

## De la perspectiva a la videomorfosis: transiciones de las formas simbólicas.

*From perspective to videomorphosis: transitions of  
symbolic forms.*

Sergio Martín<sup>1</sup>

### Resumen

Paolo Granata refuerza la conciencia de un cambio de paradigma cultural a través del neologismo “videomorfosis” (2018). Mediante este concepto trata de centrar el análisis en los cambios tecnológico-materiales que favorecen otros contextos simbólicos frente a los basados en el paradigma de la perspectiva (Panofsky, 2010). La imagen-luz, a través del vídeo, abre otras posibilidades a la fragmentariedad de las formas del conocimiento, incorporando la interdisciplinariedad como pizarra sobre la que trabajar. Por ello, el presente artículo busca acercar el debate sobre las diferencias entre ambas formas simbólicas. De este modo, se analizarán las características que han hecho del dispositivo del vídeo una forma del pensamiento, un ente de naturaleza háptica capaz de configurar espacios híbridos. Lugares en los que desarrollar la intersubjetividad y la interactividad a través de la imagen en movimiento, la práctica artística y los medios digitales.

**Palabras clave:** Videomorfosis, Perspectiva, Arte, Tecnología

### Abstract

*Paolo Granata reinforces the awareness of a cultural paradigm shift through the neologism “videomorphosis” (2018). Through this concept, he tries to focus the analysis on the technological-material changes that benefit other symbolic contexts compared to those based on the perspective paradigm (Panofsky, 2010). The image-light, through video, opens up other possibilities for the fragmentation of forms of knowledge, incorporating interdisciplinarity as a blackboard on which to work. For this reason, this article seeks to bring the debate closer to the differences between both symbolic forms. In this way, the characteristics that have made the video device a way of thinking will be analyzed, an entity of a haptic nature capable of configuring hybrid spaces. Places in which to develop intersubjectivity and interactivity through the moving image, artistic practice and digital media.*

**Keywords:** Videomorphosis, Perspective, Art, Technology

---

<sup>1</sup> Sergio Martín es un artista multidisciplinar afincado en Valencia. Actualmente está realizando, a través de un contrato predoctoral FPI (UPV), el programa de doctorado *Arte: Producción e Investigación* en la Universitat Politècnica de València. Lleva a cabo una tesis sobre el estudio del ensayo audiovisual y la actitud iconoclasta.

## Introducción

El presente escrito trata de dilucidar el término de Paolo Granata de *videomorfosis* (2018). En su propuesta desglosa las características de un cambio de paradigma desde la forma simbólica de la perspectiva de Panofsky a una de *videomorfosis*, basada en los cambios tecnológicos que han propiciado otros análisis que abren otros caminos a los fenómenos de la mirada y a la participación con esta. Por ello, este artículo recoge el testigo de Granata para realizar brevemente aportes a la introducción de este paradigma, muy arraigada a estas alturas en el imaginario colectivo. Por ende, se desarrolla una aproximación a la historia de los medios que conforman la producción de imágenes y su representación, así como algunas de las características que diferencia una forma simbólica de otra. De este modo, al realizar este recorrido aparecen problemáticas que deben ir incluyéndose al análisis crítico de estos paradigmas de la videosfera. ¿Cuáles son los límites de su utilización? ¿Una forma simbólica predomina por encima de la otra? ¿existe una superación en la mirada con respecto al pasado? Muchas de estas inquietudes van surgiendo cuando se comienza a desengranar las cualidades del mundo de la imagen en movimiento, abriendo la posibilidad de otros casos de estudio que entronquen de manera interdisciplinar para ajustar el discurso en torno a la *videomorfosis*. Para ello, el artículo está dividido en dos capítulos: el primero enfocado al desarrollo de los avances tecnológicos y su influencia en la producción de imágenes, mientras que en el segundo se trata de comparar algunas de las características de ambos universos simbólicos para dilucidar cuáles son las condiciones de cada uno y cómo influyen a la Cultura Visual. De este modo, se propone un ensayo crítico sobre este paradigma poniéndolo en contacto con otros enfoques disciplinares y establecer conexiones híbridas que puedan ofrecer herramientas con las que diversificar este campo.

Para ello, la metodología empleada en este mismo está basada en la puesta en común del término de Granata junto a otros enfoques disciplinares en torno a las imágenes. Lo que se pretende es obtener una vista preliminar y panorámica de la necesidad de seguir actuando en el debate de los nuevos medios para continuar explorando no solo sus cualidades técnicas sino las consecuencias de estas mismas, es decir, encontrar cómo los fenómenos tecnológico-materiales se imbrican en los procesos de estructuración simbólico-culturales.

### Historia de los dispositivos simbólicos: de imágenes y el desarrollo técnico.

Hablar de *videomorfosis*, tal y como propone el investigador Paolo Granata (2018), supone pensar el cambio de paradigma que envuelve al presente. La concepción de la perspectiva cambió la visión que se tenía del espacio representativo, aproximándose a una mimetización más real. Por ello, desde el desarrollo de las estructuras en torno a la perspectiva, como herramienta, produjo un cambio que se ha mantenido hasta mediados del siglo XX. En este momento, y a pesar del reciente análisis de Panofsky sobre el espacio perspectivo, el paradigma de la visión vira hacia la imagen en movimiento. Los descubrimientos tecnológicos desarrollados desde el Renacimiento, que evolucionaron en los primeros artefactos fotográficos durante el siglo XVIII junto al nacimiento del cine, proponen una nueva atmósfera en la que relacionarse con las imágenes, con la representación.

Esta línea es vinculante con las teorías sobre la historia de las imágenes, indiscutiblemente unida a la evolución tecnológico-material en las que estas eran representadas en diferentes medios. Ejemplos de este interés sería el materialismo histórico de Benjamin a la hora de analizar los nuevos medios del cine y la fotografía, describiendo como la reproducción técnica ya era ejecutada en la acuñación de monedas en la Antigüedad (2016). Por otro lado, otro ejemplo sería el análisis de Michelet Melot en el que propone una cartografía sobre los desarrollos artísticos que eran llevados a cabo a través de los diferentes cambios tecnológicos, que van desde la pintura, la escritura, pasando por el grabado hasta llegar al cine (2010). Las imágenes van cambiando según su medio, según su forma. Este enfoque lo recoge el antropólogo Hans Belting en su ensayo *Antropología de la imagen* (2012). En este propone pensar las imágenes desde una multiplicidad de capas que se unen en un aspecto inmaterial que necesita de una forma material para ser visible, es decir, requiere de un medio para encarnarse. Estos medios hacen que las imágenes cobren diferentes significantes, ya que la manera de experimentarlos varía según la forma en la que son realizados según las características de cada medio. Es, por este motivo, que Belting dice claramente que no es lo mismo una figura de una Virgen María en un cuadro, en una escultura o en una página web. De este modo, a través de la historia de los medios se analiza cómo estos dispositivos portan a las mismas imágenes, son los que propician un enfoque que revitalizan nuevas formas simbólicas que puedan predominar en la Cultura Visual presente.

Para este hecho, es importante pensar el conjunto de los medios y sus modos de funcionamiento como dispositivos, tal y como los propone el filósofo Giorgio Agamben (2015). Un dispositivo favorecería ya no solo la capacidad de formalizar una imagen en un cuerpo, sino que este mismo condiciona el modo de entender y observar a esta imagen que propone. Es así como se pueden comprender las estrategias de la perspectiva como un dispositivo que acarrea ya no solo un modo de ejecución sino también como un útil ideológico para un determinado fin. Tanto es así que la imagen en movimiento a través del cine o el vídeo se puede entender del mismo modo, una actualización de los usos de la mirada y de la relación de esta con el pensamiento. Ambas, como dispositivos, son formas simbólicas tal y como las introduce Panofsky, como herramientas que representan un momento estilístico (2010). No obstante, esto último hay que analizarlo a parte, ya que la concepción de un contexto particular es una visión positivista del tiempo. Este problema ha sido destacado por el historiador del arte Keith Moxey, en el cual muestra como las prácticas artísticas no están vinculadas exclusivamente a un aspecto epocal o geográfico y que, por el contrario, se rige por patrones heterogéneos que las diferentes culturas establecen según sus propias necesidades (2015). Por ende, aunque hay aspectos específicos propiciados en un momento del tiempo concreto, como el uso de la imagen en movimiento mediante cámaras, también deben analizarse cómo estos fenómenos tecnológicos están vinculados a paradigmas del conocimiento que les construyen un camino, tal y como se puede observar en la propuesta de Michaud sobre Warburg, el cual analiza la evolución de la representación del *pathos* y la representación del movimiento desde la Antigüedad (2017). A pesar de ello, en este escrito se remarcarán solo las diferencias entre la mirada perspectiva y la del vídeo que si pueden ser entendidos como dos fenómenos vinculados a propuestas particulares en avances tecnológicos.

Siguiendo este orden de los acontecimientos, de nuevo se pueden comprender como la técnica propicia la aparición de determinados aparatos y dispositivos, habiendo sido imaginados previamente. El desarrollo de la misma pintura está cargado de estrategias de representación que fueron adecuándose al nivel técnico y a la ideología de las distintas culturas que hicieron uso de ella. De este modo, se observa como varía la concepción de lo pictórico tal y como sucede tras las guerras iconoclastas protestantes del siglo XVI. En estas se prohibió la exuberancia mimética que había alcanzado la pintura por lo que algunos artistas tuvieron que modificar su modo de proceder por una pintura más alegórica, mientras que los que se exiliaron, como Holbein, pudieron seguir avanzando en el mimetismo (Moxey, 2015).

Un ejemplo que reconduce el recorrido aquí propuesto es el divisionismo italiano y el puntillismo francés, que dividía el color sin mezclar en puntos pequeños a lo largo del cuadro. Esta concepción visual pictórica es la que se puede observar en el desarrollo del vídeo electromagnético o, posteriormente, en el uso de píxeles de los medios digitales, incluso en la impresión sigue funcionando a través de patrones de puntos con paletas reducidas con las que obtienen en su mezcla todas las tonalidades disponibles en *CMYK*. Por ende, se puede entender como cualquier desarrollo técnico-material depende ya no solo de sus avances tecnológicos sino en su concepción como dispositivos. Estos mismos acarrean con precedentes que experimentan con otros medios, buscando otras resoluciones que puedan dar pie al nacimiento de nuevos paradigmas de la mirada. Es así, como es posible entender por qué el investigador de los medios Lev Manovich habla del vídeo como una pintura electromagnética (2000), ya no solo por su evolución en las condiciones materiales, sino a su vinculación con entornos que exploraron en la imagen y propusieron modos de representación que son heredados con el tiempo. La concepción del arte autónomo, que se propuso en el siglo XX con autores como Clement Greenberg, es engañosa. Las prácticas artísticas deben hibridar ya no solo en su ejecución, sino que se entremezclan por el mero hecho de que se apropian de las estrategias que surgen entre ellas para encarnar imágenes. Por este motivo, se puede entender que el cine bebió de la bidimensionalidad de la pintura que se planteó como punto de partida, al igual que en la espacialidad de la escultura y el teatro para ser explorada en el entorno cinematográfico. Al fin y al cabo, más allá de las novedades técnicas, a lo que se está apelando es al espacio háptico, a la experimentación sensorial de la experiencia de la representación. Sin embargo, no todas funcionan del mismo modo, por lo que dependiendo de este se podrán obtener unos resultados u otros. Por ello, volviendo al propósito de este escrito, se deben desglosar las diferencias entre estos dos paradigmas de la mirada para comprender las particularidades de cada uno en relación al otro. Así se podrá observar cuáles son las virtudes en las que se está desarrollando este nuevo paradigma, que ya tiene varias décadas, de la *videomorfosis*.

## **Cualidades a través del tiempo: ¿Perspectiva vs *videomorfosis*?**

¿Qué se puede observar entre el paradigma perspectivo y lo denominado como *videomorfosis*? En un primer momento hay una intencionalidad etimológica de destacar que la perspectiva no forma parte activa de la transformación mental, que si se le quiere dar a la *videomorfosis* mediante el sufijo de *morfosis*. Este detalle trata de destacar ya no tanto que el vídeo transforma el organismo, sino que le hace partícipe del mismo. Una de las características principales de ambas es la distancia que suponen para el sujeto. Mientras que la perspectiva se razonó para narrar y plantear una representación estática, el vídeo se descompone en una experiencia más fragmentaria y en movimiento. Es en ese punto donde la *morfosis* tiene la diferencia en la experiencia del mirar, ya que la perspectiva se ha destinado a la narración de eventos pasados. Las estrategias de registro solo podían ser a través de lo ya acontecido, no había posibilidad de una inmediatez del relato. Por ende, el ejercicio de la perspectiva se ha enfocado en la creación de un punto de vista determinado en su enfoque como ventana mediante el cuadro, mientras que, por el contrario, la imagen en movimiento suele tener varios puntos de vista en su desarrollo, aunque *a priori* sigue siendo a través de un relato que inevitablemente tiene un punto de vista particular. A pesar de ello, la perspectiva no ha evolucionado en este camino mientras que los procesos videográficos si que han llegado a presentar modos de hacer en la participación como un esencial de su proceso de creación. Actualmente, las múltiples plataformas se han ido construyendo hacia la fragmentariedad de las interfaces, lo que presupone un mayor control del sujeto en seleccionar cuál es el punto de vista que desea enfrentar. De nuevo, en la perspectiva solo existe la posibilidad de una imagen estática a ser recorrida, mientras que en la imagen en movimiento de estas plataformas puedes escoger entre varias capas de información que es lo que uno desea ver. Esto se puede observar en lugares como *Youtube* o *Twitch*, en los que la propia imagen que se observa tiene muchas opciones en su interfaz para cambiar el modo de experimentarla, así como cambiar totalmente el relato que se está observando o incluso participar en este mediante el intercambio que produce un chat en vivo. Estos matices generan una distancia entre ambas formas simbólicas sin que una devore a la otra, sino que se añaden a la lista de estrategias visuales. No obstante, la novedad de la *videomorfosis* en este aspecto supera a la perspectiva en la facilidad de navegación que hay implícito en el vídeo, tal y como también se pueden observar en fenómenos como los videojuegos. Aun así, la trampa de este peculiar es que a pesar de la mayor elección no deja de ser un dispositivo cerrado en torno a una ideología particular, en las cuales se toman unas decisiones subjetivas que han conformado dicho dispositivo, ya sea el contenido de un vídeo o sus recomendados, así como



la historia que pueda ser planteada en un videojuego, aunque este sea un *MMO RPG* de mundo abierto que aboga por ser una expresión de la libre elección.

Esta situación de registro masivo de las nuevas tecnologías ha permitido un pregón constante sobre la superficialidad de las imágenes, sobre su sobreproducción y de la inevitable puesta en común de estas mismas. Filósofos como Guy Debord (1999) ya guiaba el debate sobre cómo el capitalismo se valía del potencial de las imágenes para producir lo que denomina como espectáculo, un espacio complejo en el que se funden la sensación de participación sin realmente tener control de este. De un modo parecido, Baudrillard (2016) acusa del simulacro de las imágenes y la violencia que ejercen tanto estas mismas como la que se emplean hacia ellas. Las imágenes son moldeadas para un propósito particular que el capitalismo emplea para establecer una neblina entre las imágenes y la realidad. Estos y otros más, han sido ensayos críticos que ponen el punto de mira en el uso de las imágenes, a los que para algunos ha degenerado en una especie de apocalipsis visual del que se es incapaz de poder escapar. No obstante, otros pensadores han discutido esta visión de la inevitabilidad de la sobreproducción y organización visual como Jacques Rancière (2017). El filósofo critica esta visión del fenómeno de las economías visuales presentes, empleando el ejemplo del “polipero de imágenes” de Hyppolite Taine en el siglo XIX en el cual se argumentaba el exceso de posibilidades de participación que tenía la ciudadanía para entablar conexión con el entorno cultural, un discurso que apelaba a que la falta de educación de la población sería un problema en la producción visual y que debía ser exclusivo de ciertos grupos sociales. Por ende, hoy en día este debate sigue en pie, ya que la accesibilidad que propician las nuevas tecnologías recuperan este tipo de discursos. A pesar de toda la producción visual contemporánea, el problema más grave sería la de su conservación y no tanto la de su gestión, ya que no todo lo que llega a las plataformas de difusión son materiales en crudo, sino cadáveres exquisitos perfectamente editados para su consumo, incluyendo las producciones más *amateur*. Aun así, este debate rebasa con creces el propósito de este escrito, pero pone sobre la mesa ya no solo dicho debate sino las posibilidades desbordantes de la fragmentariedad de los medios digitales en ofrecer múltiples puntos de vista que no dejan de multiplicarse a través de las elecciones de una persona, al contrario de lo que sucede con la representación moderna de la perspectiva.

Retomando la concepción de forma simbólica, no hay que olvidar que se entiende como el acontecimiento de un contenido espiritual que se une a un signo sensible, volviéndose juntos

reconocibles (Panofsky, 2010). Esta unión es la que produce que la maquinaria tecnológico-cultural se disponga en la formación de distintos dispositivos o artefactos que den un espacio a una determinada forma simbólica. Lo interesante de estas propuestas tecnológicas de la *videomorfosis* son sus características intrínsecamente audiovisuales, que normalmente pasan desapercibidas engullidas por la teoría fílmica, heredera de la literatura. Este problema no es exclusivo de este ámbito, sino que trasciende a todos los campos del saber en el que emplean aparatos visuales para su investigación. El *giro icónico* de Boehm o el *giro pictórico* de Mitchell señalan este paradigma (García, 2011), el paso del *giro lingüístico* de Rorty al pictórico supone otro punto de vista sobre el papel de la visualidad y las imágenes, centrado en aprender los mecanismos de estos y su modo de entablar conocimiento. Nicholas Mirzoeff (2016) aboga por este acento en la visualidad dentro de la contemporaneidad que, precisamente, se sumerge en los fenómenos de *videomorfosis*. La percepción sensorial en la que se está educando es icónica, centrándose en el desciframiento de formas visuales para la comunicación. Esto tiene el hándicap de que es un modo de establecer relaciones con las imágenes vinculadas a la tradición ilustrativa para dar forma a un contenido lingüístico, lo que entorpece el intento de profundizar en cómo funciona el pensamiento visual. Hay maneras de nombrar intentos para construir otras vías sobre este paradigma como es el de “visualismo” del antropólogo Johannes Fabian en el que se sirve de este para hablar del fenómeno de traducir una experiencia en una forma visual (1983); por otro lado, del mismo modo lo hace Derrick De Kerckhove (1991) que propone el término de “brainframes” para hablar de patrones mentales que se establecen desde las imágenes, particularmente desde las que proceden de este acontecimiento de la videosfera. Hay multitud de propuestas de estudio desde distintas disciplinas que tratan de entender lo visual en su propia esencia, como la visión alfabética o no alfabética de Raffaele Simone (como se cita en Granata, 2018, p. 213), en la que estaríamos entrando en un intenso periodo de no alfabética tratando de dilucidar la comunicación visual. En un camino paralelo, el historiador del arte Aby Warburg introdujo el factor de la cartografía anacrónica en la búsqueda de patrones simbólicos a través de la representación en la historia cultural. Estas inquietudes son más propias de la *videomorfosis* que de la perspectiva, ya que la segunda sigue estando anclada en la necesidad moderna del lenguaje y la narración, mientras que el fenómeno del vídeo trata de experimentar con la fragmentariedad de los relatos y sobre las formas en las que se materializan, abriendo la posibilidad de profundizar en la investigación de dilucidar las particularidades de las imágenes, aunque esto jamás deberá convertirse en una batalla por una jerarquía de los sentidos, ya



que todos son necesarios para el correcto desarrollo comunicativo del ser humano. Ejemplos de este debate es la crítica que realiza Georges Didi-Huberman en *Imágenes pese a todo* (2016) en el que aboga por el uso responsable de cualquier tipo de material que pueda dar testimonio sobre un evento particular, en el que en su caso fue el registro de las calamidades de *Auschwitz*; o, por otro lado, la defensa de lo visual por parte de la filósofa Marina Garcés (2013) en el que desarrolla un breve recorrido sobre la jerarquía de los sentidos en los que se propone una conclusión similar, la cual coincide en que todos deben ser empleados desde sus particularidades para poder ampliar nuestra experiencia sensorial e histórica.

Esta necesidad de desarrollar el conocimiento hacia y desde las imágenes responde a una disrupción entre el mundo que empleó la perspectiva y otro en el que desarrolló el vídeo. El cambio de paradigma de la Modernidad hacia la Posmodernidad señala las cualidades que se han ido desengranando de un artefacto a otro. Desde la necesidad de un gran relato con un punto específico hacia una fragmentariedad que aboga por la creación de múltiples capas de intersubjetividad. Aun así, ninguna está exenta de cuestionamiento crítico ya que pueden ser empleadas para cualquier tipo de fin ideológico presentado en sus envases correspondientes. Ese es el peligro y la magia de una forma simbólica, su utilización, el aprovechamiento de sus cualidades para un determinado fin. Marcelin Pleynet acusa de cómo el cinematógrafo está basado en los mecanismos perspectivos del Quattrocento, imbuidos en la producción de códigos burgueses (como se cita en Comolli, 2010, p. 144); algo que en paralelo Walter Benjamin trató de ensayar sobre los peligros del fascismo empleando las nuevas tecnologías y el poder de propagación que estas propician (2016). Por ende, no debe entenderse la superación de un universo simbólico por otro, ya que se puede observar como cada una de estas no es más que una suma de factores que amplían sus posibilidades sin desvincularse de su pasado. Así pues, a pesar de las bondades que pueden obtenerse de la videosfera y de un mundo capacitado para la *videomorfosis*, no debe caerse en la trampa de pensar que el progreso solo se enfoca hacia un bien común. Por otro lado, lo trascendente de estos fenómenos es que demuestran también su capacidad de interdisciplinariedad e hibridación. Aunque métodos tradicionales como la pintura y la escultura pudiesen dar la sensación de ser autónomos, sin realmente llegar a serlo, con el vídeo es mucho más evidente su necesidad de apropiarse de su entorno, lo que no implica que no tengan sus propias cualidades. Esto, lo que puede dejar entrever es que no hay una autonomía del saber que no dependa de otras esferas del conocimiento. Así pues, el paso de la perspectiva a la imagen

en movimiento no es más que un eslabón en una cadena que trata de dilucidar cómo se entiende así mismo el ser humano junto a su universo.

En conclusión, se pueden ver claramente distinciones entre una y otra forma simbólica. Su surgimiento contextual propicia que se transformen en las necesidades de su momento pero que no impide que estas sirvan de base para las siguientes formas simbólicas por nacer, siendo estas últimas producto esencial de las anteriores. Lo relevante de estos fenómenos son las preguntas y problemáticas que van produciendo en el camino, como sucede con campos como los Estudios Visuales y el interés por las imágenes. Josep María Català ya lo señaló en un artículo sobre la écfrasis, en el que describe como el cine aún se entiende como un sucedáneo del teatro y por lo tanto del mundo lingüístico, por lo que debilita el estudio audiovisual de las características propias de la imagen en movimiento, lo que a consecuencia de esto encierra la posibilidad de entender categorías tan escurridizas como el ensayo audiovisual (2005). Por lo tanto, ello indica también que estas inquietudes proceden del desarrollo tecnológico-material de una sociedad que requiere de mecanismos simbólico-culturales para sus necesidades, por lo que la técnica convive con lo simbólico, siendo complejo separar el concepto de dispositivo entre uno y otro. Un ejemplo de ello es la de observar cómo nuestra cultura se ha basado en sistemas de registro que desde la escritura han ido evolucionando en técnicas que mejorasen la documentación de lo acontecido hasta llegar a los ordenadores de hoy en día, lo que destaca la importancia del registro cultural para el conocimiento (Blasco, 2002). De este modo, lo que fomenta la *videomorfosis* es una actuación directa de la visión, en la *methexis* del sujeto mediante la imagen (Nancy, 2006) con el mundo visual que lo rodea, un empleo del vídeo como herramienta para pensar, para analizar y criticar los dispositivos culturales (Rodríguez, 2011). Por ello, el vídeo amplía la experiencia de participar activamente en el proceso de creación del universo simbólico. Una visión a través del vídeo que permite un “palpar con la mirada” (Ponty, 2012) que incluye al espectador en el marco de la representación al contrario que la distancia implícita de los artefactos culturales de la perspectiva. Un cambio de paradigma de una mirada óptica y distante a una háptica (Deleuze y Guattari, 1985), en la cual poder tocar con la misma mirada a través de la interfaz y el movimiento de la imagen propuesta desde el mundo del video. Así pues, se puede establecer como conclusiones aparentes el arranque de la propuesta de estas dos formas simbólicas. Ambas unidas a sus necesidades tecnológicas y surgidas bajo marcos de ideología de la mirada particulares que permiten ciertos modos de acontecer y

representar. Por ello, cabe destacar el interés del vídeo por un mundo inclinado hacia la participación de lo audiovisual en la adquisición de conocimiento, como herramienta mediadora con el entorno bajo un prisma que aboga por la interdisciplinariedad, la intersubjetividad y la fragmentariedad. Una liberación de la representación en mostrar la complejidad de la convivencia humana sumergida en un campo de acción gris que no atiende a ningún extremo, multiplicando los puntos de vista sobre un mismo fenómeno; lo que daría a entender que el siguiente paso lógico es analizar las posibilidades de existencia de estos dispositivos y sus modos de uso, atendiendo de manera crítica a la práctica de estos organismos basados en la *videomorfosis*.

## Referencias

- Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo?* Barcelona, España: Ediciones Anagrama S.A.
- Baudrillard, J. (2016). *Cultura y simulacro* (nº 12 ed.). Barcelona, España: Editorial Kairós S.A.
- Benjamin, W. (2016). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica* (nº6 ed.). Madrid, España: Casimiro libros.
- Belting, H. (2012), *Antropología de la imagen* (3ªed.). Madrid, España: Katz Editores.
- Blasco, J. (2002). *Culturas de archivo = Archive cultures* : [Exposición]. Barcelona : Fundació Antoni Tàpies, D.L.
- Català, J.M. (2005). Écfrasis y film-ensayo. En: *DeSignis: Publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica ( FELS )*, ISSN 1578-4223, Nº. 7-8, 2005 (Ejemplar dedicado a: Los Formatos de la televisión), págs. 223-235
- Comolli, J. (2010) *Cine contra espectáculo seguido de técnica e ideología*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Deleuze, G; Guattari, F. (1985). *El anti Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona, España: Editorial Paidós Ibérica.
- Debord, G. (1999). *La sociedad del espectáculo*. Valencia, España: Pre-Textos, cop.
- Didi-Huberman, G. (2016). *Imágenes pese a todo* (nº6 ed.). Barcelona, España: Espasa Libros, S.L.U.
- Didi-Huberman, G. (2018). *La imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg* (nº3 ed.). Madrid, España: Abada, D.L.
- Fabian, J. (1983). *Time and the Other. How Anthropology makes its Objects*. Nueva York, EEUU: Columbia University Press.
- Garcés, M. (2013). *Un mundo común*. Barcelona, España: Edicions Bellaterra S.L.
- García, A. (2011), *Filosofía de la imagen*. Salamanca: España. Ediciones Universidad de Salamanca

- Granata, P. (2018). Videomorfosis. El vídeo como forma simbólica. En: Vives-Ferrándiz, L. (Ed.), *Síntomas culturales. El legado de Erwin Panofsky* (pp. 197-219). Vitoria-Gasteiz, España: Sans Soleil Ediciones.
- Kerckhove, D. (1991). *Brainframes. Technology, mind and business*. Baarn, Países Bajos: Bosch & Keuning.
- Melot, M. (2010). *Breve historia de la imagen*. Madrid: Siruela, D.L.
- Michaud, P. (2017) *Aby Warburg y la imagen en movimiento*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de las Artes, Libros UNA.
- Mirzoeff, N. (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona, España: Paidós, Espasa Libros, S.L.U
- Moxey, K. (2015) *El tiempo de lo visual. La imagen en la historia*. Barcelona, España: Sans Soleil Ediciones.
- Nancy, J. (2006). La imagen: Mímesis & Méthexis. *Escritura e imagen*, (2), 7-22 [Consultado el 28-5-2021] Disponible en: <file:///D:/Users/Usuario/Downloads/m%-C3%ADmesis%20y%20metexis.pdf>
- Panofsky, E. (2010). *La perspectiva como forma simbólica* (nº 4 ed.). Barcelona, España: Tusquets Editores, S.A.
- Ponty, M. (2012). *Lo visible y lo invisible*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Nueva Visión.
- Rancière, J. (2017) *El teatro de imágenes*. En: Jaar, A. (Ed.), *La política de las imágenes*. Santiago de Chile: ediciones/metales pesados
- Rodríguez, L. (2011). *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento: análisis de prácticas videográficas que investigan sobre la imagen*. Castelló de la Plana, España: Universitat Jaume I, D.L.