

IMÁGENES POST-DIGITALES

HESAYNE, Francisco Manuel

hesayne@gmail.com

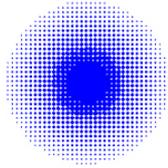
Cátedra Jorge Mele, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Resumen

La última década estuvo teñida de un nuevo tipo de imágenes, los dibujos posdigitales, estas imágenes se presentan como respuesta al hiperrealismo dominante de principio de siglo producto de la trilogía libertad-conectividad-virtualidad, que fueron los pilares fundacionales para la creación del escenario donde actuará y se impulsará hasta el día de hoy, la filosofía del exceso. Los sistemas de ideas de los '90 giraran en torno a lo hiper, lo super, lo mega, lo exuberante. Los del 2000 anuncian el conflicto, pero no dan respuestas y el mercado en busca de consumo logra camuflarse y no caer. A partir del 2010 vuelve la primavera, y la gente vuelve a ocupar el centro de atención.

Si bien hay una clara referencia a ciertos collages postmodernistas como "*just what is it that makes today's home so different, so appealing?*" de John McHale y Richard Hamilton o a pinturas como "*A bigger splash*" de David Hockney en 1967 y más en el campo de la arquitectura las imágenes de Superestudio, Archigram o Los Smithson. Es importante remarcar que post no es contra, El Post-digital, no está en contra de lo digital.

Los dibujos posdigitales recuperan valores de los pintores holandeses Vermeer y Pieter de Hooch, quienes centraban las imágenes en las personas y sus actividades y dejando al paisaje y la luz como marco potencial de la escena. Posteriormente y, por otro lado, las imágenes del realismo socialista mostraban las vivencias de las personas en busca de una conciencia de clase y para dar a conocer los problemas sociales.



Las imágenes post-digitales no son imágenes heroicas, no son falogo- centristas, no son contra-digitales, son primaverales, en los dibujos hiperrealistas la gente es una contradicción en sus dibujos, por eso casi nunca aparecen; en las imágenes post-digitales la gente sale a ocupar el dibujo.

Palabras claves

Exceso, Desintoxicación, Digital, Contra-digital, Post-digital

1990. El exceso

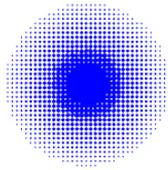
Libertad

Las imágenes de la caída del Muro de Berlín en noviembre de 1989 luego de 28 años de división, como las de la liberación de Nelson Mandela en febrero de 1990 luego de 27 años de prisión, hicieron más que dar comienzo a la década del '90, dieron comienzo a un periodo de "liberalismo". Puño en alto, Mandela habla frente a miles de sudafricanos y el Apartheid (división-separación) comienza a perder vigor. Puño en alto en los miles de alemanes que fueron separados, y la Guerra Fría entra en su etapa de finalización.

La expresión francesa tan popularizada por Adam Smith "*Laissez faire, laissez passer*" (dejen hacer, dejen pasar) reaparece en los '90 y bien podría estar refiriéndose a la caída del muro, o a la economía mundial. Consecuentemente queda en hegemonía el sistema capitalista, sistema que se desarrolla sobre un mercado de consumo, mercado que se desarrolla mientras mayor sea su libertad de expansión. La palabra *freedom* será entonces bandera de los derechos humanos, de la política, la economía, pero también de la música, el diseño y la arquitectura.

Conectividad

Desde otro lado, se sumará sincrónicamente a principios de los '90 un sistema nuevo de gestión de información, un sistema que utilizará a internet como medio de transmisión y comunicación, la World Wide Web (www). El canal de televisión National Geographic en el 2014 realizó un documental sobre la década de los '90 y lo tituló como "la década que nos conectó". Como si habláramos de otra conquista de libertad, se romperán los límites existentes de acceso y velocidad a la información, de hecho, Bill Gates descreía que Internet pudiese llegar a tener éxito dado el carácter socialista que le adjudicaba.



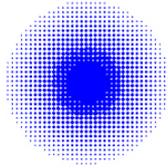
El sistema de fácil y rápido acceso de la información es también el de fácil y rápido ingreso de la información, lo que pronto nos dará una densidad de datos a crecimiento exponencial y del extremo se pasará al exceso y lo que antes era cuantificable ahora nos dará una imagen de inacabable, infinito. Tal es así que con el tiempo cada vez más el valor radicó en quién tiene la información y no tanto en saber la información. Este cambio de modo en la valoración del conocimiento produjo una pérdida de profundidad que se acentúa hasta hoy. Si sumamos, como dijimos anteriormente, el mercado de consumo en libertad de expansión con una fácil y rápida transmisión y comunicación, tenemos como resultante lo que fue la globalización, con sus ventajas y también sus desventajas en el olvido de la profunda tradición de lo local.

Virtualidad

Por último, a través de la pantalla, ese espejo o esa ventana, que desde George Orwell y Ray Bradbury proyectaron en sus escritos cantidad de imágenes distópicas de dominio y control, se fueron materializando y mutando imprevisiblemente a partir de los '90. La televisión ya venía evolucionando décadas atrás, pero será en los '90 cuando se produzca el vicio y el exceso. En 1992, el canal de televisión MTV emite el primer programa de *"The Real World"*, donde básicamente consistía en espiar desde nuestra TV la vida de casi diez participantes que, sin conocerse entre sí previamente, ahora debían convivir en una misma casa varios meses. Este formato luego lo utilizó en 1997 otro programa llamado Gran hermano, en referencia al ojo que todo lo ve en el libro 1984 de George Orwell, al cual nos referimos anteriormente.

Otro modo de desarrollarse un mercado de consumo es con la publicidad, la cual también venía evolucionando décadas atrás, pero encontrará a partir de los '90 un potencial de reproducción, sabemos que necesita propagarse por algún medio de transmisión o comunicación para formarle en el otro aquella imagen de lo que queremos transmitir. La mercadotecnia encontró que la publicidad representará virtualmente la satisfacción y felicidad producida por el futuro consumo del objeto publicitado. Incrementará las demandas sin haber disminuido las ofertas. Se enfocará en el último eslabón de la cadena de producción, llegando a desestimar el proceso. La publicidad a diferencia de la propaganda no busca influir en las conductas ideológicas de una persona, sino en las conductas de consumo. Por todo esto, a través de la pantalla y no del papel, las conductas ideológicas de una persona cada vez importaran menos, y las conductas de consumo, lo que se hace público en las personas, cada vez importaran más.

En la música, tempranamente Soda Stereo en 1984 escribía una canción titulada "Sobredosis de TV" para ya en 1992/1993 U2 desplegara todo un concepto crítico sobre lo que el nombre de su gira, "ZOO TV", una gira que los convertirá en una mega banda, que dado el carácter de conectado que estaba el mundo darán una hiper cantidad de recitales, de exuberante tamaño, con



super cantidad de público y un escenario formado con un exceso de pantallas que reproducían la frase “*watch more TV*”. Vivir lo que vive otro del otro lado de la pantalla y vivirlo en exceso, producirá que la barrera entre la vida real y el entretenimiento se vaya diluyendo.

Semejante poder de la pantalla sobre el hombre y la evolución tecnológica de estas en los '90 especialmente en manos de personas como Steve Job, no tardaría en provocar que la digitalización tome el mando. La primera cinta animada completamente con efectos digitales en la historia del cine se estrena en 1995, “Toy Story”, de Pixar, empresa creada por Steve Jobs, se diferenciará de la última producción de Disney en 1994, “El Rey León”, no solo por la digitalización sino porque la primera costó 30 millones de dólares contra 45 millones de dólares de la segunda y además Toy Story utilizó un equipo de 110 empleados, en cambio el Rey León uno de 800 empleados. La desmaterialización había llegado, y no solo a los objetos y las cosas.

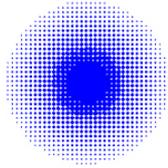
La trilogía libertad-conectividad-virtualidad, fueron los pilares fundacionales para la creación del escenario donde actuará y se impulsará hasta el día de hoy, la filosofía del exceso. Los sistemas de ideas de los '90 giraran en torno a lo hiper, lo super, lo mega, lo exuberante.

Sin embargo, el exceso tiene dos problemas, y la historia se los cobró. Primero, trabajar con algo material, es trabajar con algo perecedero y finito en vez de infinito, provoca que consumir en exceso se llegue más rápido a su fin. Segundo, no hay armonía ni equilibrio en el exceso, desde un cierto punto es considerado basura. Desde otro punto es considerado feo, porque a todos queremos cantidad, pero en exceso se pierde el equilibrio, se pierde la forma o mejor dicho se deforma y se convierte en monstruoso, y lo monstruoso no se relaciona con lo bello sino que entra en lo que se suele llamar el “valle inquietante”, se relaciona más con el miedo, lo feo y por lo tanto y esto es lo más importante, se relaciona con lo irreal, por eso se lleva tan bien con lo virtual, pero insostenible al fin, lo hiperreal es otra forma de irrealidad.

2000. La desintoxicación

Sobredosis

En septiembre del 2001, en vivo, las imágenes de la noticias mediáticas recorren el mundo entero, un avión chocó contra una de las torres gemelas en Estados Unidos y todos se preguntan si es un accidente o un atentado, es entonces cuando todos en este mundo globalizado, entretenidos frente a la pantalla, interesados en lo que se hace público, observan como en un “*reality*” a un segundo avión estrellándose en la otra torre y provocando horas más tardes que caiga el símbolo del capitalismo y el exceso, la cuna del poder financiero no parecía tan poderosa, caía la imagen de estabilidad y seguridad, entonces la gente se llenó de miedo, y la barrera entre lo que es



entretenimiento y lo que es real, se volvió a construir. Como si prolijamente se dijera que, si algo se empezó al empezar la década, al caer un muro, al caer un sistema como el comunismo, se termina ahora al caer un edificio, buscar que se caiga el sistema capitalista, porque se termina la década, se termina el siglo y porque la filosofía del exceso con sus problemas era insostenible.

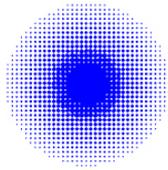
A pesar de los múltiples atentados siguientes, Madrid 2004, Londres 2005 y de otras caídas como la del banco Lehman Brothers en 2007/2008 el sistema no cayó aún, pero el mundo empezó a tomar conciencia del exceso insostenible y como medida obvia se pensó en la estrategia opuesta, la desintoxicación. La primera palabra que resurgió como bandera para este nuevo siglo/década fue "la sustentabilidad". El protocolo de Kioto entra en vigor en 2005 y en 2006 Películas como una verdad incómoda, Al gore nos advierte sobre el calentamiento global. Frente a lo insostenible, lo sostenible.

Contra-digital

El problema de la desintoxicación es que de alguna manera parece ir como para atrás y es que en realidad en cierto sentido lo es, pero como si estuviéramos en un péndulo, una cosa es volver al centro y otra muy diferente es seguir de largo hasta detenernos exactamente en el extremo opuesto. En muchos casos también la sustentabilidad se convirtió en tecno-fóbica, la idea de volver a lo vernáculo, volver a lo analógico, volver al origen, porque todo tiempo pasado fue mejor y en realidad el diseño bueno siempre fue sustentable, eran pensamientos recurrentes. Lo que comenzó siendo un antimaterialismo, en contra del consumo desmedido de la década de los '90, siguió hasta el antihumanismo, en contra del hombre destructor de la naturaleza. El verde entonces, el color del pasto será su bandera y su imagen. La sustentabilidad en los términos que fue presentada no tiene punto medio, siempre se puede ser más sustentable y entonces se llega a un punto donde esto termina atentando contra la falta de progreso, evolución, descubrimientos, avances, etc. Pero lo peor, y acá viene la gran debilidad y contradicción que los llevará al fracaso, es que en estos términos es fácil llegar al extremo, y terminar de nuevo en el exceso. La hipersustentabilidad es otra forma de irrealidad.

Camaleón

Esta contradicción y debilidad fue oportunamente vista, y utilizada por el mercado de consumo herido después del ataque antimaterialista, muy oportunamente adoptó su bandera, y convirtió el verde en moneda, en moda. Aunque la mona se vista de seda, mona se queda, dice el refrán, o, mejor dicho, como pasó en el 2009, aunque McDonald's se vista de verde, McDonald's se queda. Este truco no fue descubierto por todos, lo que produjo confusión en algunos y ante la duda, cierta desconfianza a lo sustentable en otros.



Es que todos pensábamos que el consumismo, venia con lo global y destruía la cultura y lo local, en realidad no estamos tan errados, pero no contábamos con una carta oculta del consumismo, y es que este es camaleónico, se cambia de color según la ocasión. Uno puede tener la imagen de un local de “Starbucks” en Estados Unidos, similar a la de un “fastfood” donde el diseño se encuentra puesto para que uno pida un café y siga su camino con el vaso en la mano, luego observa un Starbucks en Argentina y notará que tiene grandes y cómodos asientos para disfrutar un café como en una sobremesa de nuestro living, y tal vez pensará que la cultura finalmente domina sobre el consumo, sin embargo lo que ocurrió es que adoptó la cultura como propia, la globalización tenía varios opositores por lo que el consumismo lo cambió por la glocalización, una especie de mezcla entre global y local, Nos sentimos en nuestra cultura pero le seguimos comprando el café a ellos.

Las luchas de lo sustentable por ejemplo siguen hasta el día de hoy, el eje que había comenzado con los gases y la capa de ozono hoy se trasladó hacia los plásticos, el océano y la alimentación entre otros, pero es importante estar atentos y Recordar que, en Rebelión en la granja, los chanchos terminan caminando en dos patas, principal reclamo de diferencia con los hombres, y finalmente ya era imposible distinguir quienes eran hombres y quienes chanchos.

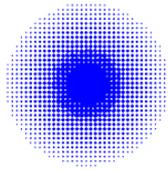
Virtualidad II

En los 2000 la digitalización y desmaterialización no solo mantienen el mando ya obtenido en la década anterior, sino que redoblan su carácter socialista, aunque el consumismo camaleónico nos termine engañando hoy en día.

En el año 2000 un *software* llamado Napster nos permitía el servicio de compartir nuestros archivos a cualquier otro usuario que lo desee, desde tu vecino hasta cualquier persona en cualquier parte del mundo. La música fue la moneda de cambio que lo popularizó, Uno compraba un disco, lo subía y se los compartía a todos. Por supuesto que las ventas de discos bajaron abruptamente y las empresas discográficas le iniciaron todo tipo de juicio. Sin embargo, creo las bases de un sistema aparentemente imposible de quebrar.

Aunque el término web 2.0 o web social se asigna en 2004, Napster demostró que la construcción de conocimiento es una construcción colectiva y una experiencia compartida entre todos dejando de lado las barreras del mercado, ya sea con música, o con videos como YouTube, o con flash de noticias como Twitter, o con enciclopedias como Wikipedia, o con informes y documentos como WikiLeaks, o con lo que tengamos ganas de mostrar o enseñar, como en Facebook. Todas estas webs, se crearon en la primera década del 2000.

La desmaterialización producto de la virtualidad redobló su apuesta y dejó definitivamente o casi obsoletos a una cantidad de objetos. VHS, CD, DVD

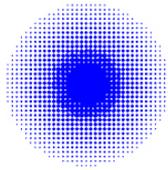


cassettes, libros, relojes, agendas, fotos, papeles, lapiceras, la lista es extensa. Si bien Napster cayó, surgieron otros servicios similares como Emule o Kazaa, pero será una vez más de la mano de Steve Jobs que le encuentre la vuelta al conflicto, con su I-pod y el I-Tunes se necesitará comprar música pero casi gratis, este concepto fue mejorado por el capitalista Fred Wilson que en 2006 crea el modelo de negocio “freemium”, término que une las palabras “free” y “premium”, un modelo que parece fomentar la casi gratuidad pero que finalmente uno termina necesitando comprar, son ejemplos de esto Netflix y Spotify, el consumismo vuelve a salir al juego y el modelo conlleva otras connotaciones psicológicas de consumo peores, en la actual sociedad del instante buscamos una rápida y pequeña muestra gratis de todo y sin darnos cuenta terminamos pagando más de lo que saldría lo que queríamos. Por no ver una película de dos horas, uno termina viendo seis capítulos seguidos de una serie porque sus capítulos duran apenas cuarenta minutos. Lo mismo ocurre con los festivales de música, por no ver un grupo tocar dos horas, en la gira que traen con su propio escenario, terminamos estando seis, ocho o dos a tres días en un festival para ver un montón de bandas que tocan entre treinta minutos a una hora en un escenario genérico.

2010. La primavera

Ocupar

En diciembre de 2010 en el mundo árabe se desarrollan una serie de manifestaciones que se conocerán como la Primavera Árabe (no es casual que lleve semejanzas al nombre primavera de Praga del '68 que también nos vincula con el Mayo Francés del '68) esta revolución fue manifestada en su mayoría por jóvenes que salen a ocupar la calle pero que se fueron organizando imprevisiblemente entre ellos a través de la comunicación y el carácter colectivo de internet y las redes sociales, hasta llegar a un tamaño inconmensurable, este sistema fue replicado luego en mayo del 2011 por el Movimiento 15-M de protestas en España, o el “Occupy Wall Street” de septiembre del 2011. Las imágenes de la gente ocupando la ciudad se repiten y la contracultura vuelve a reaparecer como en aquel 68. Ciertos sistemas se ponen en crisis y ciertos derechos piden volver a redefinirse, el rol de la iglesia o el lugar que ocupa la mujer en la sociedad son ejemplos que se viven en la actualidad argentina y que se traslada a todo Latinoamérica en sincronía con otros países como el colectivo “Pussy Riot” que viene llevando a cabo protestas en Rusia desde el 2012. Es primavera y las flores vuelven a aparecer, los animales e insectos vuelven a producir y reproducirse.



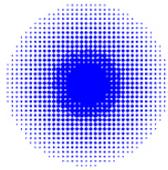
Nuestro campo

Diseño

En el campo del diseño gráfico, en la década del '90, el uso del ordenador permitió por un lado retomar la práctica del collage, práctica que de por sí, trabaja sobre yuxtaposiciones y variaciones, por lo tanto, la densidad y el exceso serán sus aliadas, y con el ordenador todo es más fácil y rápido. Diseñadores como Stefan Sagmeister con trabajos como la cara de Lou Reed excesivamente cubierta de palabras o David Carson en portadas para la revista "Raygun" como la de Andy Warhol rodeado de excesivas frases superpuestas. Pero la verdadera revolución se dará en el diseño gráfico de la interfaz, dicho de otra manera, en la interfaz gráfica, ¿cómo diseñamos para operar en la virtualidad?, la pantalla es ahora el papel. La primera respuesta es la de la imitación de la psicología de los objetos materiales, para no sentirnos tan distantes frente a la interfaz del ordenador. También será otra manera de mostrar el poderío de la tecnología en este campo, En Apple, Steve Jobs junto a Scott Forstall dominaron la escena en la primera década del 2000, defendiendo una técnica hiperrealista que dé cuenta del potencial tecnológico digital que estaba viviendo tanto la marca como sus productos, el estilo usado fue el "Skeuoformismo virtual", impactantes interfaces digitales que imitaban o reproducían virtualmente a la perfección su misma herramienta física con la que el usuario estaba familiarizado. Sin embargo en esta última década, La diseñadora gráfica Paula Scher (influenciada indirectamente por Milton Glaser) presenta en 2012 el nuevo isotipo de Windows, una simple y clara imagen que se podría encasillar dentro del "flat design" o diseño plano, una corriente que se corresponde a las experiencias de usuarios en y con la interfaz gráfica, que busca la psicología de operación en la pantalla virtual y ya no en el objeto material, por otro lado consume menos peso, lo que facilita la velocidad de respuesta. Las imágenes que dan como resultado el flat design corresponden al campo de lo que llamamos imágenes post-digitales y que predominaron nuestra última década, Imágenes que no son contra-digitales, imágenes que tienen en cuenta a la persona.

Arquitectura

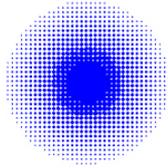
En Arquitectura, el uso del ordenador (la tecnología) como herramienta del proceso de documentación proyectual (lo virtual) permitió primero una mayor libertad formal, pero segundo y más importante, una gestualidad controlada. Pero antes que nadie, el Arquitecto que mejor supo construir un discurso teórico formado por las percepciones acertadas de la década de los '90 fue Rem Koolhaas. El libro S, M, L, XL de 1995 será un manifiesto de su defensa hacia el exceso, así como está la frase "Less is more" y "Less is a bore", Koolhaas va a decir "More is More". Apoyará el exceso y la libertad, la libertad económica, el consumismo, será un defensor del shopping y los aeropuertos y de la globalización de los espacios basura. Y seguirá apoyando en los '90 más



que nunca lo que venía hablando desde hace décadas atrás con “Delirio en NY”, lo inmenso, las masas, y la cultura de la congestión.

La liberación formal mediante un medio virtual potencio un tipo de imagen ligada a la exuberancia de formas, luces y materiales. A través de los Diseños Asistidos por Computadoras (CAD) y la posterior Manufactura Asistida por Computadora (CAM) Nunca había sido tan fácil y rápido dibujar una curva, mucho menos reiterarla y sobre fabricarla. Desde lo pragmático, Frank Ghery con su Guggenheim de Bilbao (1992-1997) mostrará que la liberación formal excesiva, la exuberancia de material y los reflejos pueden ser construidos. Se lo juzgará por su gestualidad en la que nunca pudo argumentar como algo controlado. Por otro lado, Arquitectos como Greg Lynn más teóricos, tuvieron un proceso más lento para llegar a la construcción deseada, pero desde su Arquitectura Blob de 1995 tenían en claro que lo que ellos buscaban era controlar la gestualidad excesiva y liberada que se conseguía con los ordenadores y que tanto atraía por estar en consonancia con el espíritu de la época. Finalmente, a partir del 2000 este segundo grupo de arquitectos pudo desarrollar y materializar sus ideas. Hubo dos sitios en particular que me gustaría remarcar donde se podía experimentar, hacerse conocido o consagrarse, en síntesis, dos sitios que fueron un modo de validación de este grupo en la disciplina. El primero, el Young Architects Program MoMA PS1 en Nueva York, Un festival donde los jóvenes arquitectos ganadores podían arrancar con una arquitectura efímera mostrando sus propuestas y observando desde temprano la complejidad de pasar de lo virtual a lo material. Ejemplo de esto es la propuesta ganadora del 2005 por el argentino Hernán Díaz Alonso o la de Tom Wiscombe. El otro sitio será el pabellón para la serpentine Gallery de Londres, esta ocasión para arquitectos ya consagrados, Zaha Hadid en el 2000, Rem Koolhaas 2006, Frank Ghery 2008, etc. Lo remarco porque estos sitios parecían exclusivos de este grupo de arquitectos, los digitales, paramétricos, excesivos, Super, hiper y mega. Y fue allí mismo donde comenzaron a aparecer otro tipo de imágenes, imágenes con perspectivas malformadas, colores pasteles y abundancia de personas realizando actividades. Es el caso de Interboro en el PS1 2011 y Selgas-Cano en el serpentine Pavilion 2015. La década había cambiado y como un caballo de troya, allí se planto la semilla de los dibujos post-digitales.

El 2017 fue el auge para que se popularicen los dibujos llamados post-digitales. Tanto en abril como a fines del 2017, los sitios ArchDaily México y plataforma arquitectura publicaron artículos sobre el dibujo Post-digital, primero en un aspecto teórico y finalmente con claros ejemplos sobre seis estudios jóvenes de México que apostaban a este tipo de representación.



Post

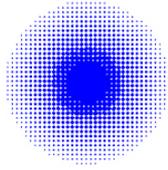
Si los *renders* hiperrealistas terminaron siendo una ficción artificial, dada su manera de representar una realidad inalcanzable, es decir una imagen imposible o irreal. En este sentido los dibujos posdigitales vuelven a recuperar autenticidad. Si bien hay una clara referencia a ciertos collages postmodernistas como “*just what is it that makes today’s home so different, so appealing?*” de John McHale y Richard Hamilton o a pinturas como “*A bigger splash*” de David Hockney en 1967 y más en el campo de la arquitectura las imágenes de Superestudio, Archigram o Los Smithson. Es importante remarcar que post no es contra, El Post-digital, no está en contra de lo digital.

Los dibujos posdigitales recuperan valores de los pintores holandeses Vermeer y Pieter de Hooch, quienes centraban las imágenes en las personas y sus actividades y dejando al paisaje y la luz como marco potencial de la escena. Posteriormente y, por otro lado, las imágenes del realismo socialista mostraban las vivencias de las personas en busca de una conciencia de clase y para dar a conocer los problemas sociales.

Como escribe Sam Jacob, en su artículo “Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing” se los puede relacionar con esas películas de terror con zombis donde a pesar de sus movimientos lentos, básicos y su caminar despacio, primitivo, es casi imposible matarlos. En este contexto el 24 de julio del 2017, Microsoft anunció que iba a eliminar el programa Paint en sus próximas actualizaciones, durante un poco más de treinta años, supo ser el primer programa de mapa de bits famoso, con un dibujo digital básico incomparable con los programas de hoy, su desaparición debería haber sido algo descartado por olvido, sin embargo la noticia enfureció tanto a los fans que explotaron en las redes sociales y al día siguiente tuvieron que salir a decir que daban marcha atrás con la idea de eliminarlo.

Otra manera de poder llamarlos sería, dibujos “Indie” como la música o más cercano a nosotros, los videojuegos, hoy en día existe una extensa carta de videojuegos indie, de colores pasteles, más interesados en la experiencia de usuario y la jugabilidad, llamados así por ser independientes de las grandes corporaciones controladoras del mercado de consumo que difundieron con éxito videojuegos hiperrealistas que denotan su poderío.

Las imágenes post-digitales son el leguaje gráfico de los jóvenes millennials, las imágenes post-digitales no son imágenes heroicas, no son falogo-centristas, no son contra-digitales, son primaverales, en los dibujos hiperrealistas la gente es una contradicción en sus dibujos, por eso casi nunca aparecen; en las imágenes post-digitales la gente sale a ocupar el dibujo. Todo esto nos permite comenzar a trabajar sobre la hipótesis de que los dibujos posdigitales por medio de imágenes de hombres realizando actividades



convencionalmente destinadas a mujeres y viceversa podrían poner en crisis espacios y llevar el diseño a un pensamiento de igualdad de género.

Bibliografía

Baranyk, I. "¿Será el "dibujo post-digital" la nueva etapa del debate entre dibujo a mano y a computadora?" ArchDaily México. (Trad. Zatarain, Karina)
<https://www.archdaily.mx/mx/868879/sera-el-dibujo-post-digital-la-nueva-etapa-del-debate-entre-dibujo-a-mano-y-a-computadora>. ISSN 0719-8914

Arellano, M. "6 despachos mexicanos que apuestan por la representación post-digital" 14 dic 2017. Plataforma Arquitectura.

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/885236/6-despachos-mexicanos-que-apuestan-por-la-representacion-post-digital> .ISSN 0719-8914

<https://www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing/pic/22622/>

<https://www.centenario.com/microsoft-anuncio-el-final-del-paint/>

<https://overcluster.com/microsoft-da-marcha-atras-con-paint/>

<https://www.youtube.com/watch?v=oFfMN6IPnIA>

Luke Skywalker Vs. Kylo Ren 16 Bit Scenes

<https://es.gizmodo.com/el-final-de-star-wars-the-last-jedi-recreado-en-16-bit-1821702000>

<https://www.departamentodeinternet.com/que-es-flat-design-diseno-plano/>