

Nuevos conceptos fotográficos en la era digital

1. El dibujo más fidedigno

Todos sabemos lo que es una fotografía pero a la hora de describirla no resulta tan sencillo establecer una definición concreta. Lo primero que nos llama la atención, es que la palabra fotografía está formada por dos griegas: foto y grafía, foto significa luz y grafía dibujo, por lo que entendemos que una fotografía no es otra cosa que un dibujo, un dibujo hecho con luz.

Gisèle Freund (1976) habla de los antecedentes ideológicos de la fotografía, como aquellos que no tienen que ver directamente con lo que sería el invento de la fotografía, pero sí hacen entrever su idea principal. Conseguir el dibujo más fidedigno de la realidad.

Por ejemplo, en el siglo XVI, Piero Della Franchesca y Leon Battista Alberti utilizaban visores para realizar trabajos en perspectiva. Tenemos imágenes muy descriptivas de estas máquinas para dibujar en las xilografías de Alberto Durero (Imagen 1). El artilugio realiza una superposición óptica del tema que se está viendo y de la superficie en la que el artista está dibujando. El artista ve las dos escenas superpuestas, como en una fotografía que se haya expuesto dos veces. Esto permite al artista transferir puntos de referencia de la escena a la superficie de dibujo, ayudándole así en la recreación exacta de la perspectiva.





Imagen 1. Alberto Durero. *Retrato*. 1528. (Imagen extraída de la web del Museo Nacional del Prado: <https://www.museodelprado.es/>)



Imagen 2. Silueta anónima. *J.W. von Goethe*, 1780 (Imagen extraída de <https://prezi.com/7o03gtryffkq/copy-of-historia-de-la-fotografia-del-siglo-xix-a-traves-del-retrato>)

A finales del siglo XVIII surge en Francia la máquina para realizar siluetas, divulgada por feriantes, se extendió rápidamente por Alemania, Gran Bretaña y los futuros Estados Unidos. Inicialmente estos retratos de sombras se hacían a mano y los contornos eran cortados en papel negro montado sobre un fondo blanco (Imagen 2). Las siluetas forman parte de una naciente cultura popular de la imagen. En el imaginario de esta época se incrusta la familiar visión de un marco ovalado que contiene una silueta en color negro sólido, ya sea colgado en un salón o en un minúsculo camafeo, la silueta se convierte en la expresión popular del retrato en este período.

En 1786 apareció el fisionotrazo (Imagen 3), permitía trasladar a una plancha calcográfica el perfil del modelo, combinando así la silueta con el grabado. “Es precisamente el fisionotrazo que Gisèle Freund propone como paradigma del precursor ideológico de la fotografía” (Sougez, 2009: 35)



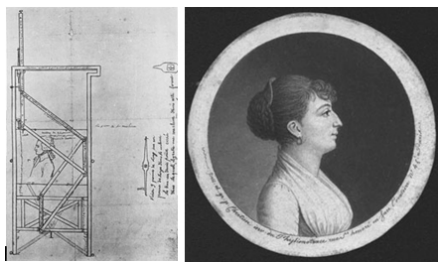


Imagen 3. A la izquierda aparato para realizar fisionotrazos. A la derecha fisionotrazo de Gilles-Louis Chrétien, *Retrato Femenino*, 1795. Colección Lester Smith, Londres. (Imágenes extraídas de <http://colecciondeminiaturas.blogspot.com.es/2009/05/el-delicado-arte-de-los-fisionotrazos.html>)



Imagen 4. Litografía dibujada por Schubert. *Retrato de Leopoldo I de Bélgica*, 1850. (Imagen extraída de <http://www.grabados-antiguos.com>)

La litografía (Imagen 4) es otro procedimiento que responde a la búsqueda de medios de reproducción. El invento de Aloys Senefelder iniciado en Alemania en 1796, cundió rápidamente por toda Europa. Se diferenciaba del grabado calcográfico por su menor coste y por precisar tan sólo de la habilidad de un dibujante, sin requerir los conocimientos técnicos de un grabador.



Joseph Nicéphore Niépce, hoy considerado el inventor de la fotografía, era aficionado a la litografía y comenzó sus experiencias con la reproducción óptica de imágenes realizando copias de obras de arte. Utilizaba para ello los dibujos realizados en piedra litográfica por su hijo. Niépce nunca fue un buen dibujante y en 1814, cuando perdió a su hijo con grandes cualidades artísticas tras su decisión de alistarse en el ejército, tuvo que aprovechar su experiencia como litógrafo y químico para buscar nuevas formas de producir. Sus mejores resultados los consiguió cuando decidió untar betún de Judea sobre placas litográficas para inmortalizar sus imágenes. En 1822, Niépce tomó un grabado del Papa Pío VII (Imagen 5), y lo untó en aceite para hacerlo transparente. Expuso ese grabado a la luz del sol, dejando la placa untada en betún detrás, de tal modo que la luz del sol pasase a través de las partes claras del grabado endureciendo la capa de betún de

Judea a la placa, dejando las partes de sombra sin endurecer. Después, tomó la placa litográfica y la sumergió en aceite de lavanda, de tal modo que las partes no endurecidas se disolvieron, dejando el grabado plasmado en la placa.

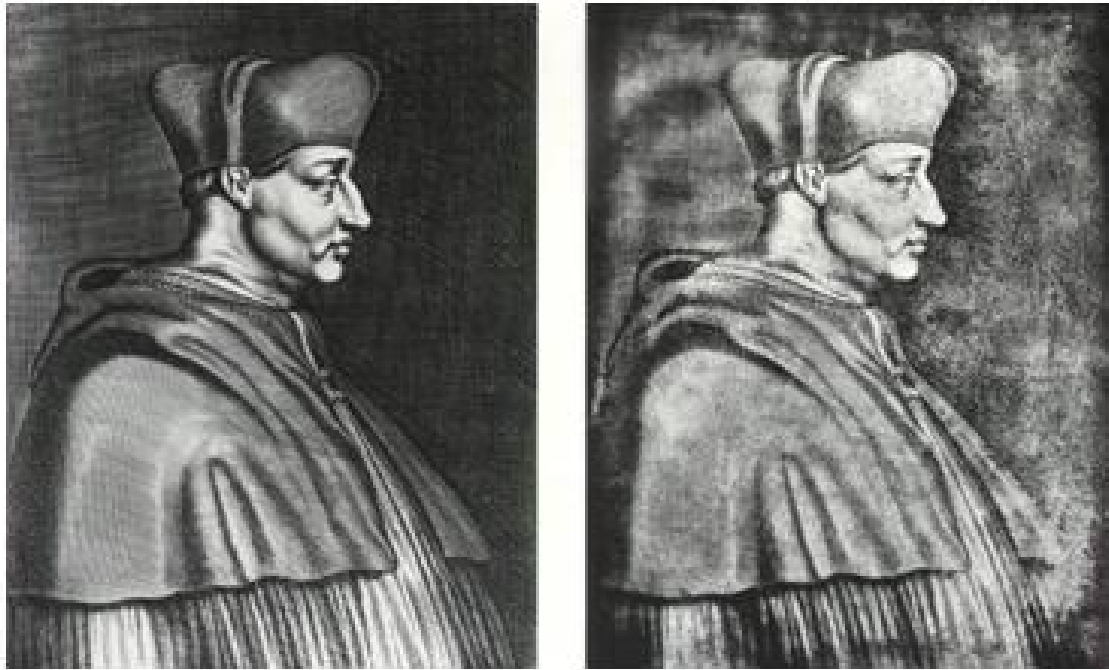


Imagen 5. Comparación entre el grabado de 1650 y el heliogravado de 1826 hecho por Niepce. *Papa Pío VII*.
(Imagen extraída de <http://es.wikipedia.org>)

Pocos años después llegarían las que serían las primeras fotografías conservadas. En diciembre de 1827 Niépce dio a su invento el nombre de heliografía, del griego helios, sol, y grafía, dibujo, escritura.

Por lo tanto la fotografía nació de la obsesión del ser humano por obtener la representación más fidedigna de la naturaleza y su repetición infinita. Aparte los avances de química y de la cámara oscura ayudaron a este afán.

Pero... ¿en qué se diferenciaría la fotografía del grabado, del dibujo o de la pintura?. Según Walter Benjamin (1973) la fotografía contiene esa pequeña chispa de azar con la que la realidad queda fijada. Como una paloma que es cogida al vuelo por casualidad. Ésta es la gran diferencia de la fotografía con el dibujo o la pintura, la dosis de realidad que se cuelga en la imagen a veces ni siquiera prefigurada por el artista o fotógrafo.

La fotografía está dotada de fracciones de segundo de realidad. Además ha sido validada como prueba de verdad por la mayoría de personas. Algo que nos han contado pero de lo cual dudamos, parece verificado cuando nos enseñan una fotografía. Todo esto ocurre porque le damos más veracidad a todo lo visual, de ahí los refranes: "si no lo veo no lo creo", "ver para creer", "fíate de tu ojo antes que de tu oreja".

La fotografía también se utiliza para incriminar. Desde junio de 1871 en que la policía de París la usó en la sanguinaria redada de los *communards*, las fotografías se emplean como un instrumento útil para la vigilancia y control de poblaciones cada vez más miedosas. "El registro de la cámara justifica. Una fotografía pasa por prueba incontrovertible de que sucedió algo determinado. La imagen quizás distorsiona, pero siempre queda la suposición de que existe, o existió algo semejante a lo que está en la imagen" (Sontag, 1974: 16)

2. La nueva fotografía

El término cibernética denomina un nuevo campo de saber cuyo objetivo es idear mecanismos capaces de controlar procesos complejos, partiendo de una concepción de los mismos como sistemas informacionales. El fin principal

de la cibernética sería el idear tales "sistemas inteligentes", capaces de responder automáticamente ante situaciones específicas.

La necesidad de reunir una inmensa cantidad de datos inmediatamente disponibles para ser leídos, confrontados y ordenados según la lógica cibernética iba a llevar a los diseñadores de los primeros ordenadores a crear un simple código binario formado por combinaciones de unos y ceros al que se podía traducir cualquier tipo de información. Esta es la definición inicial de la cultura digital, la reducción de cualquier tipo de material cultural (textos, gráficos, imágenes fijas o en movimiento y sonidos) a combinaciones algorítmicas legibles por el ordenador.

Según Jesús Carrillo (2004) la nueva tecnología digital tiene las siguientes características principales:

1. La capacidad casi infinita de almacenaje de datos, y su rápida accesibilidad a cada uno de ellos.
2. La combinabilidad. Todos los estímulos sensoriales han sido previamente codificados numéricamente, todos son reproducibles de un modo combinado y simultáneo en lo que se ha venido a llamar "hipermedia".
3. La convertibilidad. Los datos digitalizados pueden ser infinitamente recodificados para ser transferidos a un formato diferente según las necesidades de almacenamiento o reproducción. Esta característica está siendo vital en la circulación del material digital en la red para ser movido fluidamente.
4. La variabilidad. La codificación numérica de todos los materiales permite la fácil intervención sobre los mismos mediante la manipulación de dichos códigos.
5. La automatización absoluta de los procesos digitales.

La modificación del material digital se produce mediante la aplicación de dispositivos automáticos (programas específicos sencillos de usar)

6. La producción de simulacros: La codificación numérica de los estímulos sensoriales permite la construcción de efectos digitales sensorialmente indistinguibles de aquellos que proceden de una reproducción de la realidad.

7. Posibilidad que tiene el usuario individual de, aplicando las posibilidades mencionadas, descontextualizar, apropiarse, modificar o interactuar con el material digital y , finalmente, llegar a diseminarlo en distintos soportes digitales o a través de la red.

8. La tendencia de los nuevos medios a "remendar" a los antiguos y, con ellos, sus modos de dirigirse a los receptores.

9. La progresiva sustitución de la narración por la base de datos como patrón discursivo dominante, así como la posibilidad casi infinita de acceder a cada uno de los fragmentos de un modo inmediato y simultáneo, incitan a la interrupción permanente de la continuidad narrativa.

Con la llegada de la tecnología digital y sus numerosas posibilidades de modificar la imagen (alterando el tono, contraste, saturación, brillo, texturas, integrando fragmentos de distintas procedencias...) la fotografía documental quedará seriamente cuestionada.

Lo que más afecta no es el paso de cámara analógica a cámara digital. En definitiva da igual que la luz sensibilice un grano de plata que un pixel de un sensor. Tampoco el hecho de la postproducción en sí, pues también existía en analógico. Aquí lo realmente grave, lo problemático de verdad, lo que ha dejado por los

suelos el mito de la objetividad fotográfica ha sido la gran divulgación y fácil asimilación por el público común del software de tratamiento de imagen. Por consiguiente, la credibilidad pasa de estar en la cámara de fotos, a estar en el fotógrafo como autor.

Tampoco debemos pensar que la fotografía tomada directamente, no manipulada, es sinónimo de verdad objetiva. Pensemos en un fotoperiodista fiel a la imagen directa que toma desde su cámara. ¿Lo que fotografía es real?

El mundo deviene un gran teatro, ya no hay divorcio entre realidad y representación. Las conferencias de prensa, las convenciones políticas, los acontecimientos deportivos, las grandes conmemoraciones, incluso algunas guerras, se han convertido en elaboradísimas dramaturgias con actores y figurantes, a los que se ha asignado un punto de vista fijo ante la cámara.

(Fontcuberta, 1997: 178)

Por lo tanto la manipulación de la imagen puede ser más verdadera que una imagen sin manipular. La fotografía se cierra a lo documental y se abre a lo artístico, puede haber más verdad en el arte que en la realidad representada.

En el caso de la fotografía, las imágenes significan "conceptos dentro de un programa". Son, al mismo tiempo, conceptos del mundo que el fotógrafo "captura en imágenes". "Lo verdadero no es el mundo allá afuera", sino la fotografía, con lo cual lo internalizamos.

(Belting, 2007: 265)

3. Fotografía interactiva

Un tipo de manipulación fotográfica ha sido dotar a la imagen de interactividad. Fred Ritchin (2010) indica que se conoce como hiperfotografía a un juego interactivo y enlazado, donde la fotografía tiene distintas categorías espaciales y temporales. Como una especie de estrategia de un nuevo discurso visual que dejará en claro que la fotografía digital tiene una aproximación distinta con las categorías de espacio y tiempo. De tal modo, la imagen digital será una especie de multimagen capaz de ser modificada constantemente. Ello representaría una especie de múltiples puntos de vista en la construcción del discurso visual que permitiría desenmascarar fotografías supuestamente "verídicas", lo cual nos daría como resultado que la realidad no tiene una "verdad única".

En los últimos tiempos la visualización de las imágenes se acelera extraordinariamente. Hasta el punto que la circulación global de fotografías se ha convertido en una finalidad en sí misma. Internet es un lugar que permite tal circulación. Esto marcaría el nacimiento de la posmodernidad.

La obra de Olia Lialina está repleta de esta fotografía interactiva. Olia Lialina es una de las artistas pioneras del net art. Fundó la primera galería de net.art, Teleportancia, que abrió sus puertas virtuales en 1998. Lialina saltó a la fama internacional con *My Boyfriend Came Back From the War* (Imagen 6) un poema multimedia basado en las posibilidades del hipertexto, "se trata de un ejercicio de narratividad no lineal en el que la ciega intervención del usuario sobre las imágenes y textos de la pantalla va desvelando y recombinando los fragmentos de una historia" (Carrillo,

2004: 211)

Esta obra cuenta la historia de dos amantes que se reúnen después de una guerra cualquiera. Los fragmentos descoyuntados de diálogo demuestran la enorme dificultad que tiene la pareja para restablecer la comunicación. Aparecen ante el espectador en borrosas imágenes en blanco y negro y fragmentos de texto blanco sobre fondo negro. Pulsar con el ratón sobre un texto hace que la imagen se desdoble en otras varias más pequeñas, cada una de las cuales revela una imagen o texto. La narración se desdobra también en múltiples hilos conductores. Este flujo crea un efecto similar al del montaje cinematográfico. Lialina estudió crítica cinematográfica en la universidad Estatal de Moscú. Este proyecto evoca la borrosa estética en blanco y negro y los cartelones de las primeras películas mudas.

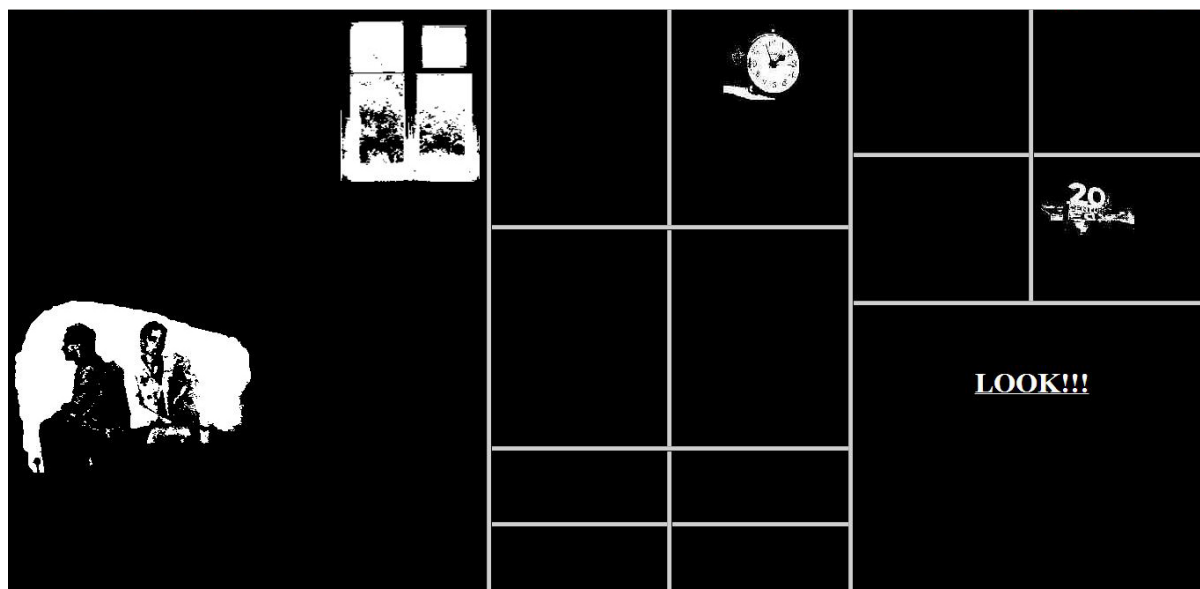


Imagen 6. Olia Lialina, *My Boyfriend Came Back From the War*. 1996 (Captura de pantalla del autor de la web: <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>)

A principios de siglo XXI surgen programas informáticos más sofisticados que permiten que una fotografía o parte

de ella, sean hipervínculos que dirijan al espectador de un sitio a otro de la red. Además esta fotografía permite la combinación con dibujos, sonidos y videos. La foto es parte de la hipermedia, por lo tanto el espectador, ahora más que nunca, se hace coautor de la obra fotográfica decidiendo que ruta elegir interactuando con ella.

Joan Fontcuberta (2011) afirma que las fotos ya no recogen recuerdos para guardar sino mensajes para enviar e intercambiar. Fontcuberta afirma el nacimiento de una nueva fotografía que habita en internet que denomina posfotografía. Debido a la cantidad ingente de fotografías en línea, Fontcuberta aboga por su reciclaje, promoviendo las prácticas apropiacionistas. También defiende un nuevo artista camaleónico, que huya del arte como mercancía y que se confunda con el docente, coleccionista, curador, teórico etc.

3. La fotografía apropiada

El término apropiacionismo se utilizó durante los años 80 del siglo XX, por artistas como Sherrie Levine, quien se dirigió en el acto de apropiarse como el tema central de su trabajo artístico. Levine cita a menudo obras enteras en sus trabajos, por ejemplo, fotografiando las imágenes de Walker Evans (Imagen 7). Levine desafió las ideas de originalidad, llamando la atención en las relaciones entre el poder, el género, la creatividad, el consumismo y el valor de los productos básicos, las fuentes y usos sociales del arte. Levine juega con el concepto de "casi igual".





Imagen 7. Izquierda: Sherrie Levine, *After Walker Evans*, 1981; Derecha: Walker Evans, *Alabama Tenant Farmer's Wife*, 1936 (Imagen extraída de Student Pulse)

La obra de net.art de Michael Mandiberg (2001) <http://www.aftersherrielevine.com/> se basa en el escaneado de la obra de Sherrie Levine, *After Walker Evans*, 1981. Una obra de net.art que se apropia de una fotografía documental.

¿Cuál es entonces la diferencia entre copiar, escanear o reproducir una obra de arte y crear una obra apropiacionista?

Pensamos que por un lado la intención artística y, por otro, el discurso de fondo que hay en el acto conceptual de la apropiación que, para Sherrie Levine, incluía una lectura alegórica de su obra.

Una lectura alegórica que también es posible en el caso de Mandiberg. Este autor ofrece descarga online de las

imágenes en alta resolución y un certificado de autenticidad de cada imagen que puede descargarse y ser firmado por el mismo usuario. Ese divertido "certificado auténtico" servirá, según Mandiberg, para que todas las imágenes sean consideradas con la misma autenticidad y no al contrario. Este simpático acto de lucidez lúdica tiene otra explicación de su autor: "Esta es una estrategia explícita para crear un objeto físico con valor cultural pero poco o ningún valor económico".

La idea que subyace, por tanto, en el apropiacionismo es la de romper con el concepto de originalidad, de autoría y también, de algún modo, hacer arte usando las facilidades de copiado que ofrecen tanto la fotografía analógica como la imagen digital. Gracias a internet las facilidades de copiado (o capturado) de la fotografía digital son mayores.

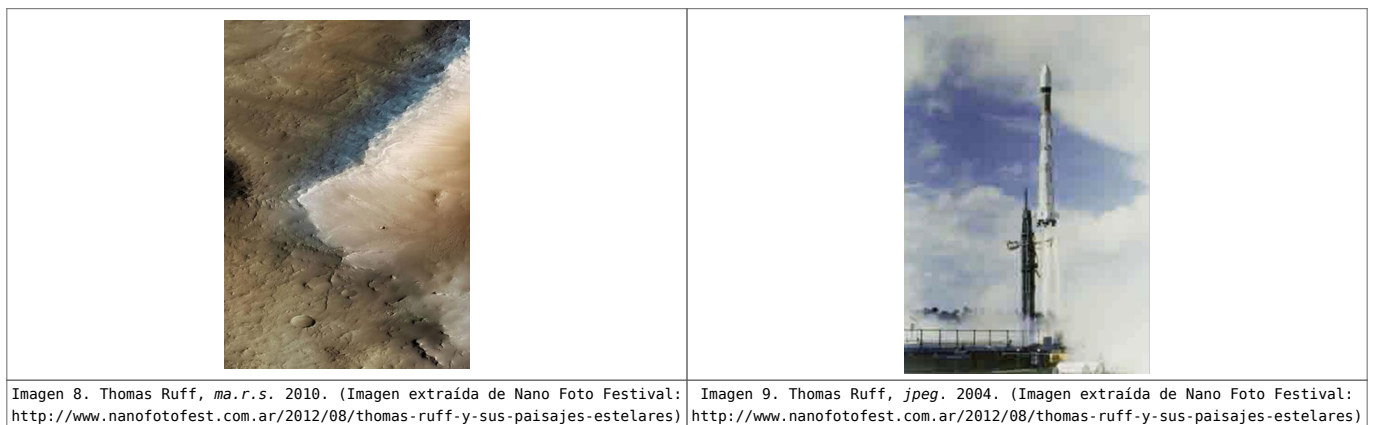
El logro, seguramente, es la demostración de que es posible hacer arte reproduciendo arte, sin necesidad de la originalidad visual, con interés cultural y aparentemente lejos del interés económico.

Otro artista que utiliza la apropiación fotográfica en su obra es Thomas Ruff, un gran referente de la fotografía y el arte contemporáneo y uno de los miembros más destacados de la escuela alemana desde los años 80. El origen de las imágenes pasa a un segundo plano, la postproducción es lo que realmente importa en el trabajo del artista alemán, con unos resultados inesperados y con una visión sorprendente de paisajes.

Thomas Ruff manifiesta su interés a la hora de enfrentarse a una imagen. Persigue ir más allá del instante, del momento que recoge. Se adentra en un mundo paralelo, buscando una lectura diferente a la convencional. El artista multiplica las experiencias visuales del espectador, extendiendo sus marcos de

referencia más allá de la superficie de la fotografía, más allá del primer nivel o la primera impresión que dan sus imágenes.

En la serie *ma.r.s* (2010-2011) (Imagen 8) el artista modifica las imágenes de Marte captadas por satélite modificando el punto de vista cenital. La intención del artista es que el espectador tenga la sensación de estar viendo Marte a vista de pájaro. Además, añade colores a las fotos, resaltando la belleza de estos paisajes.



Dentro de la serie *jpeg* (2004-2010) (Imagen 9), Ruff se apropia de imágenes extraídas de internet a baja resolución, estos mapas de bits son ampliados tanto que el pixel se distingue perfectamente. El resultado para Ruff, es algo hermoso similar a la visión de un cuadro impresionista.



Por último en la serie *Cassini* (2008-2009) (Imagen 10, en la portada de este artículo) Ruff usa las imágenes de la NASA de Saturno tomadas desde la sonda Cassini. Ruff transforma las imágenes en blanco y negro originales en otras con colores muy saturados.

A través de la visión de Thomas Ruff se inicia una nueva

forma de entender la fotografía. No importa la procedencia de las imágenes, lo importante es la experimentación posterior del artista, resaltando las cualidades de los originales, hasta obtener un resultado sorprendente.

4. La fotografía en movimiento

La fotografía en movimiento la llamamos cine, Beck y Burg (2011) acuñaron el término "cinemagraph" a la técnica que utilizaron para dar vida a sus fotografías de moda y noticias. Los cinemagraphs (Imagen 11) son fotografías en las que ocurre una acción de movimiento menor y que se repite. Se producen tomando una serie de fotografías o grabaciones de vídeo y utilizando un software de edición de imágenes, componiendo las fotografías o fotogramas de vídeo en un archivo GIF animado de tal manera que el movimiento en parte del sujeto expuesto (por ejemplo, pierna colgando de una persona) se percibe como un movimiento repetitivo o continuado.

El efecto final es una mezcla entre cine y fotografía, es como sentir la respiración de los personajes congelados que protagonizan una fotografía.



Imagen 11. Cinemagraph de Jamie Beck & Kevin Burg. 2012.
(imagen extraída de <http://cinemagraphs.com/>)



5. Fotografías de mundos virtuales

Hoy día nos encontramos con numerosos entornos de gráficos 3D: videojuegos, mundos virtuales, zonas donde elegimos nuestro propio avatar, llevamos una vida distinta a la real e interactuamos con otros usuarios. El usuario de estos entornos deambula por estos espacios libremente con la única misión de jugar, relacionarse con otras personas o conocer otros lugares virtuales. ¿Qué ocurriría si hiciéramos una fotografía en esos mundos?, ¿Podríamos considerarla fotografía “callejera”?

Como sucede en la fotografía convencional de arquitectura, aquí se trata también de crear a partir de espacios realizados por otros creadores.

La estrategia de “fotografiar” (más bien “de capturar la pantalla”) en los mundos virtuales 3D ha sido utilizada por Roberth Overweg, quien toma imágenes de estos entornos y escenarios de videojuegos.

Overweg, busca los límites del mundo 3D creado y lo fotografía, como sucede en la serie *The end of the*

virtual world (Imagen 12), creada a partir de los escenarios de videojuegos. Representaciones de los límites de la representación, plantea a base de imágenes de unas carreteras cortadas que nos invitan a pensar en qué hay más allá de la simulación,” y probablemente como una más que irónica versión de la pregunta que el ser humano continuamente se hace: ¿qué hay más allá de este mundo?” (Martín Prada, 2012: 246)



Imagen 12. Robert Overweg, *The end of virtual world 1*, 2010. (Imagen extraída de <http://www.robertoverweg.com>)

6. Conclusiones

En definitiva, la fotografía digital e internet han ampliado el concepto que teníamos de fotografía. Esta nueva tecnología que permite fácilmente manipular la imagen, deja toda la responsabilidad de veracidad al

autor. El fotógrafo vuelve a ser dibujante ya que su lenguaje vuelve a ser una interpretación de la realidad, como un dibujo a mano alzada. Gracias a la tecnología se construyó una máquina capaz de realizar el dibujo más fidedigno conocido, "la verdad" la tenía la máquina de hacer fotografías. Ahora, también el avance tecnológico, devuelve al artista el interpretar, el opinar a niveles más altos, demostrando que la realidad no tiene una "verdad única". Ahora más que nunca, cuando hablamos de fotografía hablamos de arte. La nueva fotografía es capturada, manipulada, tomada por satélites, tomada de mundos virtuales, es interactiva, se recicla, se comparte y está cargada de conceptos. Ya la han bautizado como hiperfotografía o posfotografía, pero será el tiempo el que ponga el nombre definitivo a los dibujos de luz de nuestros días.