Universidad de Chile
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales

Transmedial, Reflexiones Mediáticas.

Memoria para optar al Título de Artista Fotógrafo.

Mónica Bate Vidal
Profesor Guía: Enrique Zamudio

Santiago de Chile
2003

Agradecimientos

Agradezco a mi familia, sobre todo a mis padres por su malcriador apoyo.

A todos los que me han ayudado con sus consejos a la elaboración de este documento.

A todos mis maravillosos Amigos.

Índice

Nota Preliminar: ¿Tesis o Memoria? 5

Introducción 6

Capítulo I: Definiciones **8**

1. Realidad – Ficción 10
2. Representación – Simulación 12
3. Medio – Lenguaje 15

Capítulo II: Referentes **18**

1. De la Imagen y el Mensaje Maquinal 19
2. La Imagen en el Contexto Fotográfico 22
2.1. De la Huella, Index 22
2.2. De la Iluminación, La Luz 23
3. La Imagen en el Contexto Digital 25

Capítulo III: Desarrollo y Análisis del Trabajo Personal **28**

1. Descripción Formal del Proceso de Trabajo 29
1.1. El Comienzo 29
1.2. Segunda Propuesta Visual 30
1.3. Tercera y Última Presentación 32
2. Análisis Conceptual 35
2.1. La Representación de la Imagen Fotográfica 35
2.2. La Representación de la Imagen Digital 37
2.3. La Relación entre Ambas 40

Palabras al Cierre **42**

Apéndice: Imágenes y Notas **43**

Bibliografía **54**

“El psicoanálisis se ha extendido acerca de la pulsión escópica, acerca de ese irresistible apetito de ver que es tan característico de la inteligencia humana y que, como toda fuerza biológica, sería contemplado con sospecha por todos los rigorismos religiosos, como ejemplariza el castigo bíblico inflingido a la mujer de Lot ...

La pulsión icónica surge de la necesidad de otorgar sentido a lo informe, de dotar de orden al des-orden y semantizar los campos perceptivos aleatorios, imponiéndoles un sentido figurativo.”

(Gubern, 1996)

Nota Preliminar

¿Tesis o Memoria?

Cuando comencé a juntar material para escribir lo que sigue, sucedió que lo primero que consulté fueron las tesis de años anteriores, para hacerme una idea de lo que debía hacer. Pasó entonces, que lo que encontré se alejaba mucho de un estándar que me pudiera dar una pauta a seguir, buena parte de los escritos distaban mucho de seguir el clásico método científico que debe aplicarse a una tesis.

Entonces comencé a preguntarme, por qué los alumnos tesistas no hacen específicamente una tesis, sino que llegan incluso a hacer poemas. Comencé a pensar el porqué de este fenómeno, en donde se supone que debería haber una tesis, acorde con las pautas que dicta el método científico: método científico, marco teórico, índice, hipótesis ... ¿hipótesis?, ahí detecté el problema, y justamente ahí comenzó el problema cuando me tocó comenzar a escribir mi propio trabajo. Encontré entonces el motivo por el cual casi nadie hacía ni hace tesis con respecto a su trabajo plástico o visual, y era la misma razón por la cual yo no aplicaré, en lo que sigue, este método científico a mi trabajo. La razón se refiere a que no pretendo conseguir datos determinantes con mi trabajo visual, por lo menos no con el desarrollo que hasta ahora llevo. Difícilmente podría considerar esto como el tajante final de una etapa, que ciértamente aún no quiero terminar. Me parece que el arte no está aquí para responder hipótesis, sino para plantear inquietudes, cuyas respuestas son muy personales y que su funcionalidad comúnmente no es la de levantar un estudio metodológico, sino el de hacer propuestas, por lo demás muy personalistas, ya sea en el ámbito conceptual o en el estético. Éstas tal vez logren calmar ciertas inquietudes, pero es muy poco probable que se conviertan en las respuestas a una hipótesis científica.

En mi caso opté por redactar una memoria (que según me informé, era de uso exclusivamente chileno), que si bien tiene una estructura para organizar la lectura, se acerca más bien al ensayo, lo que definitivamente, me parece más adecuado al momento de referirme al desarrollo de mi trabajo.

Introducción

El documento que a continuación presento, tiene como objetivo describir y explicar el trabajo visual final y su proceso de creación, así como los referentes en los que me basé para concebir los elementos usados instalativamente. Cómo ya expliqué en la nota preliminar, las líneas que siguen, no presentan en ningún caso, ni pretenden serlo un resultado acabado producto de una interrogante. Es así como trato autorreferencialmente, de acuerdo con material consultado y por sobre todo con mis propias apreciaciones acerca de la relación que existe entre la imagen fotográfica y la imagen digital. El tema será tratado tanto desde el punto de vista semiológico como del punto de vista mediático, es decir trataré de hacer visibles los conceptos que quise tratar en el trabajo plástico, en donde pongo en comparación y relación dos imágenes que vienen de distintas madres, de distintas fuentes.

La inquietud por este tema, el tema de hablar puramente de los medios a través de si mismos (en el caso de la presentación visual), nace tal vez, por mi desconocimiento cabal de los mismos, intento con esto tener una visión, de lo que conlleva tratar con un medio en particular. En este caso lo que me lleva a trabajar con esta tecnología, desemboca diréctamente por un aspecto autobiográfico, aunque suene un poco vago. Los medios incluidos, como ya lo dije, son el fotográfico y el digital, y me refiero a ellos como autobiográficos, simplemente porque elegí seguir con la mención de fotografía una vez terminado el primer año de Arte debido a mi interés por su tecnología, y fue por este interés en las máquinas, por su buena conexión con el mundo de las imágenes y la ciencia, que luego de algunos años canalicé esto y comencé a hacer mis propios trabajos en los medios digitales, que por lo demás pueden asociarse y funcionar muy bien con respecto a los medios fotográficos analógicos. Luego de un tiempo el interés se desvió a las imágenes generadas íntegramente por computador. Asimismo explicaré porqué en mi trabajo plástico, no hice uso explícito de una fotografía de haluros de plata, sino que elaboré un objeto a partir de un vaciado de yeso que nos

refiriera a la fotografía y a sus características como medio.

Sin embargo, aún cuando en el trabajo plástico, los dos medios son tratados lo más equilibradamente posible, y que ninguno de los dos sobrepase al otro visualmente; en lo que sigue, he escrito más apreciaciones acerca del medio digital que del fotográfico, ya que en este momento estoy en un proceso de conocimiento de ese medio en particular, la fotografía está, primeramente, dada con una utilidad de parangón,o parámetro.

A lo largo de este ensayo buscaré responder o reflexionar acerca de una serie de temas que aclaran el desarrollo de mi trabajo personal. A modo de marco teórico, propongo las siguientes interrogantes, que no serán contestados puntualmente, sino que sus respuestas podrán ser sacadas del contexto general de la memoria.

¿Cómo se relaciona el medio fotográfico con los medios digitales y hasta qué punto influye la fotografía al medio digital?

¿Se podría definir la imagen digital como una imagen postfotográfica o se aparta completamente del camino de la fotografía?

¿Se acerca la factura de una imagen digital más a la pintura o a la de la escultura, que a la de la imagen fotográfica?

¿Podría el uso de estas tecnologías en el arte, llevarnos a un vacío / redundancia de la temática (concepto) implícita en las obras?

Capítulo I

Definiciones

Aclararé aquí en qué territorio me muevo al usar determinadas palabras que podrían provocar malos entendidos o falsas lecturas.

Primero que nada y al igual que en las definiciones que siguen, citaré en un comienzo definiciones sacadas de diversas fuentes. Las palabras a ser definidas las presento en pares de acuerdo a relaciones que he hecho en base a su significado, ya sea porque conllevan ideas opuestas o porque tienen alguna proximidad semántica. Podrían, sin embargo, ir todas estas palabras en un solo ensayo, ya que por su similitud temática, unas se explican con otras y viceversa. Pero preferí presentarlo de forma más esquematizada, para tener más claridad en la lectura.

Cabe mencionar, que las citas aquí escritas no se ajustan necesariamente a la visión y a la utilización que yo haré de ellas en las líneas que siguen, sino que están citadas para dar una visión general de su utilización y definición en los textos consultados. Debido a esto último, al final de cada par de palabras aclaro a modo de resumen mi postura frente a ellas.

1. Realidad - Ficción

“(b. lat. Realitate)
f. Existencia real de una cosa.
2 Verdad, sinceridad, ingenuidad.
3 loc. Adv. En ~, efectivamente, sin duda alguna”. (Enciclopedia Microsoft Encarta, 2000)

“(lat. Ficticio)
Acción y efecto de fingir.
Creación de la imaginación: dejarse engañar por una ficción fabulosa”. (Enciclopedia Microsoft Encarta, 2000)

“La realidad se diferencia de la verdad en que por realidad se entiende todo lo que existe por relación a nosotros; se limita únicamente al mundo, a las cosas mundanas; pero la verdad pertenece a las ideas reales y a las ideas facticias; tiene por objeto no solamente el mundo que existe, sino también todos los que pueden existir; combina las abstracciones, las posibilidades, los infinitos”. (Levis, 2001)

“Los Conceptos de re-presentación, simulacro, ficción y presencia virtual están detrás de todas las disciplinas estéticas, biológicas, lingüísticas, filosóficas o tecnológicas. Para ubicar el alcance que tiene para el hombre acceder a una realidad-ficción se debe partir del lenguaje, clave de la comunicación. Los seres humanos se interrelacionan reproduciendo ficticiamente el mundo. Desde el abecedario a los más avanzados procesos llamados digitales, esta es la constante”. (Levis, 2001)

“Realidad” es una de las palabras que más confusión provoca y que en general evito usar incluso en conversaciones cotidianas debido a su complicada semántica. Está a la par de la palabra “verdad”, “bien” o “mal”, sin embargo - y no sé por qué-, me es más fácil

referirme a lo ficticio. No siento ninguna confusión cuando afirmo que algo es ficción, que algo “no es”, no así cuando quiero decir “es”.

Me refiero entonces con respecto a mi trabajo a aquella realidad que nos define lo mundano, más específicamente al referente y si me refiero a la imagen digital será a lo ficcional. No quiero decir con esto que una imagen digital sea menos o más real que la fotográfica o que otro objeto, simplemente utilizo estas palabras con tal liviandad sólo con el ánimo de situar el aquí y el allá, más como una situación geográfica que como una situación metafísica. Bien dicho está que la realidad está definida por la situación que la enmarca, y es por eso que en este caso el territorio en donde es mencionada la palabra “realidad” es más bien pequeño y autorreferente con respecto a mi trabajo plástico.

2. Representación – Simulación

“Representación (filosofía), en teoría del conocimiento, imagen, idea, noción o pensamiento que se forma en el psiquismo y está presente, de un modo consciente, al espíritu. Puede ser de tipos muy diferentes: captación intelectual de un objeto presente, reproducción intelectual de situaciones pasadas, anticipación de acontecimientos futuros, unión de diferentes contenidos (como ocurre en la fantasía o en la imaginación). La filosofía escolástica distinguió tipos y relaciones de representaciones, elaborando prolijas clasificaciones de las mismas. Immanuel Kant empleó el término ‘representación’ para referirse a un acto de experiencia mental, que posee un carácter epistemológico y puede ser analizado en cuanto tal”. (Microsoft Encarta, 2000)

“Figura, imagen, cosa que expresa otra: La representación de una batalla”. (Larousse Ilustrado 1988)

“Toda reflexión sobre un medio cualquiera de expresión debe plantearse la cuestión fundamental de la relación específica que existe entre el referente externo y el mensaje producido por ese medio. Se trata de la cuestión de los modos de representación de lo real o, si se quiere, la cuestión del realismo”. (Dubois, 1994)

“La representación no es una copia simple y pura de la realidad, es una síntesis que supone siempre una deconstrucción y una reconstrucción a través de la cual nos acercamos al conocimiento. Es una abstracción capaz de captar las propiedades fundamentales del objeto representado. Una copia perfecta, que posea todas las propiedades y cualidades del original es una parodia inútil que elimina aquello que hace a toda representación, en la que se produce simultáneamente una ocultación de parte de lo visible y una revelación de algo oculto. El mapa no es el territorio, intentar que lo sea es un sinsentido que niega la misma naturaleza de la representación”. (Levis, 2001)

“Representación. 1.Procedimiento artístico que está en la base de todas las poéticas realistas, desde los conceptos antiguos de mimesis o de la “ut pictura poesis” (el arte que imita a la pintura) hasta el naturalismo ochocentista o el realismo socialista. Por medio de la representación (por ejemplo, la descripción) el artista quiere lograr un efecto de realidad que cause la participación del lector, que
ha de creer, por consiguiente, en la “verdad” del mensaje como copia de lo real por medio de la escritura”. (Diccionario de Retórica Marchese, 1989)

“Con frecuencia se suele olvidar que la simulación forma parte de toda producción icónica. Cualquiera sea la elección estilística o de género, simula el pintor, simula el fotógrafo, simulan los operadores del cine y de la televisión, simula el grafista en el ordenador” (Bettetini, 1990:68). Simular es imitar, representar algo que está ausente. Ausencia presente que cuestiona, como sugiere Baudrillard, “la diferencia de lo verdadero y de lo falso, de lo real y de lo imaginario (1993:12)” (Levis,2001)

“A la luz de esta evolución, se detecta sin mucho esfuerzo que la producción de imágenes en Occidente ha estado dominada por una doble y divergente preocupación intelectual. Por una parte, por la voluntad de perfeccionamiento cada vez mayor de su función mimética, por la exaltación de la capacidad ostensiva de la imagen como copia fidelísima de las apariencias ópticas del mundo visible, en una ambición que culmina en el hiperrealismo de la realidad virtual. Esta ambición ha sido la del engaño a los sentidos y a la inteligencia, como ya avanzó Platón, pues quiere hacer creer al observador colocado ante la imagen que está en realidad ante su referente y no ante su copia” (Gubern, 1996)

“Representación: Plasmación de una idea en forma sensible, mediante la construcción o escenificación de una imagen”. (Gubern, Barcelona 1996)

Aunque según algunas definiciones, simulacro y representación vendrían siendo casi lo mismo, o bien, una define a la otra, separo según mi parecer la definición de uno y

de otro. Principalmente y según lo leído, defino un simulacro como la copia que trata (en parte) de engañar al ojo, pero además el simulacro puede estar relacionado a la mimesis, con la imitación. El simulacro no sólo lo relaciono con las imágenes, sino que también con las acciones, por ejemplo, un simulacro de incendio. En los programas para computadoras se producen infinidades de simulacros: Photoshop simula un laboratorio fotográfico y el estudio de un pintor, por medio de nominaciones como “herramientas”, “filtros”, etc., y asignándole botones y funciones que simulan a las que normalmente se mencionan en la realidad. El simulacro siempre es mejor cuando logra un mayor parecido con su referente, no así en la representación, en donde esto último no es un requisito indispensable para tratarse de un buen logro. Ésta, en cambio, apunta a una concretización de algo ideológico, que en un comienzo pudo ser producto de la contemplación de algo real. En el caso de la representación entonces, existe un paso más que en el simulacro: el de la idea y su concretización. A nivel del espectador/usuario, en la representación se da por hecho que estamos ante ella, en cambio, en el simulacro se tiende a pensar que estamos ante lo real si se trata de un buen simulacro. ¿Se podría entonces pensar , desde este último punto de vista, que una representación es un mal simulacro? Me parece que no, debido a que la representación y el simulacro divergen en su forma de relacionarse con la realidad. La representación apunta a un repensar, a un recodificar; en cambio la simulación nos presenta la creación de una ilusión.

3. Medio – Lenguaje

“Medio: Recursos, elementos; medios de producción, de transporte.
El empleo de “medio ambiente”, en el sentido de entorno, sitio donde vive una persona, es muy frecuente, aunque constituye un pleonasmo, puesto que los términos medio y ambiente son sinónimos”. (Larousse Ilustrado, 1988)

“Lenguaje: Empleo de la palabra para expresar ideas: el lenguaje articulado pertenece sólo al hombre. //Cualquier medio que se emplea para expresar las ideas (Hay tres clases de lenguaje: el lenguaje hablado, el escrito y el lenguaje mimético)// Fig. Conjunto de señales que dan a entender una cosa: el lenguaje de los ojos, las flores etc. Modo de hablar, idioma: un lenguaje incomprensible. Lenguaje cifrado, convenido, modo de expresión por medio de palabras convencionales o de números que asegura el secreto entre los que se relacionan”. (Larousse Ilustrado, 1988)

Lenguaje: Idioma, habla, lengua: Lenguaje es un conjunto de signos de nuestras ideas; idioma es un sistema de estos mismos signos, de modo que una parte del idioma o un cierto número de signos bastan para formar el lenguaje; pero para ser idioma se necesita, no sólo que estén todos los signos, sino que por su analogía formen un cuerpo o un sistema más o menos regular. El lenguaje parece que tiene más relación con el carácter del que habla, con sus intenciones, con sus intereses. El objeto de un discurso determina el lenguaje del que lo pronuncia; cada uno tiene el suyo particular, según sus pasiones; por esta razón una misa noción, una misma lengua puede en épocas diferentes, tener lenguajes diferentes. Dos naciones, al contrario, con diferentes lenguas pueden tener el mismo lenguaje. (Gran Diccionario de Siónimos Castellanos Barcia, 1958)

“El lenguaje crea una realidad ficcional, una “realidad otra” sobre la “realidad – realidad” que en sí carece de nombres. Los nombres de las cosas constituyen códigos lingüísticos pero, ante todo, son ficciones ... En esta “realidad-ficción” residen tanto la mentira como

las grandes concepciones filosóficas y las creaciones artísticas, sean literarias o ajenas al dominio de la palabra (es decir sonidos e imágenes). La imagen de una “cosa” equivale a nombrarla”. (Levis, 2001)

“La famosa sentencia de Mc Luhan, según la cual “el medio es el mensaje” (eco del concepto de “cosidad” que marca un límite fuerte con el de referencia a algo) se cumple cuando se tiene conciencia del medio. De lo contrario el medio transcribe un mensaje previamente concebido por otro medio. O sea lo traduce, lo adapta, lo interpreta, lo modifica y de alguna manera lo traiciona y lo deforma.” (Levis, 2001)

“Cada medio utilizado en el campo artístico conforma un lenguaje artístico propio. Cuando Aldo Pellegrini sostenía que “la poesía trata de decir con palabras lo que las palabras no pueden decir” definió la esencia del arte. La definición no alude a la comunicación banal, sino al aspecto esencial del lenguaje que Hegel definía como “el estar allí de espíritu”. Y además hace hincapié en el medio. La afirmación de Pellegrini alude a la materia poética: las palabras. A lo que dicen más allá de lo que enuncian. Este es el secreto de la metáfora.” (Levis, 2001)

“Cabe siempre la posibilidad de negarle a las obras digitales la condición de arte. Pero el calificativo es en este caso lo de menos, pues las técnicas de simulación digital, de todas maneras, continuarán siendo utilizadas como herramienta para la “creación de ilusiones”, como un medio para expresar miradas particulares sobre lo real y lo imaginario, sobre lo material y lo sensorial.” (Levis, 2001)

“La participación de diversos organismos e instituciones públicas y privadas en la financiación de programas de ayuda a la realización y difusión de obras de artistas que utilizan tecnologías digitales, combinada con el creciente interés que despiertan las posibilidades expresivas de la computadora entre creadores provenientes de distintas disciplinas – desde el video arte y la fotografía hasta el dibujo, el grabado y la pintura - que han empezado a trabajar con estas técnicas, permite pensar en un progresivo incremento en

la calidad del arte digital y en la aparición y consolidación de un lenguaje propio.” (Levis, 2001)

En cuanto al dúo medio y lenguaje, nombro el primero cuando quiero referirme a algo más técnico, a algo más terrenal y menos conceptual, a la máquina en sí. A modo de ejemplo, puedo nombrar el cine. Puedo estar filmando una escena que me parezca atractiva, pero ese acto no implica que yo esté ocupando el lenguaje propio del cine, nociones de temporalidad en el cine y de su efectiva utilización, nociones de encuadre y formas narrativas, son propias del lenguaje del cine, no así del medio, qué sólo se reduce a la máquina filmadora y a la capacidad de esta para captar imágenes en movimiento a 24 cuadros por segundo.

Capítulo II :

Referentes

1. De la imagen y el mensaje maquinal

La máquina es sin duda un aliado de la imagen desde tiempos inmemoriales. Tomemos, por ejemplo, el estampado de partes del cuerpo del hombre de las cavernas sobre las piedras, hace ya millones de años. Según cierto punto de vista, esto ya constituía una forma de maquinizar la realización de imágenes. Ésta era producida sin directamente estar haciendo la imagen, sino que por un proceso conciente e indirecto ésta quedaba plasmada en la piedra. Según los estudios, este procedimiento consistiría en soplar el pigmento disuelto en agua sobre la mano puesta en la roca. ¿No constituye esto una suerte de mecanicidad en la factura, que daba la posibilidad de hacer copias similares de la imagen (quizás no con la meticulosidad de medios más actuales) por medio de la misma técnica?

Si llevamos el nombre maquinal a otros términos, la confección de imágenes técnicas o dibujo técnico, tenemos que la primera representación descubierta de un dibujo de este carácter se refiere a uno descubierto por Julius Lips en Dordoña, Francia, llamada “la primera máquina”. En ésta estaba representada una trampa para los animales que eran cazados.

También hace ya miles de años, en Mesopotamia, existen vestigios de dibujos claramente detallados y a escala, en los que se puede ver la planta de una casa. Sin duda que este dibujo ya significa un salto en la actividad representativa. Aunque los griegos y romanos ya tenían algunas nociones de la deformación que sufrían las cosas al ser miradas desde cierto punto de vista, no fue hasta el Renacimiento y gracias a Filippo Brunelleschi y sus estudios acerca de este fenómeno; a Leon Battista Alberti, con su “Della Pittura”; y a Leonardo Da Vinci con su “Trattato dela Pittura” , que no se había difundido la idea de hacer representaciones de la realidad en dos dimensiones, pero que dieran la sensación de profundidad a quienes lo observaran. Este engaño al ojo, la perspectiva de proyección central o lineal, es la que rige a todos los dispositivos creados para la observación y proyección, en donde todas las líneas -y en el caso de estos dispositivos, todos los

rayos de luz- convergen en un solo punto, orificio u objetivo. En la pintura, como lo menciona Gubern, fue la labor precursora de Giotto, quien reemplazó los fondos dorados planos por paisajes o arquitecturas situados tras los personajes, sugiriendo la profundidad de sus representaciones. Se produjo entonces una amalgama de disciplinas para llegar a un resultado conjunto: la aplicación de las matemáticas en conjunto con la manualidad de la pintura y el dibujo.

En relación a esta integración de disciplinas existe un sinnúmero de grabados que grafican el uso de máquinas de observación para lograr esa ilusión de profundidad en el plano, tan buscada por los renacentistas y artistas posteriores.

En el año 1827, año al que se le atribuye a Niepce el descubrimiento de la fotografía, se forma esta mezcla entre óptica, química y matemáticas, dando lugar a una imagen, la más fiel representación de la realidad jamás conseguida hasta entonces. Aquella imagen es para mí, sin duda, el símbolo de la unificación entre la ciencia y las artes representativas. Por un lado están las leyes de la perspectiva, dentro de la física-óptica y por otro la química.

Es curioso ver cómo las máquinas han nacido no con un fin artístico ni de representación estética, sino para fines prácticos. El arte siempre ha estado avistando todo lo que pasa a su alrededor, para apoderarse de lo que en un comienzo no le es familiar; se encarga entonces de adoptarlo y conocerlo, para finalmente hacerlo suyo. Es así como sucede que en el caso de la fotografía, ya nos hemos olvidado de este peculiar fenómeno con el cual los haluros de plata con ayuda de algún químico catalizador logran ennegrecerse ante la presencia de la luz. Al observar la fotografía, lo que se nos viene a la mente es lo que está representado en ella (sin entrar, por ahora, en el tema de si la fotografía es o no documental o espejo de la realidad) y no cuáles fueron los procesos fisicoquímicos que dieron lugar a la imagen. Haciendo una suposición y trasladándome en el tiempo, debe haber sido otra la postura frente a una fotografía cuando el fenómeno había sido recién descubierto. Seguramente, las personas que se enfrentaban a un daguerrotipo u otro tipo de escritura con la luz, se les venía a la cabeza un millón de dudas que seguramente al no poder contestar empíricamente,

lo llevaban hacia el medio místico y daban explicaciones que se alejaban del pensamiento científico.

Podría decirse que con el computador la historia ha sido en cierto sentido igual. El computador electrónico digital fue ideado durante la II Guerra Mundial (aunque tiene sus antepasados analógicos) para decodificar mensajes enemigos; su nombre: Colossus. Este prototipo luego fue desplazado por el ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer). El principio de esta máquina fue entonces un motivo muy distante del uso que hoy un artista podría darle. El arte una vez más se encargó de adoptar técnicas, en un principio, foráneas.

Sucede entonces, así como en los comienzos de la fotografía, que las imágenes creadas digitalmente despiertan en quienes las miran y en quienes las hacen, una gran curiosidad hacia su génesis: el cómo son creadas y desarrolladas. Muchos creen, cuando se enfrentan a algo creado por computador, que quien creó la imagen sólo tuvo que ingresar unos datos, luego apretar un botón y, *voilá*, la imagen aparece por sí sola.

Pero refiriéndome al fenómeno de la curiosidad investigativa que despierta el uso de las máquinas en el arte, me parece que esto es lo que produce que todo medio en un comienzo sea motivo y concepto del trabajo producido a través de él. Debe pasar un buen tiempo antes de que la persona que utiliza el medio como una herramienta de creación se desligue de ésta y deje que el medio se impregne por su lenguaje. Este fenómeno se ve muy recurrentemente en el net.art (o también llamado web.art) en donde la mayoría de los trabajos apuntan a la comunicación, a la globalización o a la interactividad como el concepto tratado.

Sin duda que no es fácil, hace falta una familiarización cotidiana con el medio para así lograr conformar el lenguaje. Por ejemplo, en el caso de la fotografía, ya estamos en una época en que toda o casi toda la información que ahora nos llega es en base a dispositivos que primariamente usan la tecnología de la fotografía, llámese televisión, cine, prensa, publicidad, etc.; entonces, al enfrentarnos a crear con imágenes fotográficas, no utilizamos necesariamente el medio como tema. Hace falta tiempo e internalización para que el medio deje de hablar de sí mismo.

2. La Imagen en el Contexto Fotográfico

2.1. De la huella, Index

La fotografía es en sí una impresión por contacto del cuerpo del sujeto a través de los rayos luminosos. Según Dubois, existen tres estados epistemológicos en los cuales podemos ubicar la fotografía: 1) La mímesis de lo real dándole un sentido icónico, 2) Un ente perceptualmente codificado que interpreta la realidad y que no la capta empíricamente, lo que correspondería a un símbolo y 3) Su carácter de indicialidad.

Es esta tercera posición la que nos interesa en este estudio. Nos indica que la fotografía no existe sin un referente, pero está lejos del carácter de la ilusión de la copia. Lo interesante en el index es que para convertirse en tal, debe haber una huella de su referente. Tal vez el index no se parece en lo más mínimo a su referente, pero éste siempre debe dar indicios de que estuvo allí y no puede prescindir de él. En la fotografía sólo hace falta el material fotosensible para que ésta sea huella. La cámara es un adminículo agregado que puede o no estar presente al momento de la captura y es ésta la que confunde el carácter mimético o indicial de la fotografía. Incluso si nos trasladamos al campo pictórico, hay claros ejemplos de indicialidad como mecánica de trabajo. Podría mencionar a Yves Klein, quien con la premisa de sueños de ingravidez, puso en ejecución la idea de pintar con “pinceles vivientes”, dejando así la huella de sus modelos sobre los lienzos a modo de sudarios. (Ver pág. 44)

Visto desde un punto de vista geológico, hace referencia con la acción de fosilizar, de hacer perdurar en el tiempo: la fotografía fosiliza lo que captura y así mismo sucede en el proceso geológico de la fosilización, en donde los vertebrados e invertebrados al morir, y dadas ciertas características específicas del terreno, el animal es cubierto por barro y es protegido contra las bacterias que lo consumen a corto plazo. Seguido de esto, el cuerpo se llena de sedimentos, los que con el tiempo van perdiendo la materia líquida y el resultante es una presencia no presente, indicio de que el animal estuvo ahí. (ver pág. 45)

Existió también en las costumbres humanas la práctica de “fosilizar” a sus parien-

tes fallecidos y para esto ocupaban como agente fosilizador el vaciado en yeso, dando así lugar a las máscaras mortuorias.

En una exposición en Paris realizada el año 2002, existían registros de máscaras mortuorias cuyas datas de factura están calculadas entre el siglo XIII hasta principios del siglo XX, haciendo un estudio de una práctica que ya casi no existe (por no atreverme a decir que no existe). Los historiadores aducen el uso de la máscara post mortem a dos fenómenos: por una parte, al acrecentamiento de la duración de la exposición del cuerpo, en donde esta se convertía en un sustituto del difunto, y por otra parte, a "la aparición del realismo macabro". (Ver pág. 45). Con este procedimiento, el cadáver dejaba su huella en las tiras embadurnadas de yeso prolongando así un momento y un estado, lo que bien podríamos relacionar con un dicho de Dubois en relación al Index:

"signo determinado por su objeto dinámico en virtud de la relación real que mantiene con él".(DUBOIS. 1983)

2.2. La Iluminación, La Luz

La luz, agente primario de la fotografía, sigue las conductas codificadas por las leyes físicas, que nos permiten manejarla y entenderla, para así ocuparla en nuestro beneficio. Es la luz una forma de energía que se traslada o transmite a través de ondas y en cierta porción del espectro las ondas se vuelven visibles a nuestros ojos. Pero lejos de la explicación física del comportamiento de los haces lumínicos, interesa también la acción que ésta tiene sobre los objetos, las superficies. La luz ha sido desde siempre objeto de estudio y veneración. Desde el hombre de las cavernas cuando la vio contenida en el fuego hasta hoy en día en nuestra era mediática. A nivel de investigación artística, son muchos los creadores que han experimentado con ella, tanto en su representación y manejo en posturas tan disímiles como Rembrandt o los pintores impresionistas, hasta su uso directamente como herramienta instalativa en Dan Flavin. Este último se batía entre el minimalismo y la poesía, poesía hecha a partir de la luz. La luz de sus tubos fluorescentes enrarece todo lugar en donde

son montados, su ocupación del espacio es total, sin necesariamente recurrir a objetos matéricos. La luz se vuelve materia al tocar los muros, al tocar los objetos. Y es esta materialidad la que convierte a quien sea afectado por ella en otro. La luz saca a relucir los detalles que no se ven, pero también puede esconder lo que se ve.

Sucede de este modo, cuando es utilizada en el teatro, en donde gracias a ella y el diseño de espacios es posible representar el tiempo, cambios climáticos, locaciones diferentes, todo en el mismo espacio del escenario. La luz entonces no está presente como herramienta sólo en la fotografía, está también en el arte, está en la arquitectura, en el teatro, así como en el cine y en los medios digitales.

En la fotografía de retrato, la iluminación del retratado provoca un cambio en su materialidad corpórea. No es lo mismo ver una fotografía de Yousuf Karsh que una de Gottfriedd Helnwein. Los retratos de ambos, aún tratándose en los dos casos de personas, nunca llegan a parecerse. La iluminación de uno y de otro es tan diferente, que en cada caso logra provocar caracterizaciones diferentes en las personas, pasando a convertirse en personajes. Mientras Karsh utiliza la iluminación que podríamos denominar como clásica, en donde la luz de relleno hace que las pieles más difíciles parezcan de seda, como la fotografía Hollywoodense, Helnwein ilumina con una luz dura con la que consigue imágenes hipercontrastadas, lo que hace que sus sujetos sean personificados, exacerbando lo siniestro. (Ver pág. 46)

3. La Imagen en el Contexto Digital

Las imágenes digitales podrían ser separadas eventualmente en dos categorías con respecto a su génesis: 1) Las que están íntegramente creadas por medio de softwares y 2) las que aún siendo digitales tienen calidad de indicial, ya que son obtenidas por medios ópticos (scanner, cámara fotográfica, cámara de video, etc.).

El medio digital, es un medio que se alimenta de muchos otros (llámese pintura, escultura, fotografía, dibujo, en lo que al arte concierne) y crea en base a esto y a aspectos propios de su "morfología", su propio código. Por ejemplo, para hacer más relaciones, tenemos el caso de los programas de procesamiento de imágenes, en donde todo se vuelve una alusión a la fotografía análoga con algo del medio pictórico; en el caso de las imágenes en movimiento, sucede que todos los conceptos se mudaron y replicaron (aludiendo a la palabra replicante de la película Blade Runner) del mundo del cine, y es por ello que comúnmente se habla de fotograma, de edición, etc. Pero en estos ámbitos, el medio digital aún toma prestado de sus antecesores los métodos de captura de imágenes. Es así entonces, como el mundo digital se vuelve un heredero e hijo (¿perfeccionado?) de la fotografía, laboratorio, edición, etc. analógica.

En el caso de las imágenes producidas íntegramente en el computador, ya sean 2D o 3D, se produce un acercamiento más directo con la pintura y la escultura (en el caso de la creación de imágenes aparentemente volumétricas y al momento de animarlas, sucede que también sus referentes los toma de la fotografía, de la óptica e iluminación fotográficas específicamente.

Apartándome del mundo de las artes visuales, suceden analogías del mismo tipo en otras áreas. Algo de la literatura se ve reflejada en el ya tan mentado hipertexto, base sistemática para construir páginas web, en donde se habla de la arquitectura, refiriéndose al orden que habrá para ir de una página a otra, o de cd roms y en general todo lo que tiene que ver con la accesibilidad aleatoria a la información codificada digitalmente.

Se ha hecho entonces, de los códigos digitales, de sus denominaciones, homógrafos de códigos que no le son intrínsecos. Podría entonces esto provocar un facilismo en el uso, pero quizás esto nos lleve a una pobreza al momento de usar la

máquina en términos creativos, al momento de realmente ocupar el lenguaje digital, porque el éste está en cierta forma demasiado dependiente de sus lenguajes padres.

En cuanto a la presentación de la imagen digital, existen posturas diversas, muchas veces se han visto anunciados concursos de arte digital en donde lo presentado se reduce a imágenes impresas (eso sí: generadas en computador), muchos son de la opinión que esas imágenes se mueven en el campo de las artes gráficas y no en el campo de lo digital. Aquellas imágenes impresas no contienen en sí nada del código binario, simplemente son chorros de tinta que impregnan el papel. Lo que contienen es, sin embargo, el modelo CMYK para la cuatricromía usado en revistas, prensa, etc. La cuatricromía crea entonces una ilusión de color plano, algo parecido a los trabajo puntillistas de Seurat, en donde parte del color se va armando en el lienzo y no en la paleta de colores y el espectador sólo puede ver esta ilusión si toma la distancia necesaria para lograr engañar la retina.

Descartando entonces el CMYK como el candidato más fidedigno para presentar una imagen digital, se podrían mencionar entonces, aquellos reproductores lumínicos que traducen en base al modelo aditivo de color RGB el código madre de la imagen. El monitor, el proyector (Data Show), las gafas 3D, ayudan a esta tarea de presentar la imagen de forma lumínica, en un medio que parece estar más cercano a lo digital que su homólogo impreso. Cada uno de estos aparatos, además de lograr reproducir la imagen nos dan la posibilidad de manejarla, de cambiarla o de borrarla si es requerido, su conexión con la matriz digital es sin duda más estrecha que una impresora. Por medio de estos periféricos lumínicos la imagen se vuelve más versátil y nos permite mostrar una importante característica de las posibilidades de la imagen digital, la movilidad o animación. Los medios lumínicos nos presentan entonces una imagen más ligada al medio digital y por lo tanto más asertiva.

Nunca antes existió un medio cuya capacidad de apropiarse de las tareas de otros fuera tan grande. Quizás se debe a que su tecnología, el código binario, que es tan versátil como para poder emular lo que sea. Me parece entonces, según este razonamiento, que

el verdadero sistema análogo es en realidad el digital, en el fondo es él el análogo (según la enciclopedia Encarta, análogo se refiere a algo semejante). Y es que el medio digital lo que pretende desde sus comienzos es imitar (mímesis) al cerebro. En el procesamiento de datos, todo se reduce a algoritmos que nos dan resultados y éstos se traducen en las funciones que luego nombramos como saturar la imagen, iluminación global, o convertir a modo RGB, por nombrar algunos ejemplos. Entonces se podría decir que todo proceso que pueda ser el resultado de un cálculo, puede tener su análogo en lo digital.

La imagen digital es dependiente entonces de una traducción, es dependiente del interfaz gráfico que hace entendible para nosotros los códigos propios de lo digital. (Ver pág. 50) Esta traducción es a veces llevada a extremos, en cuanto crean una solución inmersiva, desarrollando así un trompe l'oeil digital, que ciertamente cumple la función de sus antecesores, de engañar al ojo y hacer creer que lo que está ahí es real.

Capítulo II :

Desarrollo y Análisis del Trabajo Personal

1. Descripción Formal del proceso de trabajo.

El trabajo visual que a continuación describo y analizo en cuanto a su construcción, es concretamente la (casi) culminación de una seguidilla de ejercicios que se hicieron durante el año 2002.

Lógicamente muchas de las inquietudes aquí planteadas vienen de períodos anteriores a ese año, pero la concretización de éstas se dio en el taller de V año.

Llegar a la factura de este trabajo visual, por lo menos de lo que he conseguido hasta ahora, me llevó hacer varias pruebas, ya sea en el montaje, en sus componentes, e incluso causó más de alguna confusión con respecto a los conceptos que éste envuelve. Cada una de esas pruebas se convirtió sin embargo en una culminación en sí misma, entonces, así como se puede ver el conjunto de trabajos como un proceso completo, éste también se puede concebir separado en tres partes:

1.1. El Comienzo

La inquietud que me llevó a realizar este montaje, era el estudio de la luz natural que entraba por las ventanas de un determinado espacio y en base a estas luces, crear objetos 3D digitales que parecieran iluminados por la luz real.

Con este procedimiento quería acercarme a la fotografía desde un soporte determinado, el digital. Se formaba entonces una mezcla entre lo que está aquí, nuestro entorno físico representado por la luz solar y su incidencia sobre los objetos, y de la imagen ficción de la realidad.

Ejemplo de objeto modelado e iluminado en base a la luz solar. En este caso lo presento mostrando 5 de sus lados, llevando el objeto que en el monitor se ve voluminoso, al impreso de los planos que lo componen.

El ejercicio en si hacía referencia directa a la VR (realidad virtual), a lo inmersivo, más que a la relación o distancia que existe entre el

lenguaje de la luz y las imágenes digitales.

En concreto, se hicieron pruebas de color a una hora determinada de día, para percibir la luminosidad del recinto. Se hicieron pruebas con imágenes impresas e imágenes en, el monitor. Como muchos lo han dicho, cabe recalcar que este último soporte es el adecuado, si se está hablando de imágenes digitales. En el caso de las imágenes impresas, estas se saldrían del formato digital para pasar a los medios impresos, lo que nos habla de un soporte totalmente distinto. Modelé entonces, por medio de un programa para crear 3D diferentes objetos que parecían recibir la luz que entraba por la ventana.

El problema que encontré en este trabajo fue que las imágenes, hacían notar demasiado su carácter digital lo que no dejaba ver mi reflexión acerca de la iluiminación y su incidencia sobre los objetos, por esto el trabajo parecía sólo hacer referencia al desesperado intento que algunos tienen de que la “realidad virtual” se convierta en realidad-realidad, o logre engañar nuestros sentidos completamente. Por otro lado, se produjo el problema de que la luz natural tiene la característica de variar muy rápidamente, por lo que en términos prácticos, hizo en cierta forma, que la finalidad visual buscada, fracasara.

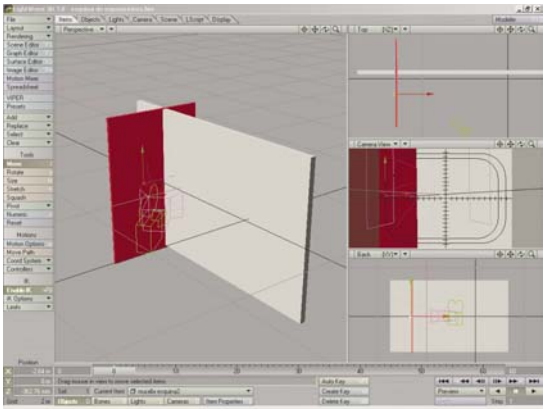
Vista del montaje de la segunda propuesta. Aquí se puede ver la comparación entre lo real y lo ficticio dentro del contexto de mi trabajo.

1.2. Segunda Propuesta Visual

En la segunda etapa por lograr una relación equilibrada entre lo que podríamos denominar, los dos universos del proyecto (el fotográfico y el digital), dejé de lado, para empezar, el uso de la incontrolable luz natural que cambia su temperatura color e intensidad según la hora del día y la época del año. A cambio, usé un foco halógeno con el que se crearía una escena de iluminación, el cual representaría el factor fotográfico en el trabajo. Finalmente decidí que el medio más adecuado para representar lo binario sería asimismo un medio netamente digital, en este caso, un monitor.

Esta alusión al factor fotográfico se convirtió dadas sus características, en una especie de objeto, que eventualmente podría haber funcionado en sí mismo, dándole más autonomía y, en buenas cuentas, una presencia de mayor peso al elemento fotográfico en el trabajo.

Para elaborar esta escena de iluminación se escogí un sector de la sala, un vértice para ser más precisa. Uno de los lados de este vértice fue pintado de color rojo y el otro fue dejado con el blanco base del lugar. Un foco halógeno estaba enfrentando esta esquina y proyectaba un círculo de luz justo en el vértice, esta luz hacía que el rojo y el blanco de la muralla cambiaran su tonalidad, caractericé así la capacidad de la luz, de hacer que las materias cambien su apariencia ante la mirada del espectador. Por otra parte, el componente digital fue creado utilizando la interfaz de un monitor, en donde imité la situación del vértice iluminado. Para lograrlo, construí la imagen digital *in situ*, es decir, teniendo el modelo real de iluminación, y creé a partir de éste un símil digital.Este fue hecho por un programa, que por medio de algoritmos, logra emular intensidades lumínicas, puntos de iluminación, temperatura color y en general todas las características imaginables y controlables de una luz del mundo físico.



En esta imagen podemos ver la apariencia del programa con el que reconstruí la escena de iluminación del lugar de montaje. El programa cuenta con cuatro ventanas simultáneas, en donde se puede ver a un mismo tiempo cuatro vistas diferentes de lo que se está modelando, animando o iluminando.

Al igual que toda interfaz gráfica, este programa toma los nombres de la realidad para comprenderlo con mayor facilidad, es así como nos podemos encontrar con denominaciones como spotlight, luz de relleno, luz direccional, etc., lo que provoca una mayor comprensión entre el computador y el usuario.

Aún habiendo copiado un referente, lo que mostraba el monitor lograba en cierta

medida ser un ente independiente, mas no tanto como lo fui requiriendo.
Si bien estos objetos se percibían bien separadamente, en su conjunto como instalación, no estaban funcionando, en cuanto a su disposición espacial y en cuanto al uso de materiales. El espacio ocupado por la instalación se reducía a 60cms de ancho, 200cms de alto y a 250cms de largo (tomando como largo el espacio que dividía el plinto que sostenía al monitor y el vértice de la sala. El espacio usado se reducía a un mínimo en el sentido horizontal y una distancia vertical demasiado prominente, lo que ocasionaba una desconexión visual de la relación entre el monitor (escena digital) y el vértice (escena luminosa).

En cuanto al uso de los materiales, sucedía que el monitor provocaba un desorden que se salía de la pulcritud y rectitud de los otros objetos, debido a que estaba sin carcasa, estado que dejaba ver todo su interior, pero dentro del contexto del trabajo, esto se convertía en una anécdota. Por otra parte, aún cuando este modelo luminoso, hacía más evidente el lado fotográfico del trabajo, carecía de algo tan simple como la belleza o dicho de otro modo, no interesaba si estaba ahí o no, porque carecía de una intención más marcada y parecía, paradójicamente, una solución facilista para el montaje.

1.3. Tercera y última presentación

La tercera fase y final del trabajo consistió en buscar un modelo más interesante en el que se hicieran más evidentes algunos de los aspectos que se querían resaltar en cuanto a las características de la fotografía. Continuando siempre de la base de que lo que representaría a la fotografía sería aquello que nos recordara a la iluminación, y también específicamente, la luz: agente genérico de la fotografía. A esto quise agregarle un segundo dato descriptor, apuntar hacia el carácter indicial de la fotografía, en donde el objeto a ser representado por ella,debió haber estado presente en el momento de su “captura”.

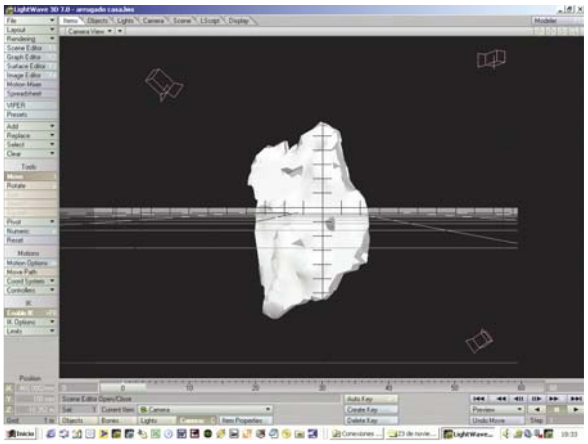
Imagen del papel arrugado escaneado, imagen base que dio paso a la última de las tres fases de mi trabajo.

La escena en este caso se volvió hacia el objeto, el

cual nos remitiría hacia un papel arrugado. Este papel, tiene la característica de lograr una gran gama de grises al ser iluminado, sobre todo si esta iluminación se trata de una luz rasante con respecto a su superficie. Para corroborar esto, escaneé un papel arrugado. El fin era entonces combinar esta escena/ objeto iluminado con algo que nos recordara la presencia de la huella en la fotografía. Al combinar ambos parámetros obtuve un objeto hecho a partir de la técnica de vaciado, técnica ancestral, que es usada para conseguir moldes en negativo de tal objeto, con los cuales se puede obtener una reproducción en positivo. Creé con esto lo que podríamos nombrar como "papel de yeso", el cual al ser iluminado, tornaba su materialidad en otra, convirtiéndose en un objeto por si mismo, pero que sin embargo, nos remitía al proceso de reduplicación, al ser montado con otros de su misma clase. En total, los objetos montados fueron seis, cada uno tenía una dimensión de 16cms. x 18cms., y la superficie de todos fue mantenida tal como habían salido de su molde.

"Papel de Yeso"

En cuanto a la imagen digital, ésta una vez más hacía referencia a su símil de la realidad. El objeto fue hecho íntegramente en el computador, e iluminado de forma que sus pliegues fueran resaltados. Para esto utilicé tres focos digitales ("virtuales") más la luz ambiental (global), dada por defecto en todo programa para generar imágenes 3D. El objeto fue animado, por lo que parecía rotar sobre un fondo negro, y además se agregó al fondo negro una franja vertical en su costado izquierdo.



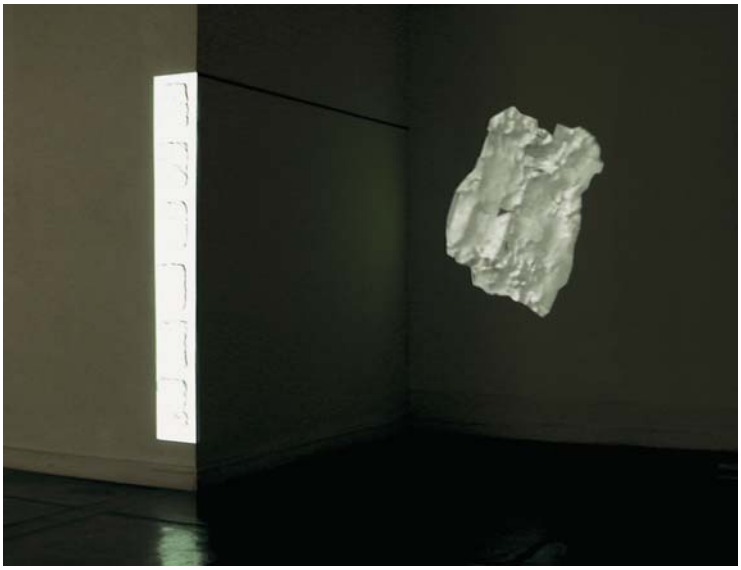
Segundo objeto modelado., y esta vez animado sobre un fondo negro.

El método para reproducir e integrar al montaje este objeto digital, fue la proyección

mediante un data show. La proyección fue hecha sobre el vértice invertido de una muralla y sobre los muros contiguos. Entonces lo que sucedía, era que por una parte, uno de los muros contenían la proyección del objeto digital, el cual, por lo demás se encontraba en constante rotación en ralenti. Por otra parte, en el otro muro, que sobresalía en 1,5mts. al otro, contenía los objetos de yeso, los cuales estaban dispuestos en forma vertical siguiendo la línea del vértice.

Las formas de yeso quedaban entonces iluminadas por la misma luz que proyectaba la imagen digital, utilizando para este efecto la sección blanca del fondo del objeto. Entonces, gracias a esta luz, y aunque venía de frente, los objetos resaltaban su tridimensionalidad espacial, tal cual lo hacía el objeto digital con sus luces digitales.
Por medio del emplazamiento del montaje y aprovechando esa saliente en el muro, se formaba así un espacio tridimensional, que describía espacialmente lo mismo que sucede en el espacio 3D digital, en donde hay un eje X, un eje Y y un eje Z. Se lograba entonces, en este último paso, la conexión entre las instancias a comparar, conexión que en los pasos anteriores no había logrado y que sin duda, era un aspecto de gran relevancia para conseguir un montaje integrado y coherente.

Vista del montaje de la tercera propuesta acá descrita.



2. Análisis Conceptual

Luego de aclarar en un comienzo los referentes de investigación , tanto las definiciones de los conceptos que más se ciñen a la idea a ser representada por el montaje, como de los referentes de investigación temática, procedo a analizar de la forma más clara posible el contenido conceptual inserto en el trabajo visual.

Como ya aclaré, el móvil que me llevó a realizar este ejercicio o investigación acerca de materiales, de medios y de lenguaje; comienza básicamente por una inquietud de saber en qué terreno me estoy moviendo al utilizar ciertas herramientas para la creación; cuáles son sus características denotativas y cuáles no lo son.

Por una parte, tenemos el mundo de las imágenes, la génesis de la información mediatizada, tecnologizada, la que sin duda ya está absolutamente impregnada en nuestras vidas. Debido a esta cotidianización de la imagen inserta en el día a día, es que ciertamente, no estamos habituados a hacer análisis acerca de la génesis de lo que reconocemos como imágenes, ni hacemos una subdivisión conciente de lo que conlleva semiológica y comparativamente una imagen con otra.

Es por esto que durante un año, me dediqué a buscar la forma más asertiva posible, de representar visualmente la división, y la conjunción que existe en la generación, génesis de dos formas de imagen: la imagen hecha por medios digitales y la imagen hecha por medios fotográficos.

2.1. La representación de la imagen fotográfica

Cuando tuve que hacer presente el elemento fotográfico en la presentación, primeramente pensé en recurrir diréctamente a una imagen fotográfica, a un papel impregnado con haluros de plata que representaran este estado de imagen. Sin embargo, muy pronto me di cuenta de que la imagen fotográfica, no emanaba las características que le son propias. Su génesis se ve opacada por la cotidianidad, por su presencia excesiva y familiar en nuestro paisaje cotidiano. Fue entonces que busqué otra forma de representación del medio fotográfico, un modo más encriptado, pero que mostraba las características del

medio fotográfico, un modo más encriptado, pero que mostraba las características madre de la fotografía: en primer lugar el carácter indicial y en segundo lugar una de sus materias primas: la luz.

La indicialidad, ya tan mencionada por muchos autores, sigue maravillando a todo aquel que la descubre. La capacidad de captar todo lo que tiene en frente sin escapársele ni el más mínimo detalle es sin duda su broche personal. Propuse entonces a la fotografía en forma de metáfora.

"Metáfora: La metáfora ha sido considerada tradicionalmente como una compración abrevaida, similitud brevior.... La metáfora designa un objeto mediante otro que tiene con el primero una realción de semejanza. Cuando decimos "cabellos de oro" queremos expresar "cabellos rubios como el oro". Los estudios modernos de retórica han abandonado la definición de metáfora como compraración abreviada y se han propuesto incidir en la génesis lingüística de la traslación. En *cabellos de oro* la metáfora *de oro*, no indica, como es obvio, un referente, sino un significado traslaticio, es decir, distinto del literal. La metáfora, como la metonimia y la sinécdoque, realiza un desplazamiento de significado". (Diccionario de Retórica, 1989)

Ocupé para esto el recurso de la técnica de vaciado en yeso, técnica que propone implícitamente que el objeto representado, o dicho más asertivamente, que el objeto replicado, contiene efectivamente la mayoría de las características del objeto matricial o a ser copiado. Tal como lo hace el mecanismo del medio fotográfico, el objeto copiado en yeso, en este caso un papel arrugado, mantiene todo el detalle y las características de un papel arrugado, sin embargo no **es** el papel arrugado, no es en realidad el papel, sino que es una ficción de este. Implícitamente y por medio de una luz del proyector que reproduce y traduce lo que está programado en el computador, iluminé estos objetos/papeles de yeso haciendo entonces presente el segundo elemento a tener en cuenta; la iluminación y por consiguiente, la luz. Pero ciertamente que el acto de iluminar el objeto de "papel de yeso" con la misma luz que proyectaba la imagen digital, provocaba entonces una conjunción de ambos medios, que si bien estaban expresamente separados genéticamente, se veían unidos por un hilo conductor que les era común a ambos. La búsqueda de una

iluminación lo más particular e intencional posible, me llevó entonces a ocupar la luz proveniente del proyector, que azarosamente, en cuanto a que yo no lo había notado, tenía la trama propia de los monitores, ya sea de computador o de televisión.
Esta trama, hacía aún más fuerte este lazo con el objeto indicial que hacía referencia a la fotografía, ya que se veía proyectado en la superficie blanca del objeto.

2.2. La Presentación de la Imagen Digital

Se da aquí el uso de la imagen binaria, en un principio a modo de parangón para luego convertirse en un ente autónomo e independiente del objeto real representación física de la fotografía.

Me explico, en los primeros ejercicios para concretizar esta relación entre lo uno y lo otro , la imagen digital estaba supeditada a los acontecimientos externos. Intentaba entonces de que la imagen que se veía dentro del monitor copiara o simulara a lo que tenía frente a sí en su referente real. A modo de modus operandi, al realizar el segundo ejercicio, en el cual el modelo a seguir era el vértice rojo del lugar, preparé la imagen digital en el mismo lugar en donde sería montada. Es decir, el lugar de montaje en ese segundo ejercicio era de vital importancia, más que para el tercero y final. En este ejercicio, modelé la imagen digital, desde un punto de vista en donde esta lograba completar lo que el cuerpo del monitor no dejaba ver del vértice. Aparecía así una representación de lo que teníamos atrás y no podíamos ver por la presencia de este cuerpo sólido; esta imagen se convertía entonces en una especie de ventana, pero ventana que se tapaba a si misma, creada en base una interfaz gráfica que sigue siempre el modelo de hacer referencias a la realidad, iluminé entonces este modelo digital con luces; pero con luces asimismo, digitales. El acto de iluminar con estas luces, frente a su homólogo de la realidad implica por una parte, la copia de un referente, la copia del estar ahí, pero además es el acto de copiar el acto. La iluminación digital, actúa desencriptadamente, tal cual lo haría la iluminación en la realidad. Se crea así el nexo aglutinante entre lo que está aquí y lo que está allá. Al igual que la ondas lumínicas, la luz digital crea un simulacro, que engaña a la inteligencia, al hacer creer que ésta realmente cumple la misma función que las luces electromagnéticas. El objeto iluminado se mueve y ésta permanece estática, crea

entonces formas y contraformas, así como degradaciones de color y fuertes contrastes. El engaño es casi perfecto si el espectador no reflexiona acerca de lo que está viendo.

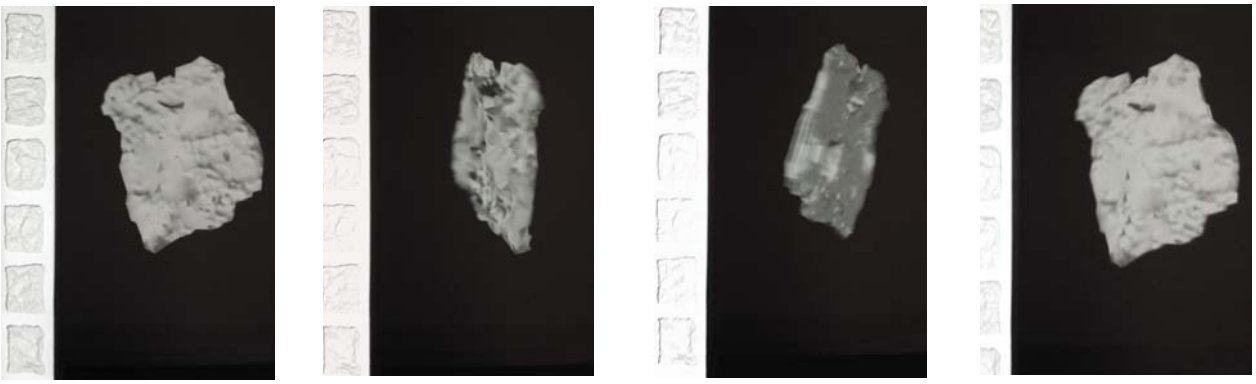
Sin embargo, al reflexionar acerca de qué era lo que realmente estaba moviendo mi investigación, me di cuenta de que esta capacidad de especie de camuflaje, no era lo que estaba buscando. La premisa era simplemente la relación entre ambos componentes, y no una inserción de uno en el otro. El equilibrio visual entre ambos debía contrapesarse perfectamente, para lograr la relación ideal.

En cuanto a eso decidí crear este otro objeto no reconocible que se trataba de una copia por contacto, aludiendo a la capacidad de ser index de la imagen fotográfica. El primer paso a seguir fue en forma casi automática, recordé por un instante las representaciones pictóricas de papeles arrugados, ningún otro material que yo haya visto me recordaba tan bien la presencia y la acción de la luz, los pliegues se definen perfectamente ante esta presencia lumínica. Ante esta acción creé la primera imagen de lo ideado, el scanner provocaba una imagen, limbo entre los dos polos a los cuales quería poner en relación o en comparación. La máquina, el scanner, tiene la característica de ser por una parte un codificador: la imagen sobre su vidrio es fotografiado, captado por una luz; es sin duda un mecanismo que sigue los parámetros de lo indicial, sin embargo, realiza también lo que rige a lo digital, la codificación, lo que contiene la información captada por mecanismos físicos, es enseguida vuelta una malla de números inentendible para quienes no somos sabedores de tal código algorítmico. Conseguí por este mediador, un objeto primario, una imagen primaria, la que sería el referente para concebir ambos estados de imagen en la instalación. Esto ayudaba al equilibrio que estaba buscando, de que ningún sector tuviera más peso, o dicho de otro modo, de que ningún elemento del montaje fuera el modelo o referente del otro. Cada uno jugaba un rol con sus propias características, y estas mismas características formulaban un todo, por medio del uso del espacio tridimensional de la sala.

Este espacio volumétrico al que me refiero al describir el trabajo en su formalidad, trataba por una parte, de armar por medio del espacio un agente aglutinante. La saliente en el muro, provocaba un espacio explícitamente tridimensional, los ejes X, Y y Z estaban ahí presentes para recordarnos una de las características básicas del espacio en el

cual nos movemos y del cual la imagen generada tecnológicamente saca sin duda sus referentes.

Sin embargo, la imagen digital conserva aún algo que le es propio sólo a ella, y se encuentra ajena al campo de las imágenes fotográficas: el movimiento. Esta es una de las características que sin duda hace tan atractivo a estas imágenes. Existe esta posibilidad irrestistible de darle movimiento, de alejarse de la estaticidad de la fotografía para acercarse a los 29.97 cuadros por segundo del video o a los 24 por segundo del cine. Por otra parte, esta rotación en la imagen, sobre un fondo negro, proboca en cierto sentido la ilusión de estar ahí, de estar “dentro” del muro.



Secuencia de los estados de rotación del objeto en la imagen digital proyectada.

La proyección se convierte en parte del muro, en una suerte de trompe l’oeil no tan efectivo como los originales murales en esta técnica, sino que más bien con una cuota de extrañeza, y sin dejar de olvidar que lo que está siendo observado proviene de un proyector, mas la proyección logra en cierta medida “introducirse en el muro”, y moverse dentro de él, recordándonos que la imagen está hecha con una técnica para crear imágenes en 3D, aún cuando el fin no era recordar tan específicamente el tipo de imagen digital que estaba ocupando.

2.3. La relación entre ambas

La conexión entre ambas imágenes/objetos se daba entonces por cuestiones espaciales en la instalación, pero también por relación genética, de lo que las unía en su concepción. Fue imprescindible para esta relación, la existencia de este referente mitad digital, mitad fotográfico, en su concepción. Los objetos mostrados en la instalación no eran, en ninguno de los dos casos el origen y ni uno de los dos era la copia. Ambos eran representación y tenían un referente en común, un referente que apelaba a la reproductibilidad, a la referencialidad, a la capacidad de representación y de código que envuelven las imágenes. Entes que traen consigo una carga que va más allá de la visualidad, más allá de la retina; en buenas cuentas, que traen consigo una infralectura, que con la familiarización se va haciendo cada vez más confusa y que con la novedad se exacerba, haciéndose demasiado presente el medio del que proviene y no dejando descubrir las sutilezas del lenguaje implícitas en su medio original.

No estoy segura si en este caso sea pertinente decir que “el medio es el lenguaje”, más bien, podría decir en este caso, que el medio hace al lenguaje, y que el lenguaje se basa primeramente en el medio que le corresponde. Simplemente este análisis a dos puntas de la creación de imágenes parte de la inquietud de relacionar mi comienzo del manejo de la imagen aprendida, con aquella que luego me interesó, pero que aún no logro ver con ojos familiarizados. Es por esto que necesito hacer estas relaciones, que tal vez sean de primeriza, pero que sin duda han ayudado a aclararme en cierta medida las posibilidades y capacidades, además de lo que conlleva la utilización de una cosa u otra al momento de querer presentar un mensaje visualmente.

Las formas de yeso quedaban entonces iluminadas por la misma luz que proyectaba la imagen digital, utilizando para este efecto la sección blanca del fondo del objeto. Entonces, gracias a esta luz, y aunque venía de frente, los objetos resaltaban su tridimensionalidad espacial, tal cual lo hacía el objeto digital con sus luces digitales.

Por medio del emplazamiento del montaje y aprovechando esa saliente en el muro, se formaba así un espacio tridimensional, que describía espacialmente lo mismo

que sucede en el espacio 3D digital, en donde hay un eje X, un eje Y y un eje Z. Se lograba entonces en este último paso, la conexión entre las instancias a comparar, conexión que en los pasos anteriores no había logrado y que sin duda, era un aspecto de gran relevancia para conseguir un montaje integrado y coherente.

Palabras al Cierre

Cierro aquí una etapa de mi investigación. Seguramente, muchas de las líneas acá escritas son ya el comienzo para nuevas interrogantes, y muchas dudas también quedaron sin ser contestadas. Pero guiándome por las preguntas orientadoras que estipulé en un comienzo, he aclarado algunos puntos acerca de la relación acerca de ambos medios, como que ambos al venir de la tecnología de las máquinas poseen muchos puntos en común, tanto la fotografía como la imagen digital han dado vida a imágenes con un lenguaje característico. En el caso de la fotografía, estos códigos están ya bien estipulados, en cambio en el caso de la imagen digital, no tiene tras de si estudios tan abundantes, por lo que aún nos permite una holgura en su manejo, dejándonos proponer con mayor soltura en relación a la fotografía. Sin embargo es esta calidad de "adolescente" de la imagen digital la que también nos confunde al momento de querer usarla, de a veces no saber cómo abordarla.

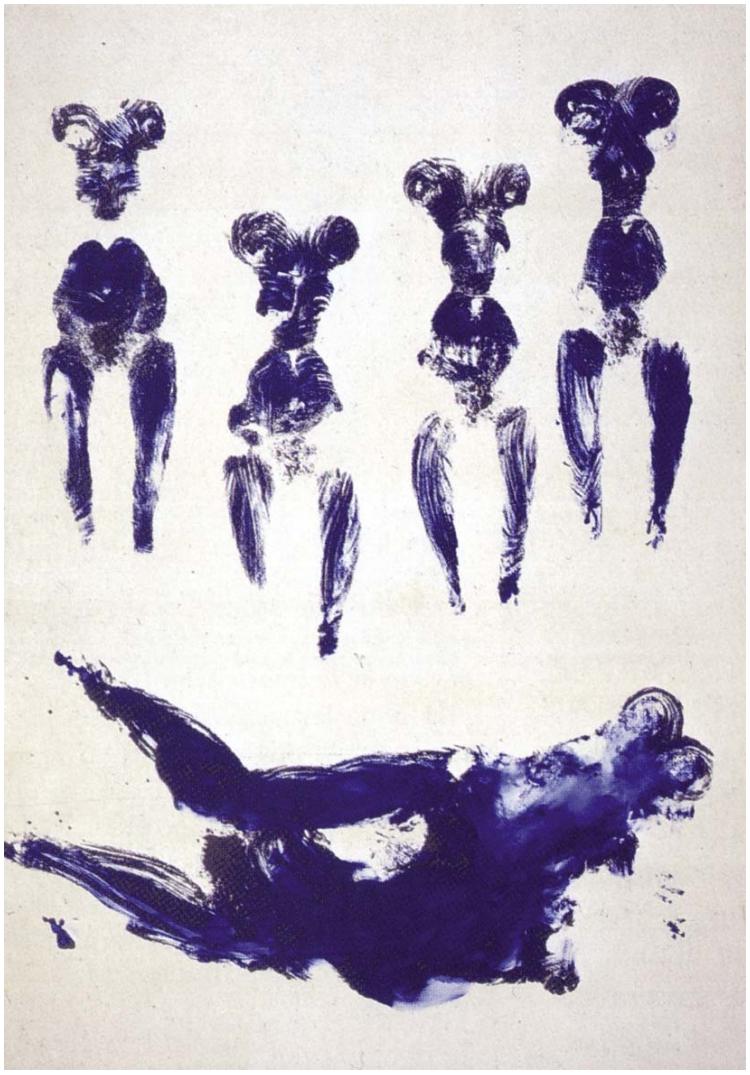
Esbocé en un comienzo la existencia de una imagen postfotográfica, me parece que tratándose de la imagen digital podríamos tomar ante tal aseveración dos posturas: por una parte, en cuanto al sentido cronológico y tecnológico, creo que se puede hablar de una imagen postfotográfica, en cuanto a que utiliza tecnologías diferentes a las de la fotografía y lógicamente porque fue creada años más tarde; pero por otra parte, la imagen digital, también se aleja de la imagen fotográfica, abarcando así otros campos de la imaginería. Asimismo podría decirse entonces, que la imagen digital es también una imagen postpictórica y postescultórica, además de postfotográfica. Digo esto, debido a que a medida que fui trabajando con este medio y al correr de esta investigación, me fui dando cuenta de las múltiples conexiones que esta imagen tiene con la pintura y la escultura, y esto se nota sobre todo por la capacidad del medio digital de apropiarse de las denominaciones que otros medios ocupan.

Prefiero entonces, dejar algunas interrogantes abiertas que han ido apareciendo con el tiempo, porque, como ya lo dije en la nota preliminar, no hago este estudio para levantar una investigación científica, sino que el fin es mi familiarización con el medio digital.

Apéndice
Imágenes y Notas

Una modelo durante la performance de Antropometrías de la Época Azul 1969.

ANT. 74, 1960



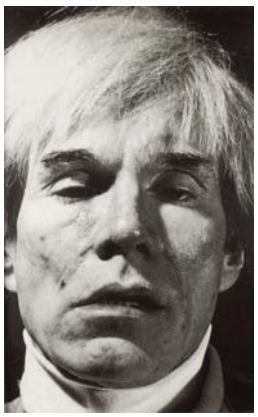
Junto con las improntas positivas positivas, hay también improntas negativas, en las que la pintura se pulvarizó alrededor de los modelos con una pistola, dejando las formas de los cuerpos en blanco. En algunas ocasiones también se combinan ambas técnicas. Todas tienen en común un carácter de huellas, si bien se ha eliminado la mano directa del artista y las impresiones se llevan a cabo en un ritual público o privado según instrucciones precisas. (Weitemeier, 1995)

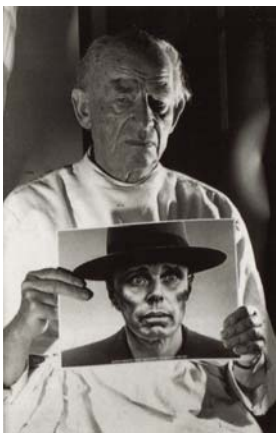
Menciono a los fósiles por su conexión metafórica con la fotografía, al igual que las máscaras mortuorias, los fósiles son huellas de que hubo una conexión entre materiales, una acción directa de uno sobre el otro.

Máscara mortuoria de Gustav Mahler.

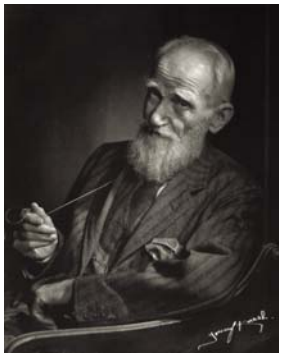
Máscara mortuoria de Marat asesinado.

Máscara mortuoria de Napoleón.



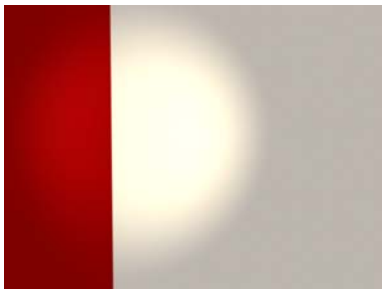


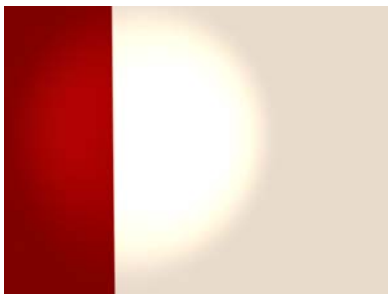
Se puede apreciar por medio de estas imágenes la diferencia de autores tan dispares como Gottfried Helnwein (1948 -) y Yousuf Karsh (1908 -), en cuanto a su uso de la imluminación con sus modelos. Mientras Karsh es un vívido exponente del retrato clásico, Helnwein experimenta con una iluminación mucho más atrevida.

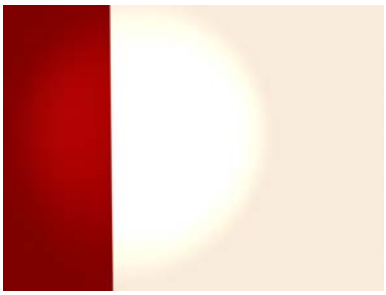


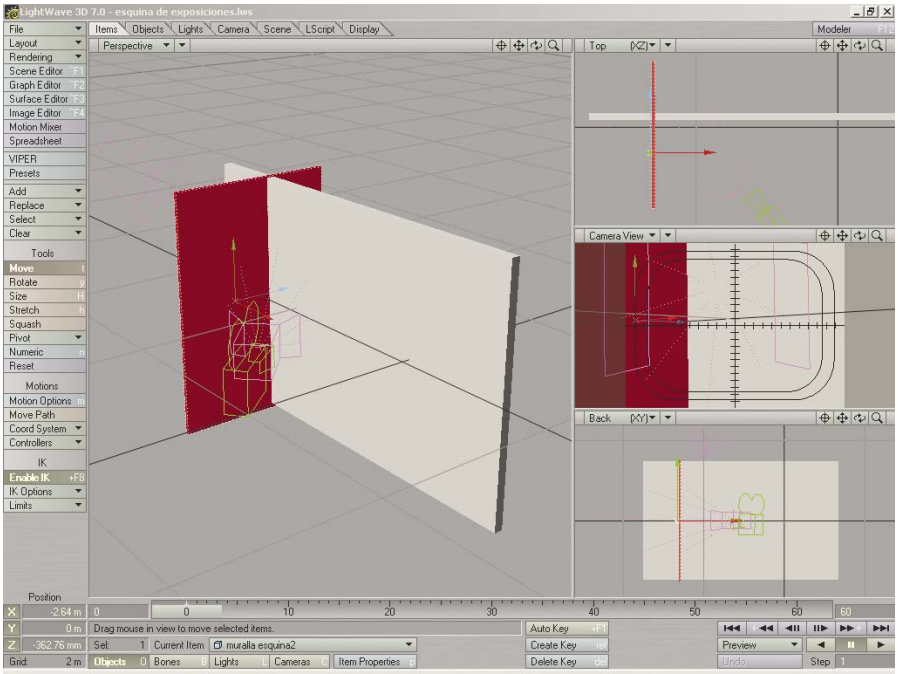
Lugar escogido en la sala para realizar el modelo de iluminación, luego pintado de rojo y finalmente representado digitalmente.

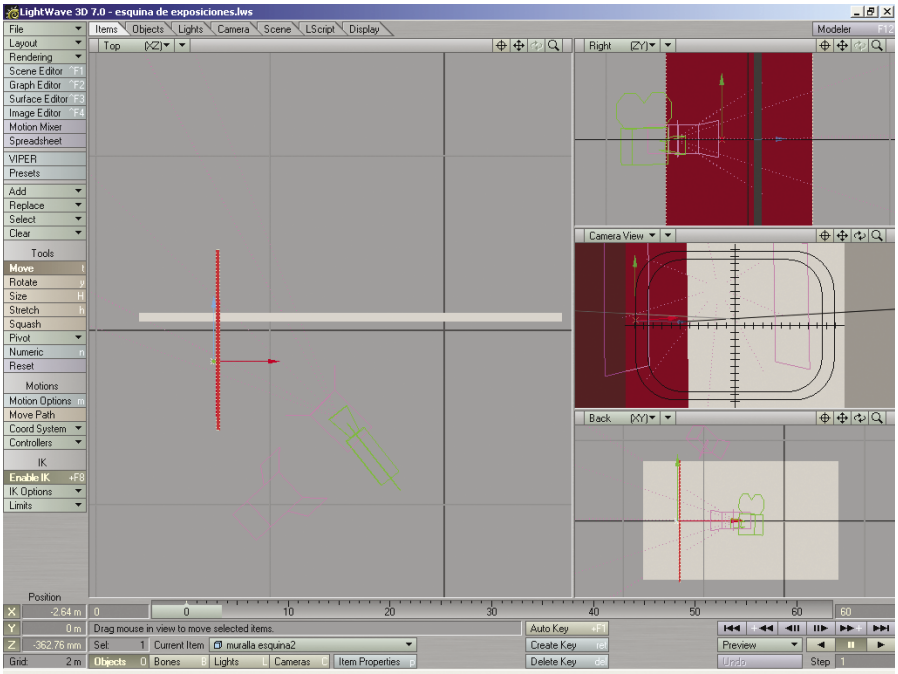
Representaciones digitales, desarrolladas con diferentes intencidades de luz.



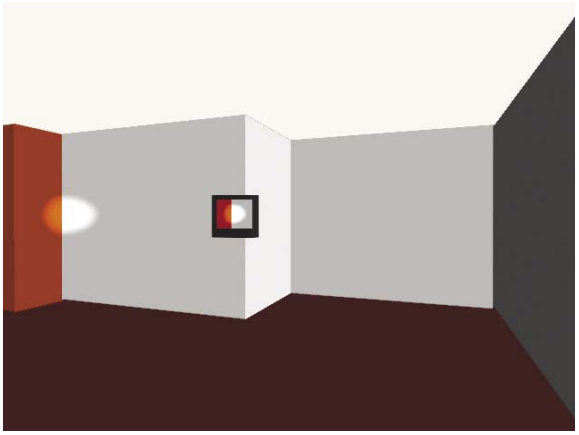


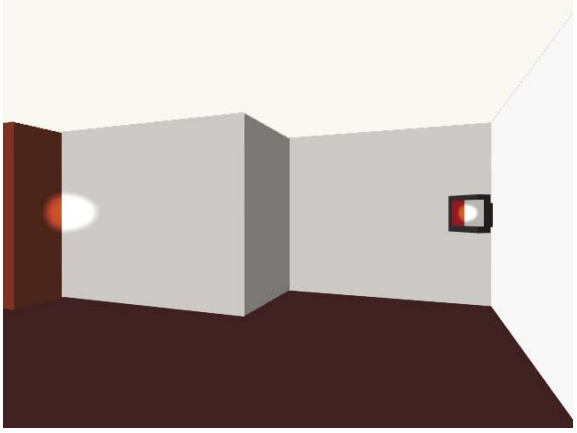






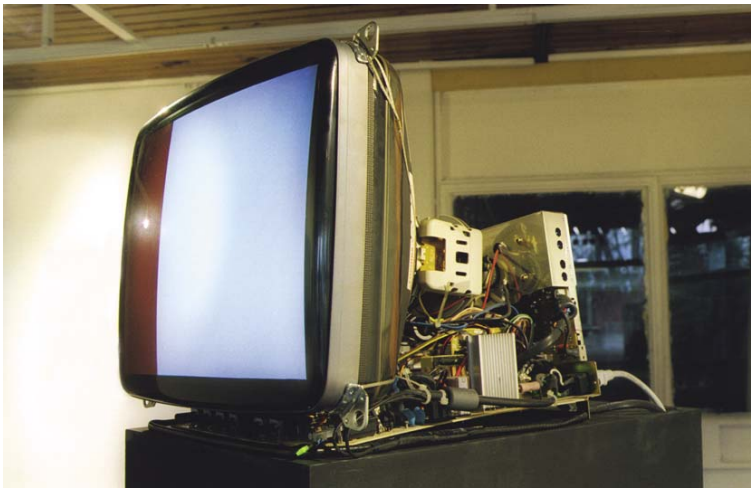
En los programas de modelación y animación 3D, todas las formas adquiridas son hechas en base a polígonos. En este caso, podemos ver dos paralelepípedos que se intersectan, representando el vértice pintado de rojo de la sala de montaje.
Como se puede apreciar en esta imagen, tenemos vistas de diferentes ángulos del mismo objeto.
Además se pueden ver los iconos que representan las luces digitales en color verde y en color magenta, la cámara, que vendría siendo el punto de vista fijo desde donde se verá la imagen una vez terminada.

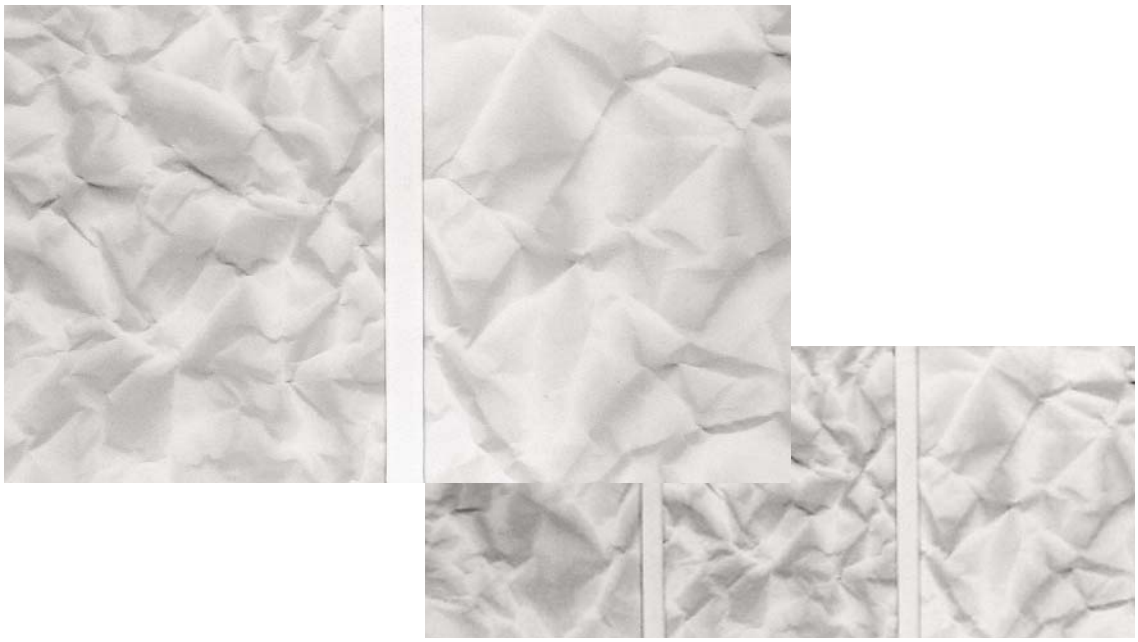




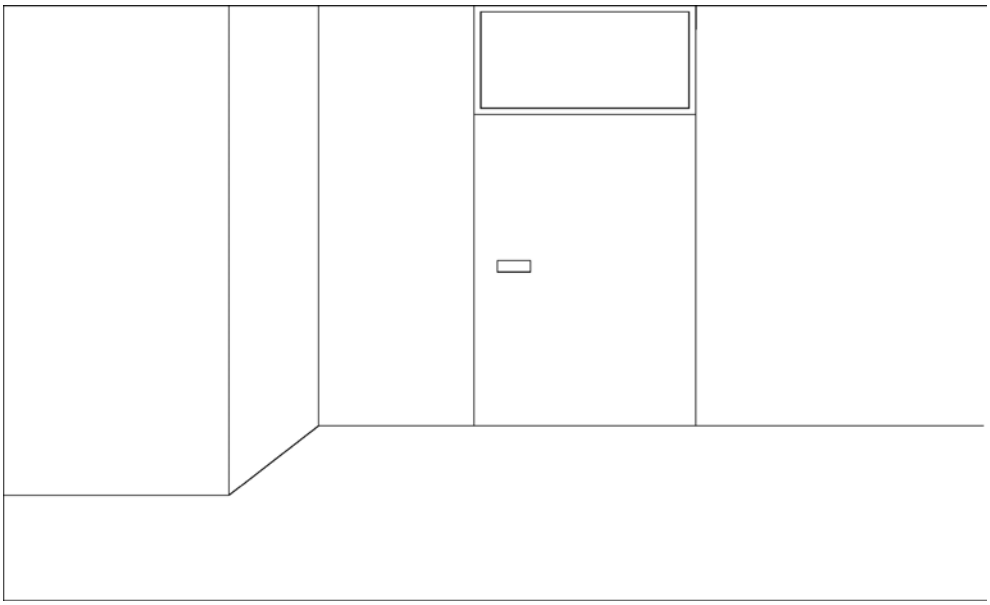
Representaciones esquemáticas del espacio de montaje. Estas propuestas de montaje sólo quedaron como maquetas, ya que nunca fueron realizadas en la práctica.

Vista 3/4 del monitor sin carcaza.

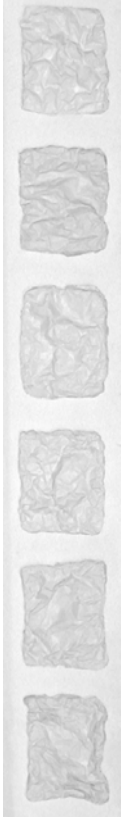




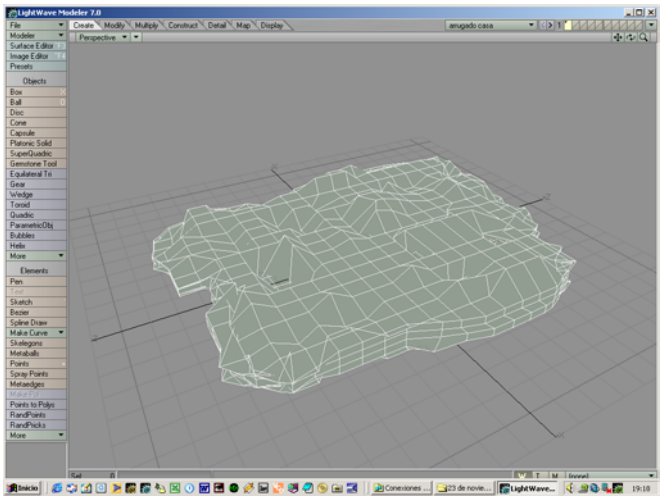
Pruebas de papel escaneado, imagen digito - indicial que luego sería el elemento inicial para comenzar su representación en yeso y digitalmente.
Más abajo, el código que estructura una imagen digital, específicamente del papel arrugado, visto a modo de texto.

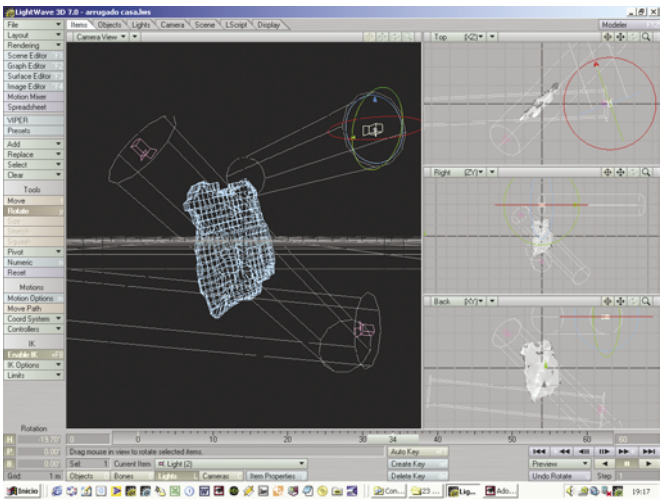


Esquema del espacio elegido para montar el tercer trabajo.

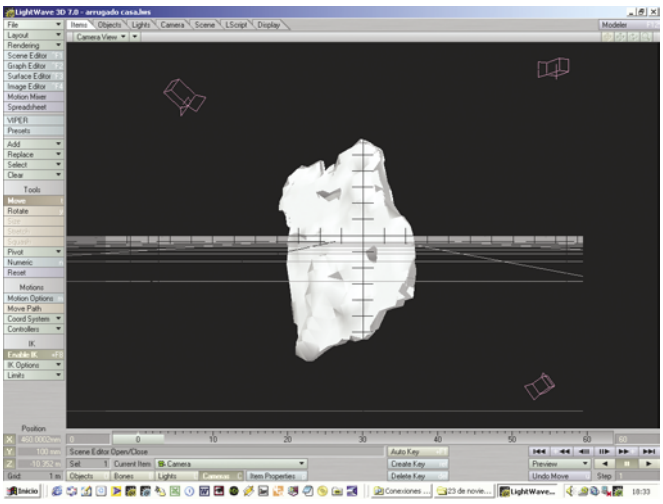


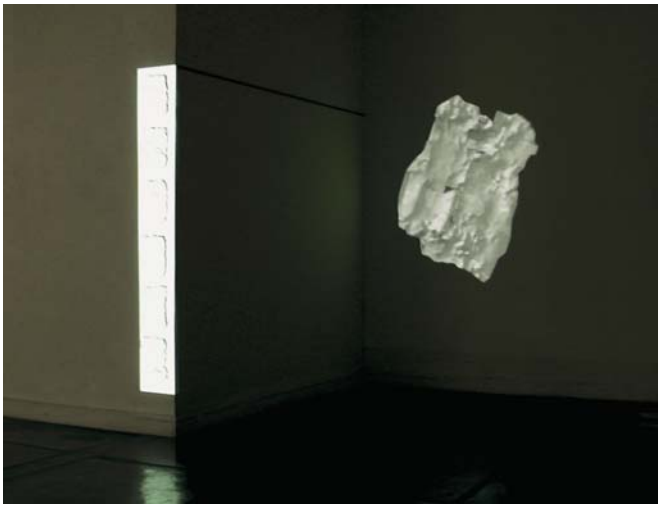
Modelos de yeso, los que fueron dispuestos verticalmente en el montaje. La huella del papel está presente y plasmada en el material.





Vistas del modelado y animación del modelo digital.
Al igual que al hacer la esquina roja, aquí se pueden ver diferentes vistas, además de la cámara y las luces.





Montaje finalizado.

Bibliografía

-Benjamin Walter, Discursos Interrumpidos I: La obra de Arte en la Epoca de su Reproductivilidad Técnica, Editorial Taurus, Buenos Aires 1989.

-Bermejo Miguel, Geometría Descriptiva Aplicada, Editorial Alfaomega, México 1999.

-Bolloch Joëlle, et.al, Le Dernier Potrait, Editions de la Reunión des Musées nationaux, Paris 2002.

-Dubois Philippe, El Acto Fotográfico, Piados Comunicación, Barcelona 1994.

-Fontcuberta Joan, El Beso de Judas, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 1989.

-Gubern Román, Del Bisonte a la Realidad Virtual, Editorial Anagrama, Barcelona 1996.

-Gubern Román, El Eros Electrónico, Editorial Taurus, Madrid 2000.

-Levis Diego, Arte y Computadoras, Editorial Norma, Buenos Aires 2001.

-Marchese Angelo, Forradellas Joaquín, Diccionario de Retórica, Crítica y Terminología Literaria, Editorial Ariel, Barcelona 1989.

-Martínez Elizabeth et. Al., Introducción a los Lenguajes La Fotografía, Laborde Editor, Rosario 2001.

-Microsoft, Enciclopedia Encarta, 1999.

-Mueller Conrad, Licht und Sehen, Rohwohlt Taschenbuch Verlag GmbH., Hamburg 1969

-Museum Ludwig Colonia, La Fotografía del Siglo XX, Benedikt Taschen Verlag, Köln 1997

-Popper Frank, Art of the Electronic Age, Thames and Hudson, London 1993.

-Ruhrberg Karl et. Al., Arte del Siglo XX, Vol I, Benedikt Taschen Verl. Köln 1999.

-Sontag Susan, Sobre la Fotografía, Editorial Edhasa, Barcelona 1996.

-Viñas Manuel, Técnicas de Infografía, Editorial Osborne McGraw-Hill, Madrid 2000.

-Weitermeier Hannah, Yves Klein, Taschen Verlag, Köln 1995.