

## Imagen fotográfica frente a imagen simulacro. Una caracterización de la imagen sintáctica

MIGUEL GIRÁLDEZ CALDERÓN

El problema que quiero tratar en este trabajo es el que se presenta al tratar de definir las nuevas imágenes que han irrumpido en nuestro ecosistema audiovisual. Se las ha denominado imágenes digitales, imágenes generadas por ordenador, imágenes infográficas, imágenes sintácticas, etc. Por la confusión que puede derivarse del uso indiferenciado de estos términos es conveniente distinguir la imagen digital —la que es almacenada numéricamente en un ordenador, independientemente de cuál haya sido su génesis— de aquella que es producida a partir de modelos de representación del mundo ejecutados por un programa informático. Esta última es, en sentido estricto, la imagen de síntesis (I.S.), nuestro objeto de estudio.

Este trabajo se divide en tres partes:

1. Reflexión sobre las I.S. desde las tendencias analíticas que están presentes en la creación artística contemporánea y desde su relación con la fotografía.
2. El problema de la referencialidad de la imagen sintáctica como paso previo a su definición como simulacro.
3. aproximación desde la teoría de los soportes. Muchos de los términos que utilizaremos a continuación (referente, forma, soporte, imagen, etc.) requerirían una definición previa y su inclusión en un horizonte de interpretación compartido. En cualquier caso, el espacio del que disponemos nos impide entrar en estas consideraciones. Por ello, nuestra intención es la de sugerir acercamientos a estos fenómenos y abrir un debate que pueda prolongarse y fructificar más allá de este texto.

Si la irrupción de la fotografía supuso un replanteamiento de la función de la pintura (orientándose ésta hacia el espacio interior del artista), con la imagen sintáctica se produce, igualmente, un reajuste en la función social de la fotografía.

Desde el siglo XIX podemos detectar en la pintura una tendencia analítica llevada a sus últimos extremos en la abstracción y en la llegada a los elementos

constitutivos de la representación pictórica: punto, línea y superficie. Le acompañó un proceso de des-referenciación, en una ruptura con la "realidad", en términos de experiencia sensible, que llegó incluso al color (p.e. en Gauguin).

Podemos situar los orígenes de esa corriente analítica en el arte contemporáneo en aquellas tendencias que, partiendo del post-impresionismo, buscan los principios que rigen la pintura: color, geometría, percepción... Destacan en un primer momento, con la técnica puntillista, las figuras de Seurat y Signac. Tras el puntillismo vendrán Cezanne que intenta alcanzar las formas geométricas constructivas elementales, es decir, busca "la geometría que late en la apariencia de las cosas". La técnica deconstructiva de Cezanne individualizará la tríada esfera-cono-cilindro. Le seguirán la abstracción geométrica, el suprematismo, el minimalismo y, en un choque definitivo con los límites de la representación pictórica, la tela monocromática, como punto de no-retorno en el proceso analítico.

Esta línea del arte contemporáneo que busca los elementos constitutivos de la representación es la que se ha denominado racional o analítica. Sin embargo, ese análisis parece haber llegado a su fin, al igual que la física parece haber llegado a su límite de análisis en el quark, la biología en el gen o la ciencia del cerebro en la neurona. Y en la representación el proceso de análisis ha conducido precisamente a la imagen digitalizada, convertida, por un proceso de discretización, en un conjunto de elementos manipulables de forma independiente, que se encuentran definidos numéricamente en la memoria de la computadora.

Recordemos que, de forma simultánea al comienzo de estos movimientos pictóricos que hemos llamado "analíticos", irrumpe en el espacio de las representaciones icónicas la fotografía, que imprimirá un cambio de dirección decisivo en la creación artística, forzando aún más el proceso de autonomización de la pintura en su relación con la figuración.

Nuestra propuesta es que estamos asistiendo, en el último cuarto del siglo XX, al reencuentro de estas dos líneas que se disociaron en la segunda mitad del XIX: la línea analítica de la creación pictórica (su mayor representante es la abstracción geométrica) y la línea de figuración extrema asociada tradicionalmente a la fotografía en su forzosa captación de lo real.

La imagen de síntesis de carácter fotorrealista (véase la emblemática "Parque Jurásico") se sitúa precisamente como lugar de llegada y nexo entre esas dos vías. Alcanzados los límites en la corriente analítica se impone en la creación artística,

pero también en otros ámbitos, un proceso de síntesis. Se trata en definitiva de una recombinación de lo elemental; no para conseguir de nuevo lo natural sino para activar un artificial imprevisible de aspecto realista (aquí, a mi juicio, juegan un papel aún no suficientemente valorado las imágenes fractales).

En el proceso que sigue el ordenador para la recreación de una imagen visualizable la máquina ejecuta una serie de pasos automáticos, basados en deducciones formales y lógicas, acordes con los modelos analíticos y sintácticos introducidos por el programador y que a veces coinciden con procesos de síntesis existentes en la vida natural (muchas imágenes infográficas se generan por morfogénesis, de forma equiparable a la que sigue el ADN).

Algunos autores consideran que la aparición de la i. s. ha desencadenado los cambios más importantes en la comunicación visual desde el nacimiento de la fotografía. La conjunción contemporánea entre las ciencias y las artes ha permitido la modificación de los criterios de representación instaurados por la Modernidad. Podríamos, en este sentido, establecer una oposición entre el carácter analítico en la creación artística moderna y el carácter sintáctico de la posmodernidad.

Ahora bien, ¿Cómo caracterizar este tipo de imágenes en términos semióticos? Nuestra propuesta es la de su consideración, a efectos de una tipología del signo visual, como imagen-simulacro. La imagen sintáctica surge de una transformación tecnológica que afecta a los procedimientos de producción, distribución y consumo de imágenes, configurando éstas como una serie de elementos discretos manipulables matemáticamente (pixels). Pero lo que nos interesa es poner en relación este fenómeno con procesos históricos que determinan una transformación del régimen de la imagen y la mirada en nuestro marco cultural.

Siguiendo al investigador Mark Poster (1990), podemos establecer tres grandes modelos de intercambio simbólico en la historia:

1. La relación primaria, cara a cara, mediatizada por el intercambio oral.
2. La relación escrita, mediatizada por el intercambio impreso.
3. Por último, la relación mediatizada por la electrónica, dominante en la actualidad, a la que atribuimos el estatus de simulacro.

Veamos porqué. En ese primer modelo, el de la oralidad, existe una correspondencia simbólica entre la palabra y la cosa. Con posterioridad a la imprenta, predomina una "representación de la cosa" por la palabra (es decir, la palabra se disocia de aquello a lo que representa y adquiere el carácter de signo). Sin embar-

go, como plantea Jenaro Talens (1994), en el periodo actual regido por el simulacro, “la producción se realiza desde un lenguaje cuyo poder no proviene de una exterioridad a la que remitiría, sino de su propia lógica interna en tanto estructura. Ese carácter autorreferencial hace que las leyes que supuestamente regulan la verdad o mentira de un discurso no dependan de su relación con el mundo, sino de la coherencia interna del mensaje. La representatividad aún perdura en este tipo de lenguaje, pero solamente como efecto de sentido”.

En esta misma línea, Baudrillard (1984) señala que en el simulacro la dimensión estructural se vuelve autónoma por la exclusión de la dimensión referencial. Para este autor, el simulacro se opone a la representación. “La representación se basa en el principio de que el signo y lo real son equivalentes. Incluso si esta equivalencia es una utopía, este es un axioma fundamental. Por el contrario, la simulación parte de la imposibilidad de ese principio de equivalencia, parte de la radical negación del signo como valor “.

Si toda representación icónica surge de la acción de ciertos códigos que dan forma a un espacio referencial no organizado, e n la imagen como simulacro se produce una exclusión de este último ámbito. En su lugar, el píxel (picture element) representa ese elemento diferencial imposible de ser obtenido “recortando” un fotograma: es ese iconema al que, por influencia lingüística, ha aspirado parte de la tradición semiótica dedicada al estudio de la imagen. Un iconema que puede insertarse en el juego de la doble articulación: es aislable, conmutable y sintagmatizable. Como el fonema (elemento constituyente de la 2ª articulación del lenguaje), el píxel es susceptible de producir un cambio de significado por su conmutación.

Por el contrario, la fotografía exhibe en su superficie la tensión entre la inestabilidad, lo caótico de lo real no formalizado y las operaciones de asimilación de ese “espacio exterior” a nuestra experiencia (a través de la selección, regulación de la luz, composición, etc.). Esa tensión es un componente esencial de nuestra experiencia estética en relación con la fotografía. Igualmente, lo filmico, pese a poner en juego muchos otros mecanismos de construcción y reproducción de la experiencia perceptiva, sigue, al menos hasta ahora, manifestando esa tensión de la que hablamos. Digo hasta ahora porque entiendo que esto permanecerá así mientras el espacio profílmico, el de delante de la cámara, siga siendo algo, utilizando una expresión de Roland Barthes un “eso-ha-sido”. Si el “efecto diegético-

co", esa presencia imaginaria, a la que Noel Burch se refiere como "suspensión voluntaria de la incredulidad" parecía apoyarse en un pacto afianzado sobre la existencia de un espacio pro-fílmico, nos preguntamos: ¿hasta cuándo se sostendrá ese pacto que está siendo sistemáticamente agredido por la imagen de síntesis?. Una vez que se ha conseguido crear imágenes plenas de vero similitud, aparentando todos los atributos de lo fotográfico, pero sin correspondencia física verificable, el efecto de realidad se está forzando, en mi opinión, por otros mecanismos, donde la sensación prima sobre el sentido: inmersión en espacios tridimensionales, intensificación del efecto de perspectiva, constante actualización del punto de vista del espectador, simulación de procesos caóticos y, sobre todo, por la inmersión del espectador en entornos interactivos hiperrealistas. De alguna forma, la llamada realidad virtual (que en términos generales son imágenes sintéticas fotorrealistas e interactivas que simulan entornos perceptivos) se manifiesta como una consecuencia lógica de las transformaciones que está sufriendo nuestro universo icónico.

Pasemos a la cuestión de los soportes. El proceso de fusión entre los viejos medios audiovisuales y las nuevas técnicas infográficas posibilita la transición de la imagen analógica reprovisual (o sea, la imagen fotográfica, fílmica o videográfica) a un tipo de imagen que es puro software: una imagen que es esencialmente inmaterial.

Se puede plantear la cuestión del soporte de la siguiente forma. En la fotografía participan al menos tres elementos: a) Una imagen visual, sustancia que representa algo con mayor o menor grado de analogía; b) Un soporte físico: plano, bidimensional, que es inseparable de la imagen y sin el cual no existiría; c) Un fragmento de la realidad: referente del modelo que identificamos en la foto (paisaje, figura, objeto, etc.). Por contra, la imagen digital, en tanto matriz contenida en un equipo informático es una pura configuración abstracta. De este modo, la imagen, desde el punto de vista de una teoría de los soportes, parece desaparecer definitivamente como noción teórica.

En otros términos: la teoría de los soportes, que hasta ahora ha sido fundamento de toda teoría de lo específico del medio pierde sentido en la era de la transmidiabilidad instaurada por estos nuevos dispositivos. Si la imagen almacenada en la memoria de un ordenador tiene correspondencias con alguna otra imagen sería probablemente con la imagen mental: inmaterial y por tanto actualizable

en un número indefinido de soportes. Miguel de Aguilera señala que el modelo de estos instrumentos infográficos es el cerebro (que opera también según la lógica binaria), mientras que "su escenario lo constituye el lenguaje". La imagen digitalizada puede ser indiferentemente transferida a papel fotográfico, película cinematográfica, incluso a tela, sólo determinada por la existencia de un dispositivo de salida adecuado.

De este modo, asistimos al borrado absoluto del concepto de "original", algo que ya anticipase Walter Benjamin en "La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica". Más aún, el aura de la obra de arte burguesa es hoy simplemente impensable en el universo icónico que se está perfilando.

Derivado de su carácter inmaterial, junto a la transmediabilidad antes señalada, incluyo tres características más que me parecen esenciales: plasticidad, interactividad e integración.

La posibilidad de efectuar variadísimas modificaciones sobre fragmentos o sobre el conjunto de la imagen mediante procedimientos "pictóricos" o mediante algoritmos predefinidos es la cualidad de la imagen digital que definimos como plasticidad.

Respecto a su cualidad de interactividad señalemos que el hecho de que el receptor (en este caso "interlocutor") establezca una relación bidireccional con un entorno visual es una de las posibilidades radicalmente nuevas de los sistemas que se han venido a denominar multimedia. El receptor puede seleccionar aspectos dentro de una imagen y conducirse, a través de un "hipertexto" en una relación interactiva creando un discurso voluntariamente configurable desde el propio acto de lectura.

Y estrechamente vinculada a la anterior debemos señalar, por último, su cualidad integradora. La computadora permite relacionar en la presentación de informaciones una serie de mensajes muy diversos sujetos a códigos muy heterogéneos: los entornos multimedia permiten integrar textos escritos, imágenes estéticas (entre las que se pueden incluir obviamente las imágenes fotográficas), imágenes dinámicas, música, ruidos y lenguaje hablado. Esto permite la creación de mensajes plurisignificativos que implican al receptor en diversos niveles.

Al proceso de integración de diversas tecnologías se le une un proceso de integración de discursos (ya anticipada por la televisión) sujetos a diversos lenguajes. Así, la pantalla, instituida en eje estructurador de la vida social, se convierte

en una central a través de la que fluyen todo tipo de mensajes y define el entorno simbólico permanente de la inmensa mayoría de la población.

Esta exposición no ha pretendido sino abrir varias vías de acceso a un territorio emergente en las ciencias de la imagen, que a nuestro juicio no ha recibido la atención que requiere en virtud de su creciente implantación en el plano de la producción audiovisual, así como por las transformaciones culturales que simultáneamente induce y manifiesta.

#### **BIBLIOGRAFÍA:**

BAUDRILLARD, J. (1983): **El intercambio simbólico y la muerte**, Monte Avila, Barcelona.

BENJAMIN, W.: "La obra de arte en la Época de su reproductibilidad técnica" en AA. VV. (1981): **Sociedad y comunicación de masas**, FCE, México.

POSTER, M. (1990): **The Mode of Information, Poststructuralism and Social Context**, Univ. of Chicago Press.

TALENS, J. (1994): **Escritura contra simulacro**, en Eutopías, vol. 65.