

Estatuto de veracidad de la imagen digital, cultura visual en fotografía y cine

Status of Truthfulness of Digital Image Visual Culture in Photography and Film

ICONOFACTO • Vol. 5, No. 6 / p. 41-50 / Medellín-Colombia / Diciembre 2009 • ISSN: 1900-2785

Susana Pérez Tort Docente del Instituto Superior de Formación en Artes, San Nicolás, Buenos Aires. Expone obra digital en Argentina, Cuba, El Salvador, Venezuela, Colombia, Brasil. Recibe Meritorios de Muestra Monográfica de Media Art (2006/7), Universidad de Caldas, Colombia. Premios de Fundación TransArte, NearArt, Museo del Papel, Fundación Mecenaz de Argentina. Nominada como artista digital por la UNESCO. Expone ensayos de Cultura Visual Digital en II Congreso de Arte Argentino, Universidad de La Plata, VI Festival de la Imagen, Universidad de Caldas, Colombia. II, III, IV Festival Internacional de Arte Electrónico 404, Rosario, Argentina y V Festival de Arte Post-electrónico 404, Trieste, Italia. Actualmente es columnista de Rosariarte www.rosariarte.com.ar de Buenos Aires-Argentina.

Dirección electrónica: callerelatores@intercom.com.ar

Artículo recibido el día 5 de mayo y aprobado por el comité el día 25 de septiembre de 2009.

RESUMEN: La imagen icónica sirve a la construcción colectiva de la realidad. Roland Barthes (2005)¹ considera a la fotografía como un instrumento que supera el registro veraz de la realidad analógica. Al irrumpir las Nuevas Tecnologías la imagen cambia su estatuto de veracidad ya que puede existir sin ser "necesariamente" un duplicado de esa realidad. Las tecnologías digitales pueden crear matemáticamente imágenes que no existan analógicamente. Se consolida una nueva cultura visual, en la que quien percibe una imagen no cree ni espera que ésta sea fidedigna, generándose así una práctica colec-

tiva en la que la ausencia de veracidad y el *fotorrealismo* simulado² son un fin en sí mismo. Las Nuevas Tecnologías gestionan un nuevo criterio de percepción y construcción de la realidad.

PALABRAS CLAVE: Imagen digital, Fotografía, Cine, Nuevas Tecnologías, Percepción/Cognición

¹ Barthes, R. (2005) La cámara lúcida, Notas sobre la fotografía, entrecorriente "necesariamente" y usa el término "referente" aquí citado, como sinónimo de aquello que ha estado frente al objetivo en el momento de la toma y que impacta el negativo.

² Uso el término acuñado por Darley, A. (2002) como sinónimo del regodeo en el realismo de las imágenes creadas por ordenador.

ABSTRACT: The iconic image serves the collective construction of reality. Roland Barthes (2005)³ considers photography as an instrument that exceeds the true record of analog reality. Because of the breakthrough of new technologies, the image changes its status of truthfulness as it can exist without being “necessarily” a duplicate of that reality. Digital technologies can mathematically create images that do not exist analogically.

A new visual culture is consolidated in which the one who perceives an image does not believe or expect that it is reliable managing, thus, a collective practice in which the lack of truthfulness and simulated photorealism⁴ are an end in itself. New Technologies manage a new standard of perception and construction of reality.

KEYWORDS: Digital Imaging, Photography, Film, New Technologies, Perception / Cognition

³ Barthes, R. (2005) The lucid camera, notes on photography, “necessarily” quotes and uses the term “referent” quoted here as a synonym of what has been in front of the aim at the moment of shooting and creates an impact on the negative of the film.

⁴ Uses the term coined by Darley, A. (2002) as a synonym of the gloating in the realism of the images created by the computer.

INTRODUCCIÓN

Una reflexión sobre la imagen y su impacto en la construcción de un imaginario colectivo no puede excluir a Jean Baudrillard (1991), (1993), (1996), Román Gubern (1987), Umberto Eco (1987), como los referentes de una nueva cultura visual, soportada por pantallas, sujeta a ediciones, reediciones, subtítulos, vínculos que construyen y reconstruyen el sentido. Las Nuevas Tecnologías se prestan, con mayor docilidad que las disciplinas icónicas tradicionales, a que la imagen se administre para inducir diversidad de lecturas y una consecuyente e inducida construcción colectiva de la realidad.

Este texto analiza el giro que se opera entre las “viejas” tecnologías para la captura de imágenes, cómo éstas se perciben e interpretan y cuál es el nuevo escenario que plantean las Nuevas Tecnologías. Indaga cuál es la diferencia entre la imagen analógica y la virtual. No se refiere a aspectos tecnológicos, sino a cómo se modifica el estatuto de credibilidad de una imagen cuando advienen los medios electrónicos que suman, suplantando o irrumpen en el panorama de la percepción visual contemporánea. La ficción, el truco, el maquillaje frecuentaron ayer la imagen fotográfica y cinematográfica y falsearon –como lo hizo la imagen icónica pintada– el estatus de duplicado fiel de una realidad. Con la llegada de las Nuevas Tecnologías al escenario estético tanto en Cine, Fotografía como en Artes

Visuales, cae el paradigma que se construyó con la primera fotografía que documentaba, duplicaba una realidad, como su primer fidedigno testimonio. Se trata cómo el estatuto de verosimilitud de una imagen varía con el compás de las tecnologías que permitieron y permiten la representación o captura de la imagen, y cómo consecuentemente se construye una nueva cultura visual.

LA PINTURA COMO DOCUMENTO. RE-PRODUCCIÓN Y DUPLICADO

Imposible certificar con rigor el nacimiento de la imagen icónica. La "hipótesis del lago"⁵ planteada por Gubern (1987) supone que el "homo pictor" ve el reflejo de sí mismo sobre la superficie del lago, reconociéndose y concibiendo la posibilidad de crear él mismo una imagen icónica, generando así el *duplicado* de un fenómeno como registro del mundo real. La imagen icónica remonta su origen al incierto momento en el que el hombre ve al oso dejar la huella de sus garras en la roca y repite el gesto, untadas sus manos con pigmento, en el marco del estadio mágico en que vivía el "homo pictor", cuando pintura y talla significaban una apropiación simbólica del mundo, duplicando así la realidad. "La parte es solidaria del todo, por lo que la reproducción incluye al original" (HUYGUE, 1974: 22). Nacimiento de la iconicidad. Pintura y talla como correlato, relato en paralelo.

El acto mismo de re-presentar la realidad icónicamente se sustantiva en la obra de algunos artistas. Tres referentes: Diego Velázquez (en "Las Meninas"), René Magritte y Marcel Duchamp, quienes hacen de su obra un ejercicio de pensar el acto mismo de re-presentar, interrogando el proceso de realizar/percibir/interpretar una imagen. Dos ejemplos: la serie

de pinturas que integran "La traición de las imágenes" de René Magritte⁶ y los *Ready Made*⁷ de Marcel Duchamp. Magritte invita a pensar qué vemos cuando vemos y cómo la imagen icónica, en su histórico afán de verismo, se presta al truco perceptivo de verosimilitud y engaña como el *trompe l'oeil*. No considero que la abstracción se sitúe en las antípodas del

5. En "El simio ilustrado" Gubern, R. (1987) usa la metáfora del lago para referirse al reflejo que permitió al "homo pictor" reconocer/se y crear el "otro". La hipótesis del lago. Cap. I.

6. En 1926 Magritte comienza una serie de obras en tono de parodia: "La traición de las imágenes" entre las que está la que se conoce como "Esto no es una pipa", a la que Foucault, M. dedica un ensayo homónimo. "La llave de los sueños", "La traición de las imágenes", "La condición humana" son pinturas de esa serie. En estas obras el artista transita lo verosímil/inverosímil de la apariencia, trata el proceso de percepción y cognición.

7. El *Ready-Made*, introducido por Marcel Duchamp y adoptado por artistas Dada, cuestiona el binomio figuración/abstracción, introduciendo un giro hacia el binomio presentación/re-presentación. En "Rueda de Bicicleta" (1913) se propone sustituir la re-presentación por la presentación de "objetos encontrados" de uso cotidiano, a los que otorga la dimensión de arte. En estas cuartillas sólo tomo en cuenta un aspecto de esta cuestión: el que siendo Duchamp pintor, rompe con esa disciplina y presenta el objeto pre-fabricado. Rompe con la categoría de obra "aurática" (construye un prototipo capaz de ser reproducido). El análisis del principio aurático de la obra de arte, según Benjamin, W. excede los límites de este ensayo.

verismo de la imagen icónica realista, creo que en ese lugar están los *prefabricados* de Duchamp, parodia de la representación, en los que se substituye lo que debía ser *representado* por lo *presentado*. Se cierra la parábola abierta por el "homo pictor" que duplicaba icónicamente el mundo material. El *ready-made* renuncia a la ficción del duplicado, no apela a la habilidosa y fidedigna representación; la "cosa", prefabricada, está *en lugar* de lo que la imagen, pictórica o escultórica, duplicaría. Soslayo analizar las históricas "Meninas" porque sería y ha sido⁸ en sí mismo objeto de análisis particular.

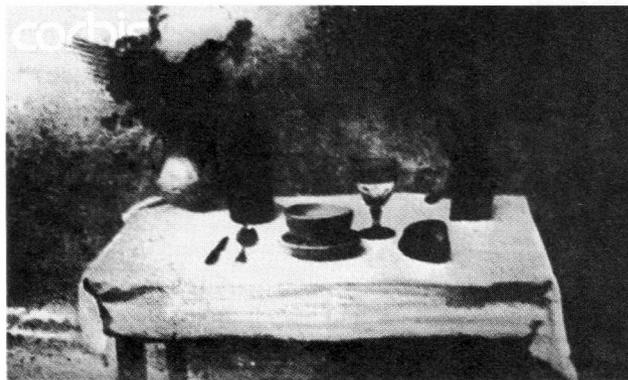
LA FOTOGRAFÍA COMO DOCUMENTO

Atribuimos a Nicéphore Niépce la captura de la primer fotografía que titula "La mesa puesta" (1826/27). En "La cámara Lúcida" Roland Barthes (2005) analiza la diferencia en el estatuto de veracidad que tiene la imagen fotográfica con respecto a la

pictórica: la fotografía es el duplicado de algo o alguien que "necesariamente" -adjetivación de Barthes- ha estado frente al objetivo impactando el negativo, mientras que la imagen pictórica, aún realista, no "necesariamente" certifica que lo pintado haya sido necesariamente el modelo del pintor.

En la fotografía digital no hay cinta que impactar por el acceso de la luz a través de una lente, sino un procesador de datos que los registra para que sean contenidos como información. Lo físico se traduce a un algoritmo.

Una fotografía, con celuloide como soporte de la imagen⁹, duplica y documenta lo que está frente a la lente. Es fidedigna aunque esté ambientada, escenificada - lo que Barthes llama "studium"- para prestar un tono fantástico a la toma.



"La mesa puesta". Fotografía de Nicéphore Niépce.

⁸ Me refiero al ensayo de Foucault, M. publicado por primera vez en 1966. Las palabras y las cosas. Foucault, Michael. Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas Buenos Aires: Siglo XXI. 1996.

⁹ En fotografía, plancha de metal y vidrio preceden al celuloide como soporte de la imagen.

Pero aún recreando o tergiversando el contexto, lo que está en el negativo *existió* “necesariamente” en aquella realidad que la cámara capturó. El retoque artesanal o el fotomontaje pueden distorsionar o variar el relato de la foto, pero cuanto vemos en ellas es “necesariamente” *duplicado*.

La imagen pictórica, por el contrario, puede fingir una realidad sin correlato.



Naturaleza muerta del pintor holandés Floris Dijk

Tomo como ejemplo al género “bodegón”, paradigma verista de la pintura flamenca del siglo XVII. Estos lienzos se distinguen por la verosimilitud que guardan con respecto a un *supuesto* modelo que el pintor ha tenido como referente. No podemos sin embargo certificar la existencia del modelo o la verosimilitud del mismo con respecto a la imagen en el lienzo, por más fidedignas que resulten sus pinturas. Sin embargo “La mesa puesta” de Niépce, a pesar de apenas esbozar las formas de un bodegón en blanco y negro, es en cambio un certificado de presencia, de duplicado de una realidad existente.

¹⁰ Dadá y Surrealistas incorporan técnicas de fotomontaje como parodia del verismo asumido históricamente por la fotografía. Con el afán de subvertir el orden establecido creaban imágenes de relato irracional por medio de fragmentos de fotografías, con el *collage* como medio. La distancia entre estos fotomontajes y las construcciones electrónicas, también realizadas a partir del *collage*, es que en la composición analógica los fragmentos son necesariamente imágenes de algo que ha estado frente a un objetivo. Muchas construcciones digitales se realizan a partir de la generación de imágenes construidas matemáticamente con la intermediación de un *software*, sin que sean duplicado de un referente analógico. No hay en la diferencia entre uno y otro un juicio de valor.

MÁS ALLÁ DEL DOCUMENTO. FOTOGRAFÍA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Las Nuevas Tecnologías aportan un nuevo soporte: el virtual. Nace una ingeniería de software que hace posible la captura y producción de imágenes.

Los embrionarios trucos del fotomontaje¹⁰ incorporados a la estética Dadá y Surrealista, aportaron un umbral de ficción a la fotografía que había sido históricamente un documento. Las Nuevas Tecnologías se suman a los primitivos trucos con nuevas herramientas para actuar sobre el relato de la imagen.

Vuelvo sobre “La cámara lúcida”. La afirmación de Barthes en torno a la verosimilitud de una toma con respecto al modelo o referente cobra vida a partir de su análisis de una fotografía: la foto de su madre en un invernadero. La imagen despierta su nostalgia ante la convicción de que la lente ha capturado –“momificado”– al ser querido *tal cual era*. Tiene la certeza –porque no es una pintura, sino una fotografía– de que ella estuvo “ahí” frente al objetivo.

CREDIBILIDAD

Confronto “la foto del invernadero” con la foto oficial distribuida por la Casa Real de España, en ocasión de las navidades del año 2005 (extraído de 20 de Agosto 2009 desde http://www.notodo.com/secciones/blog/imagen/207_1.jpg), en la que vemos a los reyes rodeados de sus nietos ¿Podrá esa fotografía despertar un sentimiento semejante al de “la foto del invernadero”? La reunión *no sucedió*, la foto no documentó un momento y esa imagen fue posible por la intervención de un *software ad hoc*. La distancia entre el fotomontaje Dadá y estos habituales trucajes de la nueva cultura visual digital no reside solamente en la tecnología, sino en el giro, en el proceso de percepción/cognición que se acuña en el imaginario colectivo de individuos con práctica visual cotidiana de la simulación digital. Se descrece de la imagen, muda el estatuto de veracidad, se pierde la cualidad de espejo/documento. Hay por cierto verosimilitud en

Familia Real Española, Foto distribuida en 2005.



cada una de las partes de la foto Real. No la hay en su *relato*. Aquella reunión, tal cual la construcción de esa imagen, no fue. La fotografía digital es usada por la justicia como documento porque hereda el estatuto de veracidad del celuloide, pero con el sencillo ejemplo de la foto *real* constatamos que la fotografía puede ya no ser certificado de presencia. La simulación virtual masificada construye un nuevo umbral de credibilidad. No hay valor ni disvalor, tras el umbral se abre una primigenia etapa en el proceso percepción/cognición de la imagen icónica. Transita de documento a invención. Asumimos a la fotografía sólo como sinónimo de *posible* legitimidad.

CINEMATOGRAFÍA. DEL CELULOIDE AL ARCHIVO

Los primeros registros cinematográficos también anclaron en la documentación de la realidad fenoménica. “La llegada del tren a la estación de Ciotat” (1895) (extraído el 2 de julio 2009 desde <http://www.cosasdelcine.es/los-origenes-del-septimo-arte/>)¹¹, de los hermanos Lumière, es un ejemplo. El género documental, en las antípodas de la ficción, guarda fidelidad al antológico documento del tren de Ciotat y registra imágenes que *necesariamente* sucedieron frente a la lente, con un relato que es también referencial de un suceso. Pero el cine, que se desarrolla como disciplina estética heredera del espectáculo de magia, da preeminencia a la ficción. Siendo ficción, no se supone que creamos que cuanto muestra la pantalla es veraz, pero se entabla entre espectador y creador un tácito pacto en el que se “suspende la incredulidad” mientras dure la proyección. La cultura visual cinematográfica da lugar a un espectador que desarrolla una capacidad intelectual que lo habilita para asumir la ficcionalidad de un relato construido por la imagen. Los primeros espectadores, carecientes de esta práctica colectiva, creyeron que el tren de la estación de Ciotat era un amenazante tren, analógico. Huyeron. Hoy no dudamos que cuanto se proyecta en la pantalla, excluido el cine documental, es un relato de ficción construido con duplicados: actores, locaciones, escenografía, utilería, etc. capturados por la cámara.

EFECTOS ESPECIALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Tempranos e inocentes efectos especiales fingían la llegada de un cohete a la luna en “Viaje a la luna” (1908) de Georges Méliès (extraído el 5 de julio de 2009 en <http://www.youtube.com/watch?v=W8oy9CLOSPw>). Las imágenes trucadas artesanalmente eran “necesariamente”, a pesar de su aspecto fantástico, duplicados distorsionados de entes reales. Cito un ejemplo: el incendio de la ciudad de Atlanta al que asistimos en “Lo que el viento se llevó” de Víctor Fleming (1939) (Turner Entertainment-Warner, 2005). Lo que vemos dista de ser efecto electrónico, imposible por entonces. La producción incendió *realmente* viejas escenografías de los estudios para registrar un incendio a escala *real*, al que se superpusieron luego planos de los actores que encarnaban personajes. Se trataba de hacer ficción, de llevar a la pantalla una novela, pero se hizo con medios que duplicaron hechos de la realidad. El incendio existió y fue documentado¹². Con otro fin,

¹¹ Según Martín, R. Los hermanos Lumière proyectaron “La llegada del tren a la estación de Ciotat” junto a otras 9 películas de 2m, el 28 de diciembre de 1895 en el Salón Indiano de París. (extraído el 18 de agosto 2009 desde el blog Orígenes del séptimo arte, los hermanos Lumière <http://www.cosasdelcine.es/los-origenes-del-septimo-arte/>). El cine nace con este emblemático género documental. Luego devendrá en una disciplina que prioriza la ficción.

¹² “Lo que el viento se llevó” de David Zelznick (1939), Estudios Warner Brothers. Según Belhmer, R. (2005) la filmación del incendio del material militar de Atlanta, está en las antípodas de las criaturas creadas por ordenador. Tal incendio es ficción (como relato) pero es un documento de un suceso real al mismo tiempo. Consta que se realizó en escala real, el día 15 de diciembre de 1938, usándose 7 cámaras Technicolor para registrar llamas que alcanzaron 152 metros, en un set de 162 m2. No se usaron maquetas ni hubo simulación. Hay un exacto correlato entre lo visto en la pantalla y lo sucedido en el set. La imagen fue un duplicado de la realidad. Belhmer, R. facsímil del programa original de la película publicado para la reedición en DVD. Turner Entertainment-Warner (2005).

el de mostrar situaciones imposibles de tinte onírico, el corto "Un Perro Andaluz" (1928) de Buñuel (extraído el 5 de julio 2009 desde <http://video.google.com/videoplay?docid=-6212251291122767572>), con guión de Dalí, se realizó con efectos artesanales, procesándose en laboratorio tomas obtenidas de la realidad que se resignificaban a la manera de un fotomontaje. Una misma tecnología para dos relatos divergentes, uno verisímil el otro inverosímil, ambos ficción con entidad de *duplicado*.

Con las Nuevas Tecnologías asistimos a un giro en la percepción/interpretación de la imagen y su correlato con la realidad: se hace posible la ausencia de un modelo analógico del cual la imagen en pantalla es su duplicado. La antología de los efectos especiales digitales, cotidianos en el cine industrial, reconoce como pionera en la creación de imágenes sin correlato con lo analógico, a "Jurassic Park" de Spielberg (1993) (Columbia Tristar Home Video 1993). Cuando los saurios cobran vida en la pantalla se comienza a construir en la memoria colectiva un nuevo tipo de imagen icónica, aquella que no duplica lo fenoménico y que es el resultado de vectores y operaciones matemáticas. No hay toma de secuencia. No hay correlato. Hay construcción de laboratorio. Nace un género, pero nace también un nuevo tipo de imagen que no es capturada sino creada. No había saurio alguno ante la lente que no documentaba algo existente, a pesar del verismo del *fotorrealismo simulado* con que reviven en pantalla los extinguidos reptiles.

"S1m0ne" (2002) (Columbia Tristar Home Video, 2003) –escrito su nombre con "1" y "0"– es una artísticamente olvidable película de Andrew Niccol en cuya trama se narra cómo un director de cine decide crear digitalmente a una actriz. Lo logra mediante un complicado y aún inexistente *software* que da como resultado una heroína virtual. Según el guión, la "actriz" que se veía en la pantalla, no encarnaba un papel, no había sido filmada ni tenía existencia analógica, era *información*, unos y ceros en un ordenador, vectores y mapa de bits. Trampas de la ingeniería digital, como las "trampas de la imagen" de Magritte. Según el todavía inverosímil guión, la "actriz" bautizada "S1m0ne" nunca existió más que

como *dato*¹³. Quiero ahora comparar públicos de cine, su forma de interpretar la imagen y construir criterios de realidad:

1. El que huyó al ver el tren de la estación de Ciotat y creyó que lo que veía estaba realmente sucediendo. Carecía de una cultura visual que lo habilitara para percibir una imagen como icónica.
2. El que asiste a la proyección de un documental y asume –sin error– que cuanto ve es imagen icónica que documenta y construye un relato veraz.
3. El que asiste a la proyección de una ficción y asume que cuanto ve es un relato construido ad hoc, y se presta a percibirlo como real sólo durante el término de la proyección. Su cultura visual le permite interpretar la ficcionalidad de la imagen como creación cinematográfica. Es el espectador que "suspende su incredulidad" y asume, cómplice y momentáneamente cree lo que relata la pantalla. Al término emitirá juicio de valor sobre la credibilidad de la arquitectura del relato en relación con la imagen.
4. El que suma a su cultura visual la dimensión del arte y asiste a la proyección de imágenes creadas con trucajes que subvierten la realidad. Este público asume que lo visto es ficción y entiende tal imagen como sinónimo

13. "S1m0ne" escrita y dirigida por Andrew Niccol (2002), plantea la existencia de un *software* todavía no desarrollado. Esta fingida creación tecnológica invita a pensar en la diferencia existente entre la imagen capturada y la realizada, como los saurios de Spielberg, por medios puramente electrónicos de base matemática, aunque el rodaje para simular a la actriz-creación-digital, usó una actriz real. "S1m0ne" de hecho no es documental sino cine de ficción o anticipación tecnológica. Columbia Tristar Home Video (2003).

de creación de arte. Es el caso del cine Surrealista. Este espectador pone su acento en el relato y cómo éste subvierte la realidad, no en el logro material del truco.

5. El espectador contemporáneo que ha construido una cultura visual digital y asume la ficción dentro de la ficción, sin demanda de dimensión de arte ni conceptos. Es el caso del cine industrial dirigido a un público que goza de la construcción ilusoria de situaciones o criaturas fantásticas y posibles por las Nuevas Tecnologías. Se sustantiva el truco. Los "efectos especiales" inundan la pantalla con relatos y seres imaginarios dando lugar al género de "fotorrealismo simulado". En este género irrumpen espacios y criaturas que no fueron capturadas por la lente ni tratados con muñecos o disfraces –como el primitivo King Kong– sino contruidos matemáticamente, como los saurios de Spielberg –criaturas sin correlato fotográfico en el mundo analógico. Es la ficción en su estado más puro, lo que no implica un juicio de valor.

Lo que diferencia a estos públicos es su cultura visual, el peso del paradigma visual modelado por formación, tiempo y hábito que permiten construir un determinado criterio de realidad.

En cuanto a ribetes tecnológicos hay un abismo que separa la compleja ficción digital cinematográfica contemporánea del elemental trucaje realizado a la foto de la familia Real de España o los primitivos "efectos especiales" de las primeras ficciones cinematográficas o fotomontajes. Pero sustantivo la importancia de la cultura visual que construye cada tiempo, cada creador, cada tecnología que hace posible una idea, retroalimentándose creación/tecnología. En la creación de imagen, hoy asumimos masivamente la intervención de las Nuevas Tecnologías y el público no huye ante la percepción del tren en la estación. El espectador/usuario –en el caso del video-juego– asume con complicidad el engaño ficcional de la imagen icónica y comprende que foto, cine y videografía soslayan el originario estatuto de veracidad, como duplicado de algo que existió. Lejos del "homo pictor" y su ritualidad, adhiere masivamente a protagonizar la imagen como espectáculo.

EL CASO DE "LA INVENCION DE MOREL"

En un reciente ensayo inédito¹⁴ (PÉREZ TORT, 2009) me referí a la novela del escritor argentino Adolfo Bioy Casares "La invención de Morel", en la que el protagonista es engañado por imágenes que considera reales porque las ve y oye. Descubrirá luego que los personajes que percibe no están ante sí, cuanto ve es la proyección en el espacio multidimensional de seres que fueron capturados por un singular invento capaz de retener su imagen, voz y sensaciones. Lo visto por el protagonista –la trama transcurre en un pasado cercano a 1940– es ilusión, pero los creía reales porque su cultura visual lo compelió a ello. Hoy sabemos que crear esa ficción es medianamente posible, como fue posible el "Tiburón-en-el-aire", escultura virtual de Ximo Lizana¹⁵, "tiburón virtual" que se "mueve" en el espacio multidimensional, proyección de imagen

¹⁴. Texto inédito seleccionado para el Festival de Arte Post Electrónico 404, edición Taiwán (2009) (suspendido) y que se presentará en el IX Festival Internacional de la Imagen, a realizarse en la Universidad de Caldas, Manizales, Colombia (2010).

¹⁵. La obra del artista español Lizana "Mid-air-shark" es uno de los máximos exponentes del arte virtual, su autor lo denomina "escultura virtual" (extraído el 10 de agosto 2009 de en <http://www.elpais.com/fotogaleria/ARCO/2007/3430-12/elpepuparlec/>). A los efectos de lo que específicamente desarrollo en este artículo, esa obra presenta la dualidad de llegar a ser una imagen virtual, intangible, que se proyecta en el espacio multidimensional, pero a su vez una holografía de un tiburón que tiene como modelo y correlato a un tiburón analógico, se presta así a interpretarla como una suma de fotografía e ingeniería electrónica capaz de ser proyectada en el espacio multidimensional, por lo que parece suspendida en el espacio y siendo intangible, es escultura inmaterial.

holográfica realizada con fotografía 3D. En la novela, las proyecciones ilusorias creadas por un tal Morel, son descritas por el autor en los términos en lo que hoy consideraríamos una construcción Multimedia, inexistente en la cultura visual de los años cuarenta, fecha en la que se publica "La invención de Morel". La sociedad medieval cristiana –cuya cultura visual era rica, pero sólo limitada a la percepción de la iconografía pintada o esculpida– asistía a la imagen de fieros infiernos y deliciosos cielos pintados sobre el muro y los interpretaba como *evidencia*. El sistema icónico fue capaz de construir imágenes mentales de castigo o salvación. Tal su poder. Instrumento confesional dominante del imaginario colectivo de los fieles. Imagen construida y sociedad.

CONCLUSIONES

Pintura, fotografía y cine, que soportan imagen sobre medios analógicos, son tecnologías "tradicionales" que permiten al hombre mirar su rostro en el reflejo del lago. Ver y ver/se. Hasta el surgimiento de las Nuevas Tecnologías, aplicadas a la creación artística, la imagen fotografiada o filmada tenía un alto estatuto de credibilidad, servía de documento. Lo visto, aún en creaciones ficcionales, era duplicado de algo o alguien *verdadero* que había servido como *referente*. Las Nuevas Tecnologías burlan ese estatuto y se asume que fotografía y cine en los que intervienen medios digitales, son una potencial falsificación. La imagen icónica, que nació para duplicar el mundo fenoménico, da lugar a un nuevo género de imagen/imaginario visual que transgrede la veracidad del duplicado y alcanza el temerario umbral de la realidad virtual (RV).

BIBLIOGRAFÍA

- BARTHES, R. (2003). La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía. Buenos Aires: Paidós Comunicación.
- BAUDRILLARD, J. (1996). El crimen perfecto. Anagrama. Barcelona: Colección Argumentos.
- _____ (1993). La ilusión sin fin. La huelga de los Acontecimientos. Barcelona: Anagrama. Colección Argumentos.
- _____ (1991). La guerra del Golfo no ha tenido lugar. Barcelona: Anagrama. Colección Argumentos.
- BELHMER, R. Lo que el viento se llevó, facsímil del programa original de la película. DVD. Turner Entertainment-Warner (2005).
- CASARES, B. (2000). La invención de Morel. Buenos Aires: Emecé.
- DARLEY, A. (2002). Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona: Paidós Comunicación 139 Cine.
- ECCO, U. (1987). La estrategia de la Ilusión. Buenos Aires: Lumen.
- FOUCAULT, M. (1981). Esto no es una pipa, ensayo sobre Magritte. Barcelona: Editorial Anagrama.
- _____ (2008). Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas. Buenos Aires: Ediciones SIGLO XXI.
- GUBERN, R. (1987). El simio informatizado. Madrid: Fundesco.
- HUYGUE, R. (1974). El arte y el hombre. Barcelona: Editorial Planeta.
- MARTÍN, R. Blog "Cosas de cine". <http://www.youtube.com/watch?v=1dgLEdFddk>
- PALADINO, D. (1995). El cine casi se extingue. Cien años de cine. Edición semanal. Fascículo 2, Pág. 9/10. La Nación, Buenos Aires.
- PÉREZ TORT, S. (2006). Las varias muertes de Norma Jean Baker (Marilyn Monroe). Estrategias para la ilusión: Imagen digital- Fotografía- Cine Manuscrito no publicado.
- _____ (2009). Pioneering Multimedia, La Invención de Morel. Manuscrito no publicado.