

## LA CONDICIÓN DIGITAL DE LA IMAGEN

Juan Martín Prada  
(2010)

Martín Prada, Juan, “La condición digital de la imagen”, en *Lumen\_ex*, Universidad de Extremadura, 2010.

[http://www.unex.es/eweb/premiosartedigital/catalogo\\_lumen\\_ex\\_2010.pdf](http://www.unex.es/eweb/premiosartedigital/catalogo_lumen_ex_2010.pdf)

### Visión/visualización

La percepción visual está siendo progresivamente automatizada, asistida electrónicamente. Progresivo sacrificio de la visión, de aquella relación fenomenológica, corporal, del ser humano con el mundo, a favor de su versión edulcorada: la “visualización”. Visión que es ver lo ya encuadrado en la pantalla, visión sin mirada directa, delegada al ojo técnico de la cámara. Su disciplina técnica, la “visiónica”, supone el más claro ejemplo del devenir de la visión en la óptica, en una técnica o tecnología.

Hoy, la portabilidad y creciente disponibilidad de los sistemas de registro visual en todo tipo de dispositivos portátiles permite que hagamos constantemente registros visuales de casi todos los momentos de nuestras vidas. Se trata de vivir los acontecimientos para registrarlos o, incluso, vivirlos a través de su registro, como hacen los turistas en la grabación permanente de todo lugar y momento mediante las pantallas de sus cámaras de vídeo, pensando siempre en disfrutar esas experiencias “a posteriori”.

Con todo ello un nuevo régimen de lo visual se impone. El ver no es sólo acto o experiencia, ahora es, simultáneamente, registro técnico, fijación en memoria externa. Son esas posibilidades del registro las que prevalecen en detrimento de las de la experiencia misma, que ya no suele ni siquiera darse (cámaras de vigilancia permanente que no son atendidas, webcams emitiendo sin que sus datos sean visualizados por nadie...) Lógicas en definitiva de la ausencia tras la cámara y precesión, pues, del registro técnico, de la archivación digital, frente a la mirada.

La consignación técnica de la imagen predomina así frente a la visión directa del mundo, continuamente sacrificada en favor de la visualización. Porque, qué duda cabe, hoy, más que ver, visualizamos, sometiéndonos a la paradoja implícita en la propia definición del concepto *visualizar*: “hacer visible una imagen en un monitor”<sup>1</sup>. Pues la imagen digital no es realmente una imagen, son líneas de código, un archivo que ha de ser interpretado, leído como imagen, según lo indique su “extensión” (esa breve cadena de caracteres anexada a su nombre).

Por otra parte, esa construcción técnica de la visión la hace transmisible, editable, recurrible, reutilizable y, con la puesta en marcha de los grandes repositorios colectivos de archivos de la Web 2.0, también extremadamente fácil de compartir. En esos grandes videoblogs y fotoblogs recordamos públicamente, todos tenemos una memoria

---

<sup>1</sup> Según el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua.

de todos a través de nuestras fotografías y vídeos compartidos en red, ámbitos para la exposición de memorias personales, de su puesta a disposición colectiva, de desarrollo público del archivo personal. Una externalización de la memoria visual (no olvidemos que la web actual no es sino la máxima evolución de la idea de un “world brain”, de la base de datos global anticipada por H.G. Wells ya a principios del siglo XX) que nos sugiere que la memoria no está ya en nosotros, que somos nosotros quienes nos movemos en una memoria-Ser, en una memoria-Mundo. Por supuesto, cualquier teorización sobre este hecho traería a colación, inevitablemente, la cuestión ya formulada por Jacques Derrida: si ese “seísmo archivador” habría afectado, y de qué forma, a las estructuras mismas del aparato psíquico<sup>2</sup>, si no hay archivos que conserven solamente o si acaso sería cierto que la archivación produce, tanto como registra, el propio acontecimiento<sup>3</sup>.

### **La estéticas del “siendo-ahí” de la imagen**

La llegada de los medios digitales a la creación visual evidenciaba que ya no cabía hacer distinción alguna entre los medios que producen imágenes y los que las reproducen. Pero, más ampliamente, suponía el inicio de una tercera época de la creación visual.

En primer lugar, el proceso de producción digital se oponía claramente a ese crecimiento orgánico de la imagen al que se refería Paul Virilio con el término “Estética de la aparición” (la que sería para él la primera época de la historia de la creación de imágenes) y que caracterizaba como el proceso de una imagen que crece desde las primeras líneas en el cuadro hasta su fase final, que queda fijada y protegida por el barniz.

Asimismo, la imagen digital rompía la senda marcada por la segunda etapa que Virilio nombrara: la “Estética de la desaparición” propia de la fotografía<sup>4</sup>. La fotografía, imagen siempre vinculada al recuerdo, a lo que estuvo un instante ante el objetivo de la cámara y ya no está, a lo que desapareció inevitablemente (ante una fotografía siempre nos confrontamos con la conciencia de la extrema fugacidad del tiempo y, por tanto, porqué no decirlo, también de la muerte) es sustituida ahora por la imagen digital, una imagen que es la de un “siendo ahí”<sup>5</sup>. Porque la imagen que contemplamos en la pantalla de un ordenador se está parcialmente generando en ella a cada momento, siendo interpretada por un software concreto y visualizada según el tipo y la configuración del monitor en el que se muestra. El momento de presencia ante nuestros ojos de esas configuraciones visuales es testimonio de una fase de su producción misma.

---

<sup>2</sup> Jacques Derrida, *Mal de Archivo. Una impresión freudiana*, Trotta, Madrid, 1977, p. 25.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Paul Virilio, *Cibermundo ¿una política suicida?*, Dolmen Ensayo, Providencia, Santiago de Chile, 1997, p. 24.

<sup>5</sup> Como plantea Bill Nichols “La simulación del computador sugiere un ‘siendo aquí’, ‘habiendo venido de ningún lugar’, de lo que representa”, en “The Work of culture in the Age of cybernetic Systems”, John Thornton Caldwell (ed.), *Theories of the new media. A Historical Perspective*, The Athlone Press, London, 2000. p. 98.

Indiferenciación, pues, cada vez mayor, del ver y del producirse de la imagen, del atender a la imagen y el “estar siendo” de la imagen.

De todo ello que en relación a una imagen digital no impresa se disuelva cualquier posible vinculación entre obra y original. La imagen digital es reproducida en el momento de cada una de sus visualizaciones, es decir, que no hay visualización de la obra sin una simultánea reproducción en la propia pantalla de su espectador. De ahí que para la teoría de la creación visual digital siempre sea de tanta importancia el análisis de los momentos de emergencia de la imagen, los procesos que la ponen en escena, y que, en ello, también (al menos en parte) la producen.

### **La estilográfica calculadora**

Cuando empezó a generalizarse masivamente el empleo de los ordenadores en el ámbito de la creación no fueron pocos los celos que emergieron ante esas nuevas máquinas. Para comprobarlo bastaría recordar las palabras de Jean Baudrillard en una entrevista que le hizo Claude Thibaut en 1996 y en la que le confesaba: *“Me cuesta mucho ponerme a trabajar en la pantalla porque todo lo que veo allí es un texto en la forma de una imagen en la que me cuesta entrar. Con mi máquina de escribir el texto está a cierta distancia; es visible y puedo trabajar con él. Con la pantalla, es diferente; uno tiene que estar dentro, es posible jugar con él pero sólo si uno está al otro lado y si uno se sumerge en él. Esto me asusta un poco...”*<sup>6</sup>.

Ciertamente, las nuevas condiciones impuestas por el ordenador, potentísima “estilográfica calculadora”, y sus procesadores de texto e imagen implicaron grandes transformaciones en las prácticas de expresión creativa. En el campo de la escritura el proceso se hacía más ligero, reversible, al estar siempre abierto a ajustes y modificaciones posibles (el texto en la pantalla no se escribe, más bien “se procesa”). De hecho, el ordenador supuso el fin de un “escribir” que en realidad tenía mucho más que ver con un “pintar” o un “dibujar” el texto, a base de aquellas tachaduras a lápiz, bolígrafo o líquido corrector que hoy apreciamos con curiosidad y asombro en los borradores mecanografiados de entonces. En relación a la creación visual, la disponibilidad de uso de los ordenadores supuso incluso modificaciones de mucho mayor calado.

Si bien en los planteamientos fundacionales del *computer art* habían priorizado los estructuras de repetición, los microelementos que seguían formulaciones matemáticas, incluso la idea de la verificabilidad matemática como fundamento estético, la popularización de los editores de gráficos para uso en los ordenadores personales supuso, a principios de los 90, el desarrollo de una orientación totalmente diferente de la creación digital. El antiguo primado de conceptos como el de “Estética generativa”<sup>7</sup>, como la propuesta por Max Bense, y de otros enfoques neoconstructivistas basados en

---

<sup>6</sup> Jean Baudrillard en “Baudrillard on the New Technologies: An interview with Claude Thibaut”, *Cybersphere 9: Philosophy*, 1996.  
<<http://www.egs.edu/faculty/baudrillard/baudrillard-baudrillard-on-the-new-technologies.html>>

<sup>7</sup> Véase Max Bense, “Projekte generativer Aesthetik”, *Rot*, 19, 1965.

los principios de elaboración de sistemas sígnicos a través de relaciones cuantitativas (y que tanto abundaron sobre todo durante las décadas de los 60 y 70) fue radicalmente sustituido por la intensificación de las operaciones de apropiación, retoque, ajuste, ensamblaje o recombinación. El mayor interés se focalizará a partir de entonces en las acciones de selección y transformación y no tanto en las de producción “ex nihilo”. Con lo que de la “pureza procesual” del acto creativo que caracterizó a los primeros usos de los ordenadores en el mundo del arte, se pasó a la “impureza contextual” de la imagen y de sus elementos integrantes como clave definidora de la nueva creación infográfica.

### **Imágenes-injerto**

Sin duda, ese empleo masivo de los editores de gráficos (especialmente determinante fue el inicio del fenómeno *Photoshop* en 1990) con sus catálogos de filtros, texturas, efectos, y su capacidad para combinar imágenes y elementos de muy diversa procedencia, inducirá a que la labor del creador infográfico no parta ya de un espacio vacío, sino que trabaje sobre otras imágenes, modificándolas, incorporando variaciones, añadiendo y combinando elementos, implantando imágenes-injerto. Como si el concepto de expresión sólo pudiese ser ya concebido como el empleo de un diccionario dado; como si el lenguaje del arte sólo pudiese ser ya lenguaje sobre lenguajes (imágenes) existentes.

En realidad, más que un gesto de “expresión”, el del creador infográfico parece uno de “inscripción”, basado en la incorporación y adecuación de algo dado en un espacio-imagen que habrá de acogerlo, o de “modulación”, en el sentido de variación de cualidades, de modificación de los factores que determinan las propiedades de una imagen.

Y no olvidemos que la compatibilidad de esos “injertos” visuales ha de serlo en una doble vertiente, pues se trata de un problema no sólo formal o semiótico, sino también de resolución, de nitidez o de “detalle” de cada uno de esos fragmentos visuales que deben ser integrados.

Para todo ello, el espacio de trabajo brindado por el software de imagen se ha convertido en un plano de composición compuesto por capas que permiten modificaciones de todo tipo. El proceso de construcción de la imagen deviene así estratigráfico. El artista actúa como una especie de arqueólogo de la propia imagen que está creando, moviéndose por los diferentes estratos que se van acumulando, redescubriendo en ocasiones las primeras capas (retomando así momentos iniciales en algunas partes de la imagen) o añadiendo otras nuevas, traslapando momentos y fases anteriores que en cualquier momento pueden ser recuperadas. Se pone de esta manera en juego una radical reversibilidad de toda noción temporal que pudiera pensarse inherente al proceso de producción de una imagen.

Es más, podríamos afirmar que el mismo concepto de apropiación deviene también procesual: el artista no sólo puede apropiarse de otras imágenes o fragmentos, sino también de determinados procesos pre-diseñados, operaciones y procesos

automatizados que puede elegir aplicar (filtros de transformación, efectos “estéticos” de muy diverso tipo, etc.) según un amplísimo menú que es ofertado por el propio editor de imagen. De hecho, esas funciones “estéticas” proporcionadas por la propia herramienta han ido fijando muchas pautas concretas de actuación que en las obras menos afortunadas suelen evidenciar (a veces excesivamente) la indiosincrasia “estética” del programa utilizado (por ejemplo, se ha hablado mucho y casi siempre peyorativamente -no sin justa razón- de las peculiaridades más obvias de la “estética Photoshop”, de la “estética Flash”, etc.)

### **Metabolizar imágenes (o la creación como forma de digestión visual)**

No podemos dejar de reconocer en las prácticas de apropiacionismo radical que caracteriza buena parte de la estética digital actual (me refiero sobre todo a las prácticas del “remix” digital) ciertos valores de resistencia cultural. Desde luego, en ellas el artista crea desde una posición de receptor más que propiamente de creador, digiriendo en sus obras las imágenes que transitan a su alrededor no en los términos esperados por los intereses a los que aquéllas trataban originariamente de satisfacer. El artista consume imágenes para sus obras, pero no como mero receptor pasivo, no se trata de un consumo irreflexivo, sino de operar con ellas, de someterlas a la crisis de la recontextualización.

El “remix” digital es una forma de fusión, de integración, de sedimentación de una forma de navegación o deambulación inquisitiva por un mar de imágenes disponibles. La creación se identifica así con diferentes formas creativas de absorción, de asimilación, a través de un sin fin de acciones basadas en la reelaboración de material visual preexistente: mezclar, integrar, fusionar, derivar, filtrar, alterar, etc.

Incluso, no sería exagerado decir que en el predominio de las prácticas de selección-transformación, tan propias de lo digital, se señala un cierto momento utópico referido al valor de la imagen como sistema de producción ideológica. Pues, en realidad, lo que acontece con la creación digital es un desplazamiento desde la idea del carácter “irrepresentable” de lo real, tan teorizado por la estética posmoderna, a la posibilidad de la maleabilidad y mutabilidad de lo que se nos da como real; esto es, una invitación a creer en que es posible descomponer el mundo a través de la descomposición del lenguaje (el de la imagen) que lo sustenta. Desde luego, ante muchas de las obras digitales de más interés, parece imposible evitar la visión del mundo como algo maleable, como transformable en otros términos, más sensibles, más humanizados.

Por supuesto, todo ello pasaría por la aceptación previa de que es precisamente la dimensión ontológica de la imagen la que ha suplantado hoy a las realidades e intenciones a las que antes ésta servía como referente o medio. Aceptada esa premisa (que no es sino el reconocimiento de que la construcción visual del espacio social es un hecho ya insoslayable) la producción de imágenes propia de la actividad artística debería siempre entenderse como práctica orientada fundamentalmente a debilitar la fijación de la irreflexión en un mundo que las imágenes constituyen. Con lo que la creación artística visual más ambiciosa sería así definible como una forma de

producción en la que la imagen creada se sitúa en contra del establecimiento de una relación con el espectador caracterizada por la mera instantaneidad. Es decir, en contra de esa ausencia de pensamiento que es propia de la completitud de sentido que el seductor régimen hegemónico de la visualidad (sobre todo el propio de la publicidad) se atribuye.

Pues, no podemos negarlo, es tarea de la nueva creación artística visual la producción de campos de detención, aunque sea de forma meramente testimonial o momentánea, de esa inconsciencia inducida por los complejos ensamblajes que el sistema de la estetización visual generalizada propio de las industrias de la imagen mueven y producen, de esta plenitud simulada de sentido que, al igual que la lógica del deseo de la que provienen, trata de imponer siempre su propia lógica como la lógica del mundo.

### **El juego de la imagen**

Y si la fotografía analógica explotó siempre su apego a la verdad, para, a través de ella, imponer sus “ficciones” hoy, por el contrario, no existe el deseo de olvidar que la técnica puede transformar absolutamente, recomponer la cosa que representa, y ante lo que no parece quedarnos otra alternativa más que el disfrute de la artificialidad de la imagen, bajo la predisposición máxima a entrar en su juego, en su presupuesta “irrealidad”.

Ciertamente, las imágenes ya no pueden ser contenedoras de ningún rastro de verdad ajena a la suya propia. En todo caso, no sería ya el tema clave si creemos o no en la imagen, sino cómo creemos, cómo puede hacernos creer, su régimen de creencia, las formas en las que opera el “como si” sostenido por esa representación-creación digital.

Porque la imagen digital es producción continua de falsas presencias, al haber perdido la imagen esa función de testigo que se manifestaba en la representación acreditada por ella y que hallaba su concreción máxima en el “fuit hic”<sup>8</sup> de Jan van Eyck. Es más, es posible que ya no existan respuestas para aquellas preguntas que se planteaba Baudrillard: “¿a qué distancia está el mundo?; ¿cómo ajustar el enfoque?”<sup>9</sup>.

### **Impresión: dar piel a la imagen**

Por último, en la impresión la imagen digital se fija espacialmente, se determina en un formato. Antes de ese momento la imagen era sólo visible en la pantalla, aún era un puro sistema numérico y virtual, como un arco iris (visible pero no tangible). Con la impresión, la imagen entonces se fija como materia, quedando asociada para siempre a un determinado soporte. Acogida por éste, la imagen digital se espacializa en un tamaño concreto, en unas dimensiones espaciales específicas de las que recibe el último

---

<sup>8</sup> En el cuadro titulado *El Retrato de Giovanni Arnolfini y su esposa* de Jan van Eyck, fechado en 1434, aparece la inscripción “Johannes de Eyck fuit hic” que en latín significa “Johannes de Eyck estuvo aquí”, evidenciando posiblemente el carácter de “certificación” matrimonial del cuadro.

<sup>9</sup> Jean Baudrillard, *El Intercambio imposible*, Cátedra, Madrid 2000, p. 149.

impulso de sentido previsto por el autor (porque el formato es parte esencial de su lenguaje).

Por supuesto, en el proceso de elaboración de la imagen en la pantalla era posible trabajarla a cualquier escala, pues el espacio en el que la imagen digital se conforma es completamente variable en sus dimensiones espaciales. Por el contrario, una imagen impresa tiene un tamaño, ha de ejercer una forma específica de ocupar del espacio, de adecuarse a la mirada del espectador.

La imagen abandona así la pantalla del ordenador, ese territorio donde todo los demás que forma parte de nuestra cultura también tiene lugar, para ubicarse en una superficie exclusiva, dotándose de especificidad como objeto, pudiendo con ello también funcionar en relación a las lógicas espaciales institucionales y comerciales. Finalmente la imagen se ha situado ya en el mismo espacio que ocupa el espectador (en ese otro lado de la pantalla).

Y si en la pantalla todo lo que aparecía era fácilmente separable, modificable por separado, en la impresión todo conforma un ente único, los datos se han sedimentado para siempre. Ahora, la imagen pasa de emitir luz a recibirla y a reflejarla. Su superficie es ya una “piel” a ser experimentada por el ojo.

Consignada en ese soporte, la imagen, antes un archivo digital, una memoria de proceso, deviene ahora archivo material, memoria de permanencia, imagen-cuerpo para el futuro. Pierde así el carácter de actualidad pura que tenía en la pantalla, aquel “siendo-ahí”, abierto siempre a cualquier modificación, para situarse ahora en la resistencia ante el tiempo.