





# NUEVAS LECTURAS COLONIALES

SHABELY ACEBO ESTÉVEZ

**“Nuevas lecturas coloniales” . Trabajo de fin de grado en la Facultad de Bellas Artes “Proyecto Transdisciplinares”, presentado por Shabely Acebo Estévez y tutorizado por Adrián Alemán Bastarrica y Ramón Salas Lamamié de Clairac. Santa Cruz de Tenerife. 2021**

## ÍNDICE

Resumen y palabras claves/8

Introducción/11

### Proyectos

Arquitectura de código abierto/16

Topografía /25

Salvapantallas con fines políticos I/30

Salvapantallas con fines políticos II/38

Jardines/46

Plantas del Leroy Merlin/58

Narrativas Localizadas/70

'ii0i'i'i/80

### Anexo

Propuestas previas/90

Trabajo con Miguel Rubio/98

algo.algo/110

Conclusiones/128

Bibliografía/132

Índice de figuras/135



## RESUMEN

“Nuevas Lecturas Coloniales” es una investigación que aborda la problemática de los nuevos formatos de la imagen digital y su funcionamiento como mediadores para el desarrollo de las nuevas estéticas coloniales existentes en el capitalismo cognitivo. Este trabajo se enfoca principalmente en la cuestión de la traducción de lo real a lo virtual (IRL- URL), trabajando desde perspectivas post-decoloniales, siendo consciente de la relación que existe entre las prácticas visuales y las estructuras de poder surgidas en el sistema del mundo-moderno.

Palabras claves: decolonialidad, mirada, tecnología, imagen

**“El conocimiento es un instrumento imperial de colonización, una de las tareas urgentes que tenemos por delante es descolonizar el conocimiento”  
Walter D. Mignolo (2010).<sup>1</sup>**

## **INTRODUCCIÓN**

---

<sup>1</sup> (Mignolo,2010, p.13)

Este Trabajo de Fin de Grado constituye un espacio de recopilación y reflexión sobre la práctica artística que he realizado entre los años 2017 y 2021 en La Facultad de Bellas Artes -Itinerario de Proyectos Transdisciplinares- de La Universidad de la Laguna.

Conscientes de nuestra inmersión en el contexto postmoderno, señalar las fracturas del sistema-mundo moderno es lo que conecta las investigaciones aquí presentes. Trabajando desde perspectivas decoloniales de las nuevas formas de la imagen, de su lectura, y de la traducción estos.

Se parte de una inconformidad programática frente a la siempre presente dominación cultural europea, en tanto que esta se construye propiamente como tal en su encuentro con otras culturas, y funda el marco colonialismo/capitalismo/modernidad que ha determinado las relaciones interculturales hasta el presente. Con la idea de generar discursos artísticos que aborden las influencias coloniales en la producción de imaginarios, sobre todo dentro de las recientes formas de circulación de las imágenes.

Para entrar en contexto es necesario señalar como comienza la dominación cultural por parte de Europa. Hecho que comenzó junto a “una sistemática represión –tal y como argumenta Aníbal Quijano– no solo de específicas creencias, ideas, imágenes, símbolos, conocimientos que no sirvieran para la dominación colonial global. La represión recayó, ante todo, sobre los modos de conocer, de producir conocimiento, perspectivas, imágenes y sistemas de imágenes, símbolos, modos de significación; sobre los recursos, patrones e instrumentos de expresión formalizada y objetivada, intelectual, y visual”. (2014: p 60) para terminar siendo expandida y entendida como aspiración, en una forma de participación en el poder colonial, como un supuesto acceso –y con ello legitimar a pesar de sí mismos– a la estructura jerárquica impuesta por este mismo marco de dominación.

Actualmente los dispositivos audiovisuales y

las tecnologías de la imagen se han convertido en un medio de actualización de la colonialidad de la mirada; tras una reconceptualización de las tecnologías coloniales en la era de la reproductibilidad técnica de la imagen. Según Walter D. Mignolo en el presente se promueven estas prácticas a través de medios de comunicación y el neoliberalismo como paquete de viaje a la tierra prometida de la felicidad. Un paraíso que cuando ya no puedes comprar la tierra porque es limitada y no producible o monopolizada por quienes tienen la concentración de las riquezas, se puede comprar la tierra virtual. (2014: p15)

Todos estos procesos de colonización digital responden a ciertas políticas neoliberales y al deseo de traducción que se produce al transcribir de lo real a lo virtual. Las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) forman parte de las nuevas políticas de traducción del otro, así como de la relación existente entre tecnología, discurso, práctica y sujetos asociados a las imágenes.

¿De qué manera puede la virtualización/automatización de la imagen responder a un pensamiento no europeo y no moderno?

El eurocentrismo y el poder colonial a ojos de Yuk Hui, solo sobreviven porque se realizan desde las nuevas tecnologías (se incrusta en su código), como podría ser en el diseño de bases de datos y algoritmos, en formas de participación y las definiciones de usuarios. El capitalismo ha evolucionado invirtiendo en maquinaria, actualizándose constantemente al ritmo del proceso tecnológico y creando nuevos dispositivos. (2020: p.14)

Desde el pensamiento teórico-colonial se plantean dos métodos para separarse de la razón colonial, por un lado, un desprendimiento de epistemologías occidentales y por otro lado una apertura a un pensamiento otro, generando una nueva forma de pensar desde la pluralidad. «El giro decolonial es la apertura y libertad del pensamiento y de formas de vida-otras (economías-otras, teorías políticas-otras); la limpieza de la colonialidad del

ser y del saber; el desprendimiento de la retórica de la modernidad y de su imaginario imperial» (2005: p.29).

Es necesario un pensamiento decolonial en el análisis de los dispositivos relacionados con la producción de discursos, separándolos de las teorías del arte construidas desde la razón euro-centrista, abriéndonos a “culturas visuales-otras y tecnologías de la imagen-otra”.

Todas estas cuestiones se integran en mi obra trabajando desde la relación que tienen los procesos de virtualización de la imagen con las características coloniales de la misma. Desde cuestiones como: la mirada, los nuevos formatos y los procesos de traducción y lenguaje dentro de las redes.

Fig. 1 Imagen extraída de algo.algo bot





# ARQUITECTURA DE CÓDIGO ABIERTO

## ARQUITECTURA DE CÓDIGO ABIERTO

“Arquitectura de código abierto” es una instalación realizada en el año 2020. En ella se propone una reflexión en torno a la arquitectura y paisaje mediados por lo digital.

En este proyecto se convocan y cristalizan cuestiones sobre el territorio a través de un análisis de lo ornamental en softwares de mapeos como el Google Street View. Opera a modo de reflexión crítica en torno a la mediación digital del territorio. Esta línea de investigación parte de una navegación por el repositorio de imágenes de Google Street View para trabajar con elementos ornamentales. Se hace un análisis del modo de operar de los softwares de mapeos, su trasfondo colonial, y el deseo de traducir la imagen.

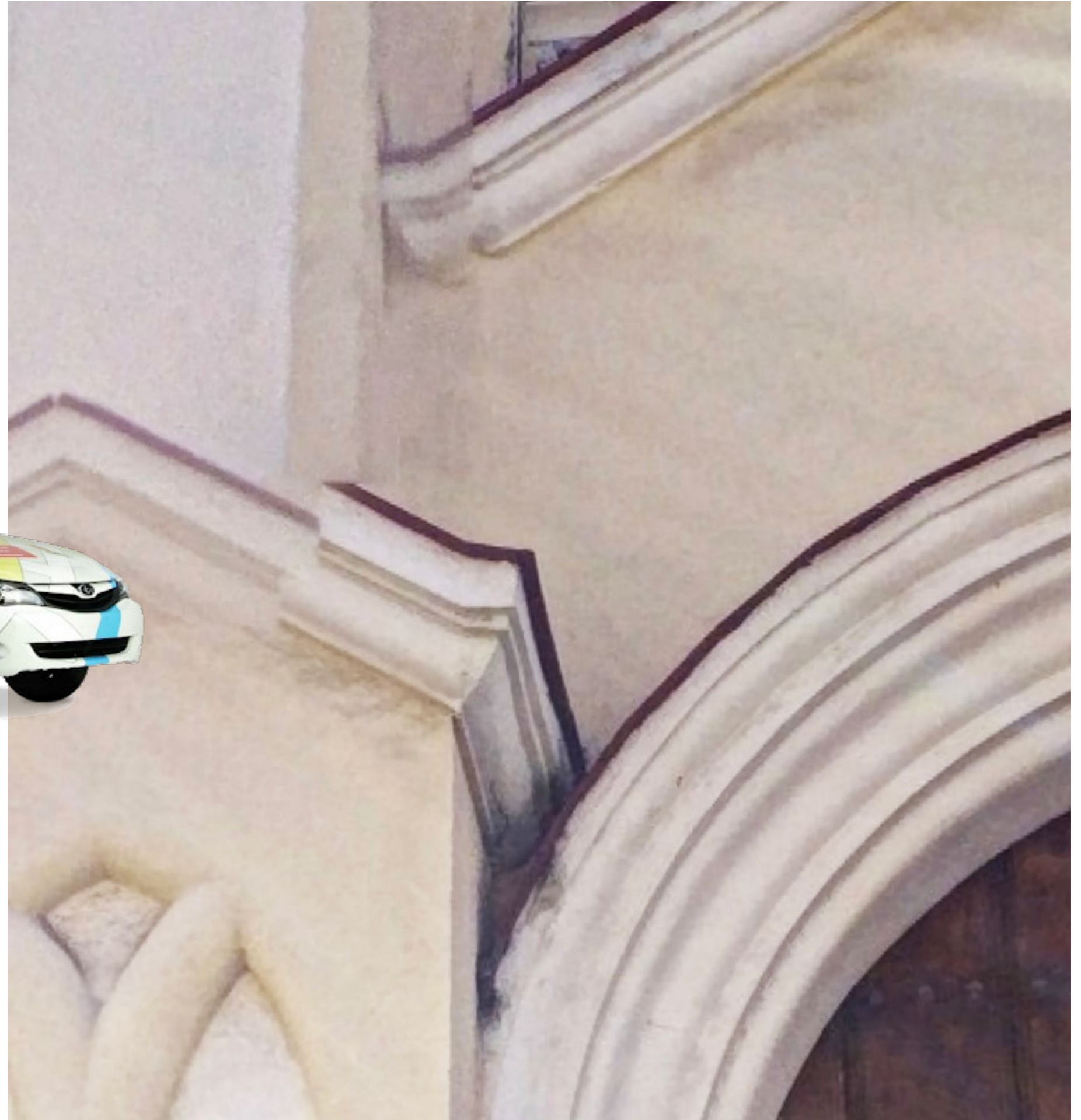
La arquitectura de las Islas Canarias tiene sus orígenes en la etapa de la primera colonización de los archipiélagos. Los elementos más significativos son la variedad de ornamentos que la componen, debido a las heterogéneas influencias externas, que han provocado un intercambio cultural que terminó creando una variedad difusa en estilos y materiales. Si es cierto que muchas representaciones no son necesarias para el soporte de la construcción, los elementos arquitectónicos que quedan a la vista son susceptibles a ser decorados posteriormente para convertirse en ornamentos. Terminando por crear un paisaje arquitectónico cambiante que a la vez es representativo.

Las nuevas formas de cartografía (Google Street View, Google Maps) han creado un nuevo prototipo arquitectónico. La distorsión que forman las herramientas de fotografiado en 360° de los vehículos de Street View han establecido una fragmentación de la arquitectura y formando paisajes de distorsiones visuales, errores y glitches que modifican el espacio representado. Convirtiendo al paisaje digital en un elemento único.



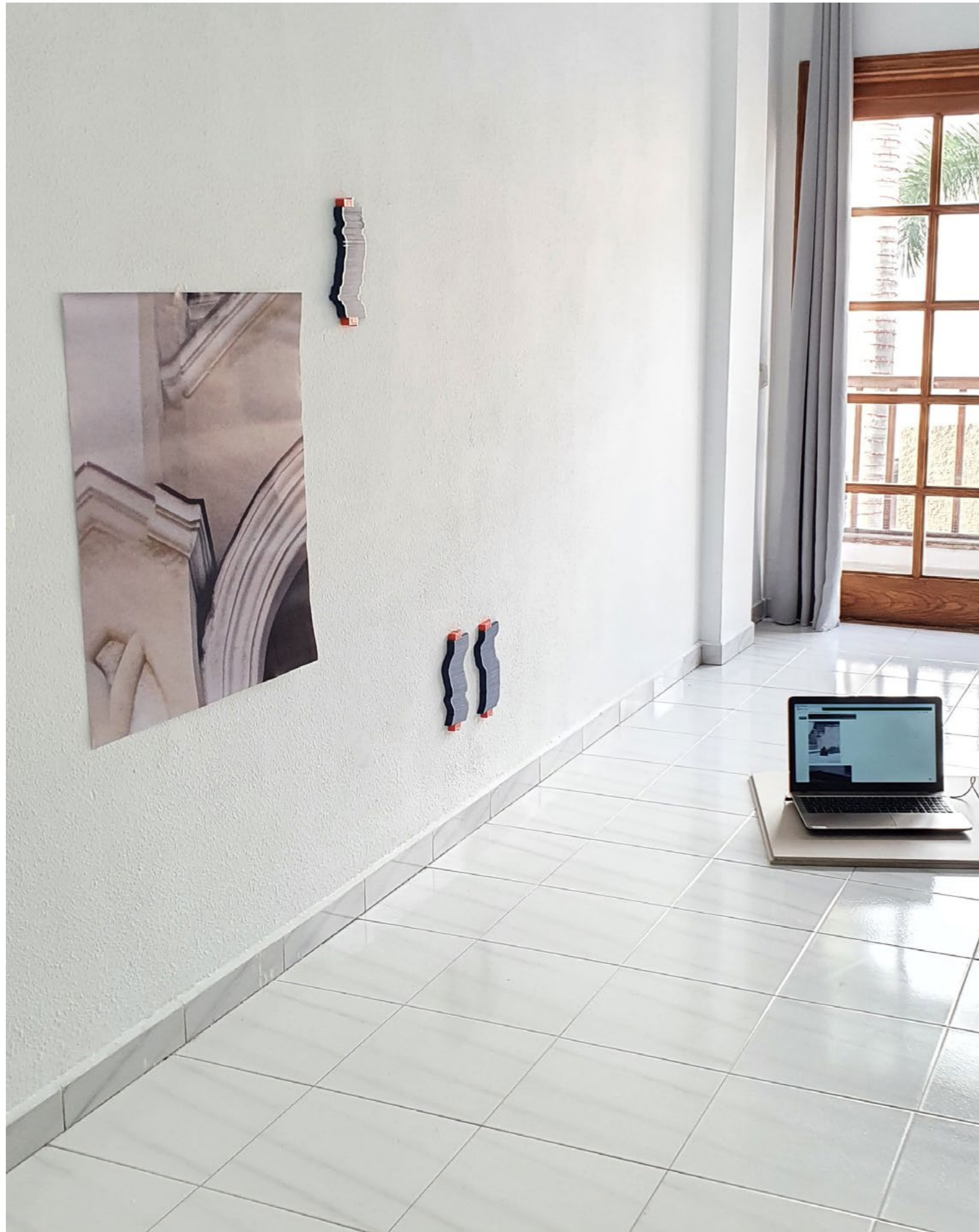


**Fig 3.** Coche de Stret View con el que generan las fotografías.  
Fuente: <https://www.androidsis.com/quieres-saber-si-el-coche-de-google-street-view-pasara-por-tu-ciudad/>



**Fig 2.** Imagen extraída de Google Street View para la pieza "Arquitectura de código abierto"





**Fig 5.** Vista de la Instalación Arquitectura de código Abierto



**Fig 4.** Perfilador de ángulo. Fuente: <https://www.leroymerlin.es/fp/19406380/medidor-de-contornos-wolcraft-de-130-mm>

La pieza está formada por una selección de fotografías extraídas de Google Street View que se condensan en una web interactiva, permite crear un archivo de errores visuales de ornamentos arquitectónicos de la arquitectura de Santa Cruz de Tenerife junto a impresiones tomadas de estos ornamentos con la ayuda de perfiladores de ángulos. Junto a una fotografía impresa de estos errores digitales. La instalación se hizo durante los tiempos Covid-19 por lo que tanto su realización como su montaje acontecieron en el salón de la casa en la que residía en ese momento.



Yosi Negrin, es un artista canario que ha trabajado en estas cuestiones, en su caso en "Chromatope" (2019) donde creó un dispositivo de fotografiado 360°, donde pretendía comprender a través de un prototipo arquitectónico el funcionamiento de la imagen arquitectónica contemporánea.



**Fig. 6-7** Dispositivo de fotografiado 360° creado por Josi Negrin para la pieza Chromatope (2019) parte de su tesis The New digital landscape .  
Fuente: <https://yosinegrin.xyz/chromatopo>

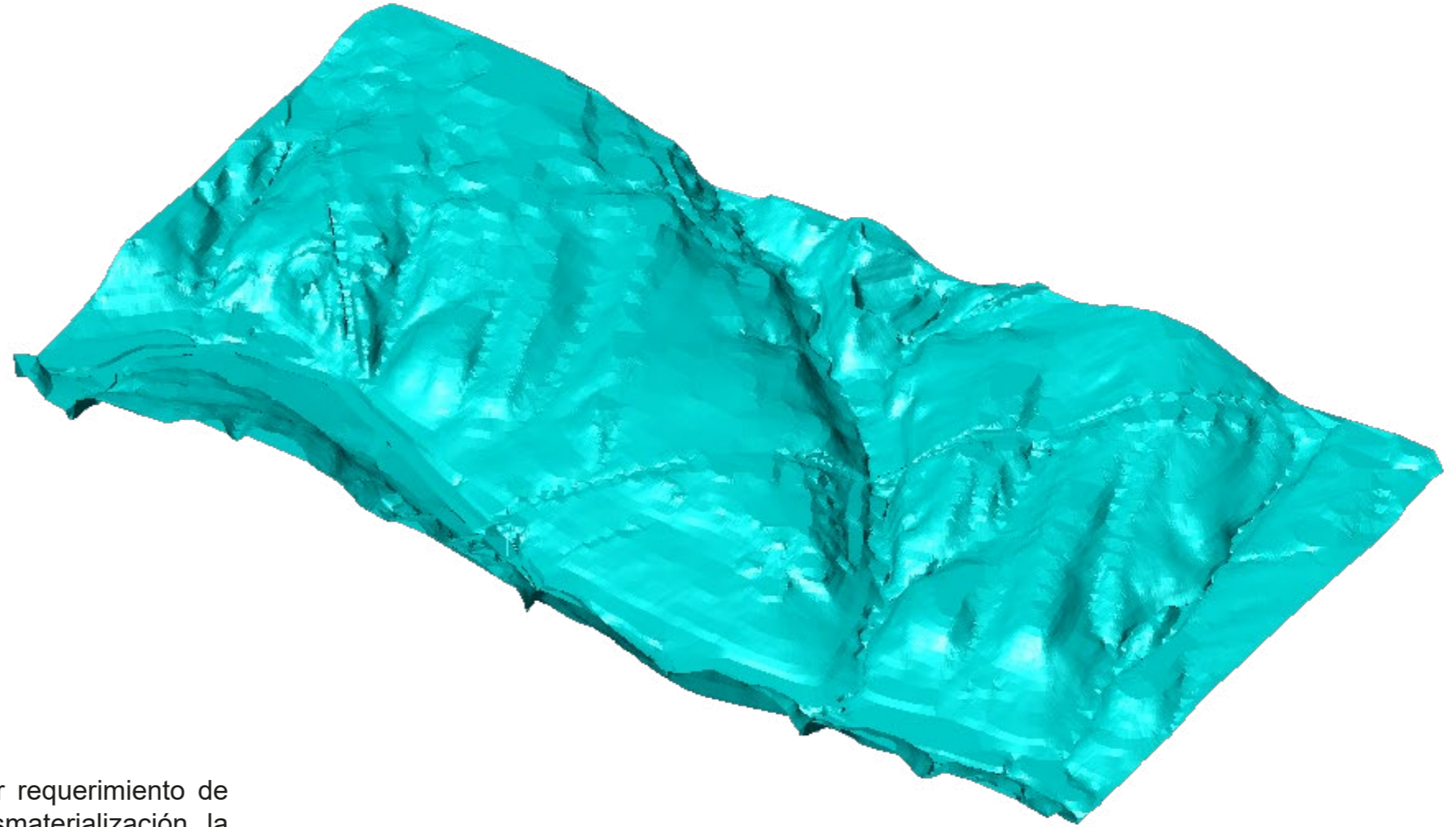


# TOPOGRAFÍA PROVISIONAL

¿Hasta qué punto es real un territorio virtual que no tiene correspondencia en el mundo físico?

“Topografía provisional” es un proyecto desarrollado a principios de 2021 que continúa la línea de investigación abierta por “Arquitectura de código abierto”. Es un análisis sobre el territorio mediado por lo digital. Inicialmente la pieza es una recopilación de metadatos extraídos de programas de mapeo (Google Earth) para transformarlos posteriormente en una mezcla de datos, y así crear estos relieves que en primera instancia no pertenecen a ninguna parte.

Se desarrolla partiendo de las siguientes cuestiones: la primera de ellas es entender cómo las imágenes se han convertido en datos accesibles, es decir, cómo toda producción de imagen es consciente o inconscientemente un acto de procesamiento de datos, que, por otra parte, constituye cualquier metáfora de la mirada. Además, trata de subrayar en la representación de la geografía digital el desapego del territorio de sus propios orígenes físicos. Comprendiendo sus representaciones tridimensionales como un desplazamiento de puntos de vista, que facilitan “imágenes descorporeizadas con múltiples perspectivas creando una visión multifocal y no lineal”. (2012: p.27)



**Fig 8.** Topografías resultantes

El mercado ya ha evacuado prácticamente cualquier requerimiento de materialidad y como en el mundo de la absoluta desmaterialización, la saturación de las imágenes se proyecta en todas direcciones, nuestras proyecciones del deseo no le han dejado al objeto otra alternativa que adelgazar hasta devenir imagen. Respondiendo a estas consideraciones Yuk Hui plantea el concepto del objeto digital, que no es más que objetos en la web, tales como videos, perfiles en redes sociales, imágenes que están compuestos por datos, que constituyen el medio de una nueva interpretación del ser en el medio digital (2007: p.88), es por esto que Topografía provisional (2021) se desarrolla desde lo digital, principalmente como una imagen de realidad virtual que se accede a ella a través de Instagram. A su vez, este objeto digital opera integrando la problemática de la traducción del territorio al mapa como imagen, proceso en donde se excluye, simplifica y elimina información.

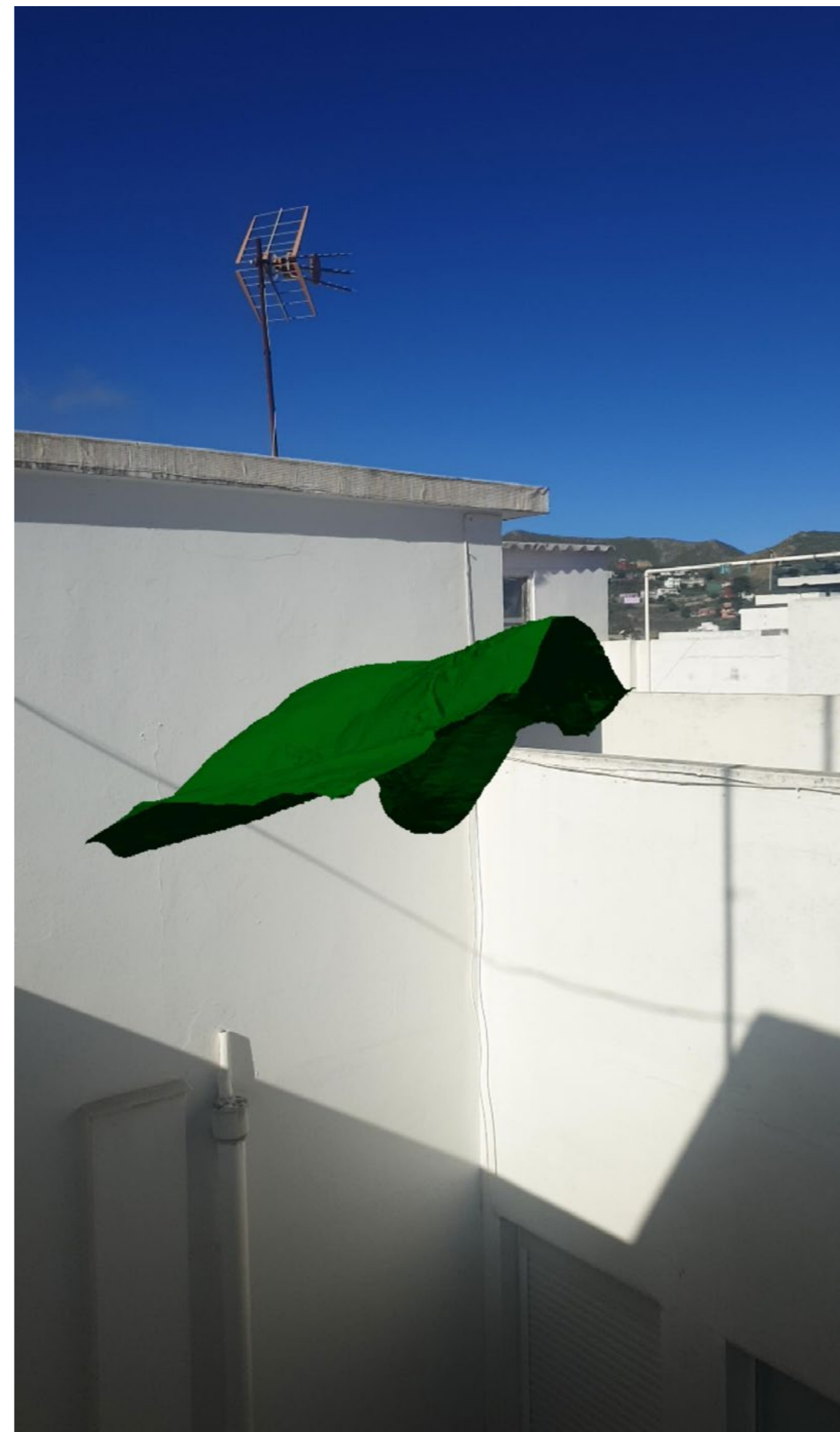


Fig.9-10. Previsualización del Filtro en mi cuenta de Instagram @shabelyestevez

# SALVAPANTALLAS PARA FINES POLÍTICOS I

“No solo está frecuentemente degradada hasta el punto de ser un borrón apresurado, es incluso dudoso que se la pueda llamar imagen. Solo la tecnología digital podría producir una imagen tan deteriorada ya desde el inicio. [...] Testimonian la violenta dislocación, transferencia y desplazamiento de imágenes: su aceleración y circulación en el interior de los círculos viciosos del capitalismo audiovisual. Las imágenes pobres son arrastradas a lo largo y ancho del planeta como mercancías o efigies de mercancías, como don o recompensa.”

Hito Steyerl (2012) <sup>2</sup>

---

2. (Steyerl, 2012 p.33)



La repetición ritualizada de lo que nos hace vulnerables no nos hace menos vulnerables, sólo que finge agotar al ojo, para que mire otra capa del fondo, que se cree inmune.  
Laura Bey (2018)



**Fig 11.** Recreación en 3d de una imagen satelital, del descubrimiento de monumentos perdidos. Fuente: LBI ArchPro, Joachim Brandtner.



Con el avance tecnológico de la fotografía, la mirada se ha complejizado por los diferentes procesos de experimentación con las imágenes. Desde la invención de la fotografía hasta su posterior circulación en redes, esta pasa de estar condicionada sólo por el espectador, para también estarlo por los nuevos métodos de tratamiento de las imágenes (escaneos 3D, visores artificiales). La forma en la que leemos las imágenes ha estado siempre intervenida por el sujeto que mira.

**Fig 12.** Soporte del proyector de la pieza Salvapantallas para fines políticos I

“Salvapantallas para fines políticos I” es una instalación compuesta por una proyección encima de una manta antihumedad, que provoca un deslumbramiento. La proyección que se repite y que es casi imposible de ver, es una exploración de las tuberías de una casa con una cámara endoscópica.



Fig 14. Vistas de la instalación (detalle)

Fig 15. Vista de la instalación “Salvapantallas para fine políticos I” en la Sala SAC.



Fig 13. Tracking bacteria. 2018. Alvaro Chior . Fuente: <https://alvarochior.com/tracking-bacteria/>

La instalación especula en torno a la mirada asistida por la tecnología, si bien ya conocemos que desde los comienzos la mirada en las artes ha estado reprimida por la cultura occidental, con el actual crecimiento de las tecnologías de la imagen, esta mirada además de dirigida se ha visto desenfocada. La tecnología coloniza numerosos aspectos de la mirada, principalmente porque está interferida por pantallas, y por compresiones de datos que borran aspectos considerados no esenciales, rebajando la mirada a la categoría de visualización, en procesamientos de optimización capitalista del rendimiento del medio, y en pro de la aceleración de los procesos de circulación de la información.

Es una pieza para ojos cansados, resultado de una imagen-movimiento en bucle, que en el caso de que llegases a distinguir lo que allí se proyecta, no pasaría nada si te pierdes alguna parte del bucle de imágenes que se repite continuamente. Como lo llama Hito Steyerl, el lumpemproletariado de las imágenes (2012: p.34). Una imagen pobre a la fuerza, porque en el tiempo de las mil pantallas ya no es necesario distinguir la imagen, sino poder verlas todas.





**SALVAPANTALLAS  
PARA FINES  
POLÍTICOS II**

**Lo terrorífico del animal de ojos du-  
ros y de mirada seca es que ve todo  
el tiempo.**

**Jacques Derrida (1997)<sup>4</sup>**

---

4 (Derrida, 1997)





Fig 16. Palmera de Plástico a la venta. Fuente: [https://www.vintahome.com/es/palmera-hawai-artificial-145-altura-84605554401571429?gclid=Cj0KCQjw8vqGBhC\\_ARIsAD-MSd1Ac2wSDjIwBDv0TX9qDcKOLvcq1TdGSbz4a-RsYq8ryn-3b3QyZcmflaAgW0EALw\\_wcB](https://www.vintahome.com/es/palmera-hawai-artificial-145-altura-84605554401571429?gclid=Cj0KCQjw8vqGBhC_ARIsAD-MSd1Ac2wSDjIwBDv0TX9qDcKOLvcq1TdGSbz4a-RsYq8ryn-3b3QyZcmflaAgW0EALw_wcB)



Fig 17. Paisaje cubano con montaña de Federico Fernández Cavada 1864  
Fuente. <https://www.bellasartes.co.cu/obra/federico-fernandez-cavada-paisaje-cubano-1864>

Continuando el desarrollo con respecto al problema de la mirada, esta pieza se centra en el dispositivo que genera el conocimiento científico como mito moderno, los instrumentos que lo legitiman, y cómo construye lo exótico. Funciona como serie en relación con la pieza anterior. Formalmente también tiene como eje central el papel antihumedad, pero con la diferencia que se ha sustituido la proyección por plantas artificiales que tensan en papel. Aquí la materialidad del papel antihumedad se refiere a su uso funcional más que a sus propiedades reflectantes.

Esta segunda pieza sirve como contraimagen a la anterior. Las plantas de plástico son una extensión de la mirada exotizante en forma de mercancía y ornamento. Lo exótico es resultado de las formas de reconocimiento colonial, donde todo lo que se aparta del espectro productivo se torna decoración.

Esta forma de reconocer es original del propósito colonial. Hay un contraste entre el tipo de mirada de las pantallas, que requieren una cantidad de energía para una forma de actuar cansada, con respecto a la mirada colonizante, cuyo deseo es mirarlo todo, abrirse paso por el mundo entero y entenderlo todo bajo sus directrices.

Cuando Derrida habla de animal de ojos duros y de mirada seca, imagino dos posibles escenarios. El de Occidente mirando y el de Occidente siendo mirado por los propios objetos exotizados. Ambos son animales de ojos duros, uno por contemplar el mundo y el otro por estar disecado.

Fig 18. Instalación en la Sala Sac (siguiente página)  
Fig 19. Vistas a la Instalación (detalle)







easy cut®

cut®

easy





“¿Con quién se comunican la lámpara, la montaña, o bien el zorro?”

Walter Benjamín (2001) <sup>4</sup>

**JARDINES**

---

<sup>4</sup> (Benjamín, 2017,p.62)

Jardines propone una lectura sobre las nuevas formas de lenguaje y los procesos de traducción a los que están expuestas las imágenes. La pieza funciona como una constelación de elementos. El primero de ellos es la imagen de una palmera extraída de un videojuego, seguida de una señal que indica cómo abrir una puerta, por último, un nivel láser que te indica dónde termina la pieza, junto a una impresión de texto de Lorem Ipsum.

Parte de la pieza se fundamenta en relación con la cuestión del “lenguaje de las cosas” propuesto por Hito Steyerl<sup>5</sup>, texto basado en “Sobre el lenguaje en general y sobre el lenguaje de los humanos” de Walter Benjamin.<sup>6</sup> Se plantean cuestiones como ¿Y si las cosas pudieran hablar? ¿Qué nos dirían? ¿O acaso ya nos hablan, pero no las escuchamos? ¿Quién las traducirá?.(2006: p.1) Se habla de la imagen documental como traducción del lenguaje de las cosas al lenguaje humano. Por una parte, se encuentran anclados al lenguaje de la imagen, y por otra al lenguaje de los humanos, mitad visual, mitad verbal. Tanto la imagen de la palmera extraída del video juego, como el símbolo de cómo abrir una puerta, responden al lenguaje como imágenes tanto textuales como visuales, como acción y como fragmento de un relato.

Por otra parte, el texto Lorem Ipsum es un texto de relleno utilizado por diseñadores para la composición tipográfica. Data de 1500 en donde era utilizado para hacer un libro de muestras tipográficas sobreviviendo al salto de la edición tipográfica con los ordenadores. Este texto no es un texto aleatorio proviene de una pieza literaria.

clásica en latín, exactamente de las secciones 1.10.32 y 1.10.33 de “de Finibus Bonorum et Malorum” (Los extremos del bien y del mal) de Cicerón, escrito en el 45 ac. Actualmente esta variación del texto se ha convertido en una mezcla aleatoria y sin sentido que permite al diseñador centrarse únicamente en el diseño tipográfico. Es el ejemplo perfecto de cómo el lenguaje puede transformarse en imágenes.

---

5 (Steyerl, 2006)  
6 (Benjamín, 2001)

**Figura 20- 21-22-23-24-25** (Sigüientes páginas) Vistas a la instalación (detalles)  
**Figura 26.** Cartel que indica cómo abrir una puerta. Fuente: <https://www.carteling.com/es/evacuacion/498-38117-empujar-barra-para-abrir-puerta.html><sup>1</sup>.







ad outdoor

07-20



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin maximus metus at tortor luctus rutrum. In in est efficitur, scelerisque dolor nec, congue sem. In ullamcorper auctor nunc. Aenean nec lorem vel sapien eleifend convallis a sed massa. Cras maximus feugiat enim, non hendrerit ex efficitur ut. Nullam suscipit elit vitae felis varius rutrum. Duis urna purus, congue imperdiet tortor a, vestibulum ultricies urna. Integer bibendum dignissim lectus, a bibendum lacus euismod vel. Donec suscipit mauris sit amet elit venenatis tempus ac dignissim urna. Vivamus semper ornare rhoncus. Vivamus vel leo mollis, ultrices neque aliquet, ullamcorper sem. Cras vitae ipsum at ipsum convallis sodales ac sagittis ligula. Phasellus bibendum magna at lectus dignissim, sed sagittis ipsum facilisis. Duis hendrerit mi in porta molestie. Praesent iaculis aliquet lorem in molestie. Curabitur et bibendum tellus.

Fusce quis orci commodo, malesuada dui eget, mattis lectus. Nunc quis gravida sapien. Nulla fermentum odio id est finibus elementum. Aliquam non fringilla urna. Nam aliquam malesuada felis, ut viverra mauris laoreet non. Integer feugiat placerat porta. In scelerisque non turpis eget pretium. Praesent ultricies mollis sollicitudin. Phasellus tempor, lectus et venenatis feugiat, augue risus viverra dui, ac suscipit leo augue vel neque.

Praesent aliquam mi id enim dignissim, ut volutpat erat interdum. Morbi porta viverra porttitor. Aenean hendrerit metus ac mauris aliquet, a placerat mauris posuere. Donec condimentum malesuada nibh, sit amet mollis lacus condimentum et. In id imperdiet lectus. Etiam sapien elit, iaculis at arcu nec, aliquam gravida nibh. Pellentesque metus metus, bibendum a mauris non, suscipit elementum urna. Etiam tempus sapien vel felis auctor porttitor. Phasellus ac ipsum non arcu pulvinar aliquet. Sed dui odio, vulputate auctor neque a, consectetur placerat ex.

Integer at volutpat erat. Pellentesque rhoncus interdum est, in rutrum sapien facilisis non. Morbi aliquet fermentum arcu et mollis. Aliquam porta est pulvinar, maximus lorem eu, egestas felis. Curabitur pellentesque iaculis faucibus. Cras eget magna quis justo lacinia laoreet. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Integer congue finibus dolor eget mattis. Phasellus ipsum lorem, malesuada venenatis magna dapibus, efficitur pretium arcu. Mauris pellentesque enim in sem facilisis ornare eu eu justo. Quisque et consectetur ex, interdum tempus libero. Mauris odio felis, dapibus ut sem non, tincidunt venenatis orci.

Etiam vitae vestibulum nisl. Aenean aliquam mollis nisl, at condimentum erat tincidunt nec. Etiam sed augue quis nisi convallis tempus. Nullam vitae gravida dolor. Ut sapien ligula, elementum condimentum blandit pharetra, laoreet vel mauris. Donec eu tellus a ipsum faucibus accumsan nec vel mauris. Nullam vel nisi justo. Nunc tincidunt justo non nisi maximus, non viverra ipsum aliquam.





# PLANTAS DEL LEROY MERLÍN

La imposibilidad de reunir las imágenes y los fragmentos del mundo digital que producimos en nuestros días conectados habla de una nueva cultura excedentaria en lo visual.

Remedios Zafra (2015)<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> (Zafra, 2015,p.1)





José Luis Brea explica cómo funciona el ver en la época de las mil pantallas. Lo expone como un proceso selectivo donde se trata de escoger en cada momento y lugar lo que se ve. Define al ojo humano como un dispositivo, que encuadra, enfoca y se despliega, produciendo un campo visual allí donde no lo había, haciendo que las imágenes cobren cuerpo.

La pieza “Plantas del Leroy Merlín” especula en torno a la mirada tecnologizada, intervenida por las nuevas formas de capturas de las imágenes, y cómo actúan en los procesos de conocimientos, y, por tanto, subjetivando aún más las formas de ver, además de ser un guiño al multitasking y a las nuevas formas de gestionar el ver y el hacer.

La instalación funciona como constelación, el ángulo de nuestro ojo configura directamente el diseño de la pieza en cuanto a forma y composición espacial. Una impresora que genera copias automáticas de la imagen de una palmera. Dos pantallas con la misma imagen, pero a distintas velocidades que se repiten e interfieren entre ellas. La imagen que se ve es una fotometría, proceso por el cual la imagen capturada pierde información.

¿Quién soporta una imagen más?

Un campo visual saturado ofrece una experiencia icónica, la saturación de imágenes responde a la producción de deseos que nos ha dejado una sociedad tardía y posmoderna. El ojo fascinado por el ver ha dejado atrás a un cuerpo que produce imágenes sobrantes y prescindibles. Ahora casi todo es imagen sin carne.<sup>8</sup>

**Fig 27.** Samsung muestra sus pantallas curvas de resolución 4k en forma de árbol en el Guggenheim de Nueva York. Fuente: <https://www.e-flux.com/journal/60/61026/is-a-museum-a-database-institutional-conditions-in-net-utopia/>

**Fig 28.** Frans Francken el Joven, Gabinete de arte y curiosidad, 1636. Fuente: <https://santamuerte.fr/es/blogs/news/le-cabinet-de-curiosite>

**Fig. 29.20-31.** Vistas de la instalación Plantas del Leroy Merlin

<sup>8</sup> «Nuestro ojo ignora cada vez más la carne del mundo», en Debray, Régis, Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente. Paidós, Barcelona, 1995, p. 97. Citado por Remedios Zafra en “La censura del exceso” Apuntes sobre Imágenes y Sujeto en la Cultura. Recuperado: <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/8812/Zafra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

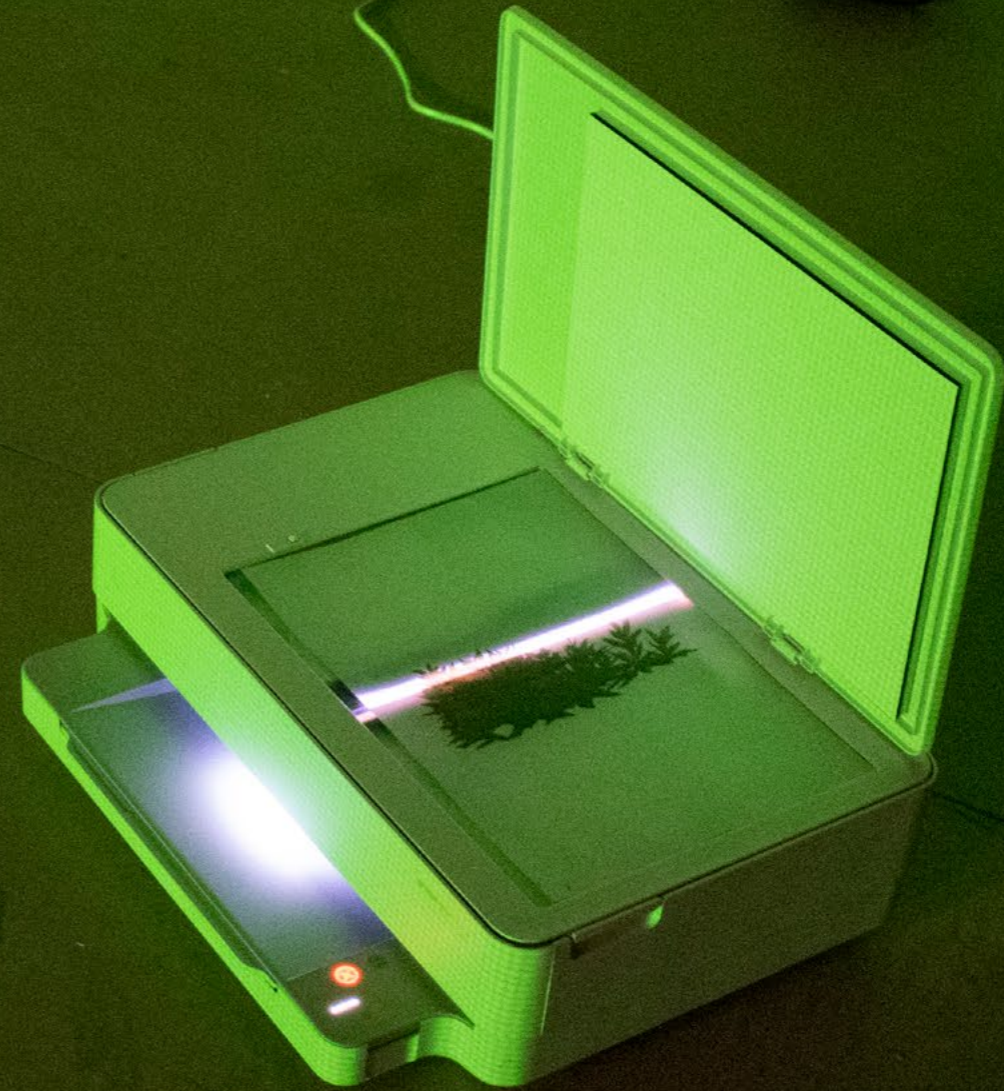


















# NARRATIVAS LOCALIZADAS

**Participar de las imágenes no significa, necesariamente, identificarse con ellas como representación de la realidad, sino reconocerlas como fragmentos de la realidad.  
Hito Steyerl (2012)<sup>9</sup>**

---

9 Hito Steyerl, 2012 p.40



Abdul_Majeed_Shobokshi	Aileen_Rigin_Soule	Alessandro_Nestani	Allen_Rock	Andre_Lange	Anna_Nicole_Smith
Abdulaziz_Kamilov	Ain_Seppik	Alex_Cabra	Allison_Janey	Andre_Smith	Anne_Krueger
Abdullah_Gul	Aitor_Gonzalez	Alex_Corretja	Allison_Searing	Andrea_DeCruz	Anne_McLellan
Abdullatif_Sener	AJ_Lamas	Alex_Penelas	Allyson_Felix	Andrei_Mikhnevich	Annette_Lu
Abel_Aguilar	Al_Cardenas	Alex_Zanardi	Alvaro_Uribere	Andrew_Caldwell	Annie_Chaplin
Abid_Hamid_Mahmud_Al-Tikriti	Al_Davis	Alexandra_Pelosi	Amanda_Brynes	Andrew_Sabbey	Annika_Sorenstam
Adam_Antony	Al_Pacino	Alexandra_Rozovskaya	Amanda_Marsh	Andrew_Shutley	Anthony_LaPaglia
Adam_Kennedy	Alan_Dershowitz	Alexis_Denisoff	Ambrose_Lee	Andrew_Wetzler	Anthony_Principi
Adel_Al-Jubeir	Alan_Green	Alfonso_Portillo	Amelie_Muresmo	Andy_Garcia	Antonio_Bernardo
Adrian_Anunus	Alan_Stonecipher	Alfonso_Soriano	Amporn_Falisse	Andy_Hebb	Antonio_Elias_Saca
Adrian_Murrell	Alan_Zemaitis	Ali_Fallahian	Amy_Gale	AnFence_Negron	Antonio_Palocci

Narrativas localizadas es una autopublicación donde se recogen parte de la base de datos del software de código abierto (Fiftyone) utilizado en programas de reconocimiento y etiquetado, como Google. Esta publicación contiene dos textos, uno de ellos escrito por Antonio Ferreira sobre el Voyeur Miope y una instrucción extraída de WikiHow de cómo identificar que estamos perdiendo la vista.

La pieza gira en torno a la mirada del software. Cuando lo que mira es un ordenador, se produce una lectura aún más fragmentada, porque es el resultado de un conocimiento adquirido por datos. La aparición de la fotografía favoreció las estrategias de etiquetación y clasificación, que, si bien es cierto, han servido de avance en campos como la medicina, actualmente han permitido, no tanto una ruptura de la mirada, como una continuidad parcial y distorsionada de ella.

En el caso concreto de Fittyone, el conocimiento adquirido del software se basa inicialmente en unos pocos etiquetados manuales que debe crear una persona, por lo que en primera instancia empieza adquiriendo un conocimiento subjetivado. Poco a poco el software va aprendiendo a partir de los datos facilitados, para terminar, etiquetando desde cosas tan comunes como un brócoli, hasta temas más problemáticos como sistemas de reconocimiento facial, étnico, etc.

Actualmente los algoritmos con sesgos racistas, xenófobos etc son consecuencias directas de la colonialidad. Varios investigadores como Shakir Mohamed han hecho un llamado a descolonizar inteligencias artificiales, reorientando el trabajo de campo lejos de los centros occidentales como Silicon Valley (Estados Unidos) e incluir nuevas voces para guiar el desarrollo de la tecnología.

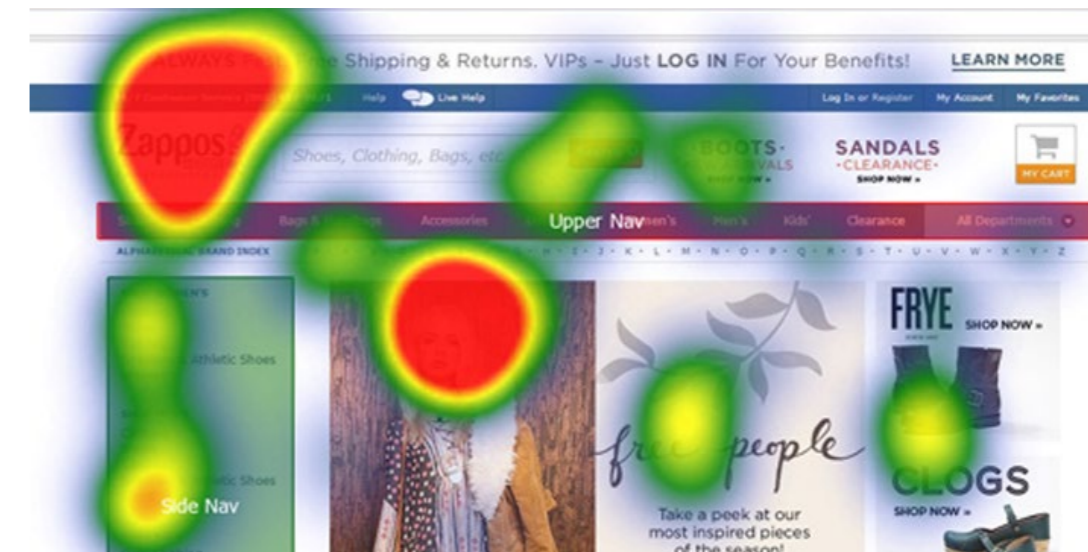


Fig 33. Un ejemplo de mirada de los softwares : el eyetracking relaciona lo que vemos con lo que miramos. Fuente: <https://unimoooc.com/eye-tracking-ejemplos-uso/>

Fig 32. Base de datos Labeled Faces in the Wild Home para el software Fiftyone (izquierda)

Fig 34-35-36 . Fanzine autoeditado (páginas siguientes )







La miopía ha pasado en el siglo XXI de ser un defecto de la visión a una epidemia. En la mayoría de países asiáticos el índice de la afección en las personas jóvenes pasa del 80%, alcanzando a 1 de cada 33 estudiantes universitarios en China (Kildama, 2017). Tales cifras se deben a dos factores concatenados: la adicción a los dispositivos y el poco tiempo que se pasa al aire libre, una situación exportable a buena parte del mundo tecnoligado. Todo ello se lubrica —o, mejor dicho, se resaca— por el descenso en la frecuencia del parpadeo. Husley anticipa el problema de la visión con la célebre metáfora de que si los ojos fueran perlas, casi toda la humanidad iría cojeando, en muleros o en silla de ruedas. Antes y después de ponerse a escribir, aplica unas gotitas de colirio o suero en monodosis en cada ojo para sumergirme en la pantalla. Es entonces cuando mis ojos «irritados» analizo una mutación como la que plantea Senaldi en su Codes (2020), donde unos peces oculares chapotean en un mar delgado y sus pestañas aletean en la superficie. Entre otras cosas, la miopía se percibe en la distorsión de la distancia, los contornos, la velocidad y los movimientos. Las herramientas digitales logran solventar tales problemas físicos y que permiten acercarse o alejarse de los motivos, desde el HD de los poros de la piel hasta la vista subterránea «Máquinas y dispositivos que permiten ver lo que no es visible para el ojo; desde lo microscópico a lo telescópico» (Zafra, 2015: 41). En ocasiones no me es indispensable llevar gafas porque, cuando no veo el letrero del bus a lo lejos, aquí está, a escasos centímetros, la app gratuita de transporte que me dice el horario con nitidez y exactitud digital. La miopía no es genética, pero



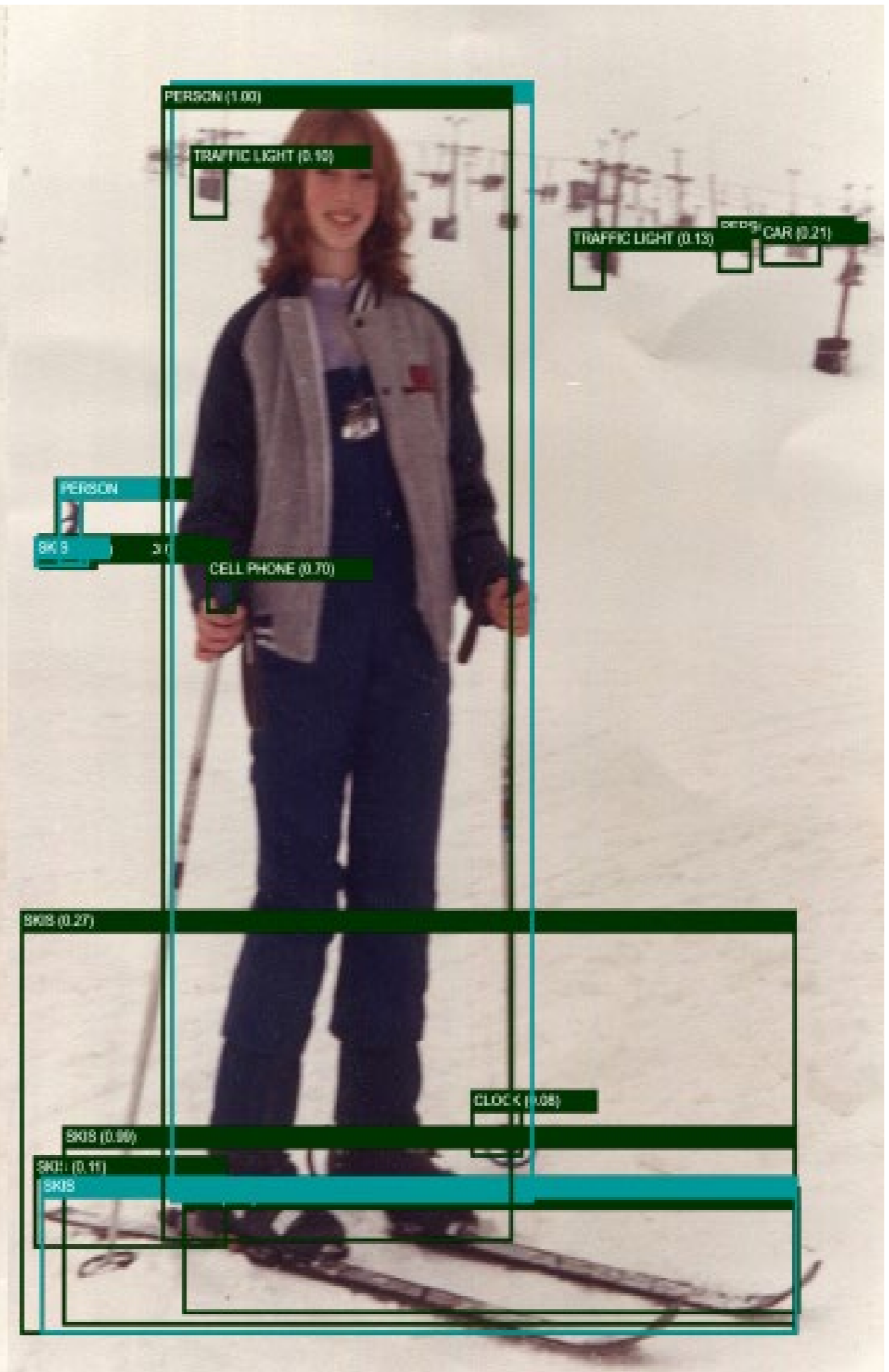
una especie de espectralidad de lo lejano. (1997: 184-185) Trabajamos a distancia y el mundo se encoge: las pantallas son las lentes correctoras que atenúan la borrosidad en la lejanía. La relación entre la miopía y el teletrabajo cotidiano alberga la duda de si cada vez nos acercamos más a las pantallas o son ellas las que se acercan. En el brevísimo apéndice de Un arte de ver, Husley vincula miopía con las malas posturas, lo que retrotrae a la idea de la chepa y la FIF: «En los miopes, la postura tiende a ser sumamente incorrecta. Hay casos en que esto es debido a la visión a corta distancia, que favorece una posición inclinada de la cabe-

za» (2005: 191). Por su parte, Bonet y Garrós incluyen la miopía como una tecnología dentro de la Tensión ocular o estrés visual: «Ciertos estudios indican que también puede existir una relación entre el aumento de casos de miopía y la permanencia prolongada frente al ordenador u otros dispositivos» (2017). La acomodación de los biotípicos por aparatos inteligentes y el control de la conectividad corroboran la sensación de que cuantos más gigabytes de información presumimos, más dioptrías somos susceptibles de adquirir. La miopía puede ser entendida además como una metáfora del tiempo y del pensamiento. La coriedad de miras[2] de la miopía diátrica no permite vislumbrar el futuro y emborrona el presente. En lugar de serviros de gafas temporales correctamente graduadas, de prismáticos o de catalejos, desambulamos confundidos por el celofoscopeco de las TIC. La miopía epistemológica que oscila entre los mases media y la realidad histórica queda retratada por GÜE en la pieza Optotipo 1, donde puede leerse la siguiente secuencia decreciente de letras: BLACK122. Interviniendo en el test de agudeza visual de Snellen, la pieza cuestiona la relevancia de dos hechos acontecidos el mismo 25 de noviembre de 2016, a saber: la muerte de Fidel Castro y una nueva edición de la fiesta norteamericana del consumismo. Así, el posicionamiento web aporta liberamente mayor visibilidad al ocio capitalista y sólo los más interesados o los menos miopes logran sobrepasar las primeras páginas de resultados de Google. Las TIC deforman

lo alfabético hasta el estigmatismo y del mantenimiento de las letras del criterio depende que la saturación de información sea una mancha que estorbe o impide ver o, por el contrario, una posibilidad para hacer el mundo más transparente. Junto a la figura se encuentra un pliraleo de Miopía y abstracción de Simona Bongui[2] que ahonda en el concepto de la miopía mental: Quisiera hacer alusión a cierto devenir luego mentalmente, es decir no con los ojos sino con el pensamiento. No una ceguera completa sino una suerte de miopía por la cual los contornos de los conceptos se desdibujan. Si no nos distramos en querer redefinirlos y reubicarlos en un lugar preciso, quizá Ante los aspectos nocivos de la miopía fisiológica o mental, existen métodos para atenuarla o prevenirla, desde el palming, los parpadeos y las respiraciones del arte de ver de Bates (en Husley) hasta el Yan Jing Cao, una especie de gimnasia para la vista que se desarrolla obligatoriamente y a diario en las aulas de China desde 1940 (Leonelli, 2011). También conocido como qigong, chi kung o niki de ojos, sirve para relajar y tonificar los músculos oculomotores o incluso equilibrar el nervio óptico de la exigida vista de los estudiantes chinos. Su método consiste en repetir series de respiraciones, direcciones y movimientos de la mirada, enfocar y desenfocar o automasajes en 6 puntos diferentes del área ocular (Leonelli, 2011). El Yan Jing Cao pone de relieve el emendamiento de la miopía como un problema de la educación y del proceso de alfabetización en la infancia y no como un mero problema de graduación optométrica. Así, en el entorno

educativo se debe mejorar la iluminación o agrandar las letras de los libros e incentivar las actividades al aire libre (Husley, 2005: 146-150), pero la mezcla de letras y pantallas, de lo alfabético y lo post-alfabético, dificulta la conciliación de tales medidas. Desarrollamos cierta sensibilidad para aquello que sucede a su alrededor (2010) Sin embargo, he de reconocer que la miopía me da calorito y los contornos borrosos atrigan la mirada que por otro lado me resulta fría y afilada cuando llevo gafas. La baja resolución activa texturas tácticas por el rabillo del ojo: «la visión enfocada nos enfrenta con el mundo mientras que la peribérica nos envuelve en la carne del mundo» (Pallasmaa, 2008: 10). La etimología de miopía se remonta al acto de guillear la mirada y a un murmurar de los ojos: ojo se refiere originalmente al abrir y cerrar la boca y está presente en palabras como mudo/a[2]. Por consiguiente, no extraña que la miopía esté tan inoculada en la generación-mute. Las imágenes post-alfabéticas aparecen borrosas en algunas apps antes de descarregarlas, antes de acercarnos y tocarlas —tap—, una pequeña muestra que indica que la vista se produce a distancia y que para el tacto es necesario la cercanía, de lo que se deduce que el tacto es el sentido más miope (. Finalmente, la miopía conceptual es útil para relativizar un espacio, una distancia o cierta borrosidad, para tomar perspectiva y contactar de otra manera con las cosas que pasan tan rápido y en tan alta resolución: «Las cosas también requieren de una distancia, de un código, de una sintonía que permita enfocar algo y desenfocar el resto» (Zafra, 2015: 61)







110111

**El lenguaje post-alfabético de internet es susceptible de convertirse en plusvalía gracias a las lógicas del semiocapitalismo o capitalismo semiótico, en las que todo acto puede ser sustituido por información debidamente codificada**  
**Franco “Bifo” Berardi (2020)<sup>10</sup>**

---

<sup>10</sup> Antonio Ferreira citando a Franco “Bifo” Berardi. 2020: p. 19

La problemática del lenguaje en internet comienza desde los primeros segundos de vida de este. En la década de los 60, cuando UCLA realizaba el primer experimento de “conmutación de paquetes de datos”, (tecnología que sostienen hoy internet) debió teclear las siglas LOG como abreviatura de la palabra login. Las dos primeras letras de este llegaron a su destino, pero al teclear la letra “G” la computadora colapsó, convirtiendo a “LO” en la primera palabra que conformó el lenguaje internet. La razón por la que cito esta anécdota es comprender cómo ha nacido el lenguaje de internet a partir de un error textual, ubicando Internet como un mecanismo de rotura del propio lenguaje. Según Franco Berardi (Bifo), la dependencia tecnológica del lenguaje y la incorporación de las máquinas ha cambiado por completo la naturaleza de lo humano.

Asumiendo que los lenguajes son las expresiones de culturas y naciones diferentes, el lenguaje que ha resultado desde la creación de las redes ha optado por su propia versión de universalización anglojonizada. Un derivado de errores textuales y fracturas de sí mismo. Ha sobrevivido a la era de la programación como un lenguaje de significantes que responde en una sola dirección.

Kenneth Goldsmith en Escritura no-creativa: «el lenguaje se ha convertido hoy en un espacio provisional, rebajado y transitorio, un mero material para ser acumulado, trasladado, transformado y moldeado en la forma más conveniente, sólo para ser desechado más tarde con la misma facilidad» (2015: 313)

La pieza ‘i0i’ es un proyecto que ha surgido en medio de la realización de este trabajo. Consta de un video-mapping encima del helecho que corresponde a su forma. El video que se proyecta no es más que un ejercicio de escritura no creativa.

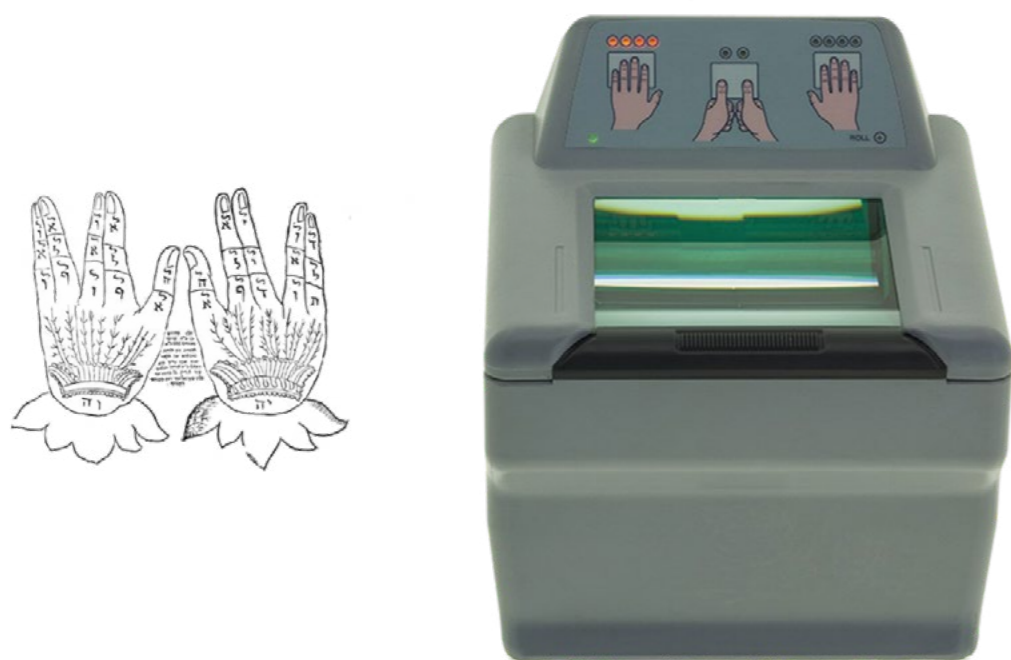
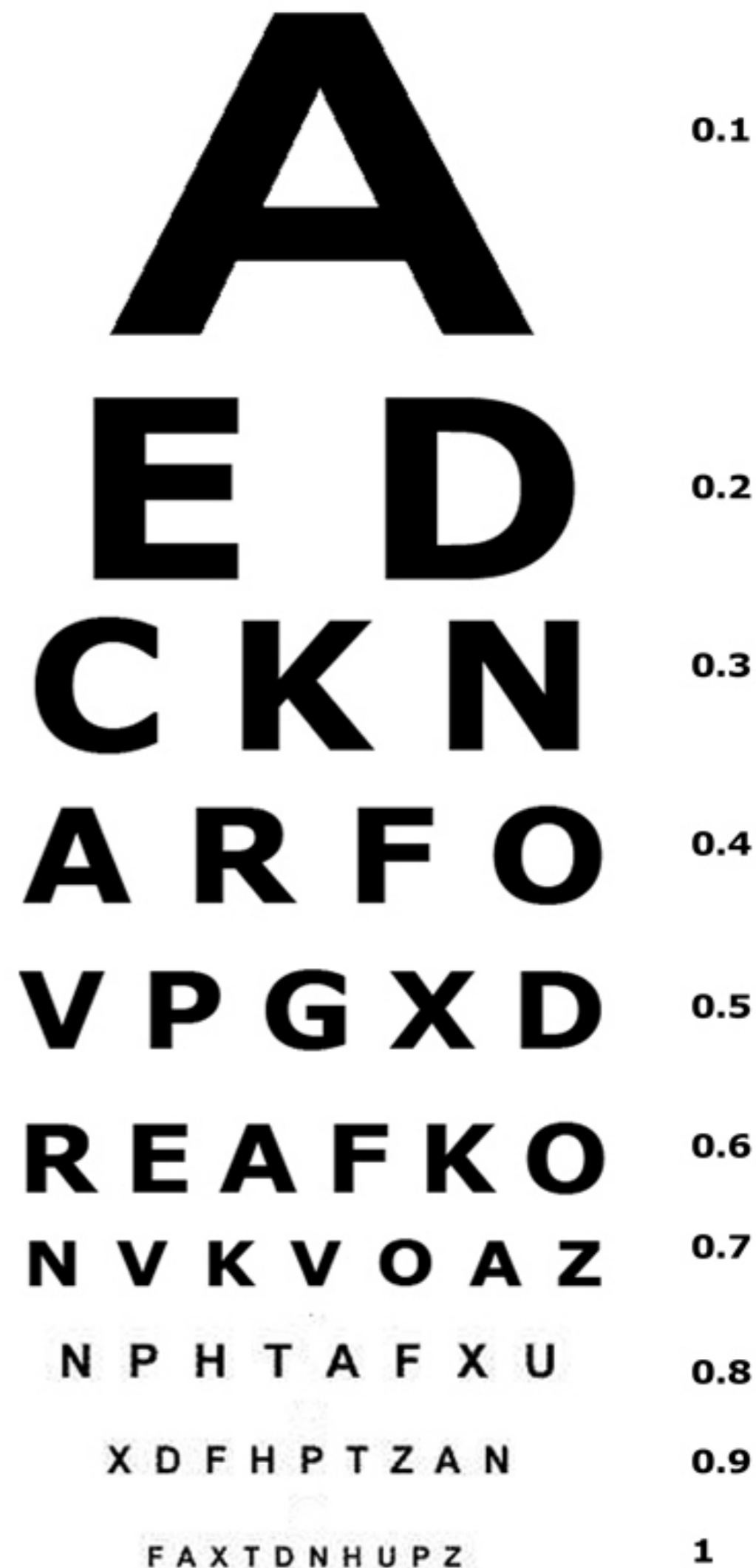


Fig 37. Evolución de señas y gestos (arriba) Fuente: Usuario @ 3\_ecologies

Fig 38. Test para medir la vista (derecha) Fuente: <https://admiravision.es/tests-medicion-agudeza-visual/>

Fig 39-40-41-42. Vistas a la Instalación (detalles)







2\_1.mpg











# PROPUESTAS PREVIAS

**Propuestas previas:** Todo el trabajo anterior a esta investigación sigue manteniendo correspondencia en cuanto al interés por el territorio, naturaleza, en general con las estéticas descoloniales.





Fig 43. "Deformación sensorial" Site-specific medidas variables .2019

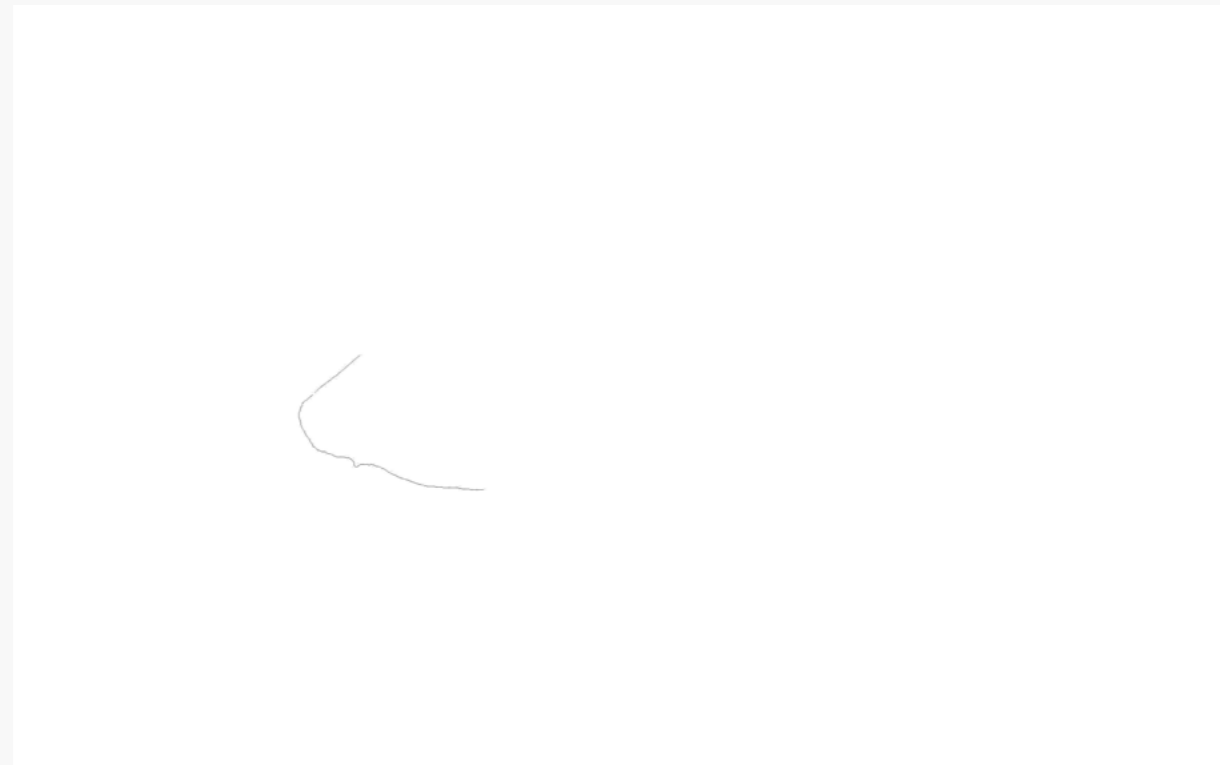
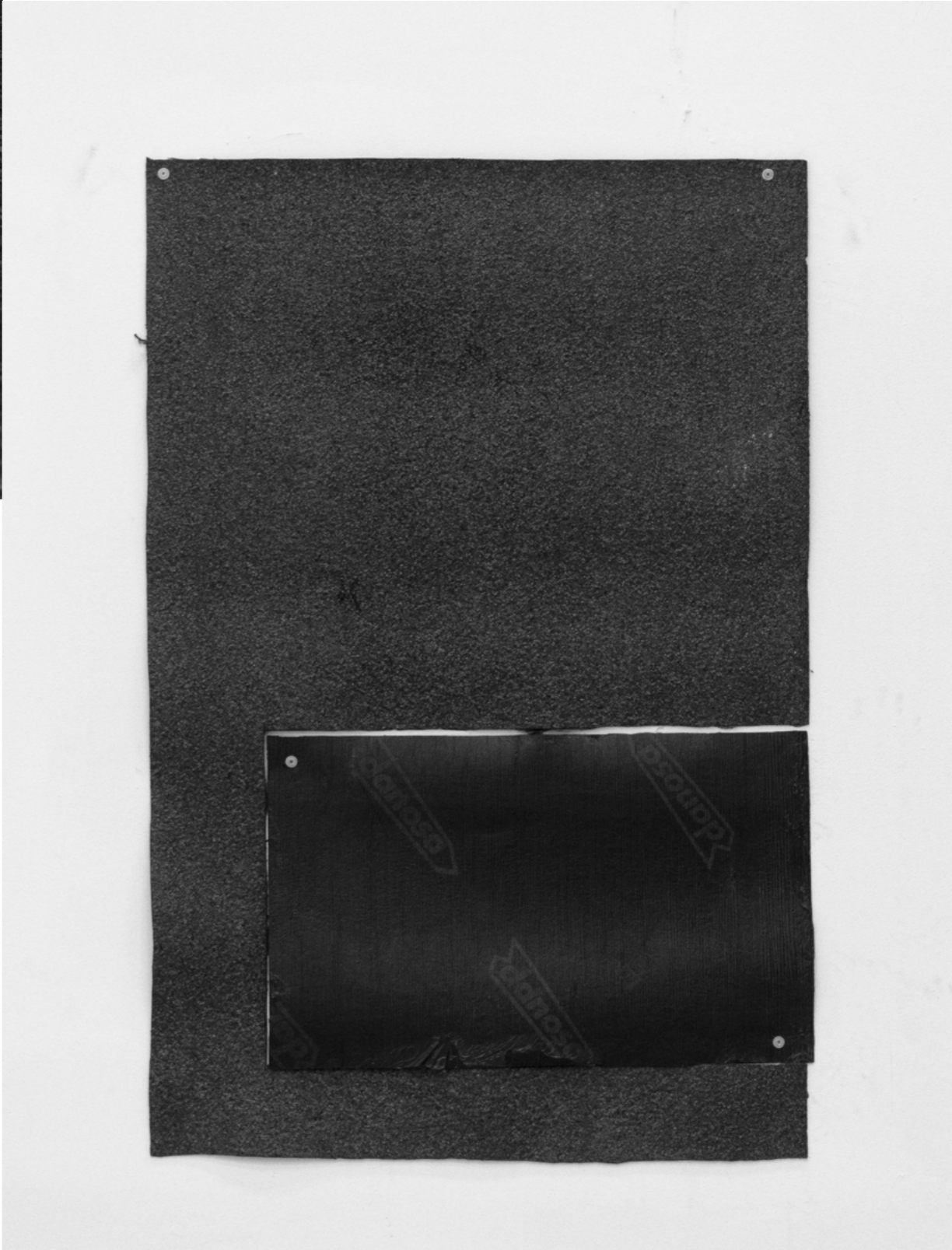


Fig 44. "Volverse afuera" Medidas variables.2020





Fig 45.Instalación: +“Volverse cosa”.2020





# TRABAJO CON MIGUEL RUBIO

**Trabajo con Miguel Rubio:** Mi trabajo junto a Miguel Rubio gira en torno a problemáticas de estructura y ornamento, la dicotomía privado público y la gestión de los cuerpos con relación a lo urbano





Fig 46.Hoguera I. Site -specific, carbón y tela de rafia. Medidas variables .2019





Fig 47. Hoguera II. Site -specific( La Limonera), carbón y tela de rafia. Medidas variables .2020





Fig 48. Instalación: Solario. Medidas Variables. 2020



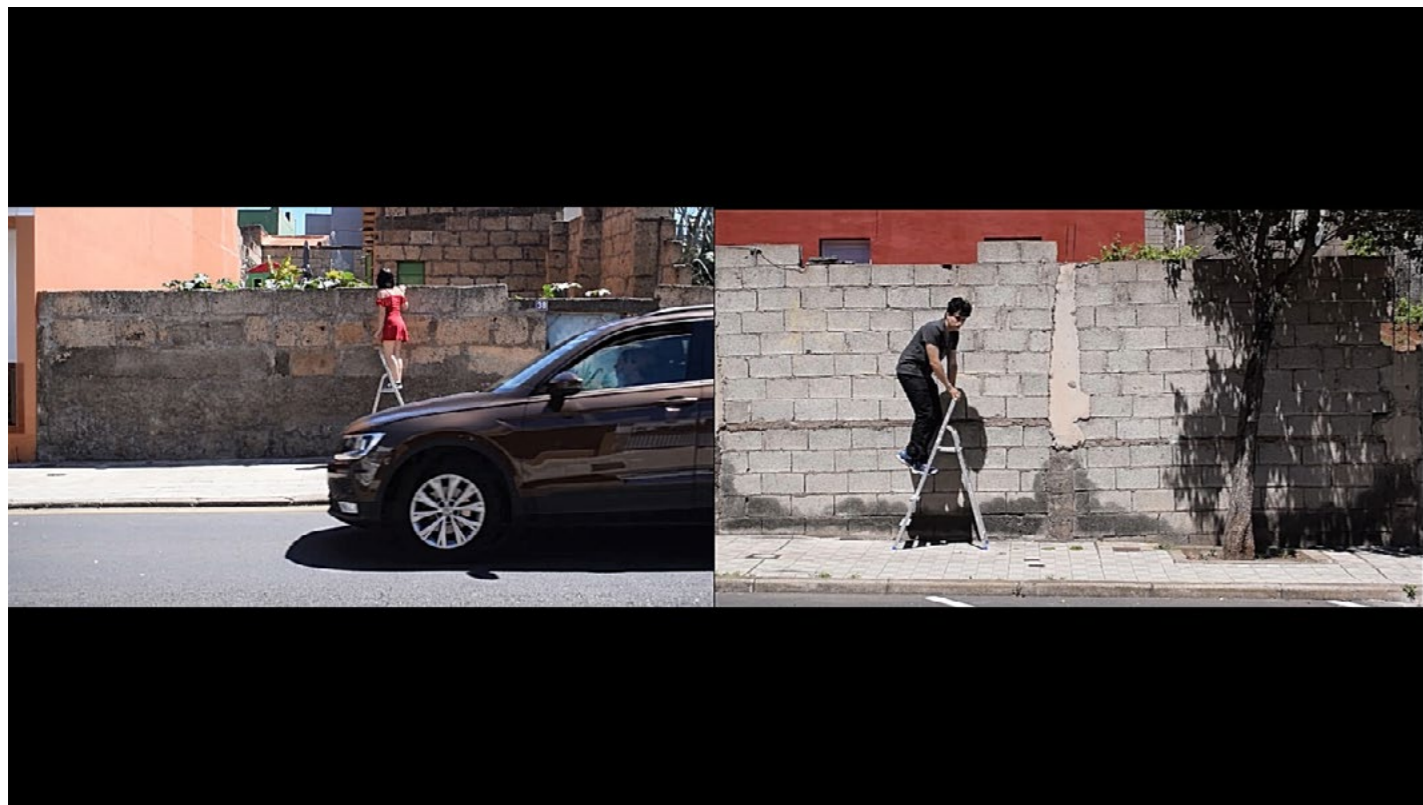
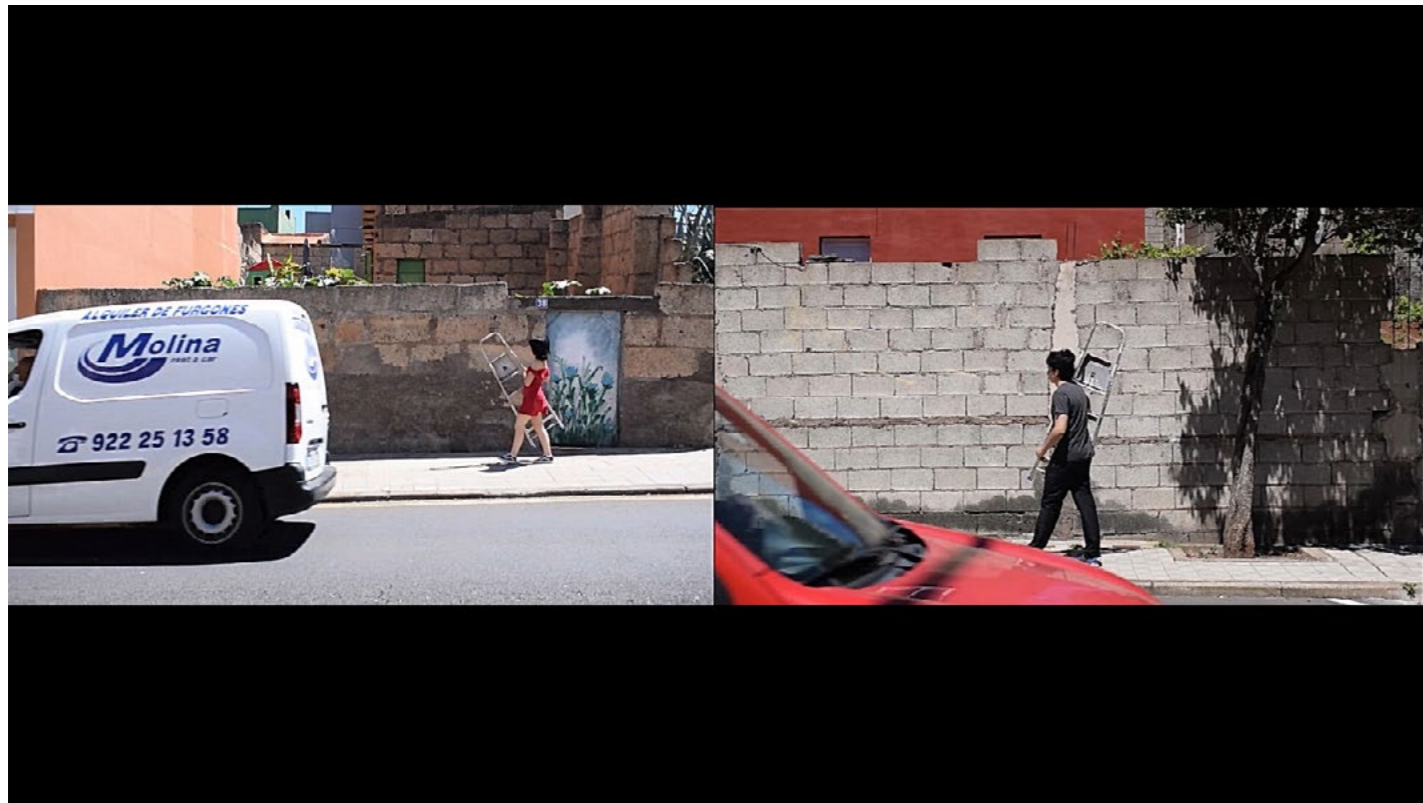


Fig 49. Video-performance: Tentativas de asedio. 2020



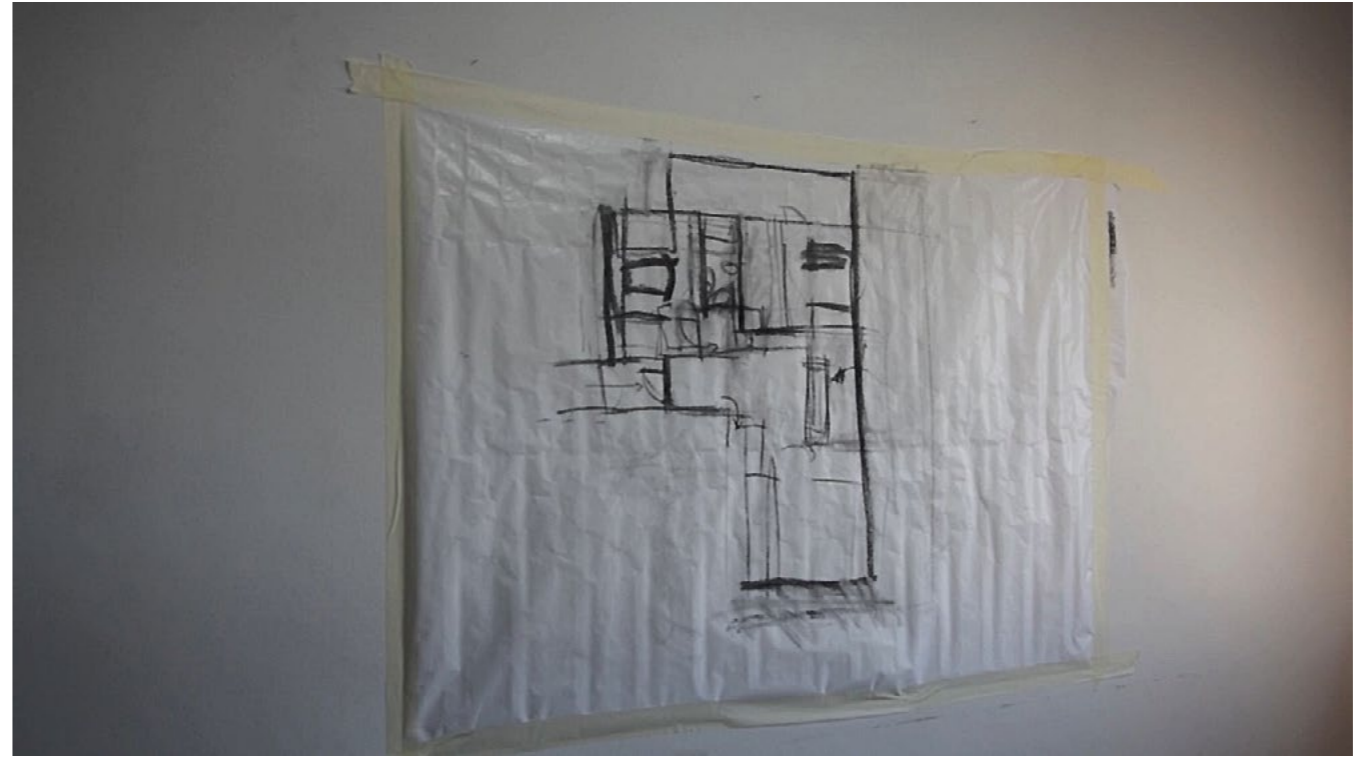


Fig 50. Video performance: Proceso Arquitectónico. 2020

# ALGO.ALGO

**Algo. Algo:** junto Mencía Machado y Miguel Rubio. Publicaciones surgidas en 2021

Paloma. Paloma: investigación sobre la colombofilia en canarias.

Irresistible: Un análisis de las subjetividades desde los tribales, masculinidad y la ciudad.

Documentación: Autopublicación en forma de constelación de imágenes de una deriva subterránea por túneles que rodean las zonas industriales y turísticas de Santa Cruz de Tenerife.











### Liberación de un ave

Si por distintos motivos, hemos rescatado un ave adulta, debemos reinsertarla en su hábitat lo más pronto posible, pero asegurándonos de que esté en perfecto estado de salud. Si encontramos un ave adulta en el piso y mojada en un día de tormenta, es posible que tenga un problema de salud previo, por eso, además de guarecerla y secarla, es conveniente tenerla en observación unos días y eventualmente consultar a un especialista. Los golpes contra los vidrios, también requieren de un tiempo de observación, al resguardo; las lesiones o heridas deben ser curadas adecuadamente, y habrá que esperar a que se recupere el plumaje antes de pensar en la reinsertación.

#### ¿Dónde liberar?

En el mismo lugar donde la encontramos, a no ser que sea un lugar contra-indicado para su supervivencia, o que sospechemos que fue puesta allí por humanos y no es su hábitat natural.

Nunca debemos liberar una especie no autóctona, ya que la introducción de las mismas en ecosistemas ajenos a ellas, produce desequilibrios que afectan a las especies oriundas de la región.

#### ¿Cuándo liberar?

Lo más pronto posible, pero asegurándonos de que esté totalmente recuperada de la afección por la cual debimos tenerla en cautiverio. Asimismo, es conveniente hacerle un control veterinario para asegurarse de que esté en buen estado de salud.

Consultar el pronóstico meteorológico, ya que hay que evitar las vísperas de tormentas fuertes; nunca en época de fiestas donde se estile el uso de pirotecnia, pues les produce mucho miedo y estrés.

Deben elegirse las primeras horas de la mañana, y luego de comer, para que tenga muchas horas de luz para orientarse (salvo que el ave sea de hábitos nocturnos).

#### ¿Cómo liberar?

Si el lugar es conocido por el ave, se la puede poner en una jaula durante unas horas y luego abrirle la puerta. Si se trata de un lugar desconocido, lo ideal es que permanezca unos días en el mismo predio donde será soltada. Se puede armar un jaulón, permanente o provisorio, e instalarla allí, de modo tal que vaya conociendo el lugar e identificando sus peligros, se adapte al clima, comience a orientarse, etc. Nunca debemos "espantar" al ave al soltarla, sino que le abriremos la puerta y tomaremos distancia, para que salga lo más tranquila posible.

## CÓMO LIBERAR A TU PALOMA

algo.algo

PALOMA PALOMA

CLUBES AÑO 2021

1-04000

6500

01-12000

RE 16001-19500

000

000

0

000

FE 38401-41400

JTE 41401-42400

42401-44100

1-44800

000

0

000

0

1001-56000

0000

60001-62000

62001-64700

EGUISE 64701-69200

E 69201-73200

201-74000

4001-77000

PALMA 77001-81000

001-82000

ZACORTE 82001-83000

900

FE 83901-84100

84301-84400

01-85000

269101-271100

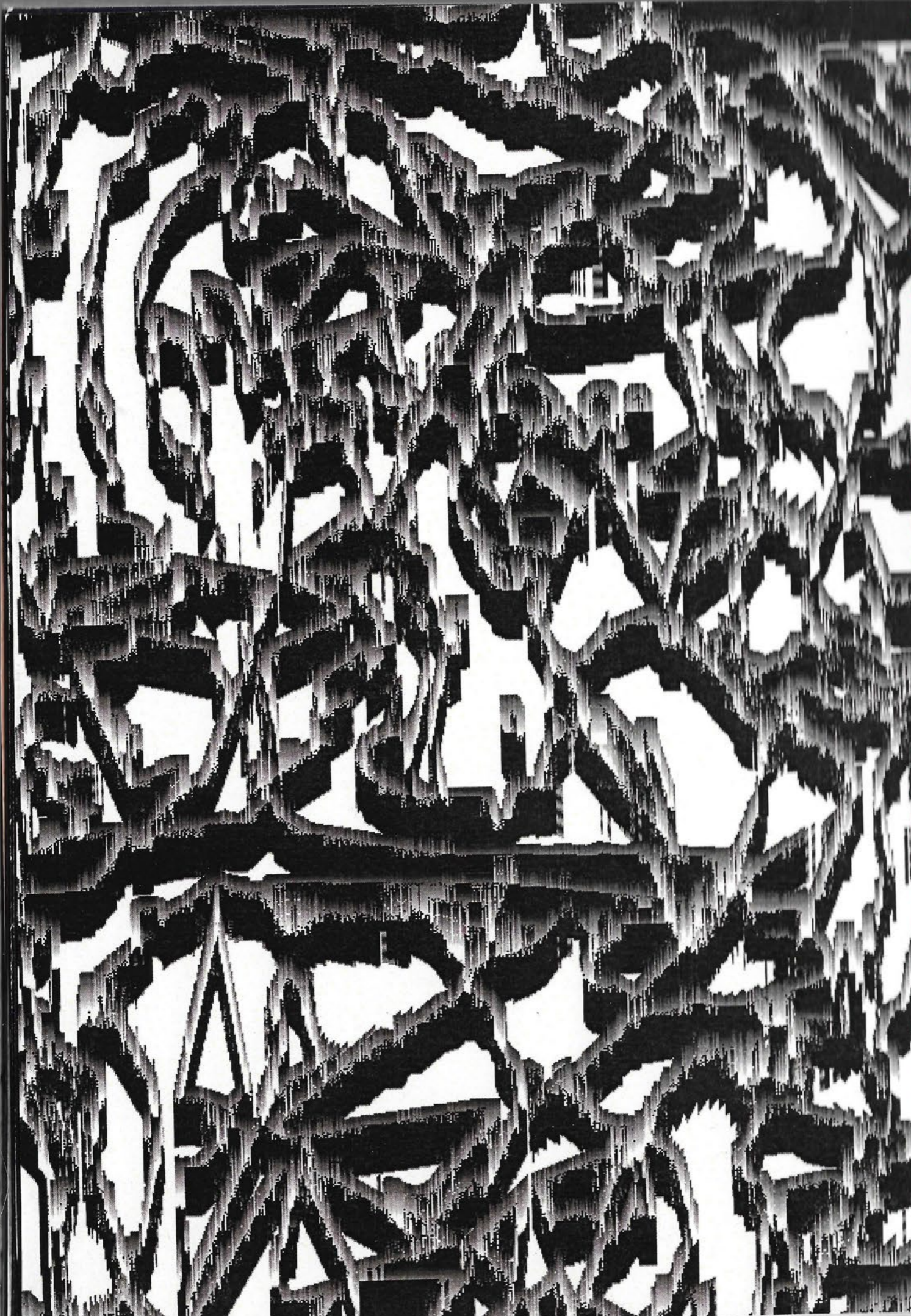
272621-274120















Made in  
ADEO Serv  
CS 30001  
UA - TOB «Леруа Мерлен Україна»  
с/п Понорна 17а,  
м. Київ, 04201, Україна



Instrucciones para la  
colocación de las lentes



102



276006 179102

UA - TOB «Леруа Мерлен Україна»  
с/п Понорна 17а,  
м. Київ, 04201, Україна











## CONCLUSIONES

Este trabajo ha abordado desde la práctica artísticas cuestiones como: el interés en las estéticas descoloniales que fluctúan entre el mundo físico (IRL) y virtual (URL), desde metadatos, videojuegos y los procesos de traducción, que sufren las imágenes en el paso a lo virtual. Todo esto desde un enfoque decolonial siendo consciente de la capacidad del ciberespacio y las tecnologías de la información para permitir la circulación de los relatos coloniales.



**Si hay algo que el concepto de traducción de Benjamin puede decirnos aún hoy, es que la traducción, cuando la ponemos literalmente en práctica, es siempre profundamente política.  
Hito Steyerl (2006) <sup>11</sup>**

---

<sup>11</sup> (Steyerl, 2006)



# BIBLIOGRAFÍA

## BIBLIOGRAFÍA

BENJAMIN, W. *Sobre el lenguaje en general y sobre el lenguaje de los hombres. Sobre el programa de la filosofía futura*, Taurus, Madrid, 1967.

BERARDI, Franco. *El aceleracionismo cuestionado desde el punto de vista del cuerpo*, en *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*, Caja Negra, Buenos Aires, 2017.

BREA, Jose Luis. *Las tres eras de la imagen*. Ediciones Akal, Madrid, 2010.

CARRY, Jonathan. "La biométrica y la regulación de la mirada. Ahogarse en un mar de datos" [publicación]. La Casa Encendida. Madrid Recuperado de: <https://www.lacasaencendida.es/exposiciones/ahogarse-mar-datosdrowning-sea-data-9523> [25 de junio de 2021].

DERRIDA, J., *Cómo no hablar y otros textos*, Proyecto A, Barcelona, 1997.

D. MIGNOLO, Walter. *La idea de América Latina. La herida colonial y la opción decolonial*, Gedisa, Barcelona, 2005.

D. MIGNOLO, Walter. *Desobediencia epistémica. Retórica de la modernidad, lógica de la colonialidad y gramática de la descolonialidad*, Ediciones el signo, Buenos Aires, 2014.

FERREIRA, Antonio. "Tecnopatías post-alfabéticas, lectoescritura performativa y somatización del Internet" [Tesis doctoral]. Antonio Ferreira . Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/64934/1/T42353.pdf> [25 de junio de 2021].

GOLDSMITH, Kenneth. *Escritura no- creativa*. Gestionando el lenguaje en la era digital. Caja Negra. Buenos Aires, 2015.

QUIJANO, Aníbal. *Textos de Fundación*. Ediciones el signo, Buenos Aires, 2014

MOHAMEH, Shakir. "Descolonizando la Inteligencia Artificial" El espectador [ blog]. \_ Recuperado de: <http://blog.shakirm.com/2018/10/decolonising-artificial-intelligence/> [18 de junio de 2021].

STEYERL, Hito. *Arte Duty Free: el arte en la era de la guerra civil planetaria*. Caja Negra, Buenos Aires. 2018

STEYERL, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra, Buenos Aires, 2016

STEYERL, Hito. "El lenguaje de las cosas" [artículo] Transversal . Recuperado en: [El lenguaje de las cosas](#) [ 29 de mayo de 2021].

VVAA. *Nuevos Formatos Nuevos Imaginarios*. Bartlebooth, Madrid, 2020.

VV.AA. *Precarious Rhapsody. Semiocapitalism and the pathologies of the post-alpha generation*", Minor Composition, London, 2019.

ZAFRA, Remedios. "Elogio del párpado". En: Un cuarto propio conectado: (Ciber) espacio y (auto) gestión del yo. Madrid: Fórcola. Recuperado el 21 de noviembre de 2019 de [Elogio del párpado o ventanas para el tiempo en el cuarto propio conectado Remedios Zafra Lo terrorífico del animal de ojos du](#)

ZAFRA, Remedios. *Ojos y Capital*. Consonni, Bilbao, 2015

ZAFRA, Remedios "La censura del exceso: apuntes sobre imágenes y sujeto en la cultura-red". [Revista] *Paradigma: revista universitaria de cultura*". 2015. Recuperado en: [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26703/Censura\\_del\\_exceso.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26703/Censura_del_exceso.pdf?sequence=1) [ 29 de mayo de 2021].



## INDICE DE FIGURAS

Este índice de figura se ha generado automáticamente por los textos predictivos de Word.

Fig 1: Un barco en el mar

Fig 2: Un dibujo de un edificio

Fig 3: Imagen de la pantalla de un video juego de un carro

Fig 4: Una caricatura de una persona

Fig 5: Imagen de la pantalla de una ventana

Fig 6: Una caricatura de una persona.

Fig 7: Diagrama

Fig 8: Dibujo de un pez

Fig 9: Interfaz de usuario gráfica

Fig 10: Un dibujo de una persona

Fig 11: Imagen en blanco y negro

Fig 12: Teclado de computadora

Fig 13: Un dibujo de una persona

Fig 14: Un piso de madera

Fig 15: Un par de personas de pie en la calle

Fig 16: Una palma de una planta

Fig 17: Pintura de un árbol

Fig 18: Imagen en blanco y negro

Fig 19: Un dibujo de una persona

Fig 20: Una mesa de madera

Fig 21: Gráfico

Fig 22: Un hidrante de incendios en la noche

Fig 23: Texto, Carta

Fig 24: Imagen en blanco y negro

Fig 25: Manos

Fig 26: Gráfico

Fig 27: Un grupo de personas en un salón de clases

Fig 28: Pintura de un grupo de personas sentadas en una mesa

Fig 29: Pantalla de video juego en la noche

Fig 30: Imagen de la pantalla de un video juego

Fig 31: Dibujo de personaje verde

Fig 32: Dibujo de persona

Fig 33: Una captura de pantalla de un celular

Fig 34: Un dibujo de una persona

Fig 35: Texto

Fig 36: Persona

Fig 37: Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de un videojuego

Fig 38: Texto

Fig 39: Imagen de la pantalla de un video juego de un carro

Fig 40: Imagen de la pantalla de un video juego de un carro

Fig 41: Imagen en blanco y negro

Fig 42: Un florero con flores

