

Col·lecció «Humanitats»
e-Humanitats, 2

EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN FOTOGRAFICA

RAFAEL LÓPEZ LITA
JAVIER MARZAL FELICI
FCO. JAVIER GÓMEZ TARÍN
(EDITORES)



DE LA FOTOGRAFÍA DIGITAL A LA POLIGRAFÍA VISUAL

JOSÉ GÓMEZ ISLA
Universidad de Salamanca

¿UNA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA?

El mundo de la imagen ha dado un vuelco radical con la aparición de la tecnología digital. Así al menos lo han venido constatando los tecnófilos más fascinados por las posibilidades del nuevo medio para insertar todo tipo de imágenes en la lógica del código binario y lanzarlas a la arena mediática a través de cualquier soporte conocido, ya sea la pantalla doméstica, Internet, el cine, la foto, la imagen impresa, etc.

En las últimas tres décadas los modos de producción de imágenes han variado sustancialmente respecto a las técnicas tradicionales. Los procesos de obtención de esas «nuevas» imágenes se han simplificado y los tiempos de generación de las mismas se han acortado significativamente. En la actualidad, la rapidez y la aceleración con la que se producen estas imágenes, en proporción similar a la velocidad con la que se consumen, ha requerido de un ejército inédito hasta la fecha de diseñadores, creativos, productores de imágenes y artistas, a fin de poder satisfacer nuestra actual «bulimia visual». Pero más allá de la velocidad de transmisión con que se difunden los mensajes visuales, y más allá de la ingente cantidad de imágenes que pueblan nuestra actual iconosfera, ¿se ha producido realmente una verdadera convulsión tecnológica? Muchos han vaticinado que, al igual que la invención de la imprenta supuso un caldo de cultivo privilegiado para el desarrollo del pensamiento humanista y la posterior Revolución Industrial sirvió para pasar de la era moderna a la edad contemporánea, en la actualidad estamos asistiendo a una tercera revolución de la cultura y el pensamiento y que muchos han bautizado como la Gran Revolución Digital. Al margen de lo que hayan supuesto los avances en la transmisión a través de los medios de comunicación de masas y la rapidez de descarga de contenidos al-

canzada por Internet para introducirnos en lo que Mc Luhan dio en llamar la «aldea global», yo me cuestiono si en lo que referente a las nuevas propuestas discursivas en la creación de imágenes, la tecnología digital ha supuesto realmente una auténtica revolución.

Concretamente, y hablando de la imagen filmada, ya sea imagen fotográfica, cinematográfica o videográfica, la pregunta concreta es: ¿hasta qué punto esta nueva tecnología ha sacudido los cimientos de la fotografía y por extensión del resto de las artes visuales? La incorporación de la herramienta digital al universo fotográfico ha supuesto la entrada en una nueva era que algunos teóricos han dado en llamar la era «post-fotográfica».

Sin embargo, ¿qué es lo que hay de verdadera revolución en los modos de producción de las nuevas imágenes digitales para que muchos consideren que la era de la fotografía ya ha sido superada por una tecnología inédita que la niega como referente visual? Un buen número de autores ha planteado que la fácil manipulación de los documentos fotográficos que permiten los actuales softwares de retoque y tratamiento de imágenes nos impiden seguir hablando de fotografías en términos clásicos, como actas notariales del mundo o como «espejos con memoria»²²⁴ que transcribían automáticamente la huella luminosa del mundo sobre una placa fotosensible. El viejo paradigma de la fotografía como «huella de lo real», el «esto ha sido» de Barthes (1990), que obligaba a que toda imagen fotográfica tuviese una ineludible conexión existencial con su referente, ha sido desterrado definitivamente de las nuevas teorías sobre lo fotográfico. Ahora en cambio, bajo el imperio del «simulacro» que propone lo digital a través de la manipulación, la distorsión y la transgresión de los contenidos visuales clásicos, se ha puesto de manifiesto que la imagen fotográfica nunca ha sido tan objetiva ni tan transparente como muchos creyeron cuando hablaban de ella como «calco» o «transferencia» directa de la realidad a un soporte fotosensible de dos dimensiones. Tendríamos que hablar más de «represen-

224. Esta peculiar definición del daguerrotipo se debe al médico americano Oliver Wendell Holmes (1861: 13-29).

tación» tecnológica que de «huella». Hoy más que nunca somos conscientes de que la imagen fotográfica nunca fue tan ingenua e inocua como para no permitirse añadir sesgo alguno a su visión del mundo. Más bien al contrario, la cámara posee en su misma condición técnica un posicionamiento ideológico para hacer pasar por verosímil y creíble lo que no es más que una interpretación subjetiva de la realidad; esto supuso en su día un acontecimiento inédito ya que por vez primera la subjetividad estaba sujeta a la mecánica en lugar de a la voluntad humana. Hay que entender que este nuevo concepto de «subjetividad técnica» resultase cuanto menos extraño puesto que la visión «subjetiva» provenía originariamente del término «sujeto». Quizás fuese el carácter automático y autónomo de la herramienta, sin aparente intervención humana en la génesis de la imagen, lo que antaño empujase a creer que la cámara fotográfica era incapaz de mentir y que nos ofrecía invariablemente una imagen «objetiva» del mundo. No en vano, el «objetivo» de la cámara no se llama así por casualidad. Hoy, en cambio, somos conscientes de que en la misma construcción de la propia herramienta ya hay un posicionamiento ideológico por parte de su constructor. En consecuencia, los productos generados por esa tecnología tampoco pueden ser neutrales.

De esta forma, podríamos adherirnos a los postulados de la escuela de Frankfurt que planteaba que toda tecnología supone ya en sí misma una ideología. Marcuse (1965), uno de los máximos exponentes de esta corriente filosófica, señalaba de forma clarividente que:

El concepto de razón técnica quizá sea él mismo ideología. No sólo su aplicación sino que ya la misma técnica es dominio sobre la naturaleza y sobre los hombres: un dominio metódico, científico, calculado y calculante. No es que determinados fines e intereses de dominio sólo se advengan a la técnica a posteriori y desde fuera, sino que entran ya en la construcción del mismo aparato técnico. La técnica es en cada caso un proyecto histórico-social; en él se proyecta lo que una sociedad y los intereses en ella dominantes tienen el propósito de hacer con los hombres y con las cosas.

No podemos pasar por alto que, más allá de su pura visualidad hiperrrealista, la fotografía también posee un conjunto de códigos de interpretación de la realidad y una serie de convenciones socialmente consensuadas para arrojar sobre esas imágenes construidas una lectura adecuada. Así, por ejemplo, sabemos que la captación de la realidad no se registra ni se interpreta de la misma forma si utilizamos un teleobjetivo o un gran angular muy extremo, ni tampoco si elegimos una alta velocidad de obturación para congelar el movimiento versus una velocidad lenta. Los barridos y vibraciones registrados por el movimiento del objeto fotografiado se incorporan a la imagen a priori como un «ruido mecánico». Sólo más tarde descubrimos que, introducidos voluntariamente en el mensaje, se convierten en un signo visual que es susceptible de ser interpretado lingüísticamente. De igual modo, hemos aprendido a situar espacialmente en distintos planos de profundidad a los objetos fotografiados en función de su grado de enfoque o desenfoque. Esta lectura y el resto de las que entran a formar parte, según Costa (1977), del «lenguaje fotográfico» requieren de un proceso de codificación y aprendizaje que impide que veamos ya las viejas fotos como objetos que nos hablan de la realidad de una manera objetiva y transparente. La elección que tomamos sobre cada uno de los dispositivos de la cámara constituye una manera de sesgar ideológicamente la información que queremos transmitir a través de la imagen resultante. Por eso resultan tan significativos los aspectos técnicos de la foto puesto que ahora se tornarán decisivos a la hora de realizar valoraciones interpretativas sobre los pedazos de mundo registrados en la placa fotográfica.

Hoy también somos más conscientes que nunca de que la fotografía ha sido sometida desde sus orígenes a continuos procesos de perversión en el tratamiento posterior a la toma, es decir, durante el procesado de las imágenes en el laboratorio. Más aún, también durante ese primer instante del disparo hay que tomar una serie de decisiones que suponen de alguna manera un elemento inevitable de manipulación sistemática y de dominio sobre la naturaleza registrada. Como ya hemos apuntado, el encuadre, el punto de vista, la profundidad de campo, la velocidad de obturación, el punto de enfoque o la distancia focal elegida van a ser ele-

mentos determinantes para que la cámara realice una labor discriminatoria entre lo que debe aparecer y ser contado en la imagen y lo que no, pero, sobre todo, y lo que es más importante, sobre «cómo» debe ser contado.

Por eso no debemos ser tan ingenuos como nuestros predecesores al pensar que la manipulación de las imágenes de registro se ha iniciado recientemente en la era digital. Quizás ahora le otorguemos más importancia a este aspecto porque el proceso de manipulación se hace menos evidente a nuestra vista a medida que la tecnología consigue borrar los rastros de sus intervenciones. En consecuencia, lo digital también se convierte en un medio cada vez más sospechoso cuanto más se perfecciona técnicamente. La sutil ocultación de la intervención técnica a la que han sido potencialmente sometidas estas imágenes digitales las convierte en menos creíbles, a pesar del hiperrealismo con el que han sido «barnizadas» tecnológicamente, y las sitúa en un reino más cercano al mundo de la ciencia-ficción que al de la observación directa del mundo.

Al hablar de tecnología digital utilizaré el neologismo «infografía» acuñado por Holtz-Bonneau (1986: 247), como la «aplicación de la informática a la representación gráfica del tratamiento de imagen». El nivel de simulación que ha alcanzado la infografía llega a poner en jaque la frontera entre lo real y lo virtual cuando sometemos las imágenes digitales al juicio crítico de nuestro ojo. En muchas ocasiones lo que nos produce un cierto desasosiego es no saber cómo han sido producidas esas imágenes extrañamente perfectas. Como asegura Krauss (1991, 27):

Con ese derrumbamiento total de la diferencia [...] uno se encuentra penetrado en el mundo del simulacro... un mundo en el que, como en la caverna de Platón, se niega la posibilidad de distinguir entre realidad y fantasma, entre lo real y lo simulado.

Pero debemos ser igualmente conscientes de que un buen número de fotografías manipuladas analógicamente por procedimientos clásicos y menos sofisticados también han pasado ante nuestros ojos por registros directos a lo largo de la historia sin que lo fuesen realmente. Sin em-

bargo, la intervención con tecnologías tradicionales y propias del cuarto oscuro siempre se ha considerado menos sospechosa precisamente por su lento y laborioso proceso de retoque sobre el original. En el fondo, siempre hemos andado buscando un resquicio en la imagen por el que descubrir el truco fotográfico.

Por todo lo anteriormente mencionado, la manipulación digital es un asunto nada baladí para entender las derivaciones tecnológicas que ha planteado a la hora de redefinir conceptualmente este tipo de imágenes de nueva generación. Con la tecnología digital se nos han caído los prejuicios y las viejas vendas de los ojos para entender que cualquier imagen de registro, por hiperrealista que resulte, o por muy fría, neutra y «desalmada» que parezca, como la calificaba el poeta Charles Baudelaire, posee la misma capacidad para interpretar la realidad que una pintura o un dibujo.

A la luz de los paradigmas clásicos sobre los que se sustentaba el marco teórico del medio fotográfico, ¿se puede seguir hablando de fotografía en la era digital? Hay principios que comienzan a ser soslayados desde el punto de vista de la génesis de la imagen. Por ejemplo, ¿hasta qué grado puede una foto ser manipulada digitalmente y seguir siendo fotografía? Frente al caos azaroso en el que se convertía una superficie fotográfica formada por haluros de plata esparcidos artesanalmente, ahora la imagen digital se convierte en un mosaico perfectamente reticulado en el que la unidad mínima de información, el píxel, puede ser manipulada enteramente a voluntad. Pero, ¿cuántos píxels pueden ser manipulados sin que peligre la naturaleza fotográfica de la imagen? Desde luego, muchos podrían argumentar que el paso de haluros de plata a píxeles es un acto de conversión como el del judaísmo al cristianismo. Es decir, que la imagen fotográfica, al ser transferida, escaneada o captada por un CCD y almacenada en código binario se convierte a una nueva religión que poco o nada tiene que ver en esencia con la concepción teológica anterior, sino tan sólo con su apariencia formal.

Se ha discutido abundantemente sobre si una fotografía almacenada numéricamente por un ordenador deja de ser completamente fotográfica ya que cambia su naturaleza esencial, como la materia orgánica cuan-

do se fosiliza y se convierte en piedra. A mi modo de ver, esto resultaría tan absurdo como decir que una imagen deja de concebirse como fotográfica por el mero hecho de haber sustituido el tradicional soporte fotosensible (la película) por el nuevo (el CCD de área o el CMOS de las cámaras actuales).

Sin embargo, hay algo que hasta ahora había sido distintivo e inherente a la tecnología fotográfica y que ahora, en el mundo digital, perderá su sentido para siempre. Si lo que diferenciaba a una imagen fotográfica de cualquier otro tipo de imagen era que ésta había sido obtenida por medio de una cámara oscura y se depositaba sobre un fotosensible característico, ¿qué es lo que tendría ahora de distintivo si esa imagen se convierte en información alfanumérica, al igual que lo puede hacer un grabado escaneado o un dibujo obtenido mediante un programa informático de diseño gráfico? ¿Hasta qué punto esa nueva imagen fotosensible no comparte también procesos de producción, tratamiento y retoque en código binario que pueden ser igualmente utilizados por el resto de las artes y la creación como el dibujo, la estampa o la pintura?

Por todo ello, en el entorno digital quizás ya no podamos seguir hablando de fotografía pura, o de pintura pura, sino de un nuevo medio, el digital, que ha servido para redefinir los límites hasta ahora férreamente establecidos entre estas disciplinas. Esta nueva tecnología va a ser por vocación una disciplina híbrida, puesto que se va a reapropiar de las especificidades discursivas de cada una de las tecnologías analógicas de las que sin duda se sirve.

Sin embargo, la mediación digital no va a suponer una ruptura esencial respecto a la intencionalidad discursiva de otros procedimientos de vanguardia, sobre todo del fotomontaje del período de entreguerras. Por el contrario, se limita a producir una suerte de cirugía estética en la que podemos extirpar o implantar a nuestro antojo diversos elementos a la imagen. Y todo ello sin que se registre secuela alguna en el grado de realismo con que se genera la obra final. A diferencia del fotomontaje tradicional, a este nuevo tipo de imágenes infográficas se les han borrado las cicatrices e indicios que delatan su carácter de *collage*.

En realidad, el procedimiento digital no es tan revolucionario como a primera vista pudiera parecer, ya que se basa en propuestas planteadas por las artes y los medios visuales precedentes, pero eso sí, fagocitando sus apariencias y sus elementos distintivos. De esta manera, la tecnología digital consigue integrar a todas estas disciplinas bajo una misma naturaleza esencial, haciendo partícipes a unas de los procedimientos habituales y específicos de las otras. Como asegura Henning (1997: 286), a lo que asistimos «no es tanto a una cultura digital que sustituya los viejos medios de producción de imágenes, sino al aumento vertiginoso del proceso de digitalización de esos mismos medios tradicionales».

En concreto, el fотомontaje dadaísta y constructivista se basaba en descontextualizar de su entorno referencial diversos fragmentos de registros fotográficos para unirlos entre sí en un nuevo contexto y forjar una nueva intencionalidad lingüística. Sin embargo, el burdo recorte de tijeras y el encolado directo hacía evidente que nos encontrábamos ante una realidad construida a base de pedazos cuya condición fragmentaria no se pretendía ocultar. No había lugar para el engaño visual. Ahora en cambio, con una tecnología capaz de borrar fácilmente cualquier tipo de costura entre los pedazos recompuestos, las imágenes infográficas pretenden pasar en muchas ocasiones por registros directos sin dejarnos ver las huellas de su manipulación.

¿UNA REVOLUCIÓN EN EL ORDEN EXISTENCIAL DE LA IMAGEN?

Quizás ahora sí podamos hablar de un proceso revolucionario, ya que la tecnología digital ha variado para siempre la lógica del *índex* fotográfico de la que hablaba Phillipe Dubois y a la que había dado forma el padre de la semiótica, Charles Sander Peirce. En muchos casos, para la creación de una imagen infográfica ya no será necesario ese cordón umbilical invisible entre la imagen y su referente. Para Dubois (1986: 19-20) el *índex*, en tanto que signo visual inherente a la condición fotográfica, «implica que la imagen indicial está dotada de un valor ab-

solamente singular, o particular, puesto que está determinada únicamente por su referente, y sólo por éste: huella de una realidad».

Pero también hay que preguntarse hasta qué punto muchas de las imágenes fotoquímicas que han pasado a formar parte de nuestro imaginario visual han sido igualmente manipuladas posteriormente en el laboratorio fotográfico de forma completamente analógica y también han pasado por registros directos de nuestro mundo sensible. ¿Han dejado por eso de ser fotografías? De hecho, muchos *softwares* de retoque digital se han basado en procedimientos especiales de laboratorio fotoquímico que ya existían hacía décadas e incluso siglos, como el enmascaramiento, la solarización, la posterización, el *sándwich*, el bajorrelieve, etc.

Ahora, sin embargo, con la infografía hay muchas imágenes que pasan por fotográficas sin que haya habido un objetivo fotográfico que medie entre la imagen y el objeto al que supuestamente alude. Es más, en muchos casos no hay ni siquiera objeto referencial al que la imagen pueda anclarse, con lo cual ésta pierde así su condición de índice. Este es el caso de la obra de Keith Cottingham que ha entrado a formar parte de la más pura condición postfotográfica. Cottingham en *Fictitious Portraits* (1992) ha recurrido a la apariencia fotográfica que le otorga la herramienta digital para generar a través de esculturas de barro seres digitalmente inexistentes a los cuales ha incorporado diversas texturas de piel, pelo, ojos, etc. De esta forma, produce una serie de composiciones con seres aislados que nos miran de forma inquietante desde su inexistencia virtual. Aquí ya no hay referente posible porque no ha habido objetivo fotográfico mediador entre el sujeto real y su imagen. Sólo queda la desasosegante sensación de encontrarnos ante un ser que nunca ha existido pero que reclama una existencia postiza y clonada debido a su alto grado de resolución técnica en la emulación fotográfica.

Digamos pues que el grado de manipulación obliga a redefinir lo que es y lo que no es fotografía. De hecho un puñado considerable de autores se cuestionan la naturaleza de la fotografía digital, mientras que otros, como Kevin Robins, hablan ya directamente de postfotografía. Por tanto, de qué depende, o en qué podríamos basarnos para afirmar

que una fotografía digital sigue siendo foto. Quizás el propio Robins, en *Cuadernos de Fotografía* nos dé una clave:

Esta capacidad de generar una imagen «realista» sobre la base de aplicaciones matemáticas que modelan la realidad constituye el desarrollo más dramático y significativo de la post-fotografía. [...] La post-fotografía promete un nuevo mundo de la imagen en el que lo real y lo irreal se entremezclan.

¿Qué ocurre cuando la imagen aporta un cierto grado de realismo fotográfico (o hiperrealidad sintética) y pasa por registro directo aunque no lo sea (como ocurre en la postproducción digital de efectos especiales de películas como *Jurassic Park* o *Stars Wars*, etc.)? En buena parte de las actuales películas de ficción conviven dos tipos de imágenes: una imagen filmada por el objetivo de la cámara y otra imagen creada íntegramente en el ordenador. En muchas ocasiones juzgamos a simple vista una imagen como fotográfica o no por el grado de realismo alcanzado. Pero en realidad éste no es un realismo al uso, que imite la percepción óptica directa, sino que normalmente se encuentra lleno de ruidos que emulan a otros medios audiovisuales anteriores. En muchos casos lo que la tecnología digital imita no es el «realismo», tal y como lo concibe la RAE, a saber, como «forma de presentar las cosas tal como son, sin suavizarlas ni exagerarlas» o bien como «tendencia a afirmar la existencia objetiva de los universales», sino más bien una suerte de hiperrealismo fotográfico. Es decir, que ese hiperrealismo digital va a basarse en una imagen que ha sido traducida e interpretada por un objetivo fotográfico con todos los ruidos mecánicos y distorsiones técnicas que esa tecnología supone. Manovich (1996: 63) afirma que:

Lo que prácticamente ha alcanzado la infografía no es el realismo, sino sólo el fotorrealismo –la habilidad para imitar, no tanto nuestra experiencia perceptiva y corpórea de la realidad sino sólo su imagen fotográfica. [...] Lo que la tecnología infográfica ha aprendido a simular es únicamente la imagen filmada. Y la razón por la que creemos que las imágenes digitales han avanzado en la imitación de la realidad se basa en que, en el cur-

so de los últimos ciento cincuenta años, hemos venido a reconocer la imagen fotográfica y fílmica como si fuera la realidad misma.

Cada época histórica ha visto encarnado el paradigma de verdad (de su verdad) en la imagen generada con la tecnología de última generación o en cada nuevo sistema de representación inventado. Antes del Renacimiento, las imágenes frontales, hieráticas y estereotipadas del Románico y el Gótico se leían como las que mejor reflejaban la verdad de las cosas, puesto que eran las que mejor representaban la idea preconcebida por el pensamiento popular de Dios y del hombre. En este aspecto, coincido plenamente con Goodman (1990: 176) cuando afirma que:

La corrección de una representación varía según sea el sistema o el marco de referencia en el que tiene lugar, al igual que acontece con el caso de la descripción. [...] Una imagen que se haya dibujado con una perspectiva invertida, o que se haya distorsionado por cualquier otro sistema, puede ser tan correcta bajo ese sistema dado como una imagen que podamos considerar realista según los criterios acostumbrados en el sistema de representación occidental.

Sin embargo, estas imágenes planas y sin profundidad del mundo medieval pasaron a verse como ingenuas y arcaicas toda vez que pintores como Giotto se dedicaron a mirar a su alrededor con ojos nuevos y descubrieron la profundidad espacial y su forma de representarla a través de la perspectiva. A partir de ese momento el arte de la representación pictórica atendió más a la emulación de la percepción ocular—como nuevo paradigma de realismo— que a los conceptos clásicos de representación simbólica.

En consecuencia, y antes de la aparición de la cámara fotográfica, el modelo de verdad había sido la pintura; un modelo que durante más de cinco siglos se ha venido ayudando de la perspectiva renacentista. El llamado «cajón escénico» albertiano ha sido la referencia obligada en la que aún nos seguimos basando para crear imágenes realistas, como el sistema de representación más fidedigno. De hecho en los albores de

la fotografía se llegó a decir incluso que una buena pintura era más fiel y verdadera que una foto. Muchos autores llegaron a afirmar –no sin cierta razón– que la fotografía mentía. La tecnología contradecía al modelo férreamente establecido. Pasado un tiempo razonable de acomodación a la nueva tecnología, la fotografía se fue convirtiendo en el nuevo paradigma de verdad, ya que una imagen fotografía o filmada aparentemente no podía mentir acerca de lo que fotografiaba.

Sin embargo, y en este penúltimo salto tecnológico, la infografía ha venido a poner en tela de juicio este postulado y a hacernos caer en la cuenta de que cualquier tecnología miente, distorsiona y transforma la realidad de la que parte. En realidad, la tecnología no es más que una mediadora entre nosotros y el mundo para hacérselo más aprehensible y accesible. Pero eso no impide que la herramienta «interprete» la realidad desde su particular óptica mecanicista.

Por eso quizás ahora la tendencia haya cambiado. Ya no podemos decir que la imagen digital se esté erigiendo en el nuevo paradigma de verdad, puesto que buena parte de las imágenes que genera nos fascinan y nos impactan de tal modo (a través del cine, la televisión o la imagen fija) que nos dejan mudos y nos obligan a mantenernos en la suspensión del juicio respecto a ellas. Son tan realistas que no podemos asegurar a ciencia cierta cómo han sido generadas. La infografía ha roto la lógica heredada, según la cual la última tecnología descubierta siempre ha otorgado a la sociedad en la que se inscribe un modelo de imagen más realista y verdadero que la tecnología precedente. Ya no podemos decir lo mismo al contemplar una imagen digital, entre otras cosas porque a través de ella hemos descubierto que verdad y realismo no tienen por qué ir necesariamente de la mano. La verdad supone «la existencia real de una cosa», mientras que el realismo es una cualidad gradativa que supone un mayor o menor grado de «verosimilitud» en función de cómo se acerque en su interpretación a la cosa presentada.

El motivo principal por el que este nuevo procedimiento digital de obtención de imágenes no puede concebirse como fotografía pura, es la intervención de una serie de factores absolutamente extra-fotográficos. Uno de ellos es la manipulación tan sencilla que permite la imagen

postproducida por el ordenador. Y, sin embargo, el procedimiento no es nada revolucionario ni innovador. Quizás sólo sirva para abrirnos los ojos al engaño del que hemos sido objeto desde la aparición de la fotografía. El retoque digital (emulando efectos fotográficos que no son tales) arruina definitivamente la teoría de la transparencia fotográfica ante la realidad que registra. Toda imagen fotográfica puede ser puesta bajo sospecha. Asistimos definitivamente al nacimiento de un *arte de la simulación*, un arte que, sin saberlo nosotros, llevaba más de siglo y medio produciéndose.

HACIA UNA POLIGRAFÍA REDENTORA

La tecnología digital aporta una serie de características comunes a todos los medios tradicionales de producción de imágenes y, a su vez, su naturaleza la hace diferente a todos ellos. Por tanto, deberíamos hablar con más propiedad de una disciplina híbrida que ya no permite discernir, por ejemplo, entre lo puramente audiovisual y lo puramente pictórico como algo separado, sino como algo aún por definir que comparte especificidades discursivas de ambos lenguajes. La coproducción audiovisual entre diversas aplicaciones tecnológicas se produce de manera sinérgica en el entorno digital. Los productos específicos de esta coproducción van a ser integrados y mezclados en una suerte de coctelera informática que les hace perder tanto su propia identidad discursiva como su carácter netamente referencial. Ahí reside, creo yo lo verdaderamente extraordinario del medio infográfico: su capacidad para fagocitar procedimientos técnicos que no le son propios por naturaleza. Haciendo un paralelismo histórico, esto mismo fue lo que pretendieron los fotomontadores rusos, como Alexander Rodchenko, El Lissitzky o Gustav Klucis, cuando hablaban ya de un término «híbrido» para definir sus creaciones destinadas a transmitir visualmente un mensaje político y renovador a través de la prensa escrita. El procedimiento en cuestión fue bautizado con el nombre de «poligrafía». En esencia, lo que ellos entendían por poligrafía no era más que la fusión entre fotografía,

collage, diseño y tipografía, pasado todo ello por el tamiz de la fotomecánica.

La pregunta siguiente, por tanto, es: ¿no estaremos asistiendo acaso con el nuevo medio digital a un proceso de hibridación y mestizaje audiovisual, como una especie de «poligrafía digital» que nos permite combinar varias disciplinas tradicionales y comenzar a borrar los límites entre ellas?

Mientras tanto, los programas y las aplicaciones continúan perfeccionándose sin descanso para hacer menos evidente el origen sintético de las imágenes generadas mediante procesos infográficos. Los esfuerzos de los diseñadores de *softwares* van dirigidos a satisfacer una determinada demanda social. Y esta demanda se centra, casi exclusivamente, en la creciente necesidad de un hiperrealismo casi obsceno en el ámbito de la representación. Sin embargo, en la infografía la carencia del referente fotográfico libera al creador y le permite explorar otras naturalezas visuales distintas al puro registro documental. Entonces, ¿por qué ese tozudo afán de lo digital a la hora de crear imágenes y objetos que posean una apariencia tan marcadamente hiperrealista en relación a nuestro mundo real? Si la infografía permite la manipulación de la imagen hacia otra cosa que ya no es fotografía pura, ni registro puro, ¿qué sentido tiene seguir empeñándose en mantener esa pulcra apariencia fotográfica? ¿No será acaso la naturaleza camaleónica del nuevo medio –ese tomar lenguajes prestados que no le son propios–, la condición inherente del medio digital?

El discurso dominante en la actualidad supone precisamente que lo digital siga pareciendo realista –es decir, de calidad fotográfica–, a pesar de su manipulación flagrante. Inevitablemente, este apropiacionismo infográfico –disfrazado de apariencia fotográfica– merodea en torno a una «nueva forma de pictorialismo», por denominarlo así: un tipo de pictorialismo conceptualmente similar al protagonizado por la propia fotografía durante la segunda mitad del siglo XIX, aunque varíe en su apariencia formal. En aquella ocasión, la fotografía tomó prestadas las reglas de la composición pictórica y su acabado artesanal, para dotarse de un cierto grado de artísticidad que le era sistemáticamente ne-

gado por su exceso de realismo. En consecuencia, con las actuales aplicaciones digitales de simulación, podemos estar asistiendo precisamente a un nuevo tipo de pictorialismo tecnológico, en el que el medio digital está acabando por mimetizarse indiscriminadamente con las disciplinas de registro precedentes. Aunque quizás lo más apropiado sería pensar que ese deseo de lo digital por fagocitar la apariencia fotográfica, más que pictorialismo propiamente dicho, debería ser definido –si se me permite la expresión– como una especie de *fotografismo digital*.

Como conclusión, una vez que hayamos franqueado ese primer estado de fascinación tecnológica y confusión entre imagen foto-infográfica y realidad, seremos capaces de superar las connotaciones miméticas del registro directo y nos sentiremos más libres para crear nuestras propias versiones alternativas al mundo que habitamos.

BIBLIOGRAFÍA

- BARTHES, R. (1990): *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Barcelona, Editorial Paidós.
- COSTA, J. (1977): *El lenguaje fotográfico*, Madrid, Ibérico Europea de Ediciones S.A.
- DUBOIS, P. (1986): *El acto fotográfico*, Buenos Aires, Paidós Comunicación.
- GOODMAN, N. (1990): *Maneras de hacer mundos*, Madrid, Visor.
- HENNING, Michele: «Encuentros digitales: pasados míticos y presencia electrónica», en LISTER, M. (1997): *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Barcelona, Paidós Ibérica, S.A.
- HOLTZ-BONNEAU, F. (1986): *La imagen y el ordenador*, Madrid, Fundesco y Tecnos.
- KRAUSS, R. (1991): «Nota sobre la fotografía y lo simulácrico», *Revista de Occidente*, 127, Madrid, Edita Fundación Ortega y Gasset.
- MANOVICH, L. (1996): «The Paradoxes of Digital Photography», en *Photography after Photography: Memory and Representation in the Digital Age*, Ámsterdam/Munich, G+B Arts.
- MARCUSE, H. (1965): «Industrialisierung und Kapitalismus im Werk Max Weber», en *Kultur und Gesellschaft*, II, Frankfurt.
- ROBINS, K. (1996): «El inconsciente virtual en la post-fotografía», *Papel Alpha. Cuadernos de fotografía*, 3, Salamanca.
- WENDELL HOLMES, O. (1861): «Sun-Painting and Sun Sculpture» en *Atlantic Monthly*, vol. 8.