



## **Sobre pandemias, intervenciones y sus representaciones: Una aproximación semiótica a la intertextualidad entre el 'Retablo de Isemheim' (1512) de Matthias Grünewald y el videojuego Syphon Filter (1999), desde la perspectiva transdisciplinar de los estudios visuales.**

On pandemics, interventions, and their representations: A semiotic approach to intertextuality between Matthias Grünewald's 'Isemheim Altarpiece' (1512) and the video game Siphon Filter (1999), from the transdisciplinary perspective of visual studies.

DOI: 10.32870/sincronia.axxvii.n83.33b23

**Romano Ponce Díaz**

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (MÉXICO)

CE: [romponce@outlook.com](mailto:romponce@outlook.com) / ID ORCID: 0000-0002-5209-8535

**Iván Ávila González**

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (MÉXICO)

CE: [ivan.avila@umich.mx](mailto:ivan.avila@umich.mx) / ID ORCID: 0000-0003-1792-8844

Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**Recibido:** 31/03/2023

**Revisado:** 25/04/2023

**Aprobado:** 19/05/2023

### **RESUMEN**

Partiendo de las propuestas transdisciplinares de los Estudios Visuales, en el presente texto aspiramos a realizar una exploración semiótica intertextual entre la obra artística intitulada "Retablo de Isemheim" de Matthias Grünewald, pintado aproximadamente entre 1512 y 1516 (Travieso, 2010) y, su aparición dentro de uno de los espacios digitales navegables dentro del videojuego Syphon Filter de 1999. Abordaremos a ambas obras en su condición de texto, es decir, como un encadenamiento lógico, causal y secuencial de signos (González-Vidal & Ávila-González, 2019). Para realizar nuestro abordaje recurriremos a las posturas semiótica de Roland Barthes en torno a la intertextualidad. Haremos uso de una austera cartografía particular no modelizante para la aproximación semiótica intertextual para imágenes, derivada de las teorías de Roland Barthes y John Berger; esta aproximación implica un proceso causal de la identificación e interpretación de los significados que nuestro objeto de estudio pueda transmitir. Presentaremos una relación intertextual



entre el videojuego y el políptico de Grünewald, señalando que ambas obras contienen elementos narrativos en torno a la enfermedad y los intentos de paliarla. Finalizaremos con una reflexión en torno a la intertextualidad, la hiperrealidad y la “gestión de la atención” a partir de Barthes, Baudrillard y Fisher, respectivamente.

**Palabras clave:** Cultura Visual. Semiótica. Videojuegos.

## ABSTRACT

Based on the transdisciplinary proposals of Visual Studies, in this text we aspire to carry out an intertextual semiotic exploration between the artistic work entitled "Isemheim Altarpiece" by Matthias Grünewald, painted approximately between 1512 and 1516 (Travieso, 2010) and its appearance within one of the navigable digital spaces within the 1999 Siphon Filter video game. We will approach both works as texts, that is, as a logical, causal and sequential chain of signs (González-Vidal & Ávila-González, 2019). To carry out our approach we will resort to the semiotic positions of Roland Barthes regarding intertextuality. We will make use of a particular austere non-modeling cartography for the intertextual semiotic approach for images, derived from the theories of Roland Barthes and John Berger; this approach implies a causal process of the identification and interpretation of the meanings that our object of study can transmit. We will present an intertextual relationship between the video game and Grünewald's polyptych, pointing out that both works contain narrative elements about the disease and the attempts to alleviate it. We will end with a reflection on intertextuality, hyperreality and "attention management" based on the postulates of Barthes, Baudrillard and Fisher, respectively.

**Keywords:** Visual Culture. Semiotics. Video Games.

## Introducción

En el presente texto aspiramos a realizar una exploración semiótica intertextual entre la obra artística intitulada “Retablo de Isemheim” de Matthias Grünewald, pintado aproximadamente entre 1512 y 1516 (Travieso, 2010) y, su aparición dentro de uno de los espacios digitales navegables dentro del videojuego Syphon Filter de 1999. Abordaremos a ambas obras en su condición de texto, es decir, como un encadenamiento lógico, causal y secuencial de signos (González-Vidal & Ávila-González, 2019). Para realizar nuestro abordaje recurriremos a las posturas semiótica de Roland Barthes en torno a la intertextualidad; Barthes argumentaba que un texto mantiene una interrelación con otros textos, tales textos pueden antecederle o ser sus contemporáneos y, esta



relación entre textos es fundamental para la generación de sentido en la obra misma (Barthes, 1970; Marinkovich, 2004). La teoría del análisis intertextual de Roland Barthes se enfoca en la comprensión de que los textos están en un diálogo o relación entre unos con otros y, al visibilizar esta relación se puede vislumbrar al sistema en que las ideas y los significados se construyen y circulan en una cultura determinada. Barthes denominó como intertextualidad a esta red de signos que rebasa a la mera relación de las citas y referencias; ya que un texto se compone de múltiples textos, que no tienen un origen históricamente lineal, sino se cruzan y se entrelazan entre sí (Barthes, 1970). Para efectuar nuestra exploración, nos apoyaremos en las posturas teóricas transdisciplinarias de los estudios visuales, recurriremos a las teorías semióticas de Roland Barthes en torno a la intertextualidad, y a los postulados de crítica visual de Jean Baudrillard (1983), Mark Fisher (2009, 2014) y de John Berger presentados en el texto “Formas de ver” (Berger, 1977).

Haremos uso de una austera cartografía particular no modelizante para la aproximación semiótica intertextual para imágenes, derivada de las teorías de Roland Barthes y John Berger; esta aproximación implica un proceso causal de la identificación e interpretación de los significados que nuestro objeto de estudio pueda transmitir. Comenzaremos realizando una aproximación denotativa a la imagen en sí misma siguiendo los niveles de significado propuestos por Roland Barthes (Barthes, 1964), es decir, una identificación concreta y literal de lo que se representa. De manera paralela se identificará la presencia de elementos visuales o conceptuales que puedan relacionarse con otros textos. Realizaremos una aproximación al nivel connotativo de la imagen, buscando identificar los vínculos intertextuales que se relacionan con nuestro objeto de estudio, es decir, los diálogos con otros textos y otros discursos culturales. Aspiramos que esto nos permita realizar una reflexión de cómo estas referencias pueden afectar la interpretación de las imágenes y la manera en que se relacionan con las mitologías, sistemas de valores, creencias e ideologías de las culturas que les producen.

En este punto, es significativo tener en cuenta que las teorías de Barthes y Berger destacan la importancia de la interpretación subjetiva de la persona que observa, la biblioteca intertextual personal, la influencia de los valores, ideologías y las creencias culturales en la lectura de cualquier



texto (Barthes, 1964, 1970, 1980; Berger, 1977). Al aproximarnos a los niveles denotativos y connotativos, podemos aspirar a señalar el nivel simbólico presentes en el objeto de estudio. Ello nos podrá permitir reflexionar sobre el contexto histórico, social y cultural en el que se produce el objeto de estudio, teniendo en cuenta a las teorías de Berger, quien enfatiza la relación entre la imagen y las estructuras de poder y la política de la cultura visual (Berger, 1977). En este sentido, el análisis semiótico de la imagen, basado en las teorías de Barthes y Berger, nos podría colocar en un punto de observación que nos permita vislumbrar los claroscuros de las significaciones presentes en el objeto cultural a estudiar, así poder emitir una reflexión sobre la relación intertextual entre la imagen y su contexto cultural y político (Ruiz-Barriga, 2020).

### **Presentación del objeto de estudio:**

El videojuego Syphon Filter, lanzado al mercado en 1999 para la consola de Playstation, es una narrativa ergódica<sup>1</sup> (Aarseth, 1997), en la que nos transmigramos en el personaje de Gabe Logan, un agente secreto al servicio del gobierno de Estados Unidos de América, quién debe luchar contra una organización terrorista -financiada secretamente por la misma agencia de inteligencia para la que trabaja Logan- que busca utilizar armas biológicas para propagar un virus mortal llamado Syphon Filter. En el nivel número trece, titulado: "Rhoemer's Stronghold", los jugadores recorrerán un espacio digital navegable ambientado como una catedral ficticia sin nombre en Uzhhorod, Ucrania. Durante la exploración de una de las habitaciones de este espacio digital, se puede observar que aparecen dos fragmentos del políptico conocido como el 'Retablo de Isemheim' de Matthias Grünewald. Tales imágenes que aparecen en el nivel trece de Syphon Filter (1999) son parte de la obra artística de Grünewald, pintadas aproximadamente entre 1512 y 1516. El Retablo de Isemheim, el cual es una obra relevante de lo que ahora denominamos pintura renacentista

---

<sup>1</sup> En el texto *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) el investigador Espen J. Aarseth formuló la categoría *literatura ergódica* con la intención de englobar a los tipos de textos en los que se requiere del esfuerzo no-trivial de sus lectores. Aarseth propuso la categoría a partir de los vocablos griegos Ergon: función, labor, tarea o trabajo y Hodo: camino, sendero, trayecto; por lo tanto, podemos interpretarle como *la tarea de recorrer un trayecto*. De tal forma, podríamos interpretar a una narrativa ergódica como aquella en la que se requiere hacer la tarea o la labor de recorrer un trayecto (Ponce-Díaz & Ávila González, 2023).



alemana del siglo XVI, fue pintado por el artista Matthias Grünewald y representa la Crucifixión de Jesús y varias escenas de la vida de San Antonio (Travieso, 2010). Los dos fragmentos del retablo que aparecen en el videojuego representan dos episodios de la vida de San Antonio Abad, uno que muestra a San Antonio con San Pablo Ermitaño en el desierto y otro con la Tentación de San Antonio. Estos fragmentos corresponden a las puertas laterales del retablo, que se encuentran en el Museo Unterlinden de Colmar, Francia. De manera transitoria podemos cuestionarnos ¿Qué sentido genera la relación intertextual de imágenes renacentistas dentro del videojuego Syphon Filter?

En el siguiente apartado se presentará una breve ficha técnica de las obras a estudiar en esta aproximación intertextual. Esta información incluirá datos como el autor, la fecha de publicación, la corriente artística a la que pertenece y cualquier otra información relevante para la comprensión de la obra. Con esta ficha técnica se busca contextualizar las obras y situarlas en su marco cultural e histórico. (Ver Cuadro 1).

**Cuadro 1.**

Políptico	Videojuego
Título: Retablo de Isemheim	Título: Syphon Filter
Artista: Matthias Grünewald	Desarrollador: Eidetic
Fecha de creación: 1512-1516	Editor: 989 Studios
Ubicación actual: Museo Unterlinden, Colmar, Francia	Plataformas: PlayStation
Estilo: Renacimiento alemán	Fecha de lanzamiento: 8 de febrero de 1999
Técnica: Pintura al temple sobre madera	Resolución: 240p (NTSC) o 288p (PAL)
	Formato de disco: CD-ROM
	Duración: alrededor de 10 horas de juego en la campaña principal

**Fuente:** Elaboración propia.



A continuación, presentaremos una serie de imágenes que muestran la aparición del “Retablo de Isemhein” dentro del nivel "Rhoemer's Stronghold" del videojuego Syphon Filter. Consideramos relevante señalar que las imágenes fueron tomadas de la versión del juego para el sistema PlayStation 5, por lo tanto, la resolución de píxeles es superior a la resolución de 240p del sistema PlayStation de la década de los 1990s. Señalamos lo anterior ya que la experiencia de las personas que observaron este nivel en los 1990s puede ser diversa a la de aquellas personas que tienen acceso al videojuego en el año 2023. En la primera imagen podemos observar un fragmento del políptico del “Retablo de Isemhein”, específicamente la imagen que representa el relato de "La visita de san Antonio Abad a san Pablo". En la segunda imagen del videojuego, aparece el fragmento del políptico denominado "Las Tentaciones de san Antonio" (Travieso, 2010). En la tercera imagen mostraremos una fotografía preparada por el historiador José Miguel Travieso Alonso que muestra los fragmentos del políptico de una forma más cercana a la realidad. (Ver Ilustración 1, Ilustración 2 e Ilustración 3).



**Ilustración 1:** "La visita de san Antonio Abad a san Pablo" en Syphon Filter.



**Ilustración 2:** "Las Tentaciones de san Antonio" en Syphon Filter.



**Ilustración 3:** "Retablo de Isemheim" de Matthias Grünewald,  
fotografía de José Miguel Travieso.

### Un breve marco referencial:

Nuestro marco referencial parte de las propuestas de Roland Barthes, quien se centraba en la perspectiva de que los objetos culturales son sistemas semióticos que pueden contener múltiples capas de significado. Barthes postulaba que el análisis semiótico de un objeto cultural implica la identificación de tales capas de significado. En el capítulo intitulado "La retórica de la imagen" del compendio "Éléments de Sémiologie", y en su texto "La cámara lúcida: nota sobre la fotografía",



Roland Barthes señaló que los significados de una imagen, puede tener tres niveles de significado: siendo los niveles denotativos, connotativos y simbólicos (Barthes, 1964, 1980). De una forma extremadamente breve podemos señalar que el nivel denotativo se refiere a la concreta y literal de lo que se representa en la imagen. Es decir, el significado más básico y directo de la imagen. El nivel connotativo se refiere a los significados subjetivos y culturales que se asocian a lo que se representa en la imagen. Es decir, cómo interpretamos la imagen en función de nuestras experiencias, valores y creencias. Finalmente, el nivel simbólico se refiere a los significados más abstractos y universales que se asocian a lo que se representa en la imagen. Es decir, los significados que se asocian a la imagen de forma colectiva y que pueden variar según la cultura y la época (Barthes, 1964, 1980).

El crítico de arte, escritor y pintor británico John Berger en su texto “Formas de ver” cuestionó el cómo las obras de arte han sido tradicionalmente interpretadas y analizadas en la cultura visual occidental. Berger buscó señalar la preponderancia de la mirada como una herramienta de análisis, y recalcó la importancia del contexto cultural en que las obras de arte se producen. De igual forma, en su abordaje de la mirada, propuso que se tomara en consideración las experiencias y perspectivas de la persona que observa a los objetos artísticos. John Berger expuso que la interpretación de una obra de arte debe estar estrechamente relacionada con el contexto cultural en el que se produjo. Berger argumentó que las obras de arte son una causalidad de la cultura en la que se produjeron, por lo tanto, el significado de una obra de arte no puede ser separado de su contexto histórico y social (Berger, 1977).

De tal forma, si seguimos las propuestas de Barthes y Berger, es el momento de hacer un particular hincapié en la relevancia e importancia del contexto cultural durante el proceso de interpretación de los objetos culturales, ya que la semiosis está estrechamente vinculada a la biblioteca intertextual de la persona que observa, es decir, sus conocimientos, experiencias de vida, acervo cultural, perspectivas ideológicas, religiosas e incluso su mundo interior, condicionan su mirada, y por lo tanto, la forma en que percibe a los signos.



## Isenheim en un espacio digital navegable: una aproximación intertextual

El videojuego Syphon Filter de 1999 es una narrativa ergódica, la cual cuenta con un relato convencional de acción y espionaje; el mundo ficcional del videojuego se ubica en diversas representaciones digitales de ubicaciones alrededor del mundo, comenzando en Washington D.C., Ucrania, Kazajistán, entre otros. La trama explícita de esta narrativa ergódica es un laberinto circular (Zavala, 2006) que se focaliza en dos agentes anti-terroristas al servicio del gobierno de Estados Unidos de América, Gabriel Logan, y su compañera Lian Xing. Ambos agentes son enviados a una serie de misiones para investigar la naturaleza de un virus denominado Syphon Filter y, evitar que sea empleado por una organización terrorista. A lo largo del relato se explicará que el virus Syphon Filter es un arma biológica diseñada para realizar exterminio étnico selectivo. Conforme el relato se desarrolla, Logan y Xing descubrirán que la agencia de inteligencia para la que han estado trabajando está detrás del diseño y de la propagación del virus Syphon Filter. Se muestra que tal agencia de inteligencia busca explotar y lucrar con las capacidades selectivas del virus, para así chantajear a gobiernos e instituciones. En la conclusión del relato, Logan y Xing logran evitar una propagación masiva del virus, pero sus acciones provocan que aumenten las tensiones bélicas entre Estados Unidos de América y la República Popular de China. Ambos personajes son catalogados como terroristas por el gobierno de Estados Unidos de América y, se ven obligados a darse a la fuga.

En el nivel trece del videojuego, llamado "Rhoemer's Stronghold", al navegar los espacios digitales, los jugadores pueden encontrar dos imágenes de baja resolución que muestran fragmentos del políptico 'Retablo de Isenheim' de Matthias Grünewald. Estas imágenes son mapas de bit de baja resolución pero que desde la posición adecuada se puede identificar claramente que son digitalizaciones de dos fragmentos del 'Retablo de Isenheim'. Dentro del espacio digital navegable, los dos fragmentos del políptico se presentan con dimensiones físicas superiores a los de la pieza en el mundo real, además de que las ilustraciones están colocadas sobre los muros, en una aparente emulación de frescos. Las imágenes del políptico se presentan como un elemento decorativo en ese espacio digital navegable, no tienen una relación con la trama explícita, y si los usuarios no identifican a tal intertexto no podrían ver reducida su experiencia estética dentro del



juego; sin embargo, consideramos que, si los usuarios logran identificar al 'Retablo de Isemheim' como un intertexto, su experiencia estética podría verse complementada.

El Retablo de Isemheim (1512) es una obra de arte religioso que se podría catalogar como parte del Renacimiento alemán, compuesta por varias puertas y paneles que representan diversos episodios de la vida de Cristo, la Virgen María y varios santos. El retablo consta de varias secciones, que se pueden abrir y cerrar como un conjunto de puertas. La obra fue comisionada a Mathias Grünewald en las dos primeras décadas de los 1500s. El historiador José Miguel Travieso nos señala que la obra de arte religioso fue creada para el hospital del monasterio de San Antonio en Isenheim, Alsacia, un lugar que brindaba cuidado y tratamiento a pacientes con enfermedades graves, especialmente la peste y la enfermedad llamada “El fuego de San Antonio” -también conocida como ergotismo, ya que es una enfermedad producto del consumo del hongo ergot, el cual puede afectar a la avena, cebada y trigo- (Travieso, 2010). Una de las particularidades contextuales del políptico es que estuvo diseñado para ser colocado al centro de la nave del monasterio, es que su naturaleza de políptico fungía como una separación física entre las personas enfermas de “el fuego de San Antonio” y las personas que no padecían esa enfermedad (Hayum, 1990; Travieso, 2010).

[Mathias] Grünewald dejó en el Altar de Isenheim una de las más importantes obras de pintura religiosa de todos los tiempos. La senda que recorrió en solitario le colocó a la altura de Durero, Holbein y Cranach, los grandes pintores renacentistas alemanes, aunque su potente pintura fue condenada durante mucho tiempo al ostracismo tras ser acusado de acercamiento al luteranismo y sentenciado por el cardenal Albrecht von Brandenburg, lo que le costó su cese fulminante como pintor de cámara. Su obra fue redescubierta a principios del siglo XX por los expresionistas alemanes y desde entonces se valoró la producción del pintor en sus justos términos. Hoy día este políptico, cuyos paneles se exponen despiezados en el Museo de Unterlinden para poder ser contemplado en su totalidad, es el más importante reclamo artístico de la ciudad francesa de Colmar. (Travieso, 2010).

Los dos fragmentos del políptico que aparecen dentro de Syphon Filter representan momentos de la vida de Antonio Abad, un santo cristiano que la tradición sostiene que vivió como ermitaño. El



primer intertexto que encontramos en Syphon Filter muestra a San Antonio con San Pablo Ermitaño en el desierto. La escena se representa con colores ocres oscuros recurrentes en la pintura del gótico tardío. Los dos santos están sentados en un paisaje de campiña lúgubre, rodeados de flora y fauna. El historiador José Miguel Travieso apunta:

Mientras que algunos elementos son explícitos, como la aparición de hierbas medicinales como la amapola y la verbena, que crecen junto al escudo de armas de Guido Guersi, la conversación religiosa entre los ermitaños se presenta como una medicina para el cuerpo. Esta tabla, junto a la de la Anunciación, refieren dos visitas que implican consolación, San Pablo Ermitaño porque obtiene la suprema sabiduría de San Antonio y la Virgen porque recibe el mensaje del Espíritu Santo a través del arcángel San Gabriel. (Travieso, 2010).

El otro fragmento que podemos observar en Syphon Filter es el intitulado "Las Tentaciones de san Antonio" observamos cómo el personaje es atacado física y espiritualmente por diversos demonios. Al calce de la obra aparecen las palabras "Bone Jhesu, ubi eras, ¿quare non affuisti ut sanares vulnera mea?", las cuales se podrían traducir de forma poco rigurosa como: "Buen Jesús, ¿dónde estabas, por qué no viniste a sanar mis heridas?". En la esquina inferior izquierda podemos observar una figura humana aquejada por úlceras sangrantes en su cuerpo; el médico Felipe Cabello señala que tales síntomas son más cercanos a los de la enfermedad de la sífilis que al mal que anteriormente denominaban como "el fuego de San Antonio" (Cabello, 2018). En el caso del Retablo de Isenheim, los fragmentos que representan a San Antonio Abad muestran cómo la cosmogonía cristiana ha sido transmitida a través de los siglos mediante símbolos e iconografía. Las imágenes de San Antonio con San Pablo en el desierto y la Tentación de San Antonio se han utilizado durante mucho tiempo en la cultura cristiana para representar la lucha contra el mal y la tentación, y para reforzar la importancia de la fe y la devoción.

De tal forma, es conveniente reiterar que la obra fue encomendada por los Antonianos de Isenheim, quienes se dedicaron a intentar sanar el "fuego de San Antonio", enfermedad causada por la ingesta de alimentos contaminados por micotoxinas. Inicialmente, los devotos a San Antonio



rezaban frente al retablo buscando ser curados del “fuego de San Antonio”; podía no ser del todo mortal, pero provocaba que mucha gente perdiera sus extremidades. El contexto de una enfermedad puede establecer otro intertexto, ya que la trama del videojuego gira en torno a los esfuerzos por detener la instrumentalización de una enfermedad viral denominada "Syphon Filter".

En este punto podemos encontrar una interesante relación -intertextualidad- entre el contexto histórico y religioso en el que se realizó el retablo y la trama del videojuego: una enfermedad mortal y los esfuerzos por detenerla. ¿Esto significa que la historia de Syphon Filter (1999) es mucho más profunda de lo que parece? No necesariamente, pero sí podemos inferir que sus desarrolladores realizaron un trabajo de documentación mucho más profundo que diseñar escenarios estética y convencionalmente funcionales. Sin buscar interpretar la intención explícita de sus autores, al ver los elementos que colocan en sus escenarios, nos pueden ayudar a vislumbrar los elementos que dan significado a su trama. Todo significa y refiere a algo.

Podemos señalar, que incluso el videojuego más convencional puede contener intertextos que nos pueda remitir a conocimiento, en este caso, al arte y la historia de los 1500s. La aparición de estos fragmentos del Retablo de Isemheim en el nivel 13 de Syphon Filter puede interpretarse como un ejemplo de la influencia del arte en los videojuegos, y cómo el arte puede abonar a la generación de sentido. Dentro del presente texto no buscamos explorar el *intentio auctoris* (Eco, 1992) de las desarrolladoras de Syphon Filter, pero podemos inferir que utilizaron estos fragmentos del retablo para crear un ambiente que simulara un aparente realismo en el nivel número trece. En este caso, la intertextualidad también se relaciona con la forma en que estas imágenes se han adaptado y reinterpretado en contextos culturales y artísticos posteriores, como en el caso del videojuego Syphon Filter, donde se utilizan como elementos visuales para transmitir e incluso respaldar a una narrativa. En última instancia, en este contexto las imágenes y los símbolos se utilizan para construir significados y transmitir mensajes en la cultura, tanto en el pasado como en el presente (Barthes, 1970).



## Reflexiones en torno a la intertextualidad y la hiperrealidad en la cultura visual contemporánea

Desde la perspectiva de los estudios visuales, se le puede denominar la cultura visual al conjunto rizomático de prácticas, relaciones y procesos culturales de generación de sentido, producción, consumo e interacción con las imágenes dentro de una sociedad (Lafón, 2017; Mitchell, 1995). La cultura visual contemporánea es aquella a la que podríamos enmarcar temporalmente de manera provisional y contingente a partir de la masificación industrial de la fotografía y la cinematografía (Benjamin, 2003, 2004; Ruiz-Barriga, 2020) hasta principios del siglo XXI (Fisher, 2009). Tal marco temporal considera que la producción y consumo de imágenes se encuentra estrechamente ligada con las tecnologías de reproducción industrializada -como apuntaba Walter Benjamin-, y a partir de la masificación de la cinematografía, la televisión, la producción, consumo y generación de imágenes estableció una estrecha relación con los dispositivos de visualización, es decir, con las pantallas. Desde los primeros proyectores cinematográficos del siglo XIX, pasando por las televisiones de bulbos de vacío, los monitores de rayos catódicos, hasta llegar a las pantallas táctiles que permiten la participación directa de sus usuarios en el siglo XXI, la producción, distribución y masificación de la imagen se encuentra vinculada con los dispositivos de visualización. Los dispositivos de visualización llevaron al extremo a lo que Walter Benjamin denominó la reproducción ilimitada de imagen (Benjamin, 2003). En numerosos sectores de la sociedad las imágenes son adquirida por medio de una pantalla, ya sean aquellas imágenes enfocadas al arte, la cultura, el ocio, la instrucción pedagógica e incluso las imágenes rituales religiosas; la realidad parecería ya estar mediada por dispositivo, por una pantalla.

Para el año 2023, la generación, distribución, masificación y adquisición de la imagen parecería casi instantánea; los dispositivos digitales han permitido que un enorme número de personas tengan la capacidad de producir, distribuir y adquirir imágenes. La pandemia de COVID-19 llevó a que miles de personas se introdujeran -de manera voluntaria o involuntaria- en las dinámicas de producción, distribución y adquisición de imágenes masificadas por medio de dispositivos de visualización. En el año 2020, en cuestión de semanas y meses, personas que anteriormente se mantenían alejadas de tales dinámicas, ahora participaban en videoconferencias, realizaban



grabaciones y ediciones de video, distribuían sus imágenes y adquirían las de otras personas. La pandemia de COVID-19 ha acelerado exponencialmente procesos culturales que se venían gestando desde las primeras tecnologías de producción masificada de las imágenes.

Roland Barthes postulaba que las imágenes son textos que contienen múltiples capas de significado y referencias culturales que pueden ser interpretadas contextualmente (Barthes, 1970; Marinkovich, 2004). Si seguimos tal postulado semiótico y, retomamos las premisas expuestas los textos de Walter Benjamin y nos trasladamos a los estudios de crítica visual de Jean Baudrillard (1983) y Mark Fisher (2014), la producción masificada de imágenes en la cultura visual contemporánea puede derivar en una asimilación masificada de imágenes carentes de referentes inmediatos y, por lo tanto, a una comprensión superficial de sus significantes y significados, en un mero consumo en sí mismo. La producción masiva de imágenes en la cultura visual contemporánea ha derivado en un aumento del consumo de las imágenes, a un consumo sin un conocimiento de sus referentes e intertextos.

La intertextualidad, desde la perspectiva de Roland Barthes (1970), es el diálogo, relación o vinculación que existe entre diferentes textos. La intertextualidad se refiere a la relación que existe entre diferentes textos, ya sea que compartan especificidades mediáticas -como dos, tres o más textos literarios- o que pertenezcan a otro medio -como una obra de arte renacentista y un videojuego-. En la cultura visual contemporánea, el proceso semiótico de la intertextualidad ha sido un tema de debate estrechamente ligado a las tecnologías de reproducción de la imagen, ya que en el contexto del siglo XIX al XIX, se produce una enorme cantidad de imágenes en diversos formatos, desde publicidad hasta las imágenes generadas y masificadas por las personas en las redes digitales. Si retomamos los postulados de Walter Benjamin, (2004) Jean Baudrillard (1983) y Mark Fisher, (2009, 2014) podemos vislumbrar que el exceso de imágenes disponibles puede llevar a un consumo y a una pérdida de la capacidad crítica para interpretar el significado de estas. En este sentido, se pierde la conexión entre la imagen, su referente y su intertexto; lo que puede acarrear en obstáculos para la comprensión profunda de la imagen.



Esto puede contribuir a la perpetuación de lo que Jean Baudrillard denominó hiperrealidad, donde las imágenes se vuelven más importantes que la realidad misma, y al debilitamiento de la capacidad de las personas para interpretar su entorno visual (Baudrillard, 1983). Jean Baudrillard exploró que, en la cultura visual contemporánea, la velocidad y el volumen de la producción de imágenes ha superado nuestra capacidad de comprensión, lo que ha llevado a una pérdida de la capacidad crítica para interpretar las imágenes que observamos (Baudrillard, 1983). Jean Baudrillard, en su obra "Simulacra and Simulation", argumenta que la producción masiva de imágenes ha llevado a una situación en la que la realidad y la simulación se han vuelto indistinguibles. Baudrillard sostiene que las imágenes no solo representan la realidad, sino que también la construyen y la deforman. La propuesta de Baudrillard sobre la hiperrealidad afirma que vivimos en una sociedad en la que la realidad se ha perdido y ha sido reemplazada por simulacros y signos que se refieren a sí mismos. Según Baudrillard, los medios de comunicación y la cultura de la imagen contribuyen a la creación de esta hiperrealidad, en la que las imágenes son más importantes que la realidad. En este sentido, Baudrillard argumenta que la producción masiva de imágenes ha llevado a una situación en la que las imágenes han reemplazado a la realidad misma, lo que él llama la "hiperrealidad". Baudrillard argumentaba que este fenómeno ha llevado a una situación en la que la realidad y la simulación se han vuelto indistinguibles, y la hiperrealidad ha sustituido a la realidad misma (Baudrillard, 1983, 2007). Bajo ese tenor, podríamos aventurarnos a afirmar que la hiperrealidad es la pérdida de la capacidad de vincular intertextos.

Por su parte, Mark Fisher, el crítico cultural y teórico político británico, en su libro "Realismo capitalista", argumenta que la producción masiva de imágenes es una característica central del capitalismo tardío. Fisher ve la producción de imágenes como una forma de "gestión de la atención" en la que se crea un flujo constante de estímulos visuales para mantener a las personas distraídas y consumiendo constantemente. Mark Fisher sostiene que la producción masiva de imágenes crea un flujo constante de estímulos visuales para mantener a las personas distraídas y consumiendo constantemente. En este sentido, Fisher sostiene que la producción de imágenes no solo tiene implicaciones culturales sino también políticas, ya que puede instrumentalizarse para distraer a las



personas de las cuestiones políticas y sociales relevantes a su cotidiano (Fisher, 2009, 2014). En este contexto, podemos postular provisionalmente que el consumo masificado de imágenes sin conocimiento de sus intertextos puede contribuir a la perpetuación de la hiperrealidad y a la gestión de la atención, que distrae a las personas de las cuestiones políticas y sociales importantes.

Ahora bien, en contraste, en nuestra cultura visual contemporánea, el acceso a las tecnologías de información, también nos ha permitido el poder realizar vínculos intertextuales con mayor celeridad, e incluso realizar vínculos intertextuales entre textos en los que aparentemente no hay relación alguna. Al poder acceder a bases de datos, bancos de imágenes y repositorios digitales de forma casi instantánea, se ha potenciado el ejercicio semiótico de encontrar referencias, alusiones y vínculos intertextuales entre diversos objetos culturales de diferente naturaleza mediática.

Bajo el contexto de los párrafos anteriores, el análisis intertextual tiene la relevancia cultural de establecer conexiones y diálogos entre diversos textos, no solamente para enriquecer nuestra comprensión y apreciación de las obras, también cumple la función social de buscar disminuir a la entropía de lo que Baudrillard denominó hiperrealidad. El análisis intertextual puede abonar a que las personas en su posición de productores, distribuidores y masificadores de la imagen puedan realizar vínculos entre los objetos culturales del pasado y del presente, lo que permita que puedan re-valorar y apropiarse de los signos y significados culturales. Lo que podría dar lugar a la generación de nuevos objetos culturales reinterpretados y resignificados, alejados de las dinámicas de explotación capitalista y de la gestión de la atención estipulada por Mark Fisher. En este sentido, el análisis intertextual se ha vuelto una herramienta valiosa para la investigación y la crítica cultural, ya que permite explorar las múltiples capas de significado que se pueden generar a partir de la relación entre diferentes obras y contextos. Además, el análisis intertextual nos puede aportar los pasos a una comprensión de cómo las obras culturales se relacionan entre sí y la manera en que se inscriben en un determinado contexto histórico y cultural.



## Referencias

- Aarseth, E. J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). The Johns Hopkins University Press.
- Barthes, R. (1964). La retórica de la imagen. En *Éléments de Sémiologie*. Communications.
- Barthes, R. (1970). *S/Z*. Seuil.
- Barthes, R. (1980). *Camera Lucida* (R. Howard, Trad.). Hill & Wang.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Semiotext(e) / Foreign Agent.
- Baudrillard, J. (2007). *El sistema de los objetos* (F. G. Aramburu, Trad.). Siglo XXI Editores.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca.
- Benjamin, W. (2004). *El autor como productor*. Editorial Itaca.
- Berger, J. (1977). *Ways of Seeing*. Penguin Group.
- Cabello, F. (2018). El retablo de Isenheim: Religión, arte y medicina. *Rev. méd. Chile*, 146(9).  
<http://dx.doi.org/10.4067/s0034-98872018000901050>
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Lumen.
- Fisher, M. (2009). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* O Books.
- Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Future*. Zero Books.
- González-Vidal, J. C., & Ávila-González, I. (2019). El texto: Una noción problemática. *Revista Amauta*, 17(34), 17–26.
- Hayum, A. (1990). *The Isenheim Altarpiece: God's Medicine and the Painter's Vision* (Princeton Essays on the Arts). Princeton University Press.
- Lafón, Z. (2017). *¿Qué es la Cultura Visual?* El arte por el arte.
- Marinkovich, J. (2004). Aproximaciones al análisis intertextual del discurso científico. *Revista signos*, 33(48), 117–128.
- Mitchell, W. (1995). What Is Visual Culture? En *Meaning in the visual arts: Views from the outside* (pp. 207–217). Princeton Institute for Advanced Study.



- Ponce-Díaz, R., & Ávila González, I. (2023). *Ser y estar en un espacio digital navegable: Una aproximación desde los Estudios Visuales al esfuerzo no-trivial al campo de existencia de las imágenes, y la metempsicosis dentro de los videojuegos*. Universidad de Matanzas.
- Ruiz-Barriga, J. A. (2020). La literatura, el arte y el cine como extensiones del relato histórico sobre la guerra de independiencía en México. En *Comunicación y discurso: Miradas transdisciplinarias*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Travieso, J. M. (2010). RETABLO DE ISENHEIM, un sermón para consolar el padecimiento. *Domvs Pvcelae*. <https://domuspucelae.blogspot.com/2010/05/visita-virtual-el-retablo-de-isenheim.html>
- Zavala, L. (2006). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura* (Félix Suarez, Ed.; 3rd ed.). Universidad Autónoma del Estado de México.