

<https://dx.doi.org/10.12795/Fedro/2021.i21.02>

## **El reordenamiento de la fotografía más allá de su estatuto indicial: nuevos imaginarios y narrativas sobre la imagen foto contemporánea para su educación**

Víctor Murillo-Ligorred // Nora Ramos Vallecillo

Alfonso Revilla Carrasco

Universidad de Zaragoza

### **Resumen:**

El presente artículo trae al frente una de las posibilidades actuales de nuevos imaginarios que amplían los territorios de la imagen fotográfica, más allá de una definición del término clásico, interrumpido por las nuevas formas de hacer de las imágenes en nuestro tiempo. Esta circunstancia está propiciada por la incursión de nuevos *softwares* de edición y creación de imágenes que se apropian de la estética de la imagen lúcida convirtiéndose, en su apariencia, en auténticas fotografías. Para ello, primero centramos el debate de los nuevos imaginarios y visualidades que tienen lugar en términos de velocidad y eficiencia, a medio camino de los mundos físicos y digitales. Segundo, se aborda la apariencia como la clave para la presentación de estas imágenes, llegando al tercer punto, donde las herramientas digitales son generadoras de nuevos contenidos e identidades que pasan inadvertidas entre las fotografías. En cuarto lugar, se analiza la capacidad de agencia de esta iconografía con los espectadores. Finalmente, se despliega una teoría para la ampliación de los horizontes fotográficos basada en autores y teorías de los últimos años.

**Palabras clave:** Imágenes, fotografía, educación, arte contemporáneo, index

**Abstract:**

This article brings to the fore one of the current possibilities of new imaginaries that expand the territories of the photographic image beyond a definition of the classic term, interrupted by new ways of making images in our time. This circumstance is caused by the incursion of new image editing and creation software that appropriates the aesthetics of the lucid image, becoming, in its appearance, authentic photographs. For it, we first focus the debate on the new imageries and visualities that take place in terms of speed and efficiency, halfway between the physical and digital worlds. Second, appearance is addressed as the key to presenting these images, reaching the third point, where digital tools are generators of new content and identities that go unnoticed among the photographs. Fourth, the agency capacity of this iconography with viewers is analyzed. Finally, a theory is deployed for the expansion of photographic horizons based on authors and theories of recent years.

**Keywords:** Image, photograph, education, contemporary art, index

## Introducción

La fotografía, desde la superación de su estética como documento a partir de la segunda mitad del siglo XX, pasó a formar parte de los discursos artísticos como miembro de pleno de derecho, dentro de las propias instituciones artísticas. Autores como Edward Ruscha, Mike Mandel, Larry Sultan o Dan Graham son ejemplos que llevaron a la fotografía hacia nuevos territorios alejados de una función clásica, entendida únicamente en términos de documentación de lo representado. Así, la estética de lo banal, lo anodino, lo indiferente, eclipsaron la atención de los fotógrafos, quienes realizaron series identificadas con una pesada y reiterativa búsqueda del anonimato, así como de la falta de singularidad del objeto representado, aumentando el espacio discursivo de la fotografía considerablemente. Las piscinas, las gasolineras, las carreteras, las casas americanas se convierten en el objeto de estudio de la mirada de los fotógrafos, siendo confundidas en un primer momento con los libros de viaje, con la promoción del estilo de vida americana y con el amateurismo puramente. Sin embargo, estos actos fundacionales de una estética de lo banal, surgió con fuerza en los años sesenta, en las postrimerías de la modernidad y los albores de la postmodernidad, cambiando el sentido de lo representado. Desde este punto de vista, las fotografías se presentan como objetos que dialogan con la cultura, con la sociedad, desde su propia condición de índices históricos. Es decir, la ampliación de los territorios discursivos y las narrativas de la fotografía se ha mantenido durante casi medio siglo en esas prácticas representacionales siempre al amparo de la condición indicial de la imagen foto. Esto nos sitúa en el debate actual sobre la fotografía y las imágenes. Como señala Boehm:

Se ha hablado mucho en los últimos años de la actualidad de las imágenes. La creciente marea mediática hace que las imágenes sean omnipresentes. Y, sin embargo, no hemos tomado conciencia, sino es de un modo muy esporádico y sin apenas desarrollar, de las preguntas que las imágenes nos plantean (2006: 7).

En este contexto, y a la luz de la reflexión que reclama Boehm, juegan un papel fundamental el desarrollo de nuevas aplicaciones móviles y software digitales que, en los últimos tiempos, han hecho que la estética de lo que entendemos por imagen fotográfica se mantenga, prescindiendo, a su vez, de lo que caracteriza a cualquier fotografía, el esto ha sido barthesiano.

Este imaginario de distinta y muy variada procedencia se nos trae al frente en forma de fotografías, películas, vídeos, gifs, memes, cinemagraphs... Así como, para ello, las redes sociales juegan un papel fundamental en la transferencia y circulación a nivel planetario.

La aparición de estas nuevas imágenes de estética y apariencia fotográfica hacen que debamos reflexionar sobre lo que entendemos hoy por fotografía. Su abundancia y creciente democratización, se sitúan en un territorio donde lejos de distinguirlas, consiguen ocupar el lugar de las fotografías tradicionales. Por ello, no se trata de un malestar semiótico, en cuanto a la denominación de esos imaginarios sino, por el contrario, de comprender la nueva situación y considerar las posibilidades materiales que permiten una reorientación de las cualidades fotográficas a la luz del nuevo contexto.

Para ello, analizamos primero los principios de singularidad, atestiguamiento y designación que se dan en toda fotografía, en virtud de la búsqueda de esos principios que separan a la fotografía de cualquier otra imagen que no lo sea:

Así, el signo indicial se presenta, en primer lugar, en términos de singularidad en tanto que remite a esa huella física, a la marca indicial única que tiene un solo referente a través de la luz. Peirce (1933) señala que individuos, unidades singulares, colecciones singulares de unidades y continuos singulares, mientras que Barthes (2007) lo centra en el particular absoluto. El principio de singularidad indicial tiene el origen en la unicidad misma del referente. Este, por definición no puede repetirse existencialmente, como señala Dubois, jamás puede cruzarse dos veces el mismo río (Dubois, 2008: 66).

En segundo lugar, el principio de atestiguamiento trae al frente la naturaleza misma de la fotografía. Testimonio, certificación y ratificación de la existencia del objeto que existió. En Barthes lo encontramos en el esto ha sido de toda imagen.

En tercer lugar, el principio de designación muestra lo que llama la atención en la fotografía. El punctum barthesiano que señala con el dedo hacia algún lugar. El mensaje sin código, la potencia designadora vacía de contenido, que no afirma nada, solo dice allí.

Desde este punto de vista, la fotografía puede mentir sobre la cosa dicha, pero jamás lo hará sobre su existencia puesto que esos tres principios funcionan para situarla en los términos de literalidad y causalidad que necesita para ser considerada como auténtica fotografía.

Hasta este momento no tenemos dudas de qué es una fotografía y de qué no lo es. Sin embargo, existe una creciente tendencia de imitar a las fotografías que se ha venido gestando desde los años sesenta y se centra en lo que Moxey (2015) señala una búsqueda de una división clásica entre una crítica de la representación y un énfasis en las propiedades de la imagen como presencia.

Nuestro estudio centra de una parte una crítica de la representación y, de otra, la búsqueda de esas propiedades de presencia como también apunta Gumbrecht (2004) en los medios digitales puesto que la apariencia de las imágenes que pretenden ser fotografías se diluye entre el mundo físico y el mundo digital en una democratización cada vez mayor por el uso de software digitales a través de dispositivos, cada vez más usuales, en nuestras sociedades.

Desde una genealogía en la imitación de ciertas prácticas artísticas en la suplantación de fotografías, encontramos a artistas como Gerhard Richter:

Pintar a partir de una fotografía forma parte del proceso de trabajo. No es una característica distintiva de mi visión, es decir, no sustituyo la realidad con una reproducción de la ella, con un mundo de segunda mano. Yo recurro a la fotografía como Rembrandt recurrió al dibujo y Vermeer a la cámara oscura, para hacer un cuadro. Podría prescindir de la fotografía y el resultado seguiría presentando el aspecto de una fotografía copiada. Así, de hecho, los conceptos “reproductivo” o “directo” carecen de sentido. (Richter, 2003: 18).

Richter pinta, o crea, un mundo fotografiado como señala Luc Lang (2003; 95). Sólo es posible pintar como él lo hace. Donde todo está mediado por el aparato fotográfico, solo cabe hacer pinturas como fotografías, o mejor aún, fotografías con pintura. Richter crea un tipo de pintura que en esa suerte de imágenes encontradas se convierten en una pintura ready-made. Es decir, traslada la imagen, punto por punto, desde la objetividad de la foto a la objetualidad del cuadro. Richter se embarca en un debate de lo fotográfico en relación con una suplantación de lo pictórico. Entendiendo la pintura como un arte de máquina y considerando que hace fotografías con pintura.

En la actualidad, una buena parte de las prácticas artísticas contemporáneas entienden las imágenes a través de los medios digitales, tanto por su propia materialidad en esos mismos términos, como en su forma de visualización globalizada a través de la circulación y la velocidad. La sintetización de imágenes, un camino emprendido en los años setenta del siglo pasado, se ha posicionado al frente considerando que las imágenes no tienen sentido fuera de la producción/creación, distribución y circulación de los entornos digitales. Las imágenes, en su default mode, son creadas para ser mostradas. Esta condición en la actualidad se ha vuelto exponencial al dinamizarse su exposición a través de la viralidad digital, perdiendo el sentido de exposición al recrearse continuamente en ella. Las imágenes, en su circulación y como señala Virilio al respecto de “La ilusión locomotriz”, se convierten en la verdad de la visión, al igual que las ilusiones de la óptica se asemejan a las de la vida. El propio Virilio, citando a Godard

señala: "El cine es la verdad 24 veces por segundo" (1998). No hay ya un único sol, con el motor nació un nuevo sol, capaz de cambiar las leyes de la visión y de vaciar la bolsa de la memoria, que suele quedar, en este sentido, llena, detrás de lo que se ve. Para percibir lo fugaz, lo fosforescente, lo instantáneo (figuras directas o indirectas producidas por las prótesis tecnológicas), la visión, pasiva, desprendida de la memoria, tiene que ser guiada". En este caso, la guía en tanto que imagen, nos sorprende, o mejor, nos desconcierta.

### **La apariencia como estrategia en la presentación de las imágenes**

Como se ha señalado, la imagen fotográfica se asienta, desde su inicio, en sus máximas de certificación, atestiguamiento y designación, una literalidad y causalidad que guarda memoria con el objeto al que representa. Esta singularidad de la imagen, hace que su condición de literalidad sea irremplazable. Por ello, y sin embargo, a pesar de los distintos esfuerzos de los virtuosismos en la creación de nuevas imágenes de apariencia fotográfica, estas imágenes nunca pueden alcanzar tal estatuto ontológico en términos estrictos y desde definiciones tradicionales, puesto que su falta de existencia singular empírica, de conexión física con su referente, son imprescindibles para considerarlas como auténticas fotografías. El índice como signo que imita punto por punto a la realidad en forma de huella no se ve alterado: ni en la imagen foto analógica, ni tampoco en su versión digital.

Hasta este momento, la problemática no existe, puesto que, por muy parecidas a las fotografías, estas imágenes siguen perteneciendo al ámbito de lo procesual, lo rudimentario y la mediación de la técnica del artista, frente a una fotografía que es inmediata, mecánica y literal sin ningún tipo de mediación. Estas nuevas imágenes de apariencia visual fotográfica tienen su origen, generalmente, en impresiones captadas de la realidad, transformadas luego a partir de las posibilidades de la imagen digital en nuevas realidades que, a su vez, se alejan de la inmediatez del índice y, por tanto, de la certificación que supone el término esto ha sido.

Sin embargo, su verosimilitud y apariencia hacen que las confundamos con auténticas fotografías o fotografías puras, por su apariencia que imita una estética que trasciende su condición ontológica de propiedades físicas.

Son imágenes que suscitan, por tanto, forzar nuevas perspectivas en el discurso sobre lo fotográfico y sobre lo tecnológico, con sus particulares maneras de presentar sus objetos, para, en definitiva, desarrollar una crítica actualizada desde el interés de los nuevos

medios digitales y reconsiderar qué hace en la actualidad que una imagen sea una fotografía.

Desde este punto de vista, la condición indicial es tan solo una manera de entender la fotografía. Puesto que el tipo de plano, la luz, la composición o todas las cualidades que componen el lenguaje fotográfico se cumplen con estas nuevas imágenes que pretenden ser auténticas fotografías.



Imagen I

Proyecto de realidad virtual de N-VIDIA. <https://www.neoteo.com/esta-gente-no-existe-retratos-creados-por-inteligencia-artificial/>

Un claro ejemplo de esto mismo lo encontramos en el proyecto de creación de retratos con inteligencia artificial de N-VIDIA, el gigante gráfico, que suscita nuevas formas de creación de retratos a partir de la gestión de datos que circulan por la red. Son imágenes que combinan aspectos de múltiples personas generando una especie de replicante ficticio, que no pertenece a nadie en particular, a partir de las posibilidades del software digital. Como señala Barthes “la fotografía puede mentir sobre el sentido de la cosa, siendo tendenciosa por naturaleza, pero jamás podrá mentir sobre su existencia (...) toda fotografía es un certificado de presencia” (Barthes, 2007: 151). En estos casos, la

fotografía puesto que no es tal, miente sobre su existencia además de hacerlo sobre el sentido de la cosa, pero se confunde con ella a través de su estética. Nuevamente, encontramos imágenes que se camuflan con la apariencia de una fotografía y que circulan por la red como auténticas imágenes indiciales, creando y descubriendo lo real al mismo tiempo como señala Belting.

Más allá del proyecto del gigante gráfico, otra aplicación que está revolucionando la creación de imágenes por el alto grado de nitidez y detalle que puede conseguirse con sus herramientas es el software Procreate, un programa de Apple, para Ipad Pro.

### **Procreate y sus mundos de creación**

La proliferación de software digital de creación de imágenes ha provocado que ciertos caminos del arte contemporáneo se fijen en el mundo de lo digital como una vía de escape y producción de imágenes de nueva factura donde a través de la circulación, ocupen un espacio que estaba consolidado por el espacio discursivo de lo fotográfico. Programas como el Procreate de Apple, son una herramienta del mundo de lo técnico al servicio de la representación, con recursos y filtros capaces de crear imágenes tan perfectas como las realizadas por una cámara fotográfica con la guía de un agente que se sitúa a medio camino entre el artista, el diseñador y el informático.

Este imaginario centra una realidad que debe ser analizada por la estética y los nuevos discursos sobre lo icónico. Se trata de imágenes creadas sobre la pantalla táctil de un ipad, los denominados dispositivos o tabletas digitales que, con los dedos, dibujan con mayor perfección y virtuosismo que la mejor cámara hace fotografías. Su encuadre, su enfoque, su precisión, su apariencia fotográfica, el plano, el ángulo, se acerca a lo que conocemos como fotografías. Si en los años setenta el hiperrealismo se preocupaba de imitar a las fotografías o ser más perfectas que ellas mismas, todo ello desde la materialidad de la pintura, la utilización de este tipo de software sustituye la práctica pictórica por la gestión digital de datos, filtros y capas, a través del enmascaramiento y sustitución del índice de las fotografías tradicionales.

Las fotopinturas digitales de Kyle Lambert creadas a partir de Ipad pro con la aplicación Procreate son un ejemplo concreto de imágenes que pretenden ser fotografías a través de las posibilidades del medio tecnológico. Como apunta Osborne, lo fotográfico invade la escena, capturando la esencia pictórica, y transformándola en cuasi-fotografías. Una imagen que muestra claramente lo que explicamos es la referida al retrato hiperrealista del actor Morgan Freeman. En esta imagen no somos capaces por más que lo intentemos



de averiguar su origen, si esta proviene del mundo de lo icónico y por tanto, de la mano de un artista, o de si proviene de la huella de una cámara fotográfica. Su condición de imagen digital y su apariencia impiden que podamos distinguir una de otra: no solo eso, sino la estética fotográfica de la que hablaba Richter cuarenta años antes sigue estando presente.



Imagen II

Retrato con IPAD y software Procreate de Morgan Freeman.

<https://www.semana.com/reproduccion-de-fotografia-de-morgan-freeman/368515-3/>

En este imaginario el concepto de pintura está presente únicamente en un sentido figurado, ya que la desmaterialización de la imagen digital en un sentido clásico del término impide cualquier recuerdo o rastro con una técnica tradicional pictórica. Incluso, prescindiendo del modelo, la imagen podría continuar pareciendo una fotografía. Algo parecido ocurre con los retratos realizados por Tomasz Welne con la herramienta digital Ipad pro y su aplicación procreate. Los retratos se diluyen entre lo real y lo verosímil, no desenmascarando el engaño y alimentándose de forma continuada en el trampantojo a través del cual se expresan. Lo mismo sucede con la obra del artista zaragozano Jaime Sanjuán, a medio camino entre la fotografía y la pintura, con unas imágenes que trascienden a través de su apariencia la propia condición indicial para relacionarse directamente con el mundo de la fotografía.

Más allá de la pintura hiperrealista, esta nueva iconografía se encuadra dentro de los cauces de la tecnicidad de la imagen contemporánea. Solo a través de las prótesis tecnológicas como señala Virilio es posible alcanzar este imaginario. Los objetos, como

en este caso son los hardware con los que se crean las imágenes, son la única parte física del proceso de creación. Las imágenes, a través de los distintos algoritmos, la interacción con los dedos del artista, y su puesta en circulación, consiguen parecer auténticas fotografías de estudio. En este caso, y para que la magia de la fotografía aparezca, deben intervenir tres elementos fundamentales, el software, el artista y la visualización en la pantalla; entre los tres consiguen presentar una imagen que, a pesar de la procesualidad de su configuración, simula ser una fotografía en términos de apariencia. Estos tres factores, agentes de este tipo de imaginario, actúan de la siguiente manera:

Primero. El software, a través de su espacio físico representado en forma de tableta digital, debe poner al servicio del artista las condiciones de posibilidad para que suceda. El software tiene la capacidad para que, con la habilidad del artista, éste convierta a la imagen en la imagen buscada. Pero son las codificaciones y algoritmos los que permiten que esto suceda. Las imágenes se traen al frente de forma procesual, continuada y desde su construcción a través del error. Aquí, el concepto de presencia entrelaza dimensiones temporales, como la experiencia en tiempo presente y dimensiones espaciales, que involucran aspectos relacionados con la distancia, la proximidad y la corporeidad (Martínez Luna, 2018). Esto es clave para comprender ante el tipo de imagen que nos encontramos puesto que, al no tener una relación de causalidad como sucede con las imágenes foto tradicionales, al prescindir de esa máxima donde la certificación de una presencia, el esto ha sido no se convierte en un esto no ha sido, obtenemos una imagen que comparte con la fotografía su apariencia, pero, en ningún caso, ni la inmediatez del aparato, ni tampoco la literalidad del referente real. El software nos brinda la oportunidad de hacer fotografías que, a su vez, no lo son, o mejor, no pueden ser consideradas como tales por no responder a la categoría de índice. Las construimos mecánicamente, asistidos por los filtros y capas del programa, alejándose con esto de la máxima de Peirce. Sin embargo, el concepto de presencia se viene adelante como en las fotografías. La presencia hace que estas imágenes de apariencia fotográfica tengan que ver con la corporeidad de una fotografía digital y, en este sentido, son una cosa tridimensional que va más allá de la bidimensionalidad de la imagen, puesto que tienen una presencia material en el mundo, tanto en el digital como en el físico.

Segundo. El artista, con sus dedos, consigue estirar las posibilidades representacionales del software creando una imagen tan perfecta como cualquier fotografía. El oficio de pintor no se expresa en este sentido. No existe rastro, huella, empaste o pincelada. No alberga ningún recuerdo ni memoria con una imagen procesual. Si a comienzos del siglo XX la fotografía vino a liberar al arte de su representación, en los últimos tiempos parece que la dependencia con la realidad es más fuerte que a mediados del s. XIX.

La tecnicidad del medio, el antiestilo de su propia configuración hacen que las imágenes pertenezcan al mundo de lo técnico y nuestro encuentro con él se funde en la percepción de una imagen que fuerza un pensamiento hacia lo tecnológico y lo aleja del rudimentario del oficio del pintor. Como señala Virilio (1998), el arte desaparece incesantemente bajo la intensa iluminación de los proyectores y propagadores. Nuevamente, la apariencia es la que determina este resultado y la espectacularidad de la propia imagen es la que borra cualquier rastro de mano que exista detrás para su realización.

Tercero. La visualización y circulación en las pantallas es parte indispensable de este imaginario. Si no existiese la condición de pantalla digital, el alcance de estas pseudo-fotografías no causaría el mismo efecto. Las redes hacen que podamos ver y experimentar las imágenes de un modo que nunca antes había sucedido. El artista huye de los empastes, de las pinceladas, de todo gesto que recuerde a un cuadro tradicional; su objetivo es el de realizar una imagen técnica, mecanizada y con la ilusión de ser inmediata (Flusser, 2001: 31). La pantalla nos sumerge en la realidad empírica, heredera de una cultura televisiva donde lo que aparece es verdad. Se centra en mostrar y reproducir de forma fiel los contenidos digitales que circulan por la red. “Quien quiera que controle el territorio lo posee. La posesión del territorio no es primordialmente un asunto de leyes y contratos, sino, primero y mayormente, un asunto de movimiento y circulación” (Virilio, 1998: 50)

Estas imágenes artísticas en su apariencia de imágenes fotográficas se sitúan en lo que asimilamos como fotografías, en buena medida por su circulación a través de las pantallas con las que fueron creadas, hacen que debamos replantearnos qué entendemos por imagen foto en la actualidad.

### **Capacidad de agencia de las imágenes de estética fotográfica**

La relación que el espectador mantiene con este imaginario podemos analizarla desde la aproximación a una teoría de la agencia material secundaria de las cosas, donde los sujetos y los objetos establecen una relación dialógica traspasando la condición estática de agente y paciente (Murillo-Ligorred, 2019), dentro de las fluctuaciones que pueden establecerse a través de esta particular vida de los objetos (Gumbrecht, 2004, Moxey, 2015). Partiendo del análisis de los dos términos fundamentales con los que Alfred Gell en su conocida *Arte y agencia* (1998) inicia su teoría, centrados en el “agente” y el “paciente”, encontramos una primera relación en la acción del productor de imágenes, en forma de agente. La asistencia del software también se sitúa cerca del plano del

productor, en este caso, es la herramienta necesaria con la que construir las imágenes. Sin embargo, su condición técnica las sitúa del lado opuesto, en posición de paciente de la acción de un sujeto. A su vez, el efecto producido sobre la superficie de la pantalla con los dedos sitúa al objeto en la acción del paciente. Esta primera relación de los distintos elementos que traen al frente la imagen técnica que establece un diálogo en la dirección en la que el agente es el artista o productor y el paciente la herramienta, el objeto con el que se construye la propia imagen. Existe una causa y un efecto que determinan que esto sea de este modo, por tanto, observamos una clara intencionalidad en la creación de este tipo de imaginarios.

Esto es, El artista hace un trazo o activa un recurso y por esa acción el software reacciona y ejecuta la orden. El propio Gell señala al respecto: “De forma típica, el agente lleva a cabo una acción y el paciente recibe o es el objeto de esa acción” (Gell, 1998: 5).

Pero, más allá de este primer nivel de interacción entre el sujeto de la acción y el objeto de la misma, podemos encontrar una capacidad atribuida al propio objeto. El objeto con su capacidad de afectar al artista también se enviste con una capacidad de agencia sobre éste. No se trata de buscar en las imágenes unas capacidades que no poseen. No se trata de ningún tipo de animismo en ellas, ni de atribuir propiedades que no pueden realizar o expresar. Las imágenes por sí solas no tienen una intencionalidad puesto que no son seres intencionales, ni poseen una capacidad de investirse en formas de hacer concretas. A pesar de esto último, las imágenes imponen una presencia particular que va más allá de la mera transmisión de intenciones ajenas (García Varas, 2019).

Sin embargo, la capacidad de agencia la encontramos en Gell cuando matiza al respecto, “un agente puede ser no sólo una persona sino también un objeto, una obra de arte, que es percibido como parte de una serie de secuencias causales, eventos causados por la voluntad, la intención y la mente” (Gell, 1998: 5). En la capacidad, como bien advierte Murcia Serrano (2019), a propósito de Gell, que “la mirada del idólatra llega a cruzarse con la mirada que la imagen le dispensa” (125). Las secuencias causales son, en este caso, las propias funciones informáticas del software activadas por la voluntad del productor. Un ejemplo son los denominados renderizados del software que definen las imágenes hacia una apariencia real de las mismas. El término de renderizado es un anglicismo que se refiere al proceso de generar imágenes visibles a partir de la información digital que introducimos en la tableta física. En este sentido, los renderizados son ejemplares, al igual que sucede con el dibujo, porque si bien la mano no está controlada por la línea que se prefigura antes de ser dibujada, el trazo que aparece es siempre una suerte de sorpresa para el dibujante: “En este punto uno se vuelve el espectador de sus propios esfuerzos por dibujar; esto es, uno se vuelve paciente” (Gell, 1998:45). Aquí es donde el objeto se

torna agente, en la sorpresa que muestra al dibujante y con un claro matiz claramente antropológico y social, en virtud del cual solo puede entenderse que un objeto sea agente en un entramado de relaciones comunitarias que se objetivan (Murcia Serrano, 2019: 126) a través de una agencia propia de los seres intencionales.

En este sentido, los trazos se transforman a partir de las posibilidades técnicas del software en imágenes de apariencia fotográfica. Las imágenes emprenden un viaje a partir de su propia creación que se expresa en términos de circulación acelerada y velocidad. “Las imágenes en movimiento adquieren nuevos significados y se abren a nuevos usos a través de su circulación en red” señala Martínez Luna (2019). A través de su circulación, las imágenes solamente muestran el resultado final de todo su proceso. Únicamente somos capaces de ver y observar su último paso, aquel que simula una fotografía. En este contexto de circulación a través de la velocidad, las imágenes son focalizadas, apropiadas, publicadas, compartidas e intercambiadas en los distintos dispositivos digitales, situaciones que no las desenmascara, puesto que, en la visualización de su finitud, lo que nos muestran es una cuasi-fotografía. El ritmo nos impide mirar más allá, reconocer en este imaginario si estamos ante una fotografía o ante un producto digital ficticio. Eso, o al menos, la capacidad de reflexión de ante qué estamos. De modo que, la velocidad de circulación es la clave central de la eficiencia comunicativa de la imagen (Martínez Luna, 2019). Es la imagen, en su circulación, la que ejerce una agencia sobre los espectadores en tanto que éstos observan una imagen foto, o la apariencia hiperrealista indetectable en la pantalla de una imagen de software. La agencia se encuentra en la inestabilidad que produce la imagen en el espectador, que lo subyuga o lo afecta de algún modo. La forma en que estas imágenes procesuales se presentan como inmediatas pasan por auténticas fotografías. Nuestra relación con ellas se establece en términos dialógicos interactuando con nosotros no solo por lo que cuentan, sino desde el medio en que lo hacen.

### **Nuevas narrativas sobre la foto objeto: horizontes para su ampliación**

Las imágenes procedentes de software digital, como las presentadas a partir de la aplicación informática de procreate, muestran una clara alusión de presencia y pertenencia al mundo de las fotografías y prefieren la interpelación directa al juego retórico, se sienten más cómodas en la metalepsis que en la elipsis: se presentan delante del espectador para ser percibidas y tocadas (Martínez Luna, 2019: 58). Walter Benjamin en su análisis de la fotografía en relación con las obras de arte dice que “las obras de arte pueden compartir con determinados hechos naturales -, esta presencia, que sería lo

cercano en ella, lo familiar, revela ser sólo la apariencia consoladora que ha adquirido lo lejano, lo extraordinario” (Benjamin, 2003: 46). Esta circunstancia de la apariencia cercana de las cosas es la que promueve en este imaginario una pertenencia al mundo de la fotografía, pues lo extraordinario y lo lejano, que son los mecanismos de la máquina, se camuflan tras lo cercano de su apariencia final y tienen su lugar, como señala Murcia Serrano dentro de su dimensión social que posee paralela a la existencia de los humanos (Murcia Serrano, 2019: 135). Estos objetos siguen teniendo una presencia marcada en el mundo, puesto que su condición de imagen así lo manifiesta. La desmaterialización del propio *software* con el que son configuradas no impide que en su habitar en el mundo físico y digital no posean una materialidad igual a la de las propias fotografías (Brea, 2010). El aura, en el sentido de Benjamin, que poseen estas imágenes está relacionada con la magia de su apariencia en el mundo de las fotografías (Mitchell, 2017). No existe una mediación de la mano del autor, ésta se desvanece en las funciones informáticas del programa. Los renderizados son los que aportan el realismo necesario a la imagen para su apariencia hiperrealista, por lo que el aura de la imagen se encuentra en este punto.

El resultado final de la imagen no muestra el rastro del proceso, no existe por tanto un desenmascaramiento que las sitúe en los iconos y no en lo que en apariencia las vemos como índex. La presentación de las imágenes de software se hace en términos de inmediatez y no de procesualidad, mostrando una continuidad que se relaciona con la intimidad del documento fotográfico (Murillo-Ligorred, 2019). Un imaginario que se expresan en términos de indiferencia visual, de tecnicidad y mecanicidad traídas al frente por la propia estética literal de las fotografías. Si esta estética se centra en realizar con iconos resultados que en su apariencia señalan a índices, estamos ante una circunstancia donde las apariencias marcan el resultado final de los procesos. Si nuestras imágenes digitales creadas a través de este tipo de software nos muestran un tipo de imágenes que no podemos distinguir entre la literalidad de la imagen fotográfica y el dibujo terminado de un artista, nos encontramos ante lo que en apariencia son fotografías a todas luces (Murillo-Ligorred, 2019).

Por tanto, debemos repensar qué cualidades, más allá de la indicial, ostentan las fotografías en este nuevo tiempo y cómo identificarlas. Elizabeth Edwards y Janice Hart propusieron entender las imágenes fotográficas como cosas reconocibles que tienen una dimensión material clave en los procesos de recepción, y no como un elemento pasivo que permita la apariencia de la imagen en un medio físico (Edwards y Hart, 2004). Las fotografías son entendidas como una cosa tridimensional que va más allá de la bidimensionalidad de la imagen. Las fotografías tienen una presencia material en el mundo, “como depósitos químicos sobre papel (Edwards y Hart, 2004). La fotografía se

ve atropellada por los nuevos avances tecnológicos que se apropian de su puesta en escena. Por ello, en estos términos podemos ampliar los significados de la fotografía más allá de su estatuto indicial que la ha definido y distinguido durante algo más de siglo y medio, y forzar nuevas lecturas sobre lo icónico y lo fotográfico puesto que la tecnología se incorpora de forma fuerte a la representación desde el apropiacionismo, donde una de sus posibilidades actuales es la creación de imágenes cuasi-fotografías que imitan a la realidad, y siempre lo hacen en términos de apariencia fotográfica. Señala Belting:

¿Estaba Baudrillard en lo cierto cuando distinguió nítidamente las imágenes de la realidad y acusó a la práctica de las imágenes contemporáneas de forjar la realidad, como si ésta existiera totalmente aparte de las imágenes mediante las cuales nos la apropiamos? ¿Es posible distinguir las imágenes de la llamada realidad con tanta ingenuidad ontológica? (Belting, 2011: 316)

Moxey a este respecto concluye con que los artefactos visuales nos ofrecen un acceso amplio a las dimensiones de la experiencia emocional y psíquica (2015: 117). Las imágenes fotográficas o de apariencia fotográfica mantienen ese punto de fricción entre la ausencia del cuerpo, estudiado en Belting (2011), traídas al frente por su presencia en tanto que imagen. Así, las imágenes viven en la paradoja de llevar a cabo la presencia de una ausencia o viceversa (312).

Por ello, el horizonte de la fotografía se sitúa más allá de su condición indicial. Tienen que ver, con ese carácter mortuario, que sustituyen aquella ausencia del cuerpo al que aluden, pero siempre en términos de materialidad. Según Elizabeth Edwards y Janice Hart (2004) la clave para entender estas imágenes cuasi-fotográficas, o fotografías fuera de su estatuto indicial, se sitúa en la materialidad como elemento formativo para la comprensión de las fotografías como imágenes sociales. Un enfoque que reconoce la centralidad de la materialidad y que permite mirar y utilizar las imágenes como objetos socialmente salientes, como activos y recíprocos en lugar de simples implicaciones de autoridad, control y consumo pasivo, por un lado, o de discursos estéticos y supremacistas por otro.

Las imágenes se convierten entonces en algo más que simples ilustraciones, sino universos que ofrecen una semántica creada de acuerdo a sus propias leyes que se materializa de forma inusualmente expresiva (Bredekamp, 2004: 21).

En este sentido, Hart y Edwards (2004) señalan que hay muchas formas de desarrollar y dilucidar la idea de las fotografías como cultura material. Lo fenomenológico, lo sensorial, la psicología de la percepción, la historia del coleccionismo, la historia de la exposición, la presentación, el estudio de los marcos expositivos y domésticos, la

etnografía de las prácticas fotográficas en muchas partes del mundo. Incluso en la era digital, cuando la materialidad de muchas imágenes se evapora en una serie de pulsos electrónicos, el deseo del objeto material permanece, ya que se seleccionan para imprimir fotografías producidas digitalmente, algunas en papel fotográfico, otras simplemente impresas a baja resolución en papel ordinario... La imagen se sitúa no como un derivado ni una ilustración, sino un medio activo del proceso de pensamiento (Bredekamp, 2015). La fotografía entendida más allá de su estatuto indicial y relacionada directamente con la cultura material que dialoga desde su condición de imágenes sociales nos recuerda que “los artefactos visuales se niegan a ser confinados por las interpretaciones que se les imponen en el presente” (Moxey, 2015: 126). Una ruptura en la hegemonía de la imagen fotográfica que permite desarrollar nuevas formas de crítica en el terreno de lo icónico, en las fisuras de las narrativas y en la vida social de las imágenes, que continúan desarrollándose en el campo de lo teórico y tiene un reflejo en su vertiente educacional desde el sentido de la circulación y la demanda de imágenes participadas y compartidas.

BARTHES, R. *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós. (2007).

BELTING, H. *An Anthropology of images: Picture, Medium, Body*, traducido por Thomas Dunlap. Princeton: Princeton University Press. (2011).

BENJAMIN, W. *Sobre la fotografía*. (2003).

BOEHM, G. *¿Qué es una imagen?* Munich. Bild und text. (2006).

BREA, J. L. *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal. (2010).

BREDEKAMP, H. *Teoría del acto icónico*. Akal: Madrid. (2015).

DUBOIS, P. *El acto fotográfico*. Buenos Aires: La marca editorial. (2008).

EDWARDS, E. y HART, J. (eds.) *Fotografías Historias de objetos: Sobre la materialidad de las imágenes*. Londres. Routledge. (2004).

FLUSSER, V. *La fotografía. Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Síntesis. (2001).

GARCÍA VARAS, A. Imágenes, agencia e intencionalidad. Modelos alternativos para una acción estética, en García Varas, A. (ed.), *Acción y poder de la imagen: agencia y prácticas icónicas contemporáneas*. Madrid: Plaza y Valdés. (2019). pp. 17-45.

GELL, A. *Art and agency: an anthropological theory*. Oxford: Oxford University Press. (1998).

GUMBRECHT, H. U. *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*. Stanford: Stanford University Press. (2004).

MARTÍNEZ LUNA, S. La imagen interconectada: participación, mimesis, cuidado, en García Varas, A. (ed.), *Acción y poder de la imagen: agencia y prácticas icónicas contemporáneas*. Madrid: Plaza y Valdés. (2019). pp. 17-45.



- MITCHELL, W. J. T. *¿Qué quieren las imágenes?* Vitoria: Sans Soleil. (2017).
- MOXEY, K *El tiempo de lo visual: la imagen en la historia*. Vitoria: Sans Soleil. (2015).
- MURCIA SERRANO, I. De la ausencia a la presencia. Estudio comparativo y revisión crítica de algunas teorías en torno a la agencia material e icónica, en García Varas, A (ed.) *Acción y poder de la imagen: agencia y prácticas icónicas contemporáneas*. Madrid: Plaza y Valdés. (2019). pp. 115-141.
- MURILLO-LIGORRED, V. Actos de pintura y actos de imagen a través de index en la obra de Gerhard Richter, *Aisthesis*, nº 66, (2019). pp. 97-110.
- MURILLO-LIGORRED, V. Agencia y alteraciones en la estética de la imagen foto contemporánea. Información y circulación de imaginarios digitales, en García Varas, A (ed.) *Acción y poder de la imagen: agencia y prácticas icónicas contemporáneas*. Madrid: Plaza y Valdés. (2019). pp. 197-213.
- LANG, L. The photographer's hand. Phenomenology in Politics, en Jean-Philippe Antoine, Gertrud Koch y Luc Lang. *Gerhard Richter*. París: Dis Voir. (1995).
- OSBORNE, P. Painting Negations: Gerhard Richter's Negatives. *October*, vol. 62. (1992).
- PEIRCE, C. S. *Collected Papers 4.447*; Cambridge (Mass): Harvard University Press. (1933).
- RICHTER, G. Notas 1964-65, en Gloria Picazo y Jorge Ribalta (eds.) *Indiferencia y singularidad*. Barcelona: Gustavo Gili. (2003).
- VIRILIO, P. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama. (1998).