

El cambio fundamental entre la fotografía analógica y la digital no reside solamente en su piel – como afirma José Ramón Alcalá, en la imagen que aparece en una pantalla retina de leds cada vez más pequeños y verosímiles–, sino en el proceso matemático que la hace posible.¹ Es decir, que la identidad mimética que relacionaba las pinturas rupestres con la imagen fotográfica se ha desviado hacia un entorno tecnológico diferente. La máquina que genera la representación no actúa de manera indexada, sino creando un mapa con instrucciones precisas. Las posibilidades de los lenguajes de computación hacen que el fotógrafo digital establezca una relación con dichos dispositivos haciendo un uso no prostético, sino de ensamblajes cognitivos múltiples entre el hombre y la máquina que dan lugar a resultados no prefigurados en la conceptualización inicial del proceso.

La fotografía que ya se vislumbrara en el Arte del Renacimiento con los perspectógrafos y las proyecciones luminosas en la resolución de los problemas del escorzo y la perspectiva, evolucionó posteriormente con los estudios ópticos de Newton, Wolaston y Hershel hacia las ventanas lúcidas y la “camera oscura”. Tras el descubrimiento del calotipo por Fox Talbot, que mejoró el invento de Niépce, Daguerre y Lartigue, adquirió su forma física en el soporte del papel –que hoy llamamos positivo– que permitía congelar una escena iluminada y convertirla en un objeto visible que perduraba en el tiempo. Se perfeccionó con los progresos de las leyes de la óptica enunciados por Oskar Barnak y Shneider mejorando para dar lugar a un sistema completo de captación de la luz en el que los conocimientos tecnológicos de la física, la mecánica y la química se coadyuvaban en la obtención de una imagen especular con una precisión que provocó la crisis de la representación que ya conocemos. El paso del proceso químico fotográfico a los medios digitales ha creado y está creando, aunque en un tiempo récord, la misma sensación.

En el momento actual las sociedades telemáticas no necesitan solamente representaciones del mundo que les rodea, sino un nuevo nivel de creatividad desconocido en el pasado, cuando lo importante era copiar la naturaleza en forma de imágenes. Las representaciones anteriores estaban basadas en una episteme adaptada a la necesidad de captación fiable.

En el momento presente el representacionalismo, que admitía mundos aislados y excluyentes, se encuentra en crisis debido a que entonces no podíamos anticipar lo que ocurriría y nos encontramos en estadios en los que es difícil explicar la infinidad de disyuntivas en las que nos hallamos continuamente, especialmente en el Arte Gráfico cuya complejidad es paradigmática de los cambios que se han producido. Entre otras cosas porque somos incapaces de prever lo que vendrá de forma tan acelerada. La expansión y

la velocificación dan poco margen a la reflexión, por resumirlo de forma breve.

Abordando el tema del Espacio y la Luz –por ejemplo– la óptica clásica fracasa en explicar por qué no vemos que no vemos, para ello es necesario dar cuenta de la reflexividad del proceso perceptivo. Es preciso comprender que la percepción no es un proceso mecánico ut-óptico, no somos una película inerte, en la que se imprimen imágenes ni tampoco poseemos espejos que la reflejen. La percepción es una actividad formativa, productiva, poética, no un proceso pasivo. Ni siquiera los espejos o las imprentas son totalmente “inertes formativamente”, pues si lo fueran no podrían reflejar ni copiar. El propio Matisse admitía que el lapicero y el ojo son unas herramientas excelentes de pensar.

Las imágenes actuales, por el contrario, son interactivas y completivas, entre lo real captado y las posibilidades expandidas de nuevos lenguajes contextualizados puestos en común y ampliados en lo que hemos llamado el campo expandido del Arte.

Platón fue el primero que trató sobre conceptos estéticos como centro de muchas de sus reflexiones, sobre todo en temas relativos al arte y la belleza. En el *Protágoras* habló del arte como la capacidad de hacer cosas por medio de la inteligencia, a través de un aprendizaje. Para Platón, el arte (*τέχνη, téchnē*) tiene un sentido general, es la capacidad creadora del ser humano. Entendida en el arte como “destreza” o “habilidad”, tanto en el terreno material como en el intelectual. En el *Sofista* distinguió entre habilidades “adquisitivas” y “productivas”, dividiendo a su vez estas últimas en productivas de objetos o de imágenes (*εἰδωλα, eidōla*). Introdujo el concepto de mimesis (*μίμησις*), ya que para él las imágenes son imitaciones de objetos reales, aunque sin desempeñar la misma función que sus originales. Estas imitaciones pueden ser “genuinas” (*εἰκὼν, eikón*), si guardan las mismas propiedades que su modelo; o “aparentes” (*φάντασμα, phántasma*), si sólo se parecen al original. Sin embargo, Platón mismo consideraba esta diferencia difícil de dilucidar, ya que toda imitación debe por fuerza diferir de su original en alguna cosa, ya que si fuese idéntica nos encontraríamos con un objeto igual al representado. Para Platón, todas las creaciones artísticas son “conjeturas” (*εἰκασία, eikasía*), ya que su carácter imitativo las aleja de la realidad de las formas y les confiere incluso un sentido peyorativo, ya que son “apariciones engañosas”, pues los artistas no representan las cosas como son, sino como parecen. Así, califica a los artistas de “pseudoartífices”, ya que su habilidad no es auténtica.

Poco podía anticipar Platón que el arte de las imágenes técnicas actuales ya no se rige por el patrón de la imitación (Mimesis) de lo que se ve. Sus metonimias, hipérboles, sinécdoques, paráfrasis, metáforas y todo tipo de poéticas se encuentran hoy añadiendo contexto

¹ José R. Alcalá Mellado, *La piel de la imagen*, Sendemá, 2012, p. 14.



y ampliando su ontología hacia la verbalización y la polisemia en un lenguaje complejizado, pero también despojado de su carácter aurático.

Benjamin identifica el aura con la singularidad, con la experiencia de lo irrepetible. La reproducción técnica destruye dicha “originalidad” y ya no es posible calibrar el valor de un objeto en cuanto a su valor exhibitivo. La pérdida de la originalidad por la existencia de múltiples reproducciones provoca que el arte se vuelva un objeto cuyo valor no puede ser dimensionado en referencia a su funcionamiento dentro de la tradición.

Platón no pudo llegar a ver que texto e imágenes se unirían para formar las nuevas poéticas del arte, las figuras literarias afectando a las imágenes. El Arte del Tercer Milenio está plagado de ellas y al servicio de su comunicación masiva.

“En la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta. El proceso es sintomático; su significación se señala por encima del ámbito artístico. Conforme a una formulación general: la técnica reproductiva desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición”.

Benjamin relaciona la pérdida del aura en un nivel estético con una tendencia social general. Así, la incapaci-

dad de percibir la singularidad encuentra su homólogo en la importancia de las abstracciones, de aquello que razona a partir de lo general:

“Quitarle su envoltura a cada objeto, triturar su aura, es la signatura de una percepción cuyo sentido para lo igual en el mundo ha crecido tanto que incluso, por medio de la reproducción, le gana terreno a lo irrepetible. Se denota así en el ámbito plástico lo que en el ámbito de la teoría advertimos como un aumento de la importancia de la estadística” (W. Benjamin).

¿Qué se hace entonces frente a la pérdida del aura? Frente a la reproductibilidad el arte y la eliminación de su fundamento cultural, esta reacciona de dos formas: a) con la teoría del *art pour l'art* o la teología del arte que trata de restituir la organicidad perdida sólo dentro del arte (arte utopista cuya utopía es el arte mismo); y b) la teoría del arte puro (teología negativa). Tratando de negar la conexión del arte con otra cosa que no sea él mismo. Es decir, no hay inteligibilidad posible de algo más allá del mismo arte.

* (España, 1957) Artista e investigador del arte, actualmente es profesor en la Universidad de Berkeley, donde también cursa estudios especializados. Es miembro fundador del grupo de investigación dx5 Digital & Graphic Art Research.