro digital virtual, cuyo proceso y claves se exponen en el punto 4.3 y al que se podrá acceder mediante el enlace referenciado en el apartado de Anexos.

4.1. HACIA UN MUNDO-IMAGEN

El desarrollo tecnológico, en connivencia con las fuerzas del mercado económico, han multiplicado exponencialmente el número de dispositivos y programas (hardware y software) a través de los cuales es posible capturar, almacenar, manipular o compartir imágenes. Prácticamente cualquier persona, con un “simple” *smartphone* puede realizar todas estas operaciones en relación a la imagen en lo que constituye una democratización icónica sin precedentes.

La imagen digital es fruto y producto de su tiempo, surge paralela a un mundo acelerado, en el que prima la velocidad, la inmediatez y la globalidad (Fontcuberta, 2010). En contraposición con los procesos analógicos de la imagen, su condición digital simplifica los procesos de producción y aumenta las posibilidades y capacidad de almacenamiento. Su desmaterialización multiplica su transmisibilidad y “compatibilidad” a través de internet y las redes que en ella operan.

Nos encontramos, por lo tanto, ante una sobreabundancia y densificación de la iconosfera sin parangón en la historia, situación en la que ya se constata una importante saturación y asfixia iconográficos. A este fenómeno ha contribuido sin duda la “amateurización” de la producción de imágenes ya que hoy en día millones de personas usuarias de las redes sociales suben a internet diariamente millones de imágenes. En 2021, se subieron más de 330 millones de fotografía al día sólo en *Facebook* y 100 millones de fotografías y

vídeos diariamente a *Instagram*. Fontcuberta (2016) habla del *Homo photographicus* ya que por primera vez todos somos productores y consumidores de imágenes. No obstante, esta hiperabundancia de imágenes fruto de la democratización y la amateurización, más allá de proporcionar diversidad y heterogeneidad en la iconosfera, está reflejando planteamientos iconográficos repetidos y monótonos (González Ibáñez, 2015). Martín Prada (2018) asocia esta presencia excesiva de la imagen a

“(...) una primitivización de las pautas de pensamiento, al predominio de un pensamiento ‘en mosaico’ que dispondría ante nuestros ojos saturantes simultaneidades y disyunciones, obviándose casi siempre operadores sintácticos más complejos. Lo cierto es que casi todo es en las redes parataxis, todas las cosas son presentadas al mismo nivel, espacializadas en una continuidad sin solución, reclamando para sí el mismo valor, envueltas en una luminosa novedad desjerarquizadora” (pp. 8)

Pero esta densificación (inflación) de la iconosfera no sólo es consecuencia de la democratización y amateurización en la producción y compartición de imágenes, lo es también de la proliferación y multiplicación de dispositivos y plataformas de registro automático de imágenes. Multitud de cámaras de vigilancia, sistemas de reconocimiento facial, cámaras satélites, drones, geonavegadores, etc. registran todo permanentemente y nutren la iconosfera de imágenes que han sido tomadas sin aparente intencionalidad, de forma automática. Imágenes “zombis”, fijas y en movimiento, sin un sujeto detrás, imágenes que se corresponden con una mirada puramente técnica (Guardiola, 2018). Imágenes, en fin, sin mirada humana, “imágenes operativas”, “imágenes subjetivas fantasma” o “phantom shots” (Farocki, 2015). Según Fontcuberta (2016):

“La omnipresencia de cámaras que disparan continuamente colapsa todos los instantes sin ningún tipo de discriminación. La fotografía ya no solemniza ningún episodio de la vida porque todo está ya fotografiado, nada parece escaparse a la voracidad de las cámaras” (pp. 174)

Así, esta red contenedor de todo se va convirtiendo paulatinamente en una memoria-ser, en una memoria-mundo hasta el punto de problematizar el concepto de “espacio” en algo híbrido entre lo tangible (físico) y lo intangible (virtual), en el que urge configurar una nueva identidad espacial y otra forma de experiencia de lugar. Un mundo-otro, una *real fiction* (Guardiola, 2018) en el que, según Robins (1997), se van difuminando las distinciones entre lo imaginario y lo real. Un “mundo-como-imagen” en el que pareciera que ya existe un mundo fotográfico que antecede al propio registro (Martín Prada, 2018).

El resultado no es otro que la creciente existencia de un mundo iconográfico y virtual, un “mundo-imagen”, tal y como lo describe Martín Prada (2018), en el que lo real y tangible se confunde con lo virtual e intangible. Un mundo que “(...) se ha convertido plenamente para los seres humanos en una *imagen*, en una representación sensible multimedia transmitida por una pantalla global continua en todos los lugares del planeta” (Jiménez, 2019) de tal modo que “suplanta nuestra percepción directa del mundo” (Fontcuberta, 2016). Esta progresiva hibridación y problematización ontológica está modificando nuestros modos de ver y de ser-en-el-mundo a una velocidad de vértigo, de modo casi natural y acrítico.

4.1.1. Google Street View como mundo-imagen

Google LLC desarrolla y comercializa productos y servicios relacionados con internet, *software*, dispositivos electrónicos y otras tecnologías. Si bien su principal producto es el motor de búsqueda que lleva el mismo nombre, también ofrece otros productos como la suite informática *Google Drive*, el correo electrónico *Gmail*, diversas utilidades y los servicios de mapas *Google Maps*, *Google Street View* y *Google Earth*.

En este trabajo nos interesaremos precisamente por estos servicios de geonavegación que Google lanzó al mercado en 2007. El proceso que sigue Google en las imágenes cartográficas que ofrece en su red de geonavegación comienza con la captación y registro masivo y automático de imágenes ya sea a través de satélites que capturan de forma cenital toda realidad física sobre el terreno seleccionado (*Google Earth*), ya sea a través de las cámaras de 360º, conocidas como *9 eyes*, que capturan todo lo que acontece a pie de calle (*Google Street View*) y que plantean formatos tan diversos como coches que patrullan calles, carreteras y caminos, mochilas para mapear a pie, motos de nieve o lanchas acuáticas. En el caso de *Google Street View*, que es la plataforma que nos ocupa, las imágenes tomadas responden, en lenguaje cinematográfico, al plano americano y secuencias de travelling, propios de una mirada impersonal y mecánica (Rojas, 2017)

Estas imágenes quedan almacenadas en repositorios digitales y son procesadas en la empresa según los cruces de datos y matrices que más interesen con el objetivo de ofrecer al usuario una experiencia inmersiva de geonavegación directamente extraída del espacio físico y real. La propia empresa establece diferentes niveles de acceso al usuario para que pueda producir, editar o interactuar con la imagen cartográfica. En la exposición pública, Google difumina los rostros de las personas y las matrículas de los coches con el objetivo de evitar problemas legales.

El resultado son millones de imágenes (que obedecen a tiempos de captación distintos) ensambladas que nos muestran una imagen-mundo que, a su vez, no puede ocultar las costuras producidas en el proceso de configuración. Actualmente *Google Street View* está presente en más de 13 países de todo el planeta. Según Torrecilla (2017) estas imágenes panorámicas y geolocalizadas están “(...) contribuyendo de manera importante a reforzar la idea de que internet supone un duplicado de la realidad en tanto que puede reemplazar la experiencia directa que uno obtiene del mundo”.

Para Morilla (2019) estos geonavegadores “(...) son plataformas que han conseguido dar con una fórmula de éxito, integrando navegación geográfica, noticias y red social, inmersión y realidad aumentada, y muchas aplicaciones capaces de atraer un número considerable de usuarios-prosumidores, generadores de plusvalía digital, dispuestos a cumplir la premisa ‘si es gratis la mercancía eres tú’”. De hecho, los vehículos de *Google Street View* fotografían con más frecuencia los barrios empresariales y comerciales que aquellos que no son objeto de tanta demanda, aspecto este más en sintonía con lógicas de mercado que de servicio público.

El registro masivo y automático de imágenes a través de plataformas como *Google Earth* o *Google Street View* plantea asimismo dudas relacionadas con la privacidad y el uso de la información obtenida que remiten a debates vigentes sobre el panóptico. García Sedano (2015) evidencia que estas herramientas pueden

“(...) capturar o representar múltiples escenas que a su vez aportan datos diversos sobre las más variadas cuestiones como el territorio, aspectos socioeconómicos o políticos y, por consiguiente, susceptibles de cualquier aproximación y análisis documental. Esta posibilidad, unida a la extraña sensación que aporta al ciudadano el hecho de ser filmado, fotografiado y, en definitiva, vigilado, aporta el campo de análisis perfecto para que se lancen al aire numerosas cuestiones sobre cómo el ser humano afronta esta realidad y la pérdida de su privacidad” (pp. 25)

Aún así, pareciera que nos hemos acostumbrado a fotografiar y a ser fotografiados permanentemente, a formar parte y conformar el mundo-imagen. *Google Street View*, en aquellos países donde opera forma ya parte del turismo virtual y de los múltiples servicios de búsqueda a través de geonavegación.

4.1.2. Postfotografía en la era de la imagen digital e internet

La fotografía ha sido un elemento central, cuando no inaugural, en los debates artísticos contemporáneos ya que sobre ella han estado pivotando aspectos tan importantes como la originalidad, la autoría, la unicidad, la simulación o la reproductibilidad de la obra de arte (Ribalta, 2004; Marzal, 2011). Ningún otro medio como la fotografía da cuenta de los mestizajes y la interdisciplinariedad propios de la postmodernidad.

Las profundas transformaciones que la imagen ha experimentado en las últimas décadas, es decir, su progresiva digitalización, la multiplicación y democratización de los dispositivos y aplicaciones para capturar y manipular imágenes, la aparición de internet y las redes sociales como medios de transmitir, enviar y compartir imágenes, así como la inundación iconográfica de la red, han impactado y modificado sensiblemente los debates abiertos en torno a la fotografía. Fontcuberta (2016) considera que “(...) estamos inmersos en un orden visual distinto y ese nuevo orden aparece marcado básicamente por tres factores: la inmaterialidad y transmisibilidad de las imágenes, su profusión y disponibilidad; y su aporte decisivo a la enciclopedización del saber y de la comunicación”.

Este nuevo estatuto de la imagen impacta de lleno en los principales debates abiertos sobre la ontología y la identidad de la fotografía:

PÉRDIDA DE INDICIALIDAD. Esta transformación digital de la imagen aumenta la capacidad de ser manipulada y de ocultar las huellas de la enunciación fotográfica. En palabras del propio Martín Prada (2018), “(...) la capacidad de las nuevas herramientas tecnológicas para operar en términos muy cercanos o idénticos a los fotográficos con imágenes totalmente sintéticas imposibilita que la apariencia fotográfica de una imagen sea garantía de una relación indicial respecto a algún elemento del mundo de los objetos”. Cuestionada la indicialidad de la fotografía, esta no puede asociarse ya a la noción de evidencia fotográfica ni arrogarse el estatuto de verdad.

DESMATERIALIZACIÓN DE LA IMAGEN. Las imágenes en su condición digital pierden su objetualidad, su cuerpo, convirtiéndose en información (datos) compatible con su transmisibilidad a través de las redes. Brea (2007) considera que esta progresiva disociación de la imagen digital del espacio y de la materialización en objeto específico y singularizado otorga a estas imágenes un carácter mental, psicológico.

PROBLEMATIZACIÓN DE LA AUTORÍA Y LA ORIGINALIDAD. La importancia de la autoría en la fotografía digital, según Fontcuberta (2016) “(...) se camufla o está en la nube”, aparecen “nuevos modelos de autoría: coautoría,

creación colaborativa, interactividad, anonimatos estratégicos, obras huérfanas”. En este contexto, la originalidad de la fotografía deja paso a estrategias apropiacionistas. García Sedano (2015) apunta:

“(…) en un archivo digital, mutable, cambiable y necesitado de un interfaz para poder ser experimentado, es difícil comprobar si es el original o simplemente una copia de la copia. (...) La imagen está sometida a una mutabilidad perpetua hasta tal punto que en muchas ocasiones no hay una frontera clara entre el disparo y la edición ya que el resultado final, depende igualmente de ambos” (pp.127).

Las nuevas tecnologías informáticas no sólo permiten capturar imágenes sin cámaras fotográficas (capturas de pantalla) sino que actúan, como nos sugiere Brea (2007) como un segundo obturador “(...) ensanchando el tiempo de captura en un segundo tiempo de procesamiento, de postproducción” que aumenta la narratividad de la fotografía.

Este cuestionamiento de los principios ontológicos e identitarios de la fotografía provoca el surgimiento de la teoría y la práctica postfotográficas, un planteamiento que, según García Sedano (2015) “(...) abre nuevas puertas al análisis del nuevo fenómeno de la imagen en relación con la paulatina digitalización de la sociedad y la información”. Tal y como lo define Fontcuberta (2016), uno de los impulsores de esta teoría, (...) hace referencia a la fotografía que fluye en el espacio híbrido de la sociabilidad digital y que es consecuencia de la superabundancia de imágenes”. Fontcuberta ha ido concretando sus planteamientos en el *Decálogo postfotográfico* (2016), *Manifiesto postfotográfico* (2011) y también desde propuestas expositivas y de comisariado, donde destaca la exposición *From here on* que inaugura una nueva mirada hacia este fenómeno desde las aportaciones de diferentes artistas.

En un mundo-imagen hiperpoblado de imágenes en el que están en crisis la identidad y la ontología de la fotografía convencional, la postfotografía plantea la necesidad de una ecología visual. Se trataría de favorecer estrategias de reciclaje y apropiación de imágenes (Fontcuberta prefiere el término adopción) en las que primen la selección y colección antes que la producción de imágenes nuevas. Más que contribuir a la inflación del espacio icónico, defiende el reciclaje y la resignificación de sentido de las imágenes existentes en un proceso en el que la autoría, el acto físico de la producción, pasa a un segundo plano.

La postfotografía implica cámaras que fotografían a otras cámaras (Fontcuberta, 2010), fotografía automática no intencionada necesitada de sentidos, la existencia de un segundo obturador (Brea, 2000) que, en forma

de software o de hardware, manipula y alarga los procesos de postproducción de las imágenes.

El artista sería, por lo tanto, un flâneur que navega por la red, un recolector virtual capaz de elegir, señalar, escoger, coleccionar, seriar, manipular y resignificar el ingente material icónico disponible. En este mundo-imagen, apunta Jiménez (2019), el papel del artista sería el de generar procesos de extrañamiento y crítica.

4.2. REFERENTES POSTFOTOGRAFÍCOS

A continuación se relaciona una selección de referentes artísticos postfotográficos o próximos a estos planteamientos que son especialmente significativos tanto en la reflexión teórica como en la propuesta práctica que se desarrolla en todo el TFG. Por razones de espacio hemos dejado fuera otros referentes artísticos que también merecían, por su originalidad y/o cercanía con el tema, estar presentes en este trabajo.

JOHN RAFMAN selecciona en *The Nine Eyes of Google Street View* (2007-2011) imágenes que han sido tomadas de forma azarosa por el ojo mecánico de esta plataforma. Rafman persigue captar de forma diferida instantes decisivos fotografiando lo ya fotografiado, convirtiendo la fotografía en una selección de imágenes.

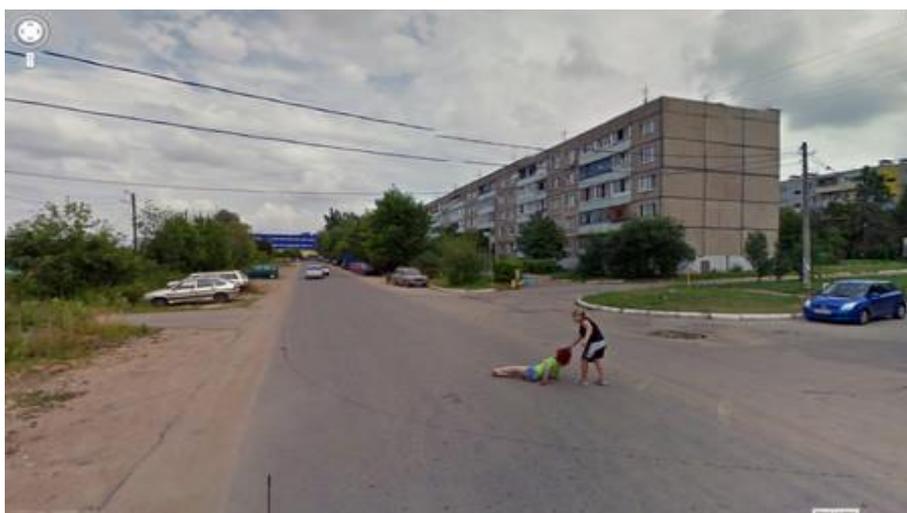


Fig 1. John Rafman: *Sin título* (2007-2011). Fotografía de la serie *The Nine Eyes of Google Street View*

KURT CAVIEZEL monitoriza decenas de miles de cámaras de vigilancia de acceso público ubicadas en todo el mundo. En la serie *Insect* recopila imágenes de webcams en las que aparecen insectos posados en la pantalla de forma accidental. Caviezel investiga así las propiedades del aparato como cosa, como hardware, y el impacto que estas propiedades tienen en la imagen.

Fig. 2. Kurt Kavelzel: *Insecto 60*. De la serie *Insect* serie iniciada en 2000.

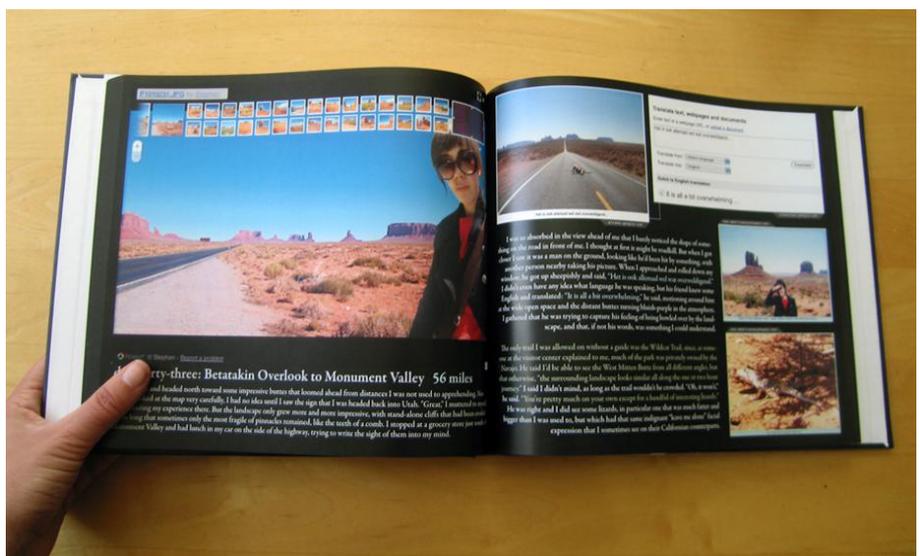


Fig. 3. Jenny Odell: *137 puntos de referencia* (2010), de la serie *Satellite Collections* (2009-2011)

JENNY ODELL compone en la serie *The satellite Collection* (2010) diferentes collages con imágenes (buques, piscinas, depósitos de fábricas, etc.) tomadas de forma cartográfica de *Google Satellite*.

En *Travel by Aproximation: a Virtual Road Trip* (2010), Odell realiza un libro de viaje virtual que la propia artista describe como “un viaje que realicé por los Estados Unidos a través de Internet”. Para viajar utilizó todas las fuentes de información disponibles en línea (*Google Street View*, bases de datos de fotos, sitios de reseñas y recorridos por monumentos, restaurantes, hoteles, etc). De este modo fue escribiendo una narrativa de viaje en la que la artista se integra en las fotografías utilizando *Photoshop*.

Fig. 4. Jenny Odell: *Travel by Aproximation: a Virtual Road Trip* (2010). Fotografía del libro



ANTHONY AZIZ y SAMMY Sus fotografías de gran formato presentan cuerpos y rostros que el artista ha sellado herméticamente. La eliminación

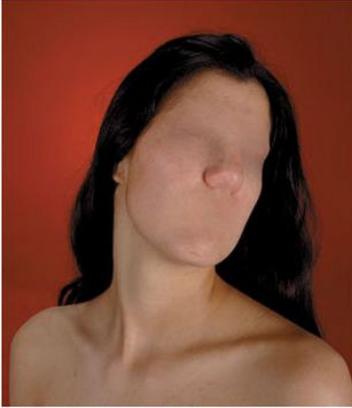


Fig. 5. Anthony Aziz y Sammy Cucher: *Maria* (1994). Fotografía de la serie *The Dystopia Series*

intencionada de rasgos humanos recuerda por momentos la pixelación o velado automáticos de todos los rostros que aparecen en *Google Street View* y, si bien en este último caso la motivación es legal y no artística, ambos nos remiten a cuestiones de anonimato e identidad.

MISHKA HENNER busca en *Google Street View* las ubicaciones periféricas a partir de las coordenadas de calles obtenidas en los foros en línea donde los hombres comparten conocimientos locales sobre el paradero de las trabajadoras sexuales. El resultado es *No man's land*, una colección de imágenes desoladoras sobre la prostitución en la calle, en las que las figuras humanas parecen mantener una relación antinatural y extemporánea con el paisaje. Henner evidencia y hace pública así una práctica que suele mantenerse en los límites de la discreción y la clandestinidad.

Fig. 6. Mishka Henner: *Strada Provinciale Binasco Melegnano, Carpiano, Lombardy, Italy*, (2012). Fotografía de la serie *No Man's Land*

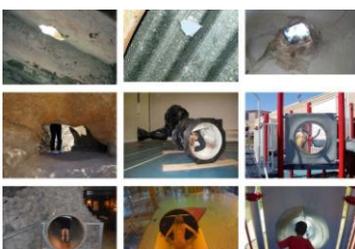
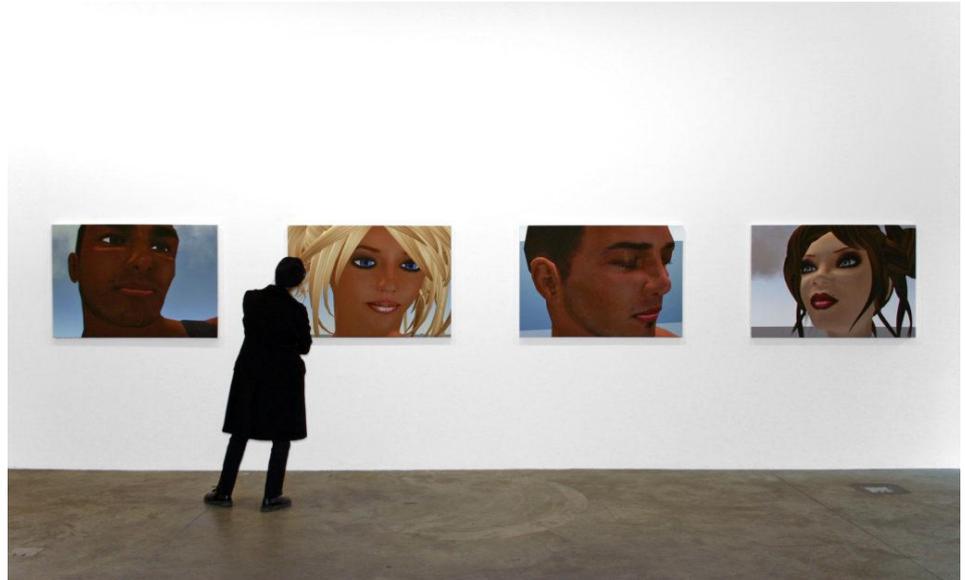


Fig. 7. Dina Kelberman: Secuencia del proyecto *I'm Google* (2010-)

I'm Google es un proyecto de arte digital en curso de la artista **DINA KELBERMAN** que documenta patrones digitales a través de fotografías no artísticas que se encuentran en la búsqueda de imágenes de Google. Según explica la propia artista, "*I'm Google* es un blog de tumblr continuo en el que lotes de imágenes y videos que selecciono de Internet se compilan en un largo flujo de conciencia. Los lotes se mueven sin problemas de un tema a otro en función de las similitudes en forma, composición, color y tema. [...] Siento que mi experiencia de deambular por la búsqueda de imágenes de Google y YouTube buscando información oscura y encontrando resultados inesperados es muy común. Mi blog sirve como representación visual de este fenómeno. Esta capacidad de ir sin cesar de un tema a otro es la cualidad inherentemente fascinante que hace que Internet sea tan increíble"

EVA Y FRANCO MATTES realizan la serie *13 most beautiful avatars* seleccionando y fotografiando en la Plataforma *Second Life* durante un año los 13 avatares más bellos.

Fig. 8. Imagen de la exposición *13 most beautiful avatars* de Eva y Franco Mates realizada en la Postmasters Gallery (Nueva York) entre el 17 de febrero y el 17 de marzo de 2007



En *A serie of unfortunate events* (2010), **MICHEL WOLF** fotografía sobre la pantalla de su ordenador, utilizando un trípode y una cámara, imágenes insólitas que encuentra en *Google Street View*. Por esta serie recibe la Mención Honorable del *Word Press Photo*.

Fig. 9. Michel Wolf: *07* (2010). Fotografía perteneciente a la serie *A serie of unfortunate events*



El robot de Google desenfoca automáticamente todos los rostros que reconoce, incluidos los de las estatuas. En *Anonymous gods*, **MARION BALAC** ofrece el punto de vista de un robot que no distingue entre humanos y sus representaciones, trasladando así de forma automática y acrítica al

patrimonio artístico-arquitectónico-artístico las políticas de privacidad de la plataforma.

Fig. 10. Marion Balac: Esfinge Luxor, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos (2014). De la serie *Anonymous god*.



Fig. 11. Jason Salavon: *Every Playboy Centerfold (1988-1997)* (1998)

JASON SALAVON desarrolla en *Every Playboy Centerfold* una imagen de síntesis que es el resultado de promediar digitalmente cada página desplegable central de Playboy durante los 10 años desde enero de 1988 hasta diciembre de 1997. La imagen en forma de sudario se produce mediante un proceso personalizado simple: apuntar promedio matemático por punto. No utiliza ninguna "transformación" especial.

Con el mismo procedimiento realizó distintas series con las fotos de graduación de todo el alumnado de un mismo curso. *La Clase de 1988, por ejemplo*, es una amalgama de todos los hombres y mujeres jóvenes de la clase de Salavon, graduado ese mismo año en la escuela secundaria.

CLEMENT VALLA colecciona imágenes de *Google Earth* en las que se ha producido algún error de montaje. En su serie titulada *Postcards from Google Earth* las carreteras, puentes y demás elementos de la infraestructura viaria, se transforman de manera irreal reproduciendo un mundo casi imaginario.

Fig. 12. Clement Valla: *Postal de Google Earth 48°24'31.45"N, 122°38'45.52"O*, (2010-presente)



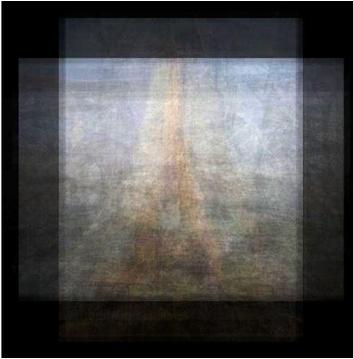


Fig. 13. Neil Kandalgaonkar: *50 People see the Eiffel Tower* (2005)

NEIL KANDALGAONKAR. En *50 People see the Eiffel Tower* nos presenta esta imagen de síntesis creada a partir de la fusión automática de 50 imágenes etiquetadas con la descripción “Torre Eiffel” que el autor ha encontrado en la plataforma Flickr.

El fotógrafo estadounidense **DOUG RICKARD**, aprovechó el enorme archivo de imágenes de *Google Street View* para explorar virtualmente las carreteras de Estados Unidos durante un período de cuatro años. En su serie *A new American Picture*, muestra a través de sus fotografías los barrios más marginales y pobres de EEUU. Rickard fotografía las imágenes de la pantalla de su ordenador resignificándolas desde códigos propios del documental.



Fig. 14. Doug Rickard: 29.942566, *Nueva Orleans, LA* (2008), (2009)

El proyecto *Babel Tales* de **PETER FUNCH** investiga el comportamiento humano, la repetición y las fronteras entre realidad y ficción. Para ello realiza miles de fotografías de un mismo enclave en días o momentos distintos del día para luego juntarlas, en el proceso de postproducción y el montaje, mostrándonos las pautas y estereotipos del comportamiento humano.



Fig. 15. Peter Funch: Imagen de la serie *Babel Tales* (2006)



Fig. 16. Dionisio Gonzalez: *Paulistana juntada*, serie *Cartografias para a remoção* (2004-2007)



Fig. 17. Hans Ejkelboom: *15 Apr 2005, Amsterdam NL, 12.10-13.10* (2005)

Fig. 18. Manuel Vazquez: *04 Traces* (2013). De la serie *Traces of a lonely crowd*

DIONISIO GONZALEZ realiza fotomontajes arquitectónicos que pretenden crear conciencia social sobre el espacio de la periferia en las ciudades. En sus diferentes series, que se corresponden con contextos socioarquitectónicos diversos, propone a través del collage una remodelación y una reflexión del espacio a través de las tipologías y posibilidades arquitectónicas de cada lugar.

HANS EJKELBOOM ha creado numerosas series y colecciones a partir de fotografiar durante dos décadas a personas en la calle. Ejkelboom decide en cada salida cuál será el aspecto, el elemento detonador que iniciará una serie y que centrará el interés fotográfico de esa jornada. Luego, en el proceso de postproducción, ordena las colecciones de forma que se evidencia lo estereotipado del comportamiento humano.

MANUEL VAZQUEZ construye paisajes sociourbanos imaginarios en los que muestra nuestra exposición a la vida de la ciudad. Para ello capta las huellas que deja nuestra presencia a través de cámaras de circuito cerrado de televisión. Nos convertimos así, a la vez, en espectadores y espectáculo. El proyecto *Traces of a lonely crowd* destaca la mecanización del movimiento y el tránsito constante de personas en un contexto impregnado de soledad y homogeneidad.



4.3. PROCESO DE DESARROLLO DEL PROYECTO ARTÍSTICO

Habitar el món-imatge es un fotolibro virtual online que se puede visualizar desde la plataforma *issuu*. Si bien inicialmente el fotolibro lo imaginé con una estructura con diferentes partes diferenciadas en cada una de las cuales mostrar aspectos concretos del trabajo, he optado finalmente

por un planteamiento más holístico, por mostrar la realidad tal y como se nos presenta, de forma total e indiferenciada. De este modo se combinan tanto las imágenes que tienen una reminiscencia espacial con aquellas que nos sugieren comportamientos humanos estereotipados o con las que abordan cuestiones de intimidad o identidad.

Otro de los aspectos que he descartado y que llegué a considerar inicialmente es la inserción de textos, ya fueran estos explicativos ya fueran narrativos. El motivo no es otro que dejar que las imágenes (su resignificación) hablen por sí mismas sin que ningún texto las apoye, contextualice o matice. La única excepción es la siguiente cita de Jean Baudrillard que aparece al inicio del fotolibro:

“Hoy nosotros no pensamos lo virtual, lo virtual nos piensa. Y esta transparencia inasible que nos separa definitivamente de lo real nos resulta tan inteligible como para la mosca puede serlo el vidrio contra el cual se golpea, una y otra vez, sin comprender qué es lo que la separa del mundo exterior. Ni siquiera puede imaginar qué pone fin a su espacio. Del mismo modo, nosotros tampoco podemos imaginar hasta qué punto lo virtual ya ha transformado, como por anticipación, todas las representaciones que tenemos del mundo. (Baudrillard, 2000, pp. 125)

La metodología seguida para el desarrollo del fotolibro digital pasa por diferentes procesos y operaciones. El nexo común de todos ellos es el ordenador, la memoria de almacenamiento (disco duro), internet y el software de tratamiento de imágenes (Photoshop).

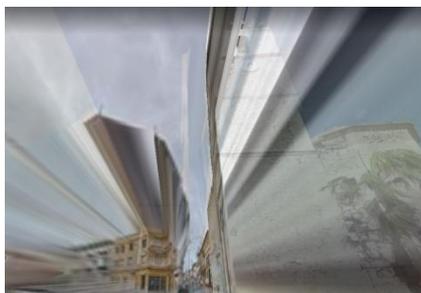
NAVEGACIÓN VIRTUAL (deriva en la red): Todo el proyecto se basa en imágenes capturadas de la plataforma de geonavegación *Google Street View*. La deriva, la deambulación virtual por esta aplicación es el punto de partida de este trabajo. Las dificultades de exploración del medio físico durante la pandemia fue uno de los motivos que me impulsaron a explorar este impresionante universo icónico como un mundo-imagen virtual. La navegación por *Google Street View*, a pesar de los esfuerzos por ofrecer una experiencia inmersiva “natural”, produce la extraña sensación de estar transitando por un mundo-collage de imágenes cosidas que pertenecen a diferentes momentos temporales. Con el ratón se puede aumentar o reducir la velocidad, hacer zoom o alejar la imagen, así como rotar la visualización 360°. Como un flâneur, en este caso virtual, he podido recorrer entornos naturales y urbanos de muchos países del mundo (en no todos GSV tiene permiso de captación de imágenes) y en ellos hemos encontrado personas, actividad humana, animales, naturaleza, mobiliario urbano, mensajes publicitarios, vehículos, etc. En definitiva, nos hemos tropezado con el mundo-imagen.

SELECCIÓN: La deriva libre, sin un propósito determinado fue tornándose poco a poco más intencionada y selectiva. Empecé a interesarme por aspectos concretos de este mundo-imagen. Por un lado las personas, sus actividades y actitudes repetitivas y estereotipadas en su deambular público, personas todas ellas “veladas” por *Google Street View* para cumplir con los requisitos de privacidad; por otro lado, los diferentes elementos arquitectónicos y objetos del mobiliario urbano con los que ya comienzo a imaginar nuevas posibilidades de reconfiguración y resignificación; y ya por último, los paisajes, tanto urbanos como naturales, despiertan mi atención, sobre todo cuando es la propia navegación virtual por esta aplicación de geonavegación la que genera extrañas perspectivas y formas y deja al aire libre las costuras del collage digital que subyace en el montaje de *Google*. En este punto se va gestando una primera idea de clasificación de las “fotografías” que ya me comienzan a interesar, como explicaré más adelante.

CAPTURA: Todas las fotografías de este proyecto han sido tomadas virtualmente desde el ordenador a través de la herramienta “recortes”. Esta aplicación ha sido la verdadera cámara fotográfica del trabajo, el “primer obturador” a través del cual se han obtenido todas y cada una de las imágenes que conformarán el fotolibro digital virtual. Un aspecto a destacar en este punto es que el ratón, además de ser el dispositivo a través del cual se encuadra y recorta la captura, puede jugar un papel activo en la presentación de la imagen que queremos finalmente capturar. Esto es así ya que posibilita acelerar y detener bruscamente la navegación (avance + clic + movimiento lateral brusco del ratón) por *Google Street View* produciendo no sólo una nueva imagen aleatoria de lo capturado sino dejando entrever el esqueleto del montaje de imágenes por parte de *Google Street View*. Cada fotografía o captura ha generado un archivo en formato jpeg. Se han realizado alrededor de mil fotografías.

Fig. 19. Ejemplo 1 de imagen “movida y capturada en la plataforma *Google Street View*”

Fig. 20. Ejemplo 2 de imagen “movida y capturada en la plataforma *Google Street View*”



ALMACENAMIENTO Y CLASIFICACIÓN: Como cualquier coleccionista hemos tenido que afrontar el reto de ordenar, de clasificar todo el material icnográfico obtenido para poder disponer y acceder al mismo de una forma fácil y rápida. Con este objetivo se han ido creando diferentes carpetas en el ordenador. Las primeras capturas fueron almacenadas en una única carpeta

pero a medida que la “colección” fue aumentando y se iba desarrollando la estructura del trabajo la organización en diferentes carpetas resultó perentoria. Tras superar los primeros momentos de “ensayo y error” se crearon cuatro grandes carpetas: PERSONAS, ANIMALES, ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS y PAISAJES. Cada una de estas carpetas contenía subcarpetas más específicas creando taxonomías:

PERSONAS: Abbey Road, Al frente, Con carro, Con el móvil, Con bastón, Sentadas, Asomando, Hacia la izquierda, Cruzado mágico, Desde la ventana del coche, De espaldas, Expresan o hablan, Gente mayor, Grupos, Incorporadas, Manos ocupadas, Comiendo, Mirando a cámara, Personas evolución, Llevan bolso, Llevan bolsas de compra, Posturas, Rostros, Uniforme-trabajando, Niños y niñas.

ANIMALES: Perros, Gatos.

ELEMENTOS URBANOS Y ARQUITECTÓNICOS: Árboles, Carteles, Casas, Discontinuidades, Puertas y ventanas, Números, Números y placas, Objetos, Cuasi objetos-cuasi sujetos, Ropa tendida, Vehículos.

PAISAJES: Líneas de horizonte, Vite-Vite, Postales, Panorámicas Imposibles

Luego, dentro de cada carpeta se generan subcarpetas para clasificar las imágenes en función del tema y el grado de “acabado” según los objetivos de presentación final. Todo el material fue nombrado y renombrado sucesivas veces adaptándose así a las necesidades del trabajo.

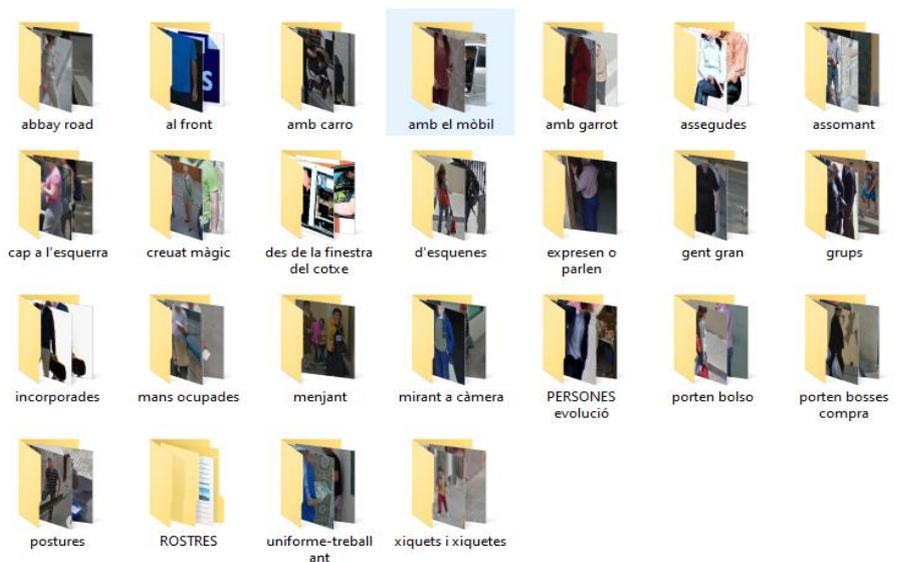


Fig. 21. Imagen del escritorio del ordenador con la organización de la carpeta de “personas”

Cabe hacer notar que la organización y clasificación del material, de todas las imágenes capturadas, si bien no determina el proyecto artístico final, sí lo condiciona de algún modo ya que posibilita su re-visualización a partir de nuevos criterios y categorías de análisis.

Fig. 22. Imagen de una subcarpeta con imágenes recortadas



EDICIÓN DE IMÁGENES (SEGUNDO OBTURADOR): Una vez obtenidas y clasificadas las imágenes es necesario abordar una de las decisiones más importantes ya que de ella depende el resultado final, el aspecto que presentará el proyecto artístico final. Es el momento de decidir si las imágenes serán editadas y modificadas con software de tratamiento de imágenes o se presentarán tal y como fueron capturadas en la pantalla del ordenador. Finalmente opto por la opción de modificar las imágenes.

Fig. 23. Proceso de transformación de imágenes: captura, recorte de contorno y eliminación de fondo, conversión en vector, aplicación de filtro.



En la decisión pesan algunos argumentos como la baja resolución que presentan gran parte de las capturas y la necesidad, por lo tanto, de aumentar la calidad y escalabilidad de las mismas. Pero también me resulta especialmente estimulante seguir resignificando unas imágenes que *Google Street View*, por su parte, ya ha resignificado. Aquí no podemos sino recordar

los postulados de Joan Fontcuberta cuando plantea que una de las funciones de la postfotografía no es otra que la de prescribir sentidos. Ya por último, en este argumentario a favor de la modificación de las imágenes, he considerado también muy interesante y un auténtico reto el abordaje gráfico de las veladuras que *Google Street View* imprime en las caras que aparecen en la plataforma. En los retratos y caras que aparecen en el fotolibro he optado en algunos casos por exagerar, intensificar estas veladuras, esta ocultación o incluso negación de la identidad, hasta convertirla en una opción gráfica y visual en la que, considero, ya estamos familiarizados a partir de la navegación y uso intensivos de las redes sociales e internet. En otros casos la pixelación o veladura de los rostros ha sido incorporada, normalizada, en el fotolibro como una de las características del mundo-imagen que estamos explorando y resignificando.

El software utilizado para la modificación de las imágenes ha sido el programa Adobe Photoshop, a través de sus distintas herramientas y filtros.

ESTRATEGIAS PLÁSTICAS UTILIZADAS EN EL FOTOLIBRO: El proceso de composición del fotolibro responde a diferentes estrategias plásticas. Entre ellas, el collage ha sido una de las más recurrentes ya que dentro de la lógica de la resignificación de las imágenes, esta estrategia nos ha posibilitado la reconfiguración, reubicación y recontextualización de las mismas de modo que pudiéramos crear nuevos sentidos.



Fig. 24. Ejemplo 1 de collage en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Fig. 25. Ejemplo 2 de collage en el fotolibro *Habitar el món-imatge*



Fig. 26. Ejemplo 1 de imagen de fotosíntesis en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Otra de las técnicas utilizadas es la de fotosíntesis, es decir, la superposición de imágenes hasta generar una nueva. En algunos casos, como el de la figura 26, la fotosíntesis es el resultado de superponer distintas versiones modificadas de una misma fotografía y, en otros casos, como en la figura 27, se trata de obtener una única imagen resultado de superponer imágenes de un mismo referente obtenidas en momentos temporales distintos, opción ésta disponible en el visualizado y la experiencia de navegación de *Google Street View*.

Fig. 27. Ejemplo 2 de imagen de fotosíntesis en el fotolibro *Habitar el món-imatge*



Por otro lado el proyecto mantiene un cierto carácter de colección con lo que la seriación de elementos es uno de los recursos utilizados en el fotolibro. Si bien en estas propuestas existe también un componente compositivo, su objetivo es el de mostrar (de modos distintos según los casos) conjuntos o series de elementos coleccionados.

Fig. 28. Ejemplo 1 de seriación en el fotolibro *Habitar el món-imatge*



Fig. 29. Ejemplo 2 de seriación en el fotolibro *Habitar el món-imatge*



Fig. 30. Collage en el fotolibro *Habitar el món-imatge* con fotografías en “bruto” de *Google Street View*

En este caso se trata de mostrar la colección, el conjunto de los elementos, la materia prima con la que se elaborarán los diferentes collages y composiciones del fotolibro. La disposición de la colección de personajes que va apareciendo en distintos momentos del fotolibro (fig 29) sugiere, además, el proceso de cosificación, de inevitable exposición pública y vulnerabilidad a la que nos sometemos en el mundo virtual.

Cabe remarcar asimismo que el fotolibro contiene una única fotografía o conjunto de fotografías que no han sido modificadas con ningún software. Se trata del montaje-collage que se muestra en una de las páginas del proyecto donde se desvela el conjunto de fotografías en “bruto” captadas por la “cámara de nueve ojos” que la plataforma *Google Street View* utiliza para componer lo que acabará siendo la experiencia de navegación que ofrecen al público.

Fig. 31. Ejemplo 1 de uso de elementos gráficos en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Los elementos gráficos incorporados en el fotolibro apenas se reducen a unas cuantas líneas rectas cuyas funciones son trazar el perfil de algunos contornos (fig. 31), sugerir la dimensión espacial en algunas composiciones de imágenes (fig. 32), o servir como soportes en los que poder “colocar”, a modo de carrusel expositivo, los diferentes elementos que luego formarán parte de las composiciones y collages (fig. 33)

Fig. 32. Ejemplo 2 de uso de elementos gráficos en el fotolibro *Habitar el món-imatge*



Fig. 33. Ejemplo 3 de uso de elementos gráficos en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Finalmente, no quisiera concluir este apartado sin referirme a la importancia que en el proyecto tiene el tratamiento de los rostros de los personajes, cuestión ésta relacionada con aspectos de intimidad, privacidad e identidad. Partimos del hecho de que todos los rostros aparecidos en *Google Street View* han sido velados por la propia plataforma lo cual representa un reto a nivel de tratamiento plástico y semántico. Trabajamos, por lo tanto, con imágenes, con una “materia prima” que ya ha sido manipulada. El fotolibro contempla, en este sentido, dos modos de tratamiento de los rostros velados. En la mayoría de los casos se ha respetado la veladura de estos rostros tal cual aparecen en la plataforma y han sido sometidos a los diferentes filtros y modificaciones como el resto de la imagen corporal.

Fig. 34. Imagen del fotolibro *Habitar el món-imatge* con rostros velados



En estos casos (fig. 34), el resultado final está en función del filtro utilizado, de la calidad de la imagen capturada y de la intensidad y ubicación de la veladura en el rostro por parte de *Google Street View*.

Fig. 35. Retratos del fotolibro
Habitar el món-imatge



En otros casos, como en la serie de retratos que aparecen en el fotolibro (fig. 35), he optado por profundizar en esta ocultación del rostro, forzándola e intensificándola, hasta la práctica desaparición de cualquier rasgo de identidad.

5. CONCLUSIONES

El desarrollo de este trabajo me ha permitido profundizar en los planteamientos de la postfotografía. Nos preexiste una cantidad de imágenes en la red cuyo tratamiento puede darnos pie a procesos de resignificación icónica. Este es el caso de *Google Street View*, que ofrece diferentes versiones del mundo (sólo de aquellos países donde opera), de un mundo-imagen virtual que, además, contiene diferentes momentos temporales. Un auténtico e ingente banco de datos icónico del cual podemos extraer, coleccionar, seriar, modificar, re-presentar y recrear desde la post-producción cualquier significado o sentido distinto de la asepsia y automaticidad con las que fueron tomadas originalmente las fotografías.

En este trabajo se deja sentir un cierto espíritu de recolector, de flâneur virtual en el que, desde la ecología icónica, se busca resignificar, dar otros sentidos al material preexistente seleccionado, ya sea descontextualizándolo ya sea recombiniándolo con otras imágenes mediante ensamblajes y collages. Se trataría, como sugiere Fontcuberta, no tanto de generar nuevas imágenes sino de “prescribir sentidos”.

La deriva o navegación virtual nos ha permitido, además, encontrar sorprendentes hallazgos en este mundo digital-virtual, como el hecho de poder capturar modos distintos de una misma imagen según sea el modo de navegación y el uso del ratón del ordenador. Sin cámara fotográfica, la captura de pantalla y el “recorte”, se han convertido en los auténticos dispositivos de captación de imágenes.

Por otra parte considero que, si bien en esta ocasión la propuesta creativa se ha materializado en un fotolibro digital y virtual, existen muchas

posibilidades para seguir explorando, otras opciones y formatos. Dentro de lo virtual, por ejemplo, se podrían utilizar las redes sociales como espacio de reflexión acerca de nuestra presencia y exposición en el mundo-imagen. Asimismo, explorando otros formatos, podría resultar interesante pensar esta propuesta desde medios físicos, precisamente para generar la distancia, el contraste entre lo virtual/digital y lo físico/analógico. Y aquí puede resultar muy sugerente y estimulante el abordaje desde otras disciplinas (dibujo, pintura...) de la imagen virtual tal y como se nos aparece (o logramos extraer/modificar), con sus fallos de sistema, planos imposibles y veladuras y pixelados. Otro campo interesante de indagación podría ser el de la imagen en movimiento ya que existen elementos en este trabajo que presentan cierta narratividad, en sintonía con la videocreación, la animación, el stop-motion, etc.

Finalmente, en cuanto al abordaje temático o semántico, este trabajo me ha permitido seguir profundizando en el devenir ontológico, en las transformaciones de nuestro ser-en-el-mundo que provoca la interrelación con lo digital y lo virtual. Una cohabitación vertiginosa, intensa y silenciosa que ya se deja sentir en el comportamiento humano, en la construcción de la identidad y que compromete nuestra intimidad y privacidad. Una cuestión de indudable actualidad que considero merece toda nuestra atención, también desde la perspectiva de la creación y reflexión artística. Por mi parte, me gustaría seguir profundizando y explorando este tema tan interesante y apasionante en un futuro trabajo de investigación.

6. FUENTES REFERENCIALES

Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.

Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia, en *Acción Paralela* nº 5, 2000.

Brea, J.L. (2007). Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image. En *Revista de Estudio visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, (4).

Calabrese, N. (2016). ¿Por qué llamarlo fotografía?, en *Question*, vol. 1, nº 51.

Farocki, H. (2015). *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja negra.

Fontcuberta, J. (2010). *La cámara de Pandora: la fotografía@ después de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.

Fontcuberta, J. (2013). *From Here On. D'ara endavant. La postfotografía en l'era d'internet i la telefonía mòbil*. Barcelona: RM/Arts Santa Mònica.

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutembeg.

García Sedano, M. (2015). Google Earth, arte de la vigilancia y neodocumentalismo posfotográfico. En García, M.; Navarro, N. Vega, C. (Editoras): *Al margen. Reflexiones en torno a la imagen*. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad 1 (UCM).

Gonzalez Ibáñez, E. (2015). *Repensando el lugar de lo fotográfico desde la práctica artística en la época de la superproducción de imágenes*. ANIAV Asociación Nacional de Investigación en Artes Visuales

Guardiola, I. (2018). *L'ull i la navalla. Un assaig sobre el món com a interfície*. Barcelona: Arcàdia

Gutiérrez De Angelis, M. (2018). De Kepler a Google Street View. La perspectiva cenital como dispositivo de la visión. *Revista e-imagen*, N°5, España-Argentina: Sans Soleil Ediciones,

Jiménez, J. (2019). *Crítica del mundo imagen*. Madrid: Tecnos

Lister, M. (2011). ¿Demasiadas fotografías? La fotografía como contenido generado por el usuario, en *adComunica. Revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*, nº 2 (Ejemplar dedicado a: Nuevas

tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea..

Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.

Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: Akal.

Marzal, J. (2011). *Cómo se lee una fotografía. Interpretaciones de la mirada*. 4ª ed. Madrid: Cátedra.

Morilla, S. (2019)- Avisos a navegantes: prácticas artísticas locativas en la red de geonavegación. En Larrañaga, J; Mateo, J.; Munárriz, J. y Villegas, M.: *Arte y Tecnosfera*. Madrid: Brumaria

Ribalta, J. et al. (2004). *Efecto real: Debates posmodernos sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.

Robins, K. (1997). ¿Nos seguirá conmoviendo una fotografía?" En LISTER, M. (compilador): *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós.

Rojas, R. (2017). El *flaneo* virtual a través de *Google Street View* como una práctica artística. *ESCENA. Revista de las artes*, 2017, Volumen 76, Número 2, págs. 109-124

Torrecilla, E. (2017). El fotógrafo como encarnación del *flâneur*: del "daguerrotipo andante" al *phoneur* en el espacio híbrido. Congreso Internacional sobre Fotografía UPV. Valencia

7. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1: John Rafman: *Sin título* (2007-2011). Fotografía de la serie *The Nine Eyes of Google Street View*

Figura 2: Kurt Kavelzel: *Insecto 60*. De la serie *Insect* serie iniciada en 2000.

Figura 3: Jenny Odell: *137 puntos de referencia* (2010), de la serie *Satellite Collections (2009-2011)*

Figura 4: Jenny Odell: *Travel by Aproximation: a Virtual Road Trip* (2010). Fotografía del libro

Figura 5: Anthony Aziz y Sammy Cucher: *Maria* (1994). Fotografía de la serie *The Dystopia Series*

Figura 6: Mishka Henner: *Strada Provinciale Binasco Melegnano, Carpiano, Lombardy, Italy*, (2012). Fotografía de la serie *No Man's Land*

Figura 7: Dina Kelberman: Secuencia del proyecto *I'm Google* (2010-)

Figura 8: Imagen de la exposición *13 most beautiful avatars* de Eva y Franco Mates realizada en la Postmasters Gallery (Nueva York) entre el 17 de febrero y el 17 de marzo de 2007

Figura 9: Michel Wolf: *07* (2010). Fotografía perteneciente a la serie *A serie of unfortunate events*

Figura 10: Marion Balac: *Esfinge Luxor, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos* (2014). De la serie *Anonymous god*

Figura 11: Jason Salavon: *Every Playboy Centerfold (1988-1997)* (1998)

Figura 12: Clement Valla: *Postal de Google Earth 48°24'31.45"N, 122°38'45.52"O*, (2010-presente)

Figura 13: Neil Kandalgaonkar: *50 People see the Eiffel Tower* (2005)

Figura 14: Doug Rickard: *29.942566, Nueva Orleans, LA* (2008), (2009)

Figura 15: Peter Funch: Imagen de la serie *Babel Tales* (2006)

Figura 16: Dionisio Gonzalez: *Paulistana juntada*, de la serie *Cartografias para a remoçao* (2004-2007)

Figura 17: Hans Ejkelboom: *15 Apr 2005, Amsterdam NL, 12.10-13.10* (2005)

Figura 18: Manuel Vazquez: *04 Traces* (2013). De la serie *Traces of a lonely crowd*

Figura 19: Ejemplo 1 de imagen “movida” y capturada en la plataforma *Google Street View*

Figura 20: Ejemplo 2 de imagen “movida” y capturada en la plataforma *Google Street View*

Figura 21: Imagen del escritorio del ordenador con la organización de la Carpeta de “personas”

Figura 22: Imagen de una subcarpeta con imágenes recortadas

Figura 23: Proceso de transformación de imágenes: captura, recorte de contorno y eliminación de fondo, conversión en vector, aplicación de filtro

Figura 24: Ejemplo 1 de collage en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Figura 25: Ejemplo 2 de collage del fotolibro *Habitar el món-imatge*

Figura 26: Ejemplo 1 de imagen de fotosíntesis en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Figura 27: Ejemplo 2 de imagen de fotosíntesis en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Figura 28: Ejemplo 1 de seriación en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Figura 29: Ejemplo 2 de seriación en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Figura 30: Collage en el fotolibro *Habitar el món-imatge* con fotografías en “bruto” de *Google Street View* (fig 30)

Figura 31: Ejemplo 1 de uso de elementos gráficos en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Figura 32: Ejemplo 2 de uso de elementos gráficos en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Figura 33: Ejemplo 2 de uso de elementos gráficos en el fotolibro *Habitar el món-imatge*

Figura 34: Imagen del fotolibro *Habitar el món-imatge* con rostros velados

Figura 35: Retratos del fotolibro *Habitar el món-imatge*

7. ANEXOS

El fotolibro virtual está publicado en la plataforma issue. El enlace para poder visionarlo es el siguiente:

https://issuu.com/josep-sanz/docs/habitar_el_mon-imatge.pptx