

Imagen digital: lecturas híbridas

José Gómez Isla

RESUMEN

La hibridación y eliminación de fronteras entre disciplinas visuales ha supuesto la incorporación de las nuevas tecnologías al mundo de la creación contemporánea. A su vez, la facilidad del propio medio digital y la incorporación masiva de imágenes de síntesis puede generar un cierto peligro cuando los creadores pierden la perspectiva y se dejan llevar por un nuevo tipo de manierismo (o pictorialismo) que las herramientas de manipulación digital pueden producir sistemáticamente.

PALABRAS CLAVE: hibridación, fotografismo, pictorialismo, simulación, estampa digital, poligrafía, digitograma, grabado, manipulación, fotomontaje, fotopolítico.

El material gráfico y teórico que aquí se presenta nació en el seno del Seminario de fotografía de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, que desde hace ya varios meses viene planteando diversos enfoques a la problemática generada en torno a la imagen y las nuevas tecnologías digitales.

La exposición "La estampa digital", celebrada durante el mes de mayo de 1998 en la Calcografía Nacional, fue el punto de partida para nuestra reflexión. Esta exposición englobó diversas propuestas en torno a la imagen generada o tratada por medios digitales y nuevas técnicas de impresión. En aquel momento, tuvimos la sensación de estar asistiendo a un mestizaje singular entre disciplinas hasta entonces irreconciliables. Sin embargo, en esta muestra convivían sin aparentes conflictos medios tan dispares como el grabado tradicional, la infografía, la fotografía o incluso la propia escultura generada por ordenador. Todo

esto se justificaba, no sólo por la asunción de las nuevas tecnologías bajo el término inglés *print*, sino también porque estos procedimientos se redefinían bajo el denominador común de *imagen múltiple* generada digitalmente.

No me voy a centrar tanto en cuestiones técnicas y formales, sino en cómo las nuevas tecnologías pueden transformar conceptualmente los modelos de creación. Y me voy a ceñir casi exclusivamente al campo fotográfico.

Las nuevas tecnologías han servido para dar un vuelco radical a la estética de la última década. Hasta ese momento la fotografía había sido el medio por excelencia para representar fielmente la realidad. Sin embargo, ahora que la imagen puede ser manipulada electrónicamente, se está comenzando a cuestionar ese criterio de autenticidad otorgado al medio fotográfico, como prueba testimonial de la realidad existente al otro lado de la cámara. La tecnología digital despoja a la fotografía de su legado de verdad y rompe definitivamente esa conexión existencial, hasta ahora indisoluble con su referente. Muchos estudiosos vaticinan ya la muerte de la fotografía tal y como la conocemos hoy, para dar paso a una era post-fotográfica, en la que la imagen se vuelve cada vez más maleable y manipulable; una era donde lo real y lo irreal (nunca mejor que ahora definido por su categoría virtual) comienzan a mezclarse indisolublemente. Las nuevas imágenes sintéticas parecen haberse centrado especialmente en la idea de la "pérdida de lo real", puesto que la propia realidad ha comenzado a ser reemplazada por el mundo de la simulación digital.

Quizás no podamos considerar a la imagen digital como plenamente fotográfica, a pesar de que a menudo parta de ella. Al trasvasar una imagen analógica a lenguaje-máquina, estos píxeles pueden ser manipulados a voluntad, de forma que podemos simular otra realidad distinta a la de partida; tendríamos que hablar, por tanto, de una "hiperrealidad sintética", que viene a sustituir a la realidad

convencional. Con los nuevos programas de infografía, 3D y retoque fotográfico, las imágenes ya no pertenecen a una disciplina en particular, sino que se rigen por unas nuevas leyes que van a ser comunes a todas ellas.

Por tanto, no podemos hablar como tal de fotografía digital pura. Sería más bien otro procedimiento que estaría aún por definir y que asimila características de otros medios de creación de imágenes, como materia prima. Estas disciplinas afectadas también van a perder su propia identidad para diluirse en lo digital y compartir procesos de producción comunes con otros medios visuales de creación. De esta forma, por ejemplo, los límites entre grabado, infografía o fotografía digital comienzan a diluirse, en tanto que disciplinas autónomas, y empiezan a compartir procedimientos comunes de manipulación y tratamiento de imágenes.

El motivo principal por el que no puede concebirse como fotografía pura a este nuevo procedimiento de obtención de imágenes, es la intervención de una serie de factores absolutamente extra-fotográficos. Uno de ellos es, esencialmente, la manipulación tan sencilla que permite la imagen tratada por el ordenador. El retoque fotográfico arruina definitivamente la teoría de la fotografía pura y la transparencia ante la realidad que registra. Toda imagen fotográfica puede ser puesta bajo sospecha. Asistimos definitivamente al nacimiento de un *arte de la simulación*.



Inez Van Lamsweerde

Sin embargo, desde el mismo momento del nacimiento de la fotografía, la imagen ha sido sometida a todo tipo de manipulaciones. No hay que olvidar que los fotógrafos rusos, fieles al régimen stalinista, eran unos maestros en hacer desaparecer a personas *non gratas* de las

fotografías oficiales, pervirtiendo así ostensiblemente la realidad registrada por la cámara sin que se notara su manipulación.

También el fotomontaje ha acompañado desde sus orígenes a la historia de la fotografía con el propósito de descontextualizar de su entorno diversos fragmentos de realidad para formar una nueva realidad inventada. Si a través del fotomontaje la realidad fotográfica es falseada intencionadamente para transmitir un mensaje visual claro, no debía sorprendernos, en principio, que esto mismo se haga ahora abiertamente con los nuevos procedimientos digitales.



Adam Lowe

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. Se trataría, pues, más bien de una disciplina híbrida que ya no nos permite

hablar de lo puramente calcográfico o de lo puramente fotográfico, sino de algo aún por definir que comparten ambos lenguajes.

Si nos remontamos al constructivismo ruso, fotomontadores como Rodchenko o El Lissitzky, hablaban ya de un término híbrido para definir sus creaciones pseudo-fotográficas. De hecho, muchas de sus obras fueron destinadas a transmitir un mensaje político y renovador a través de la prensa escrita. El término en cuestión fue bautizado con el nombre de "Poligrafía". Lo que ellos llamaban poligrafía en el fondo 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 los nuevos medios tecnológicos a un proceso parecido, como

una especie de poligrafía digital que nos permite combinar varias disciplinas tradicionales y comenzar a borrar los límites entre ellas?

La fotografía, por muy digital y manipulada que sea, sigue precisando inicialmente de un proceso óptico que es lo que le da carta de naturaleza como registro de lo real. Puede que ya no sean granos de plata metálica los que configuren esa imagen fotosensible, pero indudablemente la génesis de esa información digital en nada se asemeja al proceso gráfico y manual de generar imágenes a través de un ratón o un lápiz óptico.

Lo que diferencia a la fotografía tradicional de este nuevo tipo de fotomontaje virtual es que, aunque la imagen pueda ser manipulada en el momento de la toma, la fotografía documental no admite éticamente la posibilidad de manipulación *a posteriori* tras su obtención.

En el fotomontaje clásico no importaba en absoluto que se viesen las costuras en la imagen final (el recorte descarado de tijeras), y la falta de integración visual entre los diversos elementos que componían la imagen. Todo estaba justificado en función del sentido que la imagen tomaba como relato construido con una determinada intencionalidad. El falseamiento era evidente. No había intención alguna de engañar a nadie, y se incidía voluntariamente en el carácter construido de la imagen.

Sin embargo, los mundos virtuales de última generación nos abren un nuevo abanico de posibilidades que hace unos años eran insospechadas. La fotografía digital funciona, casi siempre, como una especie de fotomontaje tecnológicamente más avanzado que ahora sí pretende disimular sistemáticamente los puntos de sutura entre los distintos fragmentos seleccionados y fusionados. Ya no hay tijeletazos contundentes, sino imágenes que se integran suavemente, ocultando insistentemente el proceso de manipulación. Esto permite que este mundo digital, completamente reconstruido en el ordenador, parezca inquietantemente real a pesar de esa segunda génesis virtual.



Aziz + Cucher



Aziz + Cucher

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 anteriores, fagocitando sus apariencias y elementos distintivos. De esta manera, la tecnología digital consigue integrar todas ellas haciendo partícipes a unas de los procedimientos habituales de las otras. A lo que asistimos, como asegura Michelle Henning, "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." ¹

La fotografía digitalizada permite la manipulación de la imagen hacia otra cosa que ya no es fotografía pura. Por tanto, ¿se encamina el arte digital hacia un nuevo pictorialismo, como asegura José Luis Brea?² Ante ese exceso de hiperrealidad que proporciona lo digital, (de lo más visible que lo visible) parecería que todo atisbo de pictorialismo ha sido desterrado de la imagen fotográfica. Sin embargo, si damos la vuelta a la tortilla y, en lugar de ocultar las costuras del montaje (o fotocollage) para que la foto parezca más creíble, lo que hiciésemos fuese manipular la imagen en sentido contrario para que pierda precisamente su apariencia fotográfica como tal, lo que finalmente obtenemos (tanto en una como en otra dirección) es una imagen que oculta precisamente su propia condición fotográfica para parecerse a otra cosa híbrida completamente distinta.

En esta fortaleza de la naturaleza híbrida del nuevo medio digital es, precisamente, donde reside la potencia del relato artístico de este fin de milenio. Lo importante es contar lo que uno quiere contar, al margen de la herramienta utilizada.



No importará ya tanto la naturaleza **Pedro Meyer** del procedimiento empleado como la intencionalidad con la que se articulan los resultados. Y, para conseguirlo, qué mejor que un medio puramente "híbrido" como el digital, que pone a nuestra disposición todas las ventajas y facilidades de los medios de producción tradicionales y que, a su vez, despoja de su naturaleza técnica precisamente todas las debilidades de sus antecesores.

Sin embargo, y a pesar de todo, el discurso dominante en la actualidad consiste precisamente en que la imagen digital siga pareciendo real, en tanto que registro fotográfico, a pesar de su manipulación flagrante por parte de las nuevas tecnologías de la imagen.

Inevitablemente, este discurso finisecular merodea en torno a un nuevo pictorialismo, por llamarlo así, conceptualmente similar al de finales del XIX. En aquella ocasión, la fotografía quería parecerse a toda costa a la pintura, para dotarse de una cierta artisticidad que le era negada sistemáticamente por su exceso de realismo.

¿No estará ocurriendo ahora precisamente el proceso inverso, es decir, que el medio digital, mediante un proceso de ocultación, está acabando por mimetizarse indiscriminadamente con cualquier otra disciplina para intentar ganarse de esta forma su condición de artisticidad al igual que en su día ocurrió con la fotografía?

¿No será acaso la naturaleza camaleónica del nuevo medio, ese tomar lenguajes prestados que no le son propios, la condición inherente del universo digital? Quizás esta nueva tecnología digital no sea más que un fiel reflejo del signo de los tiempos que corren, donde la imagen -en el éxtasis máximo de su apariencia- tiende precisamente hacia su desaparición y ocultamiento, a vaciarse de contenido y significado.



Keith Cottingham

Si hasta el momento la fotografía precisaba del referente para adquirir su auténtica carta de naturaleza (es decir, del modelo al otro lado del objetivo), ahora el nuevo producto digital, a

priori, no precisa de referente alguno, ya que es capaz de crear su propio mundo virtual en 3D a partir de la nada. Aunque también es cierto que, con las posibilidades de los actuales programas de retoque fotográfico, este procedimiento también permite la modificación de una realidad ya existente. Es más, con la imagen digital, además de registrar al referente, también podemos construirlo, como el caso de las imágenes de Keith Cottingham, que nos habla de retratos ficticios, que no existen, ya que el previamente construye un modelo en cera que escanea y que posteriormente recubre digitalmente de piel y pelo, y le acaba dando

una apariencia puramente fotográfica. No existe el referente real, sino que se éste construye en la pantalla.

Si la existencia del pictorialismo fotográfico de finales del siglo pasado se justificaba por su deseo de asemejarse a la pintura para dotarse de un reconocimiento y una cierta artisticidad, ¿no estaremos asistiendo con los nuevos procesos digitales de simulación a un nuevo tipo de pictorialismo tecnológico? Aunque, más correctamente cabría decir que este deseo de lo digital por fagocitar lo fotográfico como materia prima,



Keith Cottingham

como carne de escáner, en su afán de mimetizarse con él, más que pictorialismo propiamente dicho, quizás pueda ser definido como una especie *fotografismo digital*.

DIVISIÓN TEMÁTICA DE LAS IMÁGENES DEL MONOGRÁFICO.

En el citado seminario de investigación de la Facultad de Bellas Artes de Madrid se ha apuntado una propuesta dirigida en sentido contrario a la tendencia dominante en la fotografía digital de creación de la que venimos hablando. En lugar de proponer un arte de la simulación, de lo más fotográfico que lo fotográfico, de lo más visible que lo visible (como diría Baudrillard),³ se ha planteado aquí un juego formal completamente diferente. El tema común para esta propuesta alternativa a la corriente preponderante fue el árbol, un tema aparentemente neutral que sirvió como punto de arranque de nuestras reflexiones y disquisiciones de trabajo. Las imágenes a las que se pretendía llegar eran completamente opuestas al exceso de realidad que nos ofrece la manipulación digital; se trataba más bien de bañar a las imágenes fotográficas resultantes de una irrealidad evidente. Se aprovechó el procedimiento híbrido que ofrecía la herramienta digital

para eliminar el contenido de realidad del medio fotográfico y convertirlo así en una suerte de poligrafía digital donde entraron en juego otro tipo de condicionantes como la calidad, la textura, la apariencia de grabado, el tipo de impresión, el papel soporte elegido, etc.

La propuesta planteada sería pues una vuelta de tuerca más en este "arte de la simulación" y de la manipulación del que venimos hablando. Pero, en lugar de engañar al ojo para crear imágenes verosímiles, los esfuerzos se centraron en eliminar precisamente el exceso de realidad que pudieran tener estas imágenes fotográficas, velando, u "ocultando" en cierta medida, la naturaleza óptica de la imagen inicial para acercarse más al mundo del arte gráfico.

Las imágenes estarían subdivididas en varias categorías según la intención de cada creador a la hora de manejar el medio, y también de su apariencia final. Hemos decidido agrupar las imágenes resultantes en cinco bloques, a saber:

1. **Fotografía sin aparente manipulación.** En este caso la imagen no era sometida a ningún proceso de intervención más que el derivado de la digitalización del escáner. Sin embargo, este proceso ya genera inevitablemente una serie de ruidos propios del trasvase fotosensible a su codificación en píxeles. En ocasiones, este tipo de ruido digital resultaba más visible y otras se hacía apenas imperceptible, sobre todo cuando la resolución de la imagen pixelada era muy alta.
2. **Fotomontajes y fotopolípticos digitales.** Bajo esta denominación se trataba de aglutinar en una misma imagen propuestas cercanas al collage fotográfico pero, en este caso, utilizando los filtros y las herramientas de retoque que permiten los programas digitales de retoque fotográfico. Fundamentalmente se ha trabajado con Photoshop. Dependerá de la intencionalidad del creador el hecho de que la incrustación de una imagen con otra sea visible o no,

realizando un corte radical entre imágenes o una fusión indetectable entre las mismas.

3. **Digitogramas.**⁴ Hemos agrupado bajo esta denominación a todo tipo de imágenes de aspecto puramente fotográfico, aunque para su obtención (captación o registro) no se haya utilizado ningún tipo de cámara fotográfica. Estas imágenes vienen generadas como fruto del proceso directo de digitalización de un objeto en tres dimensiones directamente desde la pantalla del escáner. Este tipo de imágenes, genera una serie de ruidos propios de la naturaleza digital, más que de la puramente fotográfica, (como por ejemplo barridos de escáner, enfoque invariable sólo en el primer plano, es decir, aquel que se encuentra pegado materialmente a la pantalla, etc.)
4. **Fotografía-grabado** (con una remota similitud a los autocromos fotográficos). Mediante una serie de herramientas de retoque digital, estas imágenes se acercan mucho más a la apariencia de imágenes procedentes del arte gráfico, con tratamiento manual, que a imágenes generadas fotográficamente. De cualquier forma, esto puede ser en cierto modo un nuevo tipo de lenguaje gráfico, ya que, para acabar adquiriendo esta apariencia, muchas de las herramientas utilizadas precisaban de un retoque manual y selectivo sobre la imagen de partida. Este efecto se vio acentuado cuando la imagen era impresa digitalmente con papeles de grabado, de acuarela, o sobre cualquier soporte no completamente liso que resaltara la textura creada al imprimir.
5. **Fotografía -simulación.** Conseguida mediante la utilización de las herramientas que nos proporciona el medio digital para que la imagen parezca más realista de lo que es, como una especie de trampantojo poderosamente convincente que nos hace dudar entre la verdad pura

y el engaño total. Esta es, quizás, la tendencia dominante en este fin de milenio.

Estas propuestas alternativas pueden ser contempladas en los cinco apartados en los que hemos dividido el porfolio que acompaña a los textos en esta sección monográfica. Los creadores pertenecientes al seminario de fotografía que, a su vez participaron con sus imágenes en estas jornadas técnicas de arte gráfico antes reseñadas en el marco de la feria Estampa'98, fueron: Esther Berdión, Luis Castelo, Enrique Corrales, María José Gómez Redondo, Toya Legido, Jaime Munárriz, Joaquín Perea, Carmen Romero, Carmen Van den Eynde y Carlos Villasante.

¹ HENNING, Michel. "Encuentros digitales: pasados míticos y presencia electrónica". Texto recogido en *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Compilador: Martin Lister. Ed. Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, 1ª edición, 1997. Pág. 286.

² Cfr. BREA, José Luis. *Un ruido secreto. El arte en la era póstuma de la cultura*. Ed. Mestizo, A.C., Murcia, 1996.

³ Cfr. BAUDRILLARD, Jean. *L'autre par lui-même*. Editions Galilée, París, 1987.

⁴ Esta acepción se debe a Joaquín Perea, utilizada en el curso de las discusiones del Seminario de Fotografía. Años 1998-99.