

No. 5

octubre de 2009

p . u . n . t . o . s .
Departamento de Artes Visuales • Facultad de Artes • Pontificia Universidad Javeriana

El nombre del cine
Juan Carlos Arias

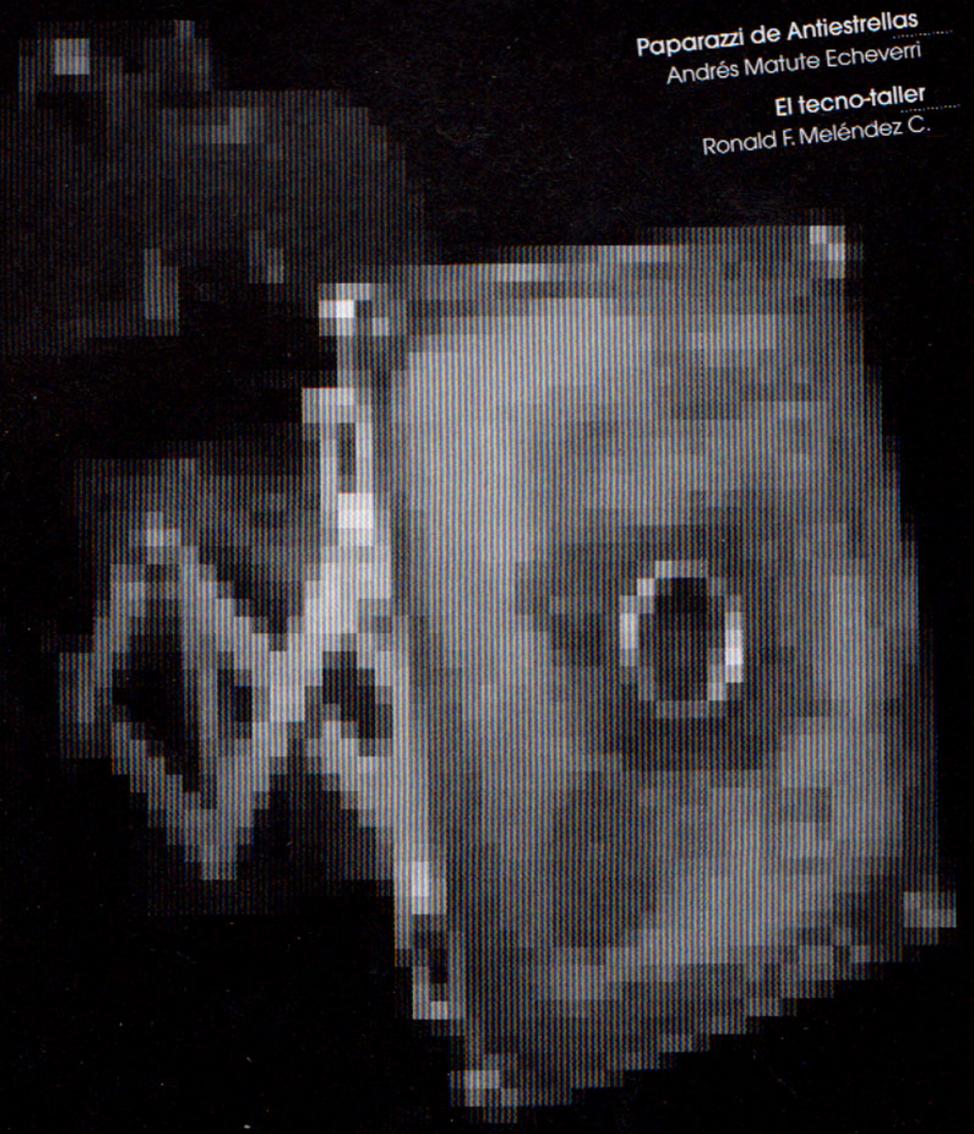
La alegoría de *Tropical America*.
La poligrafía o el retorno de la gráfica
a su sentido público, político y popular
María Sol Barón

Fotografía digital: la ilusión de la
ilusión de la realidad
Juan Alonso

Sobre las huellas de una desaparición
Mateo Pérez

Paparazzi de Antiestrellas
Andrés Matute Echeverri

El tecno-taller
Ronald F. Meléndez C.



Fotografía digital: la ilusión de la ilusión de la realidad

Juan Alonso

Desde el momento de su nacimiento, la fotografía no fue vista como una técnica nueva de representación de la realidad. Desde el instante en que Daguerre plasma en sus placas metálicas las primeras imágenes tomadas de la realidad, la fotografía adopta no sólo la estética de la pintura, en cuanto a sus modelos, poses, fondos, planos de toma, etc., sino también su formato: el formato rectangular o cuadrado de la fotografía no es algo inherente a sus principios básicos. "Suele decirse que fueron los pintores quienes inventaron la fotografía (transmitiéndole el encuadre, la perspectiva albertiana y la óptica de la cámara oscura)" (Barthes, 1990, p. 142). La imagen captada por una cámara, ya sea una cámara oscura o una cámara de lente, entra a través de un agujero (llamado "estenopo") o de un lente, y es en ambos casos redonda. Por lo tanto, la imagen obtenida de esta manera debería ser circular también. Es a través del soporte fotosensible utilizado (ya sea una placa de vidrio emulsionada, un negativo o un soporte digital) que se edita y recorta la foto, dándole el formato rectangular, como una reminiscencia de la estética de la pintura.

Por lo tanto, en la forma de representar la realidad del mundo visible, la fotografía, en su inicio, intenta emular y superar a la pintura, logrando imágenes mucho más fieles y cercanas a la realidad. Este intento, por un lado, implicó que durante muchos años no se tuviera en cuenta la fotografía como un medio artístico al estar tan ligada a sus referentes reales; pero por otro, la fotografía liberó a la pintura del peso de tener que estar ligada a la representación del mundo real visible: "La fotografía ha llegado justo a tiempo para liberar a la pintura de toda anécdota, de toda literatura e incluso del tema" (Picasso, citado en Dubois, 1994, p. 26). Esta liberación hace que la pintura pueda irse hacia nuevos campos de representación sin estar estrictamente ligada con sus referentes, hacia lo abstracto, lo surrealista, etc.

Esta estrecha relación de la fotografía con la realidad le valió la metáfora de "espejo con memoria". "Decidme, máquina extraña, ¿quién os enseñó a dibujar y a emular la naturaleza con tan divina habilidad?" (Anónimo, citado en Draaisma, 1998, p. 137). El resultado de una imagen fotográfica es tan cercano a la realidad que durante muchos años se vio como una duplicación bidimensional de ésta. La fotografía, por lo tanto, era la representación más "objetiva" del mundo que pudiera existir. ¿Cómo podría ser posible una fotografía subjetiva del mundo si prácticamente eran iguales? ¿Cómo podría una fotografía ser arte, si siempre llevaba auestas el referente del cual había partido?

Durante muchos años se intentó dar a la fotografía un carácter "artístico" y subjetivo. El pictorialismo fue un movimiento que intentó acercar la fotografía a la pintura; por medio de focos suaves y manipulación de negativos se buscaba una imagen más

“artística”, pensando que al acercarla a la estética y al tipo de imagen de la pintura, sería menos objetiva, y por lo tanto, estaría más alejada de sus referentes reales. Los fotomontajes, los collages y los fotogramas también buscaron tipos de imágenes que continuaban buscando ese alejamiento de la realidad “objetiva” a través de la manipulación y la experimentación.

Más adelante, la fotografía como tal, es decir, como toma directa de la realidad, comenzó a cuestionarse dentro de la objetividad que durante tanto tiempo había tenido. Roman Gubern (1987) nos plantea una serie de puntos que debaten la idea de que la fotografía sea una duplicación de la realidad: factores como la bidimensionalidad, la delimitación transversal del espacio, la ausencia de movimiento, el grano (o píxel en la fotografía digital), el tipo de color o el contraste en blanco y negro, la alteración de la escala de reproducción o la abolición de otros estímulos sensoriales, hacen de la fotografía una representación con muchos aspectos subjetivos de la realidad.

El fotógrafo, en el momento de hacer una fotografía, tiene una serie de decisiones concientes que hacen de la imagen final una representación del tipo de realidad que él desea plasmar; decisiones tales como el tipo de película que desea utilizar (o el balance de blancos o tipo de contraste en digital), el objetivo a emplear (no es lo mismo una fotografía realizada con un lente teleobjetivo que con un gran angular), el punto de vista y el encuadre, el enfoque o desenfoque, la intervención en la iluminación, la escogencia del diafragma o el tiempo de exposición, el momento de la obturación, los posibles revelados (ya sean químicos o digitales) y la posible manipulación posterior, ya sea análoga o digital (Gubern, 1987).

Si tomamos como ejemplo las fotografías realizadas por la FMA (Farm Security Administration) de Estados Unidos, una empresa que buscó en la fotografía una colaboración para la lucha contra la depresión de 1935, y en la que los fotógrafos tenían la misión de registrar las consecuencias y secuelas de dicha crisis para poder estudiar y analizar las posibles ayudas a la población (Newhall, 2002), las fotografías debían ser lo más objetivas posibles. Sin embargo, si pensamos que un fotógrafo al encontrar una familia que sea buen un ejemplo de lo que él busca, hace treinta fotografías, pero, en el momento de hacer la selección para presentarla a la FMA, selecciona tal vez dos o tres, es decir, escoge concientemente las fotografías que considera muestran lo mejor posible lo que buscaba con ellas. Es así como en muchas de estas fotografías se ven personas inmersas en la crisis, pero gracias al ángulo de toma, la composición y la pose del modelo, resalta una gran dignidad en muchos de ellos. Ya sea que estos fueran los aspectos que grandes fotógrafos como Walker Evans o Dorothea Lange buscaban plasmar, lo cierto es que al hacer una toma y luego una selección, la objetividad de dicha fotografía se pierde en una serie de decisiones concientes que la acercan más a una representación subjetiva de la realidad. “... las fotografías son una interpretación del mundo tanto como las pinturas o los dibujos” (Sontag, 1996, p. 20).

Es de esta forma que la fotografía comienza a plantearse no como un análogo de la realidad, sino como un código de ésta, un código visual que necesita ser interpretado, ser aprendido. Para nosotros, que hemos nacido con la fotografía, es fácil interpretar

dicho código puesto que ha estado con nosotros desde nuestro nacimiento, lo cual no implica que deje de ser un código:

Sería interesante considerar por qué se sienten turbados los occidentales al darse cuenta de que los nativos deben aprender a leer las imágenes como nosotros aprendemos a leer [...] Los indicios que apuntan a que los indígenas no perciben la perspectiva ni sienten la tercera dimensión parecen amenazar la imagen y estructura del ego occidental [...]. (McLuhan, 1994, p. 202)

Esta codificación de la fotografía se ve claramente en la unidad matriz que la compone: ya sea una imagen análoga compuesta de haluros de plata, o una imagen digital compuesta de píxeles, lo cierto es que esa representación tan parecida a la realidad no es más que un mosaico de unidades que componen un todo, que al verlo en conjunto, realmente se parece al referente del cual partió. Este efecto se ve planteado de forma muy satírica en la película *Blow-Up* de Michelangelo Antonioni, en la que el protagonista encuentra, en una fotografía de una pareja discutiendo, un pequeño detalle a lo lejos que sería un cadáver. Al ampliar y ampliar la fotografía en busca de ese pequeño detalle, la imagen final es algo tan “granulado” que es comparado con una pintura abstracta.

La cuestión de la realidad y la interpretación y decodificación de la misma podría llevarnos incluso a pensar el hecho mismo de que la visión humana es ya una decodificación de lo real. En este caso la pregunta sería ¿cuál y cómo es la realidad si lo que veo es una decodificación cerebral de ésta? Es cierto que nosotros no vemos los objetos del mundo: vemos la luz que dichos objetos reflejan con una intensidad y una longitud de onda determinada, y que es interpretada por el cerebro. Si lo pensamos de esta forma, la visión del mundo que tiene un daltónico no sería patógena, sino simplemente una interpretación diferente de la realidad.

El ojo humano es una esfera acuosa, aglutinada por membranas, que descansa en una cavidad ósea y semicircular. La membrana conjuntiva, el iris y la córnea en la parte delantera de la lente, y el cristalino, la retina y la coroides al otro lado, tensadas en torno a tres cámaras humorales, cada una con paredes transparentes, logran el milagro óptico: conducen la luz hacia el interior y, en un complicado proceso de reducción, le dan una forma que permite que sea procesada por el cerebro. Una vez sobre la retina [...] los procesos fotoquímicos transforman el estímulo óptico en un patrón de neuronas conductoras y la “imagen” se convierte en un código neuronal. El proceso de ver empieza con impulsos ópticos y acaba con impulsos eléctricos. (Draaisma, 1998, p. 131)

Sin embargo no es necesario llegar tan lejos y entrar en el mundo de la percepción para darnos cuenta de que la fotografía es, visto de esta forma, un código interpretativo de la realidad.

Ahora, dentro de dicha discusión de la fotografía no como un análogo de la realidad, sino como una interpretación de ésta, Philippe Dubois nos propone una alternativa nueva y complementaria: la fotografía como indicio de la realidad. Este autor nos plantea la idea de que, así la fotografía parte de una serie de decisiones que la hacen subjetiva, lo cierto es que una imagen fotográfica, en el momento de su génesis, es el resultado

de la proyección lumínica de un referente sin ningún tipo de intervención humana. La luz (sea cual sea su origen) llega a un soporte fotosensible, bien sea a través de un estenopo o a través de un lente y deja una marca, una huella, un indicio de que, en algún momento realmente hubo un referente que proyectó una luz hacia la cámara y dejó su huella en el soporte fotosensible que había dentro de ella (Dubois, 1994).

La foto es literalmente una emanación del referente. De un cuerpo real, que se encontraba allí, han salido unas radiaciones que vienen a impresionarme a mí, que me encuentro aquí [...] Una especie de cordón umbilical une el cuerpo de la cosa fotografiada a mi mirada: la luz, aunque impalpable, es aquí un medio carnal, una piel que comparto con aquel o aquella que han sido fotografiados. (Barthes, 1990, p. 142)

Cuando hacemos una fotografía con una cámara análoga sobre un rollo de película, la luz deja en ella una marca física, latente pero real; nosotros podemos, una vez hecha la fotografía, entrar en una habitación oscura, abrir la cámara y tocar la película; claro, no veremos ni sentiremos nada diferente a si tocáramos la película sin exponer, pero lo cierto es que la imagen ya está ahí de forma latente; los haluros de plata ya han sido expuestos y sólo esperan a recibir un proceso químico para que la imagen pase de latente a real, ya sea en negativo o en positivo.

Este proceso de “huella” no tiene el mismo proceso en una cámara digital:

Los principios de funcionamiento de las cámaras digitales no coinciden con los de los tradicionales aparatos fotográficos de 35 mm., sino que están más relacionados con los escáneres, las fotocopadoras y las máquinas de fax. En su mayoría, las cámaras digitales utilizan una célula fotosensible especial denominada *dispositivo de acoplamiento de carga* o [...] *CCD (charged-coupled deviced)*. Este [...] dispositivo reacciona a la luz incidente y es capaz de traducir la intensidad de su reacción en un equivalente numérico. Cuando la luz atraviesa filtros rojo, verde y azul, es posible calibrar con exactitud cada espectro cromático por separado. Así, al combinar estas lecturas individuales y evaluar el resultado mediante un programa informático, la cámara puede determinar el color específico de cada segmento de la imagen. Así, el conjunto es una reunión ordenada de datos numéricos, lo que facilita [...] su transmisión y manipulación de datos en el ordenador. (Sawyer y Pronk, 1998, p. 4)

Entendiendo el proceso de captura de imagen en un soporte digital, vemos que la idea de huella es muy diferente, ya que la huella o el indicio de un referente se convierte en una serie de datos binarios que son interpretados por el programa de la cámara como una imagen con determinados colores, iluminación, textura, etc. Es decir, que al tomar una fotografía digital, a diferencia de la imagen análoga en la película, ya no es una imagen latente, sino virtual. “[...] la virtualidad es una imagen o espacio que no es real pero lo parece” (Mirzoeff, 2003, p. 135). Según la definición de virtualidad dada por Mirzoeff, esta idea es algo que está presente desde el arte clásico y neoclásico del Siglo XVIII hasta Internet en nuestros días. Actualmente Internet, y en general toda la cultura digital en computadores, concibe una virtualidad bastante clara en su definición al darnos la sensación de que vemos imágenes que parecen reales, pero en realidad son

números binarios decodificados. Sin embargo, un ejemplo de virtualidad antigua puede ser dado por los dioramas de Daguerre, el cual “[...] utilizaba acuarelas traslúcidas que se iluminaban alternativamente para ofrecer diversas escenas tridimensionales a los espectadores sentados en la oscuridad...” (Mirzoeff, 2003, p. 137). Con los dioramas se presentaba una imagen que parecía tridimensional pero no lo era (de hecho las pinturas sobre las cuales se iluminaba eran realizadas basándose en la perspectiva geométrica lineal y con la ayuda de la cámara oscura), y al iluminarla se daba la impresión de que había amaneceres, atardeceres, incendios, etc., lo cual también parecía real, pero tampoco lo era.

En este caso, surge un interrogante: ¿dónde está realmente la imagen? o ¿qué es la imagen virtual? Claro, la imagen la vemos, pero, ¿realmente existe como tal? Una imagen virtual no puede ser tocada, no es física, son bytes de información, son datos codificados. Tal vez la única forma de que una fotografía digital sea real, física y palpable, es decir, que exista como algo real y no virtual, es en el momento en que se imprime o amplía digitalmente, es ahí cuando hay algo físico que, no sólo podemos ver, sino también palpar, y saber que no es una ilusión tecnológica.

En cuanto a la fotografía análoga, Susan Sontag lo plantea de la siguiente forma: “La sabiduría esencial de la imagen fotográfica afirma ‘Ésta es la superficie.’ Ahora piensen... qué hay más allá, cómo debe ser la realidad si ésta es su apariencia” (Sontag, 1996, p. 42). Es decir, la fotografía análoga genera imágenes donde la realidad es una apariencia, una ilusión, pero la imagen es real. Con la fotografía virtual, ya ni siquiera la imagen es real: es una ilusión de una ilusión de la realidad.

No obstante, hay que aclarar que con este debate no se busca plantear que la fotografía análoga sea mejor que la digital o viceversa. Personalmente pienso que la fotografía digital, en términos prácticos, simplemente es una herramienta más con la que podemos jugar en el proceso de creación de imágenes. Dependiendo de qué queramos plantear y qué tipo de imagen nos funciona más coherentemente, ahora podemos utilizar uno u otro formato. La cuestión está más desde la génesis misma de la imagen y cómo ésta puede plantear nuevos interrogantes.

La fotografía, como herramienta del conocimiento, o de la imaginación, comienza a desdibujarse más con el carácter virtual. La fotografía digital, al no estar atada a un referente físico, se convierte en algo completamente maleable y manipulable. Pedro Meyer, en uno de sus editoriales de *Zone Zero* plantea la cercanía cada vez más marcada entre la fotografía y la pintura. A nivel digital la manipulación, alteración y distorsión es casi o tan grande como en la pintura (Meyer, 2002). Programas como *Adobe Photoshop* plantean el espacio de trabajo de una fotografía digital como “lienzo” (“canvas”).

Dentro del área de conocimiento, Martin Lister plantea una serie de aspectos relacionados con la imagen virtual, donde ya no es necesaria una imagen “real” o captada fotográficamente de un referente real para poder ser estudiada o analizada científicamente. Ahora es posible visualizar imágenes de partículas tan pequeñas a las que ningún lente es capaz de captar, por medio de información dada por instrumentos láser que un programa informático interpreta como imagen bajo ciertas coordenadas:

El procedimiento consiste en emplear algunos instrumentos científicos apropiados para recoger medidas y luego construir vistas en perspectiva que muestran cómo sería en el caso de que hubiese sido posible observarlas realmente desde determinados puntos de vista. (Mitchell citado por Lister, 1992, p. 119).

De esta forma las tecnologías de simulación favorecen en general la investigación científica. Ahora es posible “visualizar el interior de una estrella que muere o una explosión nuclear. La gente puede llegar a lugares a los que ningún ser físico es capaz de llegar” (Lister, 1997, p. 57).

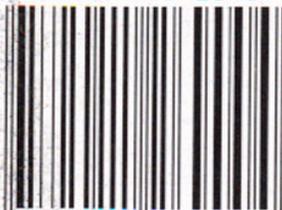
Dentro de este tipo de conocimiento, que él plantea como una era de posfotografía, la imagen ya no parte de un referente físico de forma directa, como lo es al hacer una imagen con la luz de dicho referente, sino a través de codificaciones virtuales que son racionalizadas posteriormente; es decir, el conocimiento, en este caso científico, parte de la racionalización de datos virtuales tecnológicos (Lister, 1997).

Por último, nivel de la creación y la imaginación, podríamos ver la fotografía como algo cada vez más difuso y manipulable, cada vez más cercano al mundo de la ilusión que representa la pintura, de la cual partió y a la que se enfrentó durante décadas en un debate por cuál representaba mejor la realidad y cuál podía pertenecer con más mérito al mundo del arte.

BIBLIOGRAFÍA

- BARTHES, ROLAND (1990), *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*, Barcelona, Paidós.
- DRAAISMA, DOUWE (1998), *Las metáforas de la memoria. Una historia de la mente*, Barcelona, Alianza.
- DUBOIS, PHILIPPE (1994), *El acto fotográfico*, Barcelona, Paidós.
- GUBERN, ROMAN (1987), *La mirada opulenta*, Barcelona, Gustavo Gili.
- LISTER, MARTIN (1997), *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Barcelona, Paidós.
- MC LUHAN, MARSHALL (1994), *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós.
- MEYER, PEDRO, <http://www.zonezero.com>, 2002
- MIRZOEFF, NICHOLAS (2003), *Una Introducción a la cultura visual*, Barcelona, Paidós.
- NEWHALL, BEAUMONT (2002), *Historia de la fotografía*, Barcelona, Gustavo Gili.
- SAWYER, BEN Y PRONK, RON (1998), *Cámaras Digitales*, Madrid, Paraninfo.
- SONTAG, SUSAN (1996), *Sobre la fotografía*, Barcelona, Edhasa.

ISSN 2011-2696



9 772011 269004



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá