

Centro de  
Estudios  
Visuales

número 1  
abril  
2018



ISSN 0719-7152

DOSSIER:  
PROBLEMAS DE LA IMAGEN

## Los Espejos Desobedientes. Fragmentación y Ultrafotografía. El Imago Convertido en Texto

*José Antonio Castro-Muñiz*

*Universidad de Vigo*

grupodex5@gmail.com

### RESUMEN

La idea que acompaña a la palabra Arte se ha ido expandiendo, desvirtuando, mutando y adaptando a los usos y maneras de nuestro devenir como seres humanos. Sin duda hemos entrado en la era en la que somos cada vez más conscientes de la complejidad que reside en nuestro modo de vivir actual. Es tal vez por eso que el desgaste del término es acorde con su mayor diseminación que poco a poco se va estratificando en capas como una cebolla que hay que pelar y pelar hasta llegar al centro, al núcleo de la idea –por cierto no sin unas lágrimas–. Pero una vez allí, no habremos llegado tampoco a ningún sitio en concreto ya que en su naturaleza mutante, el Arte se habrá transformado para entonces en una miríada de opciones nuevamente complejizado. En nuestra opinión esta hiperforma variable y su capacidad de extensión y deformación que dotan de una transfiguración camaleónica a la estructura del Arte actual, le permite adoptar múltiples conceptos y apariencias externas. Cuando intentamos explorar desde la piel hacia adentro, el grado de profundidad depende de las características de nuestro zoom y de la focalización de nuestro punto de vista ya que ello determinará el campo que deseamos abarcar. Sin duda sería extenuante intentar abarcarlo todo. Pero también tenemos que tener en cuenta que nosotros mismos estamos inmersos en dicho escenario, con las intersubjetividades que ello conlleva. Por lo tanto esa red que pretendemos conocer se sitúa también en los términos de interacción que hace emerger no una teoría que lo explique todo o un modelo discretizado, sino una cartografía viva de nuestros recorridos con instrucciones precisas del camino desarrollado. Los mapas conceptuales de la modernidad se han quedado obsoletos ya que en el estado actual no resultan útiles y poco a poco estamos siendo impulsados hacia un tránsito, un cambio de paradigmas que implican una transformación global del modo de construir el conocimiento. Por lo tanto también de las formas de validarlo, de producirlo y de participar con nuestras vivencias en él. El Arte digital no es ajeno a estos cataclismos y avatares. Cambios paradigmáticos que hacen del él un instrumento de conocimiento de posibilidades inmensas que nos lleven a nuevos entornos. Necesitamos nuevos modos de cartografiar. Encontrar otros instrumentos que nos permitan trazar los caminos sobre estos

territorios difusos y fluidos en los que se mueve el Arte complejo del siglo XXI. Un enfoque dinámico reticular que nos haga entender la imposibilidad de abarcar con una sola mirada todo el panorama que se nos presenta. Pero también como se abre ante nosotros un paisaje nuevo y excitante que explorar con nuestra mirada poliédrica recién estrenada.

PALABRAS CLAVES: arte, imagen, fotografía, mirada

## ABSTRACT

The idea that accompanies the word Art has been expanding, distorting, mutating and adapting to the uses and ways of our becoming as human beings. No doubt we have entered the era in which we are increasingly aware of the complexity that lies in our current way of life. This is perhaps why the wear of the term is consistent with its greater spread that little by little is stratified in layers like an onion that has to be peeled and peeled until it reaches the center, the core of the idea - certainly not without some tears-. But once there, we will not have reached any place in particular since in its mutant nature, the Art will have been transformed by then into a myriad of options again complex. In our opinion, this variable hyperformation and its capacity for extension and deformation that give a chameleon transfiguration to the structure of current art, allows it to adopt multiple concepts and external appearances. When we try to explore from the skin inward, the degree of depth depends on the characteristics of our zoom and the focus of our point of view since this will determine the field we wish to cover. No doubt it would be exhausting trying to cover everything. But we also have to take into account that we ourselves are immersed in this scenario, with the inter-subjectivities that this entails. Therefore, this network that we intend to know is also situated in terms of interaction that makes emerge not a theory that explains everything or a discretized model, but a living cartography of our routes with precise instructions of the developed path. The conceptual maps of modernity have become obsolete since in the current state they are not useful and little by little we are being driven towards a transit, a paradigm shift that implies a global transformation of the way of constructing knowledge. Therefore also of the ways of validating it, of producing it and of participating with our experiences in it. Digital art is no stranger to these cataclysms and avatars. Paradigmatic changes that make of him an instrument of knowledge of immense possibilities that take us to new environments. We need new ways of mapping. Find other instruments that allow us to trace the roads on these diffuse and fluid territories in which the complex Art of the 21st century moves. A dynamic reticular approach that makes us understand the impossibility of covering with a single glance the whole panorama that is presented to us. But also as it opens before us a new and exciting landscape to explore with our recently released polyhedral look.

KEYWORDS: art, image, photography, gaze

Con el mayor respeto a los grandes historiadores del Arte de todos los tiempos –y con toda la humildad de que uno es capaz– el autor de este texto se suma a los que consideran que el etos óptico/fotográfico comienza en arte de las cavernas de Altamira, Lascaux, Bhimbetka, Magura, la cueva de las manos en Argentina, Kakadu en Australia, Twifelfontein en Namibia, y muchas otras repartidas por el mundo.

No es difícil imaginar la sensación que nuestros primitivos ancestros sintieron al ver esas imágenes a la luz de las antorchas ondulantes, anaranjadas y viñeteadas, deambulatorias y fluctuantes. Tampoco es difícil pensar en lo fotogénico del hecho, incluso en la animación que serían precursoras de la fotografía y el cine. Las pinturas estaban hechas y pensadas a la luz de una llama, sin la cual no existían. Estaban diseñadas para impresionar las retinas al modo que un calotipo lo haría varias decenas de miles de años después ya con la luz artificial o exterior. Esa idea de la plasmación representacional de una escena ocurrida como un objeto congelado en el tiempo, comienza con el Arte primigenio que hemos llamado plástico y más recientemente visual. El laboratorio fotográfico no deja de ser una caverna oscura de la que emerge químicamente un sustrato de formas y colores que conocemos como *Positivo en Papel*. Desde ahí hasta el siglo XX y más tarde con la llegada de la imagen digital, el modo de representación analógico ha seguido una evolución que conceptualmente se ha ido adaptando al devenir de la humanidad, incluso en la forma en que los lenguajes codificados se han ido traduciendo de la representación visual a lo textual. De este modo, lo pictográfico, lo iconográfico también se desarrollaron muy pronto como lenguajes visuales a la vez que los lenguajes discursivos. De hecho, la palabra grabar y escribir, dibujar, son las mismas en muchas lenguas, esto no ha cambiado con lo fotográfico. El devenir ha sido, comparativamente, más tecnológico que conceptual/epistemológico y su evolución lenta y progresiva.

La Fotografía se enclava desde el principio como un aparato capaz de producir imágenes objetivas, documentales y fiables. Sin duda fue un elemento rompedor y un puente entre lo científico y lo artístico. A la vez socaba la frialdad del artista al obligarle a contrastar sus creaciones manuales con la frialdad del hecho congelado. Nadie podía anticipar que la objetividad de la fotografía química se quebraría tan pronto en manos de los artistas. Pero quien le dará la puntilla definitiva al carácter documento del Positivo Fotónico será la imagen técnica digital.

El cambio fundamental entre la fotografía analógica y la digital, no reside solamente en su piel –como afirma ciertamente, José Ramón Alcalá, en la imagen que aparece en una pantalla retina de *leds* cada vez más pequeños y verosímiles– sino en el proceso matemático que la hace posible. (Alcalá, 2012: 14). Es decir que la identidad mimética que relacionaba las pinturas rupestres con la imagen fotográfica se ha desviado hacia un entorno tecnológico diferente. La máquina que genera la representación no actúa de manera indexada, sino creando un mapa con instrucciones precisas. Las posibilidades de los lenguajes de computación hacen que el fotógrafo digital establezca una relación con dichos dispositivos haciendo un uso no prostético, sino de ensamblajes cognitivos múltiples entre el hombre y la máquina que dan lugar a resultados no prefigurados en la concep-

tualización inicial del proceso.

La fotografía que ya se vislumbrara en el Arte del Renacimiento con los perspectógrafos y las proyecciones luminosas. Algunos artistas emplearon diversos artilugios en la resolución de los problemas del escorzo y la perspectiva, que hicieron que la representación pictórica intentara parecerse a su apariencia óptica. En los siglos posteriores esta influencia se asentaría y con pocas excepciones las obras de arte visuales se llenaron de la verosimilitud en una visión congelada de una escena convincentemente realizada. Newton, Wolaston y Hershel y otros desarrollarían tecnologías hacia las ventanas lúcidas y la “camera oscura” que mejorarían los perspectógrafos. Tras el descubrimiento del calotipo por Fox Talbot que a su vez llevó más lejos aún el invento de Niépce, Daguerre y Lartigue, la imagen especular adquirió su forma física en el soporte del papel –que hoy llamamos positivo– que permitía congelar una escena iluminada y convertirla en un objeto visible que perduraba en el tiempo. Se perfeccionó con los progresos de las leyes de la óptica enunciados por Oscar Barnak y Shneider mejorando para dar lugar a un sistema completo de captación de la luz en el que los conocimientos tecnológicos de la física, la mecánica y la química se coadyuvaron en la obtención de una representación tan fiel a nuestra visión y con una precisión que provocó la crisis de la representación que ya conocemos. El paso del proceso químico fotográfico a los medios digitales ha creado y está creando, aunque en un tiempo record, la misma sensación.

## LOS CAMBIOS EN LA EPISTEME DE LAS REPRESENTACIONES DEL MUNDO

En el momento actual las sociedades telemáticas, no necesitan solamente representaciones del mundo que les rodea, sino un nuevo nivel de creatividad desconocido en el pasado cuando lo importante era copiar la naturaleza en forma de imágenes. Las representaciones anteriores estaban basadas en una episteme adaptada a la necesidad de captación fiable.

En el momento presente el representacionalismo que admitía mundos aislados, y excluyentes se encuentra en crisis debido a que entonces no podíamos anticipar lo que ocurriría y nos encontramos en estadios en los que es difícil explicar la infinidad de disyuntivas en las que nos hallamos continuamente especialmente en el Arte Gráfico, cuya complejidad es paradigmática de los cambios que se han producido. Entre otras cosas porque somos incapaces de prever lo que vendrá de forma tan acelerada. La expansión y la velocificación dan poco margen a la reflexión, por resumirlo de forma breve.

Abordando el tema del Espacio y la luz –por ejemplo- la óptica clásica fracasa en explicar porqué no vemos que no vemos, para ello es necesario dar cuenta de la reflexividad del proceso perceptivo. Es preciso comprender que la percepción no es un proceso mecánico ut-óptico, no somos una película inerte, en la que se imprimen imágenes ni tampoco poseemos espejos que la

reflejen. La percepción es una actividad formativa, productiva, poiética, no un proceso pasivo. Ni siquiera los espejos o las imprentas son totalmente “inertes formativamente” pues si lo fueran no podrían reflejar ni copiar. El propio Matisse admitía que el lapicero y el ojo son unas herramientas excelentes de pensar.

Las imágenes actuales, por el contrario, son interactivas y completivas, entre lo real captado y las posibilidades expandidas de nuevos lenguajes contextualizados puestos en común y ampliados en lo que hemos llamado el campo expandido del Arte. (Ver Denise Najmanovich y Vilém Flusser)

Platón fue el primero que trató sobre conceptos estéticos como centro de muchas de sus reflexiones, sobre todo en temas relativos al arte y la belleza. En el Protágoras habló del arte como la capacidad de hacer cosas por medio de la inteligencia, a través de un aprendizaje. Para Platón, el arte (*τέχνη, téchnē*) tiene un sentido general, es la capacidad creadora del ser humano. Entendida en el arte como “destreza” o “habilidad”, tanto en el terreno material como en el intelectual. En el Sofista distinguió entre habilidades “adquisitivas” y “productivas”, dividiendo a su vez estas últimas en productivas de objetos o de imágenes (*εἰδωλα, eídōla*). Introdujo el concepto de mimesis (*μίμησις*), ya que para él las imágenes son imitaciones de objetos reales, aunque sin desempeñar la misma función que sus originales. Estas imitaciones pueden ser “genuinas” (*εἰκόν, eikón*), si guardan las mismas propiedades que su modelo; o “aparentes” (*φάντασμα, phántasma*), si sólo se parecen al original. Sin embargo, Platón mismo consideraba esta diferencia difícil de dilucidar, ya que toda imitación debe por fuerza diferir de su original en alguna cosa, ya que si fuese idéntica nos encontraríamos con un objeto igual al representado. Para Platón, todas las creaciones artísticas son “conjeturas” (*εἰκασία, eikasía*), ya que su carácter imitativo las aleja de la realidad de las formas, y les confiere incluso un sentido peyorativo, ya que son “apariencias engañosas”, ya que los artistas no representan las cosas como son, sino como parecen. Así, califica a los artistas de “pseudoartífices”, ya que su habilidad no es auténtica.

Poco podía anticipar Platón que el arte de las imágenes técnicas actuales ya no se rige por el patrón de la imitación (Mímesis) de lo que se ve. Sus metonimias, hipérboles, sinecdóques, paráfrasis, metáforas y todo tipo de poéticas se encuentran hoy añadiendo contexto y ampliando su ontología hacia la verbalización y la polisemia en un lenguaje complejizado, pero también despojado de su carácter aurático.

Benjamin identifica el aura con la singularidad, con la experiencia de lo irrepetible. La reproducción técnica destruye dicha ‘originalidad’ y ya no es posible calibrar el valor de un objeto en cuanto a su valor exhibitivo. La pérdida de la originalidad por la existencia de múltiples reproducciones provoca que el arte se vuelva un objeto cuyo valor no puede ser dimensionado en referencia a su funcionamiento dentro de la tradición.

Platón no pudo llegar a ver, que texto e imágenes se unirían para formar las nuevas poéticas del arte, las figuras literarias afectando a las imágenes. El Arte del Tercer milenio está plagado de ellas y al servicio de su comunicación masiva. “En la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se

atrofia es el aura de ésta. El proceso es sintomático; su significación se señala por encima del ámbito artístico. Conforme a una formulación general: la técnica reproductiva desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición” (Benjamin, 2008). Benjamin relaciona la pérdida del aura en un nivel estético con una tendencia social general. Así, la incapacidad de percibir la singularidad encuentra su homólogo en la importancia de las abstracciones, de aquello que razona a partir de lo general.

Quitarle su envoltura a cada objeto, triturar su aura, es la signatura de una percepción cuyo sentido para lo igual en el mundo ha crecido tanto que incluso, por medio de la reproducción, le gana terreno a lo irrepetible. Se denota así en el ámbito plástico lo que en el ámbito de la teoría advertimos como un aumento de la importancia de la estadística.

¿Qué se hace entonces, frente a la pérdida del aura? Frente a la reproducibilidad el arte y la eliminación de su fundamento cultural, esta reacciona de dos formas (a) con la teoría del *art pour l'art* o la teología del arte que trata de restituir la organicidad perdida sólo dentro del arte (arte utopista cuya utopía es el arte mismo) y (b) la teoría del arte puro (teología negativa). Tratando de negar la conexión del arte con otra cosa que no sea él mismo. Es decir, no hay inteligibilidad posible de algo más allá del mismo arte (Benjamin, 2008):

*Al irrumpir el primer medio de reproducción de veras revolucionario, a saber la fotografía (a un tiempo con el despunte del socialismo), el arte sintió la proximidad de la crisis (que después de otros cien años resulta innegable), y reaccionó con la teoría de «l'art pour l'art», esto es, con una teología del arte. De ella procedió ulteriormente ni más ni menos que una teología negativa en figura de la idea de un arte «puro» que rechaza no sólo cualquier función social, sino además toda determinación por medio de un contenido objetual.*

La consecuencia de la pérdida del aura es la politización del arte: “en el mismo instante en que la norma de la autenticidad fracasa en la producción artística, se trastorna la función íntegra del arte. En lugar de su fundamentación en un ritual aparece su fundamentación en una praxis distinta, a saber en la política”. (Benjamin, 2008). Es decir, cuando un arte como el cine no puede producir valores culturales por definición (porque estaban basados en la singularidad), produce un valor intrínsecamente político. Benjamin así define los contornos del sentido del arte: el arte no puede reclamar su autonomía frente a una tecnificación que es inevitablemente política (Alcalá, 2011):

*Lo que sigue a continuación es la Historia por escribir, tarea que será desarrollada paradójicamente por los artistas liberados ya del miedo a cualquier repercusión histórica, tal y como profetizaban los net-artistas de su época heroica. El intento de las vanguardias por banalizar el arte, a mediados del pasado siglo, aun sin conseguirlo, permitió su desacralización, que es condición sine qua non para poder asumir el enfriamiento del aura de sus producciones. El arte múltiple vive de esta modificación sustantiva del concepto de aura, pues, sin esta, la pieza artística no*



*puede habitar el espacio mercadotécnico al que ineludiblemente está destinada. Solucionando este importante aspecto, la anhelada autenticidad de todo arte múltiple está garantizada, a pesar de las duras condiciones de existencia a las que va a estar sometida cualquiera de sus piezas y producciones.*

Añadiendo a todo esto, diremos, que lo que hemos venido en llamar imagen técnica podría también llamarse no imagen, ya que su ontología es camaleónica y solo su formalización visual opcional es percibida. La matriz que la genera es un algoritmo común interpretable por lenguajes máquina. Esto nos lleva a reflexionar y repensar aquella primera distinción que ya surgiera en relación con las diferencias entre las funciones humanas de la memoria y la evocación y la fotografía, ya que esta última al despojarse de su fisicidad química y analógica, amplía además el concepto desaturador e ideológico de Benjamin.

En este sentido, la diferencia entre las funciones de la memoria y las funciones de la fotografía de acuerdo con Sigfried Kracauer es que la fotografía crea un momento fijo en el tiempo, mientras la memoria en sí misma no se encuentra arraigada a una instancia singular. La fotografía es capaz de capturar la fisicidad de un momento particular, pero retirando cualquier tipo de profundidad o emoción asociada con la memoria. En esencia, la fotografía no puede crear memoria, sino más bien crear un artefacto. La memoria por otro lado no está anclada a un momento particular en el tiempo, ni se crea a propósito. La memoria está compuesta de impresiones que una persona guarda y puede rememorar debido a la significación del acontecimiento o del momento.

Esta idea de artefacto esbozada por Kracauer, es aún más evidente por cuanto la potencialidad de multiplicación infinita de las imágenes técnicas se debe al procedimiento para generarlas en una interacción lingüística entre los aparatos electrónicos y la mente de su creador. La memoria colectiva es así construida también de forma alambicada (editada y procesada) por los *media*, el cine, y las Artes de la Imagen en general.

Por lo tanto ese mapa de *bits* cuyas órdenes entienden nuestros computadores pertenece a un sistema de información más amplio diseñado para fines diversos incluso algunos de ellos sin explorar del todo. Son mapas de instrucciones que nos guían y con los que interaccionamos modificándolos casi a nuestro antojo. Son mapas de código muchas veces abierto y complejo. Por lo tanto la idea de certeza en el documento que aportaba la fotografía ha transmutado a un no lugar deslocalizado de toda relación con el objeto fotografiado careciendo de importancia frente a las expectativas que nos ofrece su manipulación y reescritura. El *étos* digital se maqueta lo mismo que un escritor literario compone un texto en un procesador, del mismo modo que se rompe la continuidad narrativa al editar un vídeo. ¿Quién soportaría un video en tiempo real de un evento cualquiera hoy en día? Su diferencia es obvia. Pero es en su capacidad de multiplicación y eventual comunicación cuasi infinita donde se rompen los complejos de su escritura, ya que se encuentra en ese territorio innostrado en el que se amplían sus posibilidades y su existencia.

Es por eso que los mapas conceptuales de modernidad ya no resultan útiles. El mundo que los hizo posibles, valiosos y útiles se está extinguiendo ace-

leradamente. El tránsito hacia un pensamiento complejo no implica meramente un cambio de paradigmas, sino una transformación global de nuestra forma de experimentar el mundo, de co-construirlo en las interacciones, de concebir y vivir nuestra participación en él, de producir, compartir y validar el conocimiento. Necesitamos nuevas cartografías, y sobre todo nuevas formas de cartografiar: debemos buscar otros instrumentos conceptuales y crear nuevas herramientas que nos permitan movernos sobre territorios fluidos.

La red, por su arquitectura variable y su capacidad de extensión, de formación, transfiguración, puede adoptar múltiples formas en su devenir vital y cuando la exploramos tenemos siempre que tener en cuenta el “zoom” o grado y modo de focalización, la escala de relación, la profundidad del campo que estamos considerando, la forma de movilidad de nuestro punto de vista: en suma debemos tener en cuenta que somos parte de la red que pretendemos conocer y que la forma de nuestra interacción en/con ella es la que la hace emerger de una manera específica. Por eso no es deseable –ni posible– presentar una teoría, o un modelo de red, sino sólo presentar una cartografía viva e implicada de nuestra relación, de nuestros recorridos, en y con las redes (Najmanovich). Es por ello que entendemos la labor del arte como un sistema de comunicación basado en imágenes que pertenece en la actualidad al modelo de sociedades de la información. Sin duda el libro ilustrado y los libros de artista han sido muy eficaces en esta labor, pero entendemos que en la Era de la Complejidad se ha ampliado al entendimiento de éstos como un modelo de red, sin duda interactivo y sin duda también quasi-infinito en su devenir –ampliable, multiplicable y extensible– enriquecido constantemente y puesto al día como por un milagro multifacetado, semblanza de los millones de dióptrios cuya vida será ya independiente de su punto de partida.

Las formas narrativas de la imagen física se han transmutado en la digital hacia un entorno en el que los fragmentos toman formas insertadas en campos y espacios accionados por un zoom. Repeticiones que amplían y expanden conceptos y nos llevan a otros campos en una cascada incansable de crecimiento dimensional.

Según F. Susini-Anastopoulos, “la disparidad en los modos de fragmentación constituye un obstáculo a toda tentativa de caracterización del fragmento textual. Según ella, si se quiere establecer una tipología de la escritura fragmentaria, hay que tener en cuenta el hecho de que no se pueden situar todas las fragmentaciones sobre el mismo plano, ya que son estructuralmente diferentes” (Susini-Anastopoulos, 1994).

Orden y desorden En una relación inversa al conocimiento del asunto por parte del lector-visualizador que es activo en cuanto a sus decisiones.

Fragmentación en los procesos de corte y recorte cuando se producen conjuntos de imágenes encadenadas por ampliación, inserción, multiplicación, pluralidad de contenidos añadidos.

Zoom, en los conceptos macro-micro que permiten acercamiento y alejamiento a la vez que saltos visuales y rupturas de una estructura que se oculta para emerger una nueva. Efecto de lupa.

Interconexiones y nexos de unión que enlazan conceptos, imágenes y contenidos de índole connotativa o denotativa.

## ULTRAFOTOGRAFÍA Y ULTRAFOTOGRAFICO

Lo ultrafotográfico, se define aquí como un elemento nuevo ajeno a la captación por el aparato científico que dota de existencia congelada a un suceso acaecido en un instante particular. En sí mismo se enuncia como un pensamiento anterior. Como un proceso de pensamiento que busca en la captación elementos que contribuyan a la expresión del artista, seleccionando escenas previamente anticipadas en su proceso creativo. Es una imagen transformada que difiere de su original debido a que la voluntad de su creador no es la de captar lo que ve, sino que devuelve al mundo una nueva fisicidad que altera su relación especular con lo captado. En otras palabras, se prima la interpretación de la realidad a lo captado ópticamente.

La imagen ultrafotográfica la podríamos situar en tres pasos:

Captación- almacenamiento

Modificación, reescritura y procesamiento

Impresión y gestión cromática del archivo digital

En la transferencia a un ordenador existen ya modificaciones debidas al software que varían incluso de unas máquinas a otras, pero sin duda el proceso más interesante es que ese código algorítmico es flexible, intangible y transformable en un número de opciones que exigen decisiones por parte de su creador a la hora de general su piel externa su mundo táctil, tangible, háptico, para dotarlo de existencia como objeto. Si es que se le puede llamar así en su visualización electrónica.

El empleo de imágenes captadas por dispositivos diversos, hace que los artistas utilicen cualquier medio asequible, cercano y cotidiano, casi como un implante *cybor* en nuestro ojo. Ese medio soñado por muchos fotógrafos de llevar un implante en sus gafas de sol, ya está disponible y encima con las cualidades necesarias para un uso con calidad suficiente.

Una foto realizada y gestionada con un teléfono móvil, por ejemplo, es tan aceptablemente rica en propuestas como cualquier otra y desde luego añade una frescura a un mundo anquilosado por los ya demasiado sobados argumentos ontológicos de la obra de arte.

La alteración del medio fotográfico algoritmizado de lo ultrafotográfico, genera a su vez una contradicción irreconocible ya para la fotografía convencional y química, dado que está desde el primer momento interpretado y distorsionado por las condiciones técnicas y los aspectos derivados de la aplicación de un software determinado. Un paisaje esferizado, rasterizado y acoplado nos aleja de cualquier experiencia anterior; ni tan siquiera reconocemos los colores, exagerados por la carencia de luz en escenas interiores granuladas y llenas de ruidos cromáticos.

El ruido, el formato de compresión, cuya resolución es dudosa y su procesamiento matemático interpretado, no se pueden ya considerar como un medio representativo fidedigno, sino como una visión alterada. Un artefacto que sin pudor exhibe su distancia con nuestra memoria visual y sensorial. Es ahí donde reside su frescura y su sorpresa, su potencial y su carencia de expectativas no resulta limitante sino más bien enriquecedora.

Ambas, la fotografía analógica y la ultrafotografía comparten un mundo común y es el hecho de la captación instantánea de un momento en concreto. No obstante, estamos completamente de acuerdo con la afirmación de Joan Foncu-

berta de que “la fotografía analógica se inscribe, ya que es necesario el positivado por bloqueo de oscuros y claros, la fotografía digital, por otro lado, se escribe, ya que se necesita el concurso de un software como cualquier otro procesador de texto y la imagen surge de esta postproducción”. Hay otro aspecto interesante y que viene determinado por la inmaterialidad del tratamiento de lo digital, a diferencia de la primera en la segunda existe una deliberada inconsciencia del destino y la finalidad más allá del mero hecho de guardar sin importar tanto el cómo –base fundamental, por otro lado, de las estéticas del encuadre, la iluminación y la fotogenia de la foto con mayúsculas–. Como el qué. El hecho de su falta de corporeidad nos desapega tanto del proceso de fabricación como de su naturaleza táctil como elemento físico y sin valor tanto afectivo como económico. Lo digital nos hace más fácil la decisión de permanencia para hacernos más selectivos, más exigentes con su contenido y necesidad. ¿Ya existen millones de imágenes cada día, tiene sentido hacer más? Es por eso que deberíamos preguntarnos también cuántas de ellas acaban en las papeleras de nuestros computadores como un Kleenex usado (tal vez por analogía con el sonido que hace el ordenador cuando las tiramos). Pero también cuantas fotos de esas nos parecen maravillosas, incluso portentosas, dignas de compartir y enseñar no por su calidad y méritos técnicos, sino porque nos seducen, nos conmueven o nos tocan por dentro. Entre sus éxitos: la inmediatez del resultado, no necesidad de almacenamiento y espacio físico, su nulo coste y accesibilidad. ¿Cuántas de esas Ultra-imágenes se conservaran dentro de unos pocos años? ¿Tendríamos tiempo de verlas todas?

La ultrafotografía se basa en algunas de las premisas contrarias a lo que hicieron meritorio el hacer fotografías en el pasado: Instinto para elegir el momento del encuadre, gusto para componer, capacidad técnica: óptica, medir y situar la luz, aprendizaje de los procesos de revelado y conservación de la imagen, visión creativa y artística, largo aprendizaje de la alquimia del laboratorio y sus trucos, etc. Hoy en día nada de eso resulta relevante, ni tan siquiera creo que le importe a nadie ya, pero sin embargo muchas de las fotografías que tomamos son realmente notables y en ocasiones estoy tentado de resumir su éxito en valores estadísticos: la probabilidad de lograr una fotografía excelente aumenta con el número de ellas que tomemos. Lo numérico y el escaso valor se convierten en herramientas creativas incluso sin querer. ¿Qué hacía A. Warhol con su cámara disparando al tun-tun?

La idea del mestizaje de géneros que surge con el ethos fotográfico comienza ya desde el momento en que Henry Fox Talbot llama a sus impresiones en papel salado, “photogenic drawings”. Poco a poco y en la búsqueda de identidad del nuevo y sorprendente medio, la fotografía adquiere habilidades pictóricas, ilustrativas y dibujísticas, incluso ensayando con éxito collages y ensamblajes de todo tipo. Lo denotativo de sus primeros experimentos, se vuelve cada vez más connotativo, abstracto, contextual, más cuestionador del propio medio y de la representación ajustada de la realidad que se le otorgara desde el primer momento.

El pictoricismo inicial depura sus argumentos en la búsqueda de lenguajes propios con Karl Bossfeldt, Alfred Stieglitz, , etc. No obstante, cuando Ansel Adams descubre y ensaya su ya famosa Ley de Zonas, no sólo aplica al positivo fotográfico, los conocimientos del claroscuro que el grabado a la aguatinta llevaba empleando desde el siglo XV para lograr un efecto visual aceptable a sus estampas en blanco y negro, sino que su representación de ventana se fortalece

al añadir nueve tonos desde el blanco al gris más saturado. Este conocimiento y tratamiento de laboratorio, le permitía representar variaciones tonales muy amplias y poder ver en la oscuridad de los negros densos y que los blancos de las nubes, los cielos y las superficies luminosas tengan detalles en sus paisajes casi tridimensionales. Ansel Adams y el movimiento F-64, disparando sus cámaras de placas a Foco Cerrado, y con una alquimia magistral, son la cumbre de la objetividad en la búsqueda de una fotografía que se parezca a lo que vemos, en blanco y negro, claro está. ¿Ud. también ve en blanco y negro?

Con ellos se instaura la manipulación química de la fotografía documental, pero también cualquier recurso, como tapados, sándwiches, virados, y muchos otros, etc. que permitan al fotógrafo concluir un positivo acorde con su idea estética de una buena toma. Lo fotogénico suplanta a lo fotónico.

En el estado actual de la ultrafotografía, nada interesa más que lo fotogénico. Fotogénico entendido como la generación de metalenguajes a partir de la imagen plana captada con la intención de ser manipulada. Sin duda los valores iconográficos del pasado están presentes en la memoria colectiva, pero también nuevos modos derivados de la asequibilidad y la carencia de conocimientos técnicos a la hora de la toma que nos permiten disparar casi a nuestro antojo.

Es más, nos atreveríamos a decir que el divertimento de la manipulación y sus casi infinitas posibilidades se han convertido en un activo importante de la imagen final.

Por otro lado, lo afótico es tan decisivo o más que lo captado en la imagen de partida. Es decir – las alteraciones que se producen a posteriori- el “dark room digital” que poco tiene que ver con la escena real capturada, es el estado del arte del que surge en ocasiones de modo automático lo ultrafotográfico en formas y aspectos contextuales.

No importa si la modificación es mecánica o directa, como ocurría antes con las fotos *instant* de Polaroid que todos hemos espachurrado con un palillo de dientes extendiendo la emulsión a nuestro antojo –durante los brevísimos instantes en que se revelaba– para crear en realidad un dibujo o pintura con el remanente fotográfico de un positivo de bastante calidad. Lo que importaba, era la sorpresa de lograr un elemento nuevo, a veces muy abstracto partiendo de algo concreto. Lo alternativo, lo ultra-representacional estaba ahí también por develar, por experimentar, por disfrutar.

Algunos artistas hemos empleado este medio para expresar por medio de algo plástico y moldeable realidades interiores, accidentales en ocasiones y desde luego ultrafotográficas. Dichas imágenes nos han ayudado a componer libros de artistas en los que la propuesta transcendía el realismo de la fotografía ad hoc. Hoy en día lo ultrafotográfico se centra en muchos casos en el software que interpreta de forma más o menos controlada las posibilidades de manipulación de una imagen-toma-fotográfica, transformándola en casi lo que queramos.

Podríamos clasificar y compendiar lo que es fotográfico y lo que no lo es. Desde luego, en nuestra opinión la fotografía oficial, tal y como le ocurriera a otras artes anteriores, se encuentra en nuestro país en un momento de ensimismamiento, aludiendo continuamente a recetas archiconocidas y sin duda aún bastante conservadora, anclada en el producto químico analógico, considerado como registro depositario de calidad. Sin ninguna duda un prejuicio, que en otras

latitudes hace tiempo ha sido transmutado por la libertad de expresión que ofrecen otros medios, sorprendiéndonos y entusiasmándonos con propuestas que entran en la frescura de lo lúdico, de la carencia de pretensiones y en la explosión de la creatividad que tiene que ver con el arte vivo.

Los blog, paginas web, y las publicaciones en general provienen hoy en día de métodos en los que lo digital está presente como potencial plástico a la hora de componer un proyecto estético, tenga o no esa pretensión. Heredadas o no de la tradición de los cadáveres exquisitos y los libros de artista físicos, el net-art ha irrumpido con una fuerza imparable en la difusión de contenidos de arte personalizados. Lo ultrafotográfico es manejado sin importar su procedencia en forma de fotografías, dibujos, imágenes pintadas, ensamblajes y textos, lejos de la ilustración temática, ampliando sus formatos hacia otros que permiten ser compartidos por un extenso número de personas y accesibles con un click. La ultrafotografía es el medio ilustrador por excelencia en estos libros Web 2.0, ya que el lenguaje en JAVA común provee de una capacidad camaleónica, la hace adaptable a lo que se desee, formará parte de un logo, de un banner inicial bajo un texto, de una fotografía de apariencia convencional o de un dibujo trazado a partir de esa misma toma, incluso adoptará formatos tridimensionales, fondos sobre los que hacer un zoom de retícula y muchos otros medios de folding digital ya ensayados en los libros de ilustración infantiles y de adultos, maravilla del origami y la papiroflexia. Los plegados imposibles se hacen ahora a golpe de pantallazos y de poco peso.

Su adaptabilidad y facilidad plástica, nulo coste, humildad y carencia de pretensiones, su potencial comunicador y accesibilidad a cualquier usuario, la hacen desarrollarse hasta límites nunca alcanzados hasta ahora. La democratización del medio, la hace crecer y sin duda buscar su ontológica finalidad, en nuestra opinión se situaría en la difusión de las nuevas estéticas del conocimiento complejo.

## LA ULTRARREALIDAD

La ultra-rrealidad por otro lado nos conecta con un proceso que tiene que ver no con el hecho mismo ocurrido sino con la información derivada de él. Uno cuelga en Facebook unas series de fotografías en una playa de España que parece el Caribe y sin duda a nadie le importa si es así o no, ya que la sensación que transmiten se transforma en ultra-rrealizado. Alguien dijo hace tiempo que no existe la realidad sino sólo sus interpretaciones. Deberíamos añadir en el momento actual que no existe la realidad sino sólo sus representaciones. Si se parece a lo que es, entonces lo es. ¿Compramos la apariencia, compramos las falsificaciones, porque no vamos a comprar las falsificaciones que aparecen de la realidad?

Traducido en imágenes sean o no fidedignas, la información se transforma fácilmente en lo que queramos, todo depende del foco, el zoom y la ideología de quien las toma, las manipula y las exhibe). Lo real ha dejado de existir en nuestro mundo actual para convertirse en un constructo, un artefacto complejo que uniendo a Platón con Maturana, sería una Eikasia-Poiética. El Arte de las Imágenes Digitales es un arte de ensamblajes cognitivos y que se auto-organiza en entornos culturales dominados por los media, por la información en forma de paquetes

que son modelos adaptados a la necesidad de cada momento. ¿Qué esperan oír y ver las audiencias? Lo demás está servido por la tecnología y la creatividad del ser humano. Hoy podemos tener una muestra a través de toda la información visual que se sube y deambula cada día en la Red.

Carecemos sin embargo de palabras precisas y actualizadas que nos permitan definir los entornos visuales y sus componentes digitales. No podemos por más tiempo emplear las mismas palabras que hemos venido usando desde el advenimiento de las artes visuales anteriores a lo digital, ya que nos confunden y nos hacen perder elementos valiosos con los que construir una erudición actualizada, precisa y que facilite la comunicación y la enseñanza del Arte Gráfico del siglo XXI. Una imagen fotográfica tomada con un aparato digital, no puede denominarse a la ligera fotografía digital, ya que sus características intrínsecas la hacen diferente al medio fotográfico que conocemos- fundamentalmente carece de la grafía de la luz y es tan solo un archivo con instrucciones- que hay que editar o escribir. Lo mismo se podría aplicar cuando dibujamos con trazos intangibles en una pantalla de ordenador o en una tableta gráfica. El único vínculo que los une con el dibujo o la pintura que conocemos, es nuestra mano ejecutando los movimientos, pero ni el soporte ni la plantilla final son más que una apariencia, un ghost emulado. Las diferencias son obvias:

- Nula fisicidad
- Capacidad de modificación, deformación y reescritura casi infinitas.
- Reproductibilidad
- Trazado opcional escalable al tamaño deseado
- Traducción a otros códigos, canales y muchos otros etcéteras.

Es evidente que tienen poco que ver con lo que hemos venido empleando analógicamente o químicamente. ¿Por qué seguimos llamándoles del mismo modo incrementando la confusión que ya tenemos? Una respuesta fácil sería: que no tenemos otras nuevas que nos permitan nombrarlas de forma diacrítica como ocurrió con las anteriores hace ya mucho tiempo. Reflexionando sobre el asunto se nos ocurren otras nomenclaturas y sugerencias:

- En lugar de fotografía digital: Captura foto-estática numérica. Como vemos no se puede aplicar un acrónimo que suene bien.
- En vez de dibujo digital: trazado vectorizado mapa: ACR: TRAVEMAP
- En sustitución de pintura digital: Pictogénesis matemática de color luz. ACR: PICMACOL.

No son fáciles los términos, necesitaríamos que los académicos de la lengua idearan palabras para estos neologismos, ellos son los expertos.

En general el entorno definido como BITMAP –mapa de bits– se puede aplicar a cualquier representación digital lo visualicemos del modo que lo hagamos (en una pantalla electrónica normalmente) que se corresponde solo a su traducción de instrucciones a nivel visual con los algoritmos generados en la captura o en su trazado con lápices ópticos o electrónicos. Es por eso que su rasterización o interpretación posterior con aplicaciones concretas de uso definido, hacen de él un código siempre editable y procesable que dé lugar a un output adaptado a la necesidad de convertirlo en un objeto físico tangible. Deberíamos por consiguiente llamar BITMAGEN a lo que hoy llamamos IMAGEN DIGITAL. Tal vez de este modo podremos ir construyendo con menor riesgo de mezclarlo

todo, un nuevo modo de nombrar acorde con el Arte Múltiple generado desde los computadores del Siglo XXI. Siendo además una episteme paradigmática que relaciona los medios Artísticos y Visuales con el ámbito científico que en nuestra opinión supone una mirada a planteamientos anteriores en los que Ciencia y Arte se unieron para la obtención de representaciones cada vez más verosímiles. Matemática y Forma se suman aquí a enunciados ya anticipados por Matila Gyka y Ilya Prigogine o John Cage cuando afirmaron que Arte y Ciencia estaban conectados por un pensamiento complejo y ahora también por los lenguajes visuales matematizados que todos compartimos.

## BIBLIOGRAGÍA

- ADÈS, Down (2002). *Photomontage*. Thames and Hudson.
- ALCALÁ MELLADO, J. Ramón (2011). *La Piel de la imagen*. Valencia: Sendemá.
- AITKEN, Doug (2006). *Broken Screen. Expanding the Image Breaking the narrative*. Nueva York: DAP/Distributed Art Publishers. Inc.
- BENJAMIN, Walter (2008). *Underwood. The Work of Art in the age of Mechanical Reproduction*. Inglaterra: Penguin Books.
- CARRILLO, Jesús (2004). *Arte en la Red*. Madrid: Cátedra.
- CAUQUELIN, Anne (1986). *Court traité du Fragment. Usages de l'œuvre d'art*. Francia: Aubier-Montaigne.
- CHASSAY, Jean-François (2002). "Fragment". En: *Le Dictionnaire du littéraire*. Paris: PUF.
- DANTO, Arthur (1997). *After the End of Art*. Nueva York: Princeton University Press.
- FLUSSER, Vilém (2011). *Into the Universe of Technical Images*. Londres: University of Minnesota Press.
- GÓMEZ, Alonso Rafael (2001). *Análisis de la Imagen. Estética Audiovisual*. Madrid: Laberinto.
- GYKA, Matila (1983). *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las Artes*. Barcelona: Poseidón.
- KRACAUER, Siegfried y LEVIN, Thomas (2004). *The Mass Ornament: Weimar Essays*.
- PEÑA TIMON, Vicente (2001). *Narración audiovisual. Investigaciones*. Madrid: Laberinto.



Centro de  
Estudios  
Visuales

número 1  
Abril  
2018



ISSN 0719-2122