

Un pensamiento de lo técnico:

agencias, alteraciones y suplantación de la estética de la imagen foto

Victor Murrillo Ligorred. Profesor del Area de Didáctica de la Expresión Plástica. Facultad de Educación. Universidad de Zaragoza

Resumen:

El presente texto analiza de manera clara la irrupción de un nuevo imaginario que tergiversa a toda fotografía, puesto que la suplanta prescindiendo del concepto que la distingue, el índice. Este tipo de imágenes en apariencia igual que las auténticas fotografías, no pueden ser consideradas como tales desde una definición clásica y tradicional del término. La emergencia de este tipo de imaginario con una base técnica y tecnológica para la producción de estas pseudo fotografías exige un profundo análisis en términos icónicos sobre la

reconfiguración de nuestras percepciones, la reorganización del nuevo panorama de imágenes técnicas traídas al frente por los *software* digitales, así como la reconstitución de lo que entendemos por imágenes fotográficas a tenor de esta nueva escena. Un pensamiento que aborda lo técnico y su determinación en la reconfiguración de nuestro presente visual y la modificación de las ideas sobre lo que entendemos por fotografía, arte y representación. Estas imágenes abren la puerta a nuevas lecturas en el discurso de lo fotográfico, de lo tecnológico y de lo icónico desde su propio cuestionamiento en el encuentro que existe entre las propias imágenes y los dispositivos digitales.

1. Introducción

Asistimos en los últimos tiempos a una creciente, constante e inusitada dominancia de imágenes en nuestras sociedades, un imaginario de distinta y variada procedencia que se transfiere a través de múltiples dispositivos actuales. Estas nuevas manifestaciones iconográficas pueden ser en forma de textos, fotografías, películas, vídeos, gifs, memes... y en ellas, las redes sociales juegan un papel fundamental en la transferencia de las mismas a un nivel planetario. Un denominador común de este imaginario compartido es la velocidad y la inmediatez con la que se transfieren por las redes, así como la disolución de los mundos físicos y digitales en una creciente democratización en la creación y puesta en circulación de estos nuevos imaginarios como señala Martínez Luna (2018). El presente estudio plantea un análisis sobre la creación de imágenes procedentes de *software* digitales que, en su circulación a través de entornos digitales, se confunden con auténticas fotografías. La estética de estas imágenes en términos de apariencia se nos muestra como verdaderas fotografías, sin embargo, no lo son, puesto que prescindan del concepto de índice que define a toda imagen fotográfica. Son imágenes que en su apariencia engañan al ojo del espectador y suplantando su identidad, camuflándose en los dispositivos digitales y mostrando una pretendida realidad que no es tal. Un tipo de agencia que las imágenes ejercen sobre quienes las contemplan, puesto que consiguen engañar al ojo humano y afectar o subyugar de un modo u otro al espectador que las mira, dado que parecen ser auténticas fotografías.

Este nuevo imaginario cuestiona lo que entendemos como una fotografía atacando al signo que la define y distingue, al índice. No se trata únicamente de un malestar

semiótico en el uso y tergiversación del concepto indicial, sino, por el contrario, de investigar en las imágenes actuales de apariencia fotográfica lo que Moxey (2008) señala como 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 en los medios digitales, puesto que, la apariencia de las imágenes que pretenden ser fotografías, se diluyen entre el mundo físico y el mundo digital en una democratización cada vez mayor, por el uso de *software* digital a través de unos dispositivos cada vez más usuales en nuestras sociedades. Estas dos visiones son las vertientes actuales del pensamiento en imágenes que focalizan el debate en los estudios visuales anglosajones basados en el giro pictórico de WJT Mitchell (2017) y en su versión del giro icónico alemán estudiado y desarrollado por Gottfried Boehm (1994), recopilado y analizado por Ana García Varas en su conocido libro *Filosofía de la imagen* del año 2011.

Como señala Moxey y también reflexiona sobre ello Martínez Luna (2018), el problema surge cuando el alcance para explicar cómo se inscriben las imágenes en la cultura se reduce solo a términos lingüísticos. La presencia de imágenes no radica en una materialidad muda más allá del significado, sino en el espacio de representación desde el cual se interpretan y traducen, dentro del cual las imágenes participan activamente. En contraste con la idea de que las imágenes pueden reducirse al lenguaje, las imágenes son “más adecuadas que interpretadas” (Moxey, 2008: 132).

Así, partiendo de la distinción entre las dos corrientes de pensamiento señaladas desde las cuales se inscriben las imágenes en la cultura, nuestro estudio pone el foco en cuatro aspectos fundamentales desde los cuales abordar la problemática de este tipo de imaginarios digitales.

-Primero, se presentan las imágenes en términos de apariencia. Una lectura fenomenológica sobre la causalidad entre la imagen foto y su referente que las define como fotografías, así como el nuevo imaginario que aprovecha la estética fotográfica y que, sin embargo, no podemos considerarlas así en términos tradicionales.

-Segundo, el *software* digital, su desarrollo y su empleo en el arte. Cómo las imágenes obedecen no a la mano del pintor, sino a la propia huella del aparato que las crea a través de códigos y algoritmos. Las imágenes son el resultado de un cálculo matemático dirigido por el actor, en este caso, el artista.

-Tercero, los modos de agencia que ejerce este tipo de imaginarios. La intencionalidad del creador, el protagonismo de la imagen a través de las redes y la velocidad.

-Cuarto, así como la necesidad de una reflexión en torno a los nuevos horizontes y retos de lo que se presenta como imágenes de apariencia fotográfica en el último tiempo.

2. Las fotografías y su apariencia como pretexto para la suplantación

La imagen fotográfica se asienta, desde sus inicios, 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.

En este sentido, el aparato digital y, por tanto, la imagen que se deviene de éste, posee el carácter de índice icónico propio de las imágenes extraídas del aparato analógico. En la versión digital, el registro de los caracteres del ajuste luminoso provocado por el motivo fotográfico en el entorno del referente, no sucede sobre la película fotosensible, sino en el sensor digital foto sensitivo. El registro, en el caso digital, es completamente diferente al analógico, aunque el hecho de las propiedades registradas en base a la erosión lumínica generada, es la misma que certifica la analógica. Por tanto, si atendemos a esta condición indicial, la fotografía digital actúa bajo el mismo dispositivo de conexión física descrito por Peirce en la relación de referente e imagen resultante. Es del todo indiferente que la imagen resultante esté impresa o se visualice en una pantalla, el resultado en ambos casos produce signos indiciales. En consecuencia, la fotografía digital debe analizarse en los mismos términos que la fotografía analógica, tal como señala Carrillo Canán:

La fotografía digital es fotografía porque tiene exactamente la misma

característica esencial de ser un icono indéxico, solamente que en este caso, el icono es el resultado de un proceso digital mientras que el caso de la fotografía tradicional el icono es resultado de un proceso químico (Carrillo Canán, 2010: 2).

A pesar de tal característica existe un tipo de imaginario de apariencia fotográfica que, sin embargo, carece de la legalidad oportuna, en términos de índice, para ser considerada como fotografía y que, a su vez, su apariencia nos desconcierta. Su falta de indicialidad, las sitúa en los signos icónicos, al igual que sucede con los dibujos y las pinturas, una clasificación según Dubois (2000) que la inscribe en los términos de impresiones de realidad. Por muy parecidas que éstas sean 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 entre la imagen y el objeto al que representa. 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 *esto ha sido* de Roland Barthes. Su verosimilitud y apariencia hacen que las confundamos con auténticas fotografías, pero, su génesis y configuración es radicalmente distinta a ellas, puesto que se sitúan en el lado opuesto al de la realidad empírica. Esto es lo que sucede, por ejemplo, con los falsos scanner de los móviles, cuando una aplicación es capaz de identificar una parte concreta del cuerpo y simular su escaneado.



Imagen 1. Simulador de rayos X para teléfono móvil

Los diálogos entre fotografía e impresiones de realidad conviven en un mismo espacio, tanto en las prácticas artísticas contemporáneas como en la publicidad. Estas imágenes, de gran verosimilitud con la fotografía, tergiversan el concepto de *índex* en la medida en que lo desplazan y prescinden de él para ocupar su lugar mediante el virtuosismo de la informática que engaña al ojo. Esta conversión de lo fotográfico en tecnológico se muestra, de forma directa, en la propia imagen y, de esta manera, toda la cualidad formal de ese icono está referida a dicha transformación (Brea, 2010): presenta una imagen sintetizada con la particularidad de parecer una fotografía concreta. 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; delimitado a partir de la democratización de las nuevas tecnologías y su incursión en los discursos artísticos, una parte de este imaginario de nueva factura que nos confunde con lo que son fotografías.

Si la condición indicial de la fotografía como huella o rastro lumínico de la realidad estriba en el denominado “noema de la fotografía” barthesiano, es ésta la condición *sine qua non* por la que toda imagen que se precie como fotografía debe aportar. De este modo, la fotografía no puede escapar del lenguaje deíctico de su referente, de lo que estuvo y que constituye el orden fundador del acto fotográfico, puesto que toda 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 este sentido, Peirce también señala al respecto:

Una fotografía es un índice, pues tuvo que haber existido entre la placa y el objeto, necesariamente, una contigüidad espacio-temporal. Así, los “Objetos Inmediatos” son la sustancia del Índice de la cosa contenida en el signo a través de aquél: es el puro “significante” en su sustancia dotada de una forma diferencial respecto de otras formas posibles (Peirce, 1933).

Por su modo constitutivo, en tanto que huella luminosa, pertenece de lleno a la categoría del *índex*, por su condición de signos por conexión física e, incluso, si los efectos de la imagen foto terminan siendo del orden de la semejanza icónica, pueden pertenecer también a la categoría de símbolo (Dubois, 2008: 43). Por ello, en el signo indicial se presentan los principios de singularidad, atestiguamiento y designación

(Fariás de Estany, 2007: 100). La singularidad remite a esa huella física, a esa marca indicial única que tiene un solo referente. La consecuencia de este estado de hecho es que la imagen indicial jamás remite sino a un solo referente determinado: precisamente el que la causó, del que ella es resultado físico y químico (Dubois, 2008: 50). Además, el principio de atestiguamiento explica que por la naturaleza misma de la fotografía ésta es testimonio, certificación y ratificación de la existencia del objeto de procedencia. Es la evidencia misma de lo que allí existió.

En el caso de la fotografía digital, debemos considerar la posibilidad de una leve transformación de la imagen en cuanto a cromatismos, desde la digitalidad de su propio medio. Estas leves transformaciones se centran en modificaciones de las tonalidades, usando unos filtros en tonos sepias, o en otras gamas, acentuando algunos colores, así como transformando su cromatismo inicial en una imagen en blanco y negro, sin que por ello se altere o perturbe la huella primigenia. En estos dos acontecimientos señalados, la imagen fotográfica no pierde su estatus de índice, sino que, únicamente se reordenan esos matices de color, al igual que puede hacerse con el revelado de las fotografías analógicas. Los filtros del programa digital, en este caso, son el análogo de la imagen tradicional, hacen la función de lente, matizando aquellas características del registro, del índice, a pesar de no ser lentes en el sentido estricto del término, actúan como tales. La imagen fotográfica no se desprende de su esencia indécica por este tipo de intervenciones digitales. El registro lumínico o de huella luminosa, de certificación de lo que estuvo allí, sigue estando presente sin ser éste modificado. Por tanto, la imagen transformada sigue perteneciendo al índice fotográfico. Asimismo, en este tipo de intervenciones, no hay una sustracción del concepto de índice, sino un refuerzo del mismo a través de esas livianas modificaciones que en ningún caso son significativas en la huella del objeto que guarda memoria.

La fotografía digital, al igual que la analógica, posee el carácter de índice icónico propio de cualquier fotografía, a pesar de que en este caso, el digital, el registro de los caracteres del ajuste luminoso, provocado por el motivo fotográfico en el entorno del referente, no sea sobre la película fotosensible, sino en el sensor digital foto sensitivo. El registro, en el caso digital, es completamente diferente al analógico, aunque el hecho de las propiedades registradas en base a la erosión lumínica generada, son las mismas que certifica la analógica.

3. Apariencia fotográfica, *software* digitales y prácticas visuales

Los nuevos medios digitales han modificado la manera de pensar de los artistas. A mediados del siglo XX, la imagen pintada solo podía entenderse a través de la imagen fotográfica. Gerhard Richter es un buen exponente de estos caminos de lo artístico en los años sesenta cuando señala:

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.

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. Las imágenes, en su circulación y, como señala Virilio (2003) en su *Estética de la desaparición* 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. También Dubois, citando a Godard señala:

El cine es la verdad 24 veces por segundo. 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* (Dubois, 2000: 76).

En este caso, la guía en tanto que imagen, nos sorprende, o mejor, nos desconcierta. 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 producción de imágenes de nueva factura donde a través de la circulación, ocupen un espacio previamente 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 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 a 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 (1999), 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 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 impide que podamos distinguir una de otra, perdiéndonos en la imagen, esta nos atrapa y nos aturde.

En este imaginario el concepto de pintura está presente únicamente en un sentido

figurado, ya que la desmaterialización de la imagen digital 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.

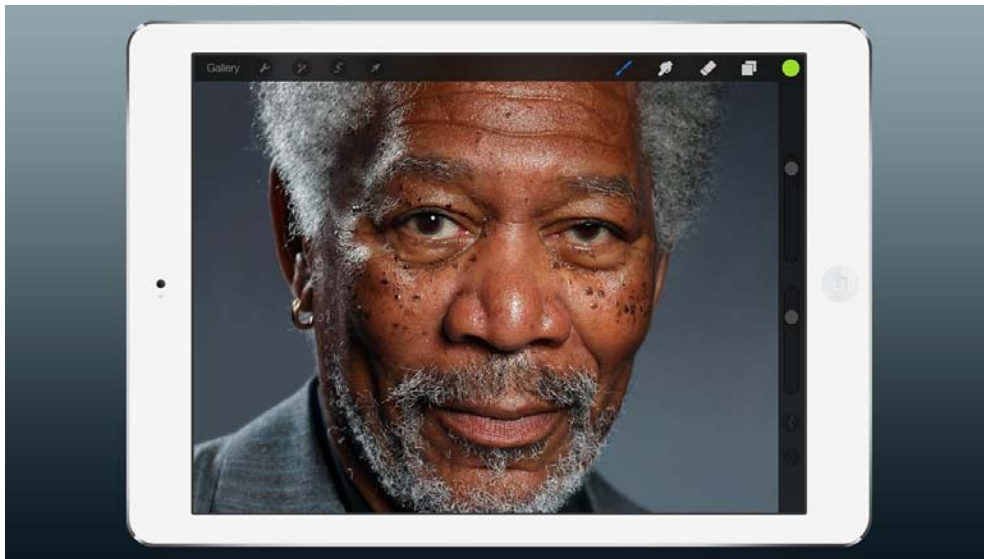


Imagen 2. Retrato de Morgan Freeman. Imagen de *software procreate*.

Otro creador que utiliza en su trabajo la tablet digital es Jaime San Juan, un artista zaragozano especializado en la creación de imágenes con el *software procreate*. En su trabajo transgrede los límites de la representación pictórica y la procesualidad, para embarcarse en un debate de lo fotográfico, en relación con una suplantación de lo pictórico. Algunas de las imágenes de San Juan Ocabo se adentran en una estética similar a la de la microfotografía. Como apuntaba Domingo Hernández, no hay nada más abstracto que la propia realidad intensificada. Es lo que sucede con las imágenes de nueva factura realizadas por este artista. Su estética, su realidad aumentada y los enfoques y acabados sugieren que estamos ante estudios de botánica o biología actuales.



Imágen 3. Jaime San Juan. Caracol. Ipad pro.

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 es posible alcanzar este imaginario (García Varas, 2012). 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 *índex*. 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. 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, 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, 2003:83).

Estas imágenes artísticas en su apariencia de imágenes fotográficas se sitúan en un plano donde la confusión con las puras fotografías, en buena medida por su circulación a través de las pantallas con las que fueron creadas, hace que debamos replantearnos qué entendemos por imagen foto en la actualidad.

4. Agencia material secundaria y circulación dromológica

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 (Gell, 1998), donde los sujetos y los objetos establecen una relación dialógica traspasando la condición estática de agente y paciente. Partiendo del análisis de los dos términos fundamentales con los que Alfred Gell en su conocida *Art and agency* (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. Pero su condición técnica las sitúa del lado opuesto, en posición 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 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. 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 atribuir propiedades que no poseen. El propio Gell matiza al respecto, “pero 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). 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. Se trata de 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, el acto de dibujar es ejemplar, 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 su 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. 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 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 (2018). 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.

La circulación en la red ofrece en la capacidad para moverse a través de entornos físicos y digitales, un tipo de agencia material de las cosas. De modo que, la velocidad de circulación, con la revolución del 5G, se multiplicará por 100 sobre la actual. La velocidad, desde este punto de vista, es la clave central de la eficiencia comunicativa de la imagen (Martínez Luna, 2018). La imagen, en su circulación, es 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, le subyuga, le 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, las imágenes interactúan con nosotros no solo por lo que cuentan, sino desde el medio en que lo hacen.

5. Nuevos horizontes para la fotografía

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. 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. 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. El aura que poseen estas imágenes está relacionada con la magia de su apariencia en el mundo de las fotografías. No existe una mediación de la mano del autor, ésta se desvanece en las funciones informáticas del programa. En este sentido, 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. Martínez Luna apunta hacia la apropiación disruptiva de los tiempos y espacios de la circulación de la imagen donde la materialidad puede ser redescubierta como esa dimensión de ilegibilidad que, como cosa, resiste la instrumentalización mediática y económica en la que se encuentran atrapadas actualmente las imágenes (Martínez Luna, 2018).

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 igual que ocurre con las fotografías, relacionándose con la intimidad del documento fotográfico. Un imaginario que se expresa 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 los 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.

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 en el nuevo tiempo se ve atropellada por los nuevos avances tecnológicos que se apropian de su puesta en escena. Por ello, es necesario que podamos ampliar los significados de fotografía y forzar nuevas lecturas sobre lo icónico y lo fotográfico, puesto que la tecnología se incorpora de forma fuerte a la representación y una de sus posibilidades actuales es la creación de imágenes-documentos que imitan a la realidad en términos de apariencia fotográfica.

Bibliografía

- ANDACHT, F. (2006). *“Signos de Identidad, Alteridad y Cambio: la representación de lo real y de lo imaginario en la cultura contemporánea”*. Maracaibo. Universidad del Zulia.
- BARTHES, R. (2007). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona. Paidós.
- BENJAMIN, W. (2008). “Pequeña historia de la fotografía.” En MUÑOZ MILLANEZ, J. *Sobre la Fotografía*. Valencia. Pre-Textos.
- BREA, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid. Akal.
- BOEHM, G. (1995). *¿Qué es una imagen?* Munich. Bild und text.
- CARRILLO CANÁN, A. y GÓMEZ MENDOZA, M. L. (2010). “La estética fotográfica en el paso a la digitalización. Segunda parte. La ontología y la estética de la imagen tecnológica fija”, en *A Parte Rei. Revista de Filosofía*, nº 72. pp. 7.
- COLEMAN, A. D. (2004). “El método dirigido. Notas para una definición.” En. RIBALTA J. *Efecto Real*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili.

- DUBOIS, P. (2000). “Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general” En: *Video, cine, Godard*. Buenos Aires. Libros del Rojas: Universidad de Buenos Aires.
- DUBOIS, P. (2008). *El acto fotográfico*. Buenos Aires. La marca editorial.
- EDWARDS, E. y HART, J. (2004). (eds.) *Fotografías Historias de objetos: Sobre la materialidad de las imágenes*. Londres. Routledge.
- FLUSSER, V. (2001). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid. Síntesis.
- GARCÍA DE MOLERO, I y FARIAS DE ESTANY, J. (2007). La especificidad semiótica del texto fotográfico, *Opción*, 54, pp. 100-113.
- GARCÍA VARAS, A. (2011). *Filosofía de la imagen*. Salamanca. Universidad de Salamanca.
- GARCÍA VARAS, A. (2012). “Imágenes, cuerpos y tecnología: dos versiones del giro icónico” en *Thémata. Revista de Filosofía*, nº 46 Segundo semestre, pp. 719-720.
- GELL, A. (1998). *Art and agency. An antropological theory*. Oxford. Oxford University Press.
- MARTÍNEZ LUNA, S. (2018). “Still Images? Materiality and mobility in digital visual culture” *Third Text*, 33, 1, pp. 43-57.
- MITCHELL, W. J. T. (2017). *¿Qué quieren las imágenes?* Vitoria- Gasteiz. Sans Soleil Ediciones.
- MOXEY, K. (2008). *Estudios visuales y el giro icónico*, Oxford. Clarendon press.
- PEIRCE, C. S. (1933). *Collected Papers 4.447*. Cambridge (Mass). Harvard University Press.
- VIRILIO, P. (2003). *Estética de la desaparición*. Barcelona. Anagrama.

