



PARA  
LEER **EL**

MARIÁNGELA  
ABBRUZZESE  
ABAJIÁN

# **LOAF**

*El loop  
como  
vehículo de  
afectos en la  
cultura digital*

***MARIÁNGELA ABBRUZZESE ABAJIÁN***

***PARA LEER EL***

***GIF***

***El loop como vehículo de  
afectos en la cultura digital***



D.R. © 2021, Editorial Tintable  
Concepción Béistegui 2103-C4  
Colonia Narvarte  
México, CDMX.

Diseño de la colección  
Estudio Sagahón  
*Leonel Sagahón y Carmina B. Salas*

Cuidado de la edición  
*Jerónimo Repoll*

Corrección de estilo  
*Roberto Barajas*

Formación y captura  
*Carmina B. Salas*

Primera edición  
Agosto de 2021  
ISBN: 978-607-8346-58-5

Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.

# Contenido

Introducción

La invención de un *flipbook* electrónico

El GIF como objeto técnico y estético

Escenarios del GIF en la cultura digital

La apropiación de una apropiación

Conclusiones

Fuentes

Índice de imágenes

# Introducción

Pensar en la potencia de los medios electrónicos supone un ejercicio complejo frente a las actuales transformaciones de las tecnologías de la comunicación. En la red de redes, mejor conocida como Internet, compartimos datos usados predominantemente por sistemas de poder que predicen nuestros comportamientos y mercantilizan nuestros afectos. Asimismo, las imágenes digitales se someten a lógicas de circulación bajo normas que rigen comportamientos que creemos voluntarios, pero que en realidad han sido meticulosamente calculados por dichos sistemas.

Las dinámicas de control y extracción de datos en Internet, así como el modo en que estas modifican tanto nuestra vida como nuestros cuerpos, pueden conducirnos a reflexiones apocalípticas. ¿Acertaron Adorno y Horkheimer (2006) al proponer que la racionalidad tecnológica es también aquella de la dominación? A primera vista, parece que las estrategias de estandarización y producción masiva reproducen la alienación a través de la clasificación de los consumidores en una cultura convenientemente despolitizada. Ante esto, nos situamos en un terreno de indecisión entre la tecnofilia y la tecnofobia para abordar estas cuestiones y proponer una ruta interdisciplinaria que nos permita pensar en posibilidades críticas de politización o (re)politización de la cultura visual-digital contemporánea.

Esta ruta no será guiada por los principios de causalidad o linealidad, sino por aquellos del collage y el montaje: tomamos como inspiración los comandos “deshacer”, “mover”, “repetir”, “cortar”, “copiar” y “pegar” para tener estrategias de reflexión crítica que nos permitan encontrar desvíos o líneas de fuga en la modernidad globalizada. Lev Manovich (2001) propone al *loop* como nueva forma narrativa apropiada para los nuevos medios de comunicación. Según el autor, dicha herramienta le da vida tanto al cine como a la programación informática y es elemental en las estructuras de control. En esa medida, componer con él nuevas narrativas implica un posicionamiento enmarcado en una propuesta benjaminiana, que consiste en usar los principios formales de la tecnología para reflexionar de forma crítica sobre aquello que esa tecnología amenaza con arrebatarnos (Buck-Morss, 2001). En el siglo XXI esa amenaza parece ser inabarcable, pero podemos comenzar por señalar que en ella corre peligro nuestra autonomía y nuestro derecho a la privacidad.

Walter Benjamin (2005) hace una reconstrucción de los elementos provenientes de la cultura capitalista burguesa del siglo XIX, después de estudiar cuidadosamente una serie de textos que le permiten crear una nueva composición: el *Libro de los pasajes*. En este proyecto se hace visible “una imagen de la verdad que la ficción de la escritura convencional de la historia había ocultado” (Buck-Morss, 2001: 246). El pensador alemán de origen judío utiliza al montaje como principio formal de la tecnología de la época (el cine) y como estrategia crítica, casi destructiva, en favor de la desmitificación del mundo del encantamiento que se instaló con la modernidad.

Actuar contra estas ilusiones o promesas utópicas del progreso que Benjamin denunció y hacer visibles sus artificios a través de una experimentación y uso crítico de