

Mentira y Ficción en la Era Digital

El significado de la fotografía

Carlos Delgado Rivera

Julio 5 de 2013



figura 1

Estados de la imagen

En esta fotografía vemos dos cuadros con marcos muy similares. A la izquierda vemos un retrato enmarcado, mientras que a la derecha vemos un espejo enmarcado que refleja otro cuadro más grande, colocado en la pared opuesta de la sala en el museo. La imagen es producto de un punto de vista muy particular en el que sobre el espejo se refleja otro cuadro al que parecen integrarse unos espectadores. Además ocurre en un momento muy particular, en el "*instante decisivo*" en que los espectadores entran en la escena. En cuanto imagen capturada mecánicamente, es un índice de la escena, es la huella directa de la realidad que ocurrió en un instante en la sala del museo. Pero la escogencia de un punto de vista tan particular evidencia una representación. Sería

absurdo pensar en la objetividad de una imagen que denota una intención tan clara de mostrar un punto de vista así de particular. El fotógrafo como sujeto de la mirada construye una representación de su experiencia del momento, utilizando un aparato de registro. La cámara hace el registro, pero el fotógrafo es el que construye la representación, selecciona el punto de vista, el momento particular y configura los controles de la cámara de acuerdo a sus intenciones.

Esta fotografía es una imagen de dos imágenes, un cuadro y un reflejo en un espejo. Los marcos las unifican pero son dos estados o instancias muy diferentes de la imagen. La imagen a la izquierda es un autorretrato, un objeto material, un cuadro pintado con óleos sobre lienzo. En este caso la imagen y el soporte son uno solo y constituyen una unidad inseparable. La imagen a la derecha en cambio, es un reflejo, es solo un efecto de luz que cambia con el punto de vista y con los acontecimientos que ocurren frente al espejo. La imagen del reflejo en el espejo no es parte del espejo, ocurre en tiempo real, está siempre en presente, no está registrada en ninguna parte. Un reflejo no es una huella, es un estado anterior al registro o a la huella, es *fotografía* en su acepción más literal, una imagen construida por la luz.

Volviendo a la fotografía completa, estamos frente al registro de un instante en la sala del museo. Un registro que unifica dos estados diferentes de la imagen, el objeto material y el reflejo se convierten en una sola imagen que no es ninguno de los dos. Un registro hecho con una cámara fotográfica digital. Un registro hecho como matriz de valores numéricos que luego fueron convertidos a un archivo en formato jpg y este, a su vez, leído para finalmente ser desplegado sobre la pantalla donde se está viendo. Es muy importante que se entienda que estamos hablando de tres estados muy diferentes de la imagen; la imagen que es un objeto material, la imagen que construye la luz y la imagen codificada como valores numéricos. Podríamos hablar de otros estados posibles de la imagen como la imagen negativa o la imagen latente, pero para efectos de este texto sólo me referiré a los tres que se derivan de la figura 1.

La huella de la realidad

En la fotografía, pareciera que fuera la realidad la que construye la imagen de manera independiente del fotógrafo. La fotografía es un tipo particular de imagen que asociamos

con el aparato que la produce, y unas propiedades esenciales al hecho de ser aceptada como una huella de la realidad. Combinamos los conceptos de realidad y de huella para concluir que cuando miramos una fotografía estamos frente a la verdad. Si estuviéramos viendo un dibujo, no le pediríamos que fuera verdadero o cierto por cuanto lo entendemos como una imagen construida por un observador que interpreta o representa la realidad y no que la registra como huella. Como nos dice Susan Sontag *"una fotografía pasa como prueba irrefutable de que un hecho ha ocurrido"*.¹ Creemos que la cámara fotográfica genera una imagen que es una huella dejada directamente por la realidad, y por lo tanto verdadera o cierta. Aunque ya llevamos ciento cincuenta años de discusiones, todavía consideramos a la cámara fotográfica como una mirada objetiva sobre la realidad, más objetiva entre más mecánica o automática sea. Según Bourdieu *"Si la fotografía se considera un registro perfectamente realista y objetivo del mundo visible es porque se le han atribuido **usos sociales** considerados realistas y objetivos."*² y la describe como un *"sistema convencional"* que sigue unas leyes de perspectiva. Nos sugiere que no es la fotografía en sí misma y la manera de hacerla, sino los usos que le damos a la fotografía y a la manera de aceptarla en la cultura la que crea la sensación de veracidad. Barthes por otro lado nos dice que es la propiedad de *tener adherido el referente*,³ la que relaciona la imagen tan fuertemente con la realidad representada.

Lo que se pone en duda es la aceptación cultural del significado simbólico que le estamos dando a la imagen fotográfica con relación a la realidad. La duda ha estado siempre presente desde el inicio mismo de la fotografía, pero adquiere proporciones mucho mayores cuando nos trasladamos al escenario digital. La identificación entre una imagen y el referente que la genera no es el mismo para los diferentes estados de la imagen que ya hemos visto. No hay la misma correspondencia entre un sujeto y su reflejo en el espejo que entre el mismo sujeto y una fotografía impresa a tamaño tres por cuatro centímetros en un documento de identidad. Estas dos imágenes del sujeto varían considerablemente en su dimensión espacial y temporal. Igualmente podemos decir del archivo digital que reposa en algún servidor con la base de datos de personas correspondientes a los documentos de identidad, este archivo no comparte las mismas propiedades espacio temporales del documento impreso.

No todas las fotografías tienen el mismo grado de objetividad o subjetividad, el *uso*

social de las fotografías es el que determina que tanto les estamos pidiendo que sirvan de evidencia de que algo ocurrió. Tenemos un amplio rango de usos que van desde la fotografía forense o judicial hasta la fantasía fotorealista. Hay dos casos que pueden ser considerados de manera particular y comparados entre sí, debido a que existen unos contratos sociales implícitos en el uso de imágenes fotográficas, estos casos son el fotoperiodismo y la publicidad. Las convenciones sociales que les atribuimos a estos dos usos de la fotografía son diferentes, esperamos cosas distintas en cada caso.

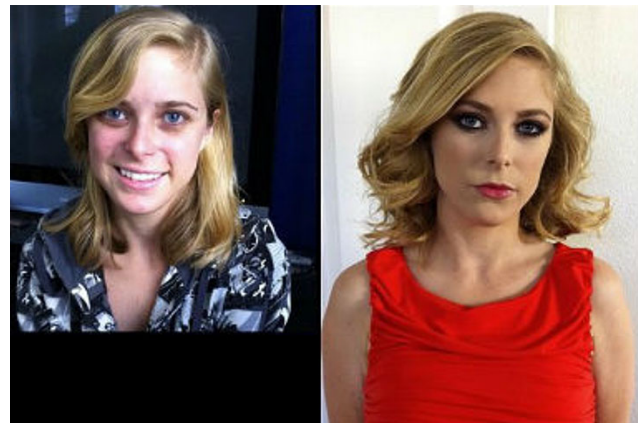


figuras 2,3 y 4

En el fotoperiodismo existe la convención social que la imagen debe ser verdadera y reflejar la realidad de manera directa. En estos tres ejemplos vemos como en diferentes periódicos se publicaron como ciertas unas imágenes que dicen otras cosas. En la primera se suprimió a uno de los asistentes a una reunión por considerarlo políticamente incorrecto, en la segunda se afirma que la persona que vemos es alguien diferente, y en la tercera se adicionó un misil por razones estéticas de impacto visual. Son tres mentiras diferentes y en todos los casos nos sentimos engañados. El pacto de verdad que tenemos con la prensa se ha visto traicionado. No aceptamos ninguna razón válida para que se altere la imagen o se le asocie un texto incorrecto, cuando se trata del fotoperiodismo.

La mentira y la verdad no son necesariamente polos binarios, pueden existir también puntos intermedios y situaciones ambiguas. Según el uso social que le demos a las imágenes estamos más o menos dispuestos a aceptar alteraciones. La publicidad nos ha acostumbrado a imágenes idealizadas de productos y personas. Las imágenes de los platos en los restaurantes de comida rápida se ven casi siempre más apetitosas que los platos reales. Estas imágenes de comida están profesionalmente puestas en escena y retocadas para crear el deseo, para aparecer deseables al sentido del gusto. No vemos

simples hamburguesas, vemos la imagen de la hamburguesa ideal que nos invita al consumo. Las reconocemos como idealizadas y sin embargo no pensamos que exista un problema ético en su alteración. Estamos acostumbrados a que los vendedores exageren las cualidades de los productos que ofrecen, es una estrategia comercial válida éticamente. Claro que todo tiene su límite, nos sentimos engañados si el producto resulta ser de otro color o el empaque tiene otra forma. Es una línea muy sutil la que separa lo aceptable de lo no aceptable y sin embargo nos ponemos de acuerdo como sociedad para trazar ese límite.



figuras 5 y 6

Estas imágenes nos presentan un ejemplo de ese deseo que tenemos todos de parecer un poco más jóvenes y atractivos de lo que somos. No es decir mentiras, es solo exagerar un poco. Aquí tenemos dos casos diferentes, a la izquierda la imagen resultante ha sido editada con Photoshop para ayudar a construir esa imagen idealizada del artista de cine, mientras que a la derecha la que ha sido retocada es la modelo y no la imagen. Si pensamos en estas imágenes como huellas de la realidad, la de la izquierda es falsa mientras la de la derecha es verdadera. Pero si las observamos como representaciones, las dos entran en la misma categoría y llegan a resultados aparentemente muy similares.

La Ficción

Según Pierce el índice se caracteriza por la ausencia del objeto que lo produjo, para poder ver la huella, el dedo ya no puede estar allí. Mientras el dedo está allí, el dedo tapa la huella. Esto de por sí implica que debe haber un desplazamiento temporal entre un acontecimiento y la huella que este deja, cualquiera que sea. El acontecimiento es necesariamente anterior a la huella. El dedo es el que crea la huella, es el sujeto del

acontecimiento. En fotografía la duda es si estamos frente a una huella dejada por la realidad o si estamos frente a una representación construida por un fotógrafo. Porque la representación si puede ocurrir simultánea con la experiencia representada, la representación puede inclusive ser parte de la experiencia (por ejemplo los altavoces o las pantallas a los lados del escenario en los conciertos). En la representación, a diferencia de la huella, el tiempo narrado no es tiempo real, es tiempo representado. En la medida que no estamos frente a huellas sino a representaciones *"Ya no hay relación entre un trazo (un signo) y su productor (el objeto), sino una sustracción o sustitución del primero por el segundo... No vamos al cine porque podamos ver en él los trazos dejados en la película por los actores sino porque, por lo menos durante el tiempo que dura la proyección, esos actores y los personajes que encarnan parecen de hecho, estar allí, viviendo acontecimientos frente a nuestros ojos como si fuesen personas de carne y hueso"*⁴.

Nos referimos a la realidad como algo ajeno a nosotros, como al mundo exterior a nuestra mente. La percepción de la realidad la hacemos a través de nuestro cuerpo. Pasa por el filtro de nuestros sentidos y se convierte en una experiencia subjetiva, es una percepción. Según Yeats *"lo que percibimos es el resultado de una interacción entre el acontecimiento, por una parte, y la experiencia que ponemos en juego en el momento de la percepción, por otra."*⁵ La percepción se plantea atravesada por convenciones visuales de la sociedad, unas convenciones sociales que se aprenden y que determinan la manera en que interpretamos lo que percibimos. La percepción está mediada por nuestros sentidos tanto como por nuestro conocimiento y experiencia. Esta experiencia subjetiva necesita de significados compartidos para poder ser comunicada. Debe adquirir valores simbólicos equivalentes en diversas personas para poder ser interpretada culturalmente. La interpretación de la experiencia nos devuelve a la subjetividad y a la posibilidad de que grupos hegemónicos impongan su interpretación de la realidad sobre los demás. Brunner nos señala que cuando se contraponen regímenes comunicativos *"No hay una verdad de los hechos, cualesquiera que estos sean, pues los hechos mismos han sido incorporados a la pugna por definir socialmente la realidad"*⁶. Por más que unas fotografías se presenten como evidencia de la verdad de unos acontecimientos, la lectura de esa evidencia está necesariamente atravesada por una ideología.

Mitchell⁷ nos señala la fotografía como un arte de dos instancias. De manera análoga a la composición musical o a la obra de teatro, se pueden separar dos momentos o dos posibles autores en su elaboración. La partitura de un concierto o el guión de una obra de teatro ofrecen una información bastante completa de la manera en que el autor ha concebido su obra pero esta sólo se completa cuando es interpretada por un músico o por los actores sobre el escenario. Podemos afirmar algo parecido sobre el fotógrafo que expone un negativo o genera un archivo digital, la imagen sólo se completa cuando se imprime sobre una hoja de papel o se despliega sobre una pantalla (ya sea que lo haga el mismo fotógrafo u otra persona). Sin embargo debemos entender que de la misma manera que hay muchas interpretaciones posibles de un mismo negativo o una misma partitura, hay múltiples interpretaciones de una misma escena de la realidad. Un mismo acontecimiento es interpretado de manera diferente por cada fotógrafo que lo registra. Vemos muchos profesionales acreditados para registrar un evento deportivo en un estadio y cada uno se esfuerza por registrarlo de una manera que refleje su estilo personal. Decimos que cada uno lo interpreta a su manera, desde su punto de vista particular. De la capacidad de ofrecer una mirada original o diferente y darle un toque personal a sus imágenes depende su éxito como profesional de la fotografía.

Una representación que se nos ofrece como si fuera verdadera, como evidencia de un acontecimiento, es ante todo una narración construida por alguien que se dice testigo de unos hechos. En la medida que estamos ante una interpretación de unos hechos, es importante situarse como receptor de un "testimonio". Pero *testimonio* o *documental* son ante todo géneros narrativos, como nos lo recuerda Armando Silva. Un testimonio es una narración contada por un testigo de unos acontecimientos, es solo la versión de los hechos narrada en primera persona por alguien. No podemos pensar que se constituye en verdad por ese solo hecho. Es ante todo una narración y como tal es una representación de la realidad y no la realidad en sí misma.



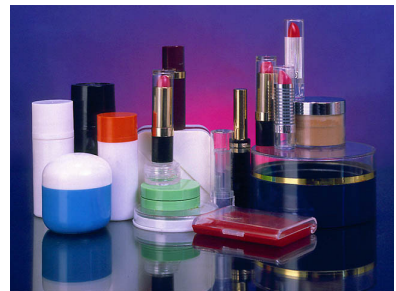
figura 7

En la fotografía el costado derecho del edificio es un muro liso sobre el que está pintada una copia de la fachada del lado izquierdo. No se puede considerar verídica una huella de la realidad cuando la realidad misma no es verídica. Esta imagen muestra un engaño, en este caso la que no es verdad es la realidad, no la fotografía. La intención de engañar no necesariamente es éticamente incorrecta, no es algo malo aunque sea mentira. El punto es que no estamos hablando de mentira sino de ficción. Si lo miramos como una relación entre una realidad y su huella, es una relación de verdad o mentira, pero si lo miramos como una representación, estamos definiendo a partir de géneros narrativos. La verdad se vuelve algo que depende de la interpretación que hagamos de la realidad. El registro directo de una puesta en escena puede parecer muy real en cuanto que es una huella, pero la puesta en escena es sólo una representación y no la realidad.

Posar para un retrato es la otra mitad de la acción. Con la pose que asumimos, estamos diciendo cómo queremos que sea la imagen con que nos recuerden. La pose habla en futuro, es una práctica cultural con una tradición muy antigua que refiere a un deseo de afectar nuestra imagen cuando ya no estemos. La pose que asumimos cuando somos

conscientes de que somos fotografiados es también una puesta en escena, es una manera de alterar el registro objetivo mediante la afectación del sujeto. Cuando el sujeto fotografiado son otras personas y hay alguien que nos devuelve la mirada, es imposible pretender que se puede separar o aislar una mirada objetiva. Cuando miramos a otros nos exponemos a que nos miren a nosotros y el cruce de miradas establece relaciones entre los humanos. Las relaciones interpersonales vistas en primera persona no pueden tener una mirada objetiva.

Además de la selección de un momento particular y un punto de vista, el registro directo que hace la cámara fotográfica puede ser alterado sustancialmente de acuerdo a la manera en que se apropien una serie de elementos del proceso mismo de captura. El lente, el diafragma, la velocidad de exposición y sus variaciones son los controles de la cámara que debe ajustar el fotógrafo en el momento de la captura de la imagen. De acuerdo a los ajustes de estos elementos en relación a unas condiciones particulares de luz se obtiene un resultado. Las decisiones que adopte el fotógrafo con respecto a estos elementos hacen parte del estilo de cada fotógrafo. Estas decisiones pueden ser conscientes o inconscientes pero afectan claramente el resultado final de la imagen que registra la cámara.



figuras 8, 9 y 10

En estos tres ejemplos la imagen se ve claramente afectada por efectos que son producto de diferentes manipulaciones del aparato fotográfico. A la izquierda un barrido resultado de un tiempo de exposición muy largo de tal manera que queda registrado todo el desplazamiento de las luces de unos carros por una autopista. No es una escena que pueda ser vista directamente de la realidad, el resultado es fotográfico sin ser una fotografía. La imagen del medio muestra una alteración de la perspectiva como consecuencia de utilizar un lente teleobjetivo. La percepción de profundidad del espacio se ve comprimida por utilizar un ángulo de visión mucho más cerrado que la visión

humana. La imagen de la derecha es un ejemplo de una proyección isométrica, característico de la fotografía publicitaria y de arquitectura con cámaras de fuelle. Esta proyección es imposible de ser real porque vemos los objetos desde arriba pero con los lados paralelos. Es una imagen que sólo puede ser vista a través del lente de una cámara, no es posible que un ojo construya este tipo de proyección.

Hasta ahora hemos visto diferentes factores que pueden afectar la imagen resultante de un registro fotográfico. Factores que muestran cómo la fotografía es una construcción subjetiva y no sólo un registro objetivo de la realidad. Pero todas estas imágenes podrían haber sido tomadas con una cámara fotográfica análoga tradicional. La duda radica en que las consideremos como huellas de la realidad o como representaciones construidas por un fotógrafo. Nos plantean la existencia de una cualidad fotográfica en unas imágenes que van más allá de la huella que deja la realidad, pero que se apoyan en ella. Veamos ahora como el cambio tecnológico que significó la fotografía digital afecta no solo la manera como se registra la huella, sino también la manera en que se construye la representación.

El escenario digital

Según Levy *"es en general un error pensar en las relaciones entre antiguos y nuevos dispositivos de comunicación en términos de sustitución"*⁸. La fotografía digital no reemplazó a ninguna otra tecnología, es un paso más en una cadena evolutiva. Como señala McLuhan *"el mensaje de cualquier medio o tecnología es el cambio de escala, ritmo o patrones que introduce en los asuntos humanos."*⁹ La imagen digital sin lugar a dudas, le ha introducido a la sociedad un cambio en sus asuntos. *"Después de una digitalización la imagen ya no puede seguir siendo entendida como un punto de vista fijo y objetivo de una "realidad" dada a priori, ya se encare esa acción como frame, ventana o espejo, sino que solamente puede ser definida por su base numérica, la de su "virtualidad" constitutiva."*⁴

El modelo de representación que utiliza la fotografía digital es el de una matriz de valores numéricos. Sobre una retícula de coordenadas se le asigna un valor numérico de color a cada una de las intersecciones. Dependiendo de la frecuencia de muestreo y de la profundidad o cantidad de información posible para cada punto, podemos lograr una

imagen más o menos nítida, de mayor o menor resolución. En cuanto la percepción de la realidad no es una experiencia estática de un solo instante, sino un continuo temporal, la dimensión temporal a su vez también debe ser convertida a valores discretos de secuencialidad. El tiempo también debe ser digitalizado sobre la base de una frecuencia de muestreo que nos acerca mucho a la ilusión de movimiento que genera el cine. Esta secuencia de valores numéricos en que queda convertida la imagen, requiere de ser leída o interpretada para que la podamos ver desplegada sobre una pantalla o impresa en una superficie. La lectura de estos valores genera un flujo de información que nunca se detiene ya que refleja la temporalidad propia a la percepción de la realidad.

“El ciberespacio ha hecho surgir dos dispositivos informacionales originales en relación con los medios de comunicación anteriores: el mundo virtual y la información en flujo.”⁸ Estos dos dispositivos son los que Pierre Levy define como los “portadores de las mutaciones culturales”. Estos grandes cambios en la comunicación que según Levy han hecho mutar la cultura, son más específicamente: la posibilidad de interactuar con el medio y con los otros usuarios, la posibilidad de construir mundos virtuales y la posibilidad de situarse en el presente continuo del flujo de información.

La transmisión en tiempo real de la señal de una cámara de video es un ejemplo de flujo continuo que nos acerca a la situación de una conversación telefónica, de telepresencia en un presente ubicuo. La información en flujo nos remonta a la sociedad primitiva oral en donde las palabras de una conversación, al no estar escritas se las lleva el viento. “*Antes no existía la necesidad de guardar, el problema era no perder lo que había*”¹⁰. La información en flujo antecede a la idea de inscripción o huella. Sin embargo, como nos propone Ferraris, se diferencia en su capacidad de ser permanente. La transmisión de una señal de video deja necesariamente un registro que puede ser grabado. El registro que deja la información en flujo necesita ser grabado para constituirse en memoria. La acción de grabar un registro equivale únicamente a asignarle un espacio real dentro de un circuito eléctrico.

La información en flujo es la que se despliega sobre una pantalla de un modo parecido a la imagen del reflejo en el espejo. En la medida que se transforme la información numérica, ya sea porque cambie el sujeto frente a la cámara o porque se procese

algorítmicamente la matriz, se transforma la imagen que se despliega en la pantalla. La imagen en la pantalla no es una huella, no es parte de la pantalla, ocurre en tiempo real. Podemos imprimir en papel una copia de la imagen que genera la información numérica y obtener un objeto material similar al de la fotografía tradicional, pero este será sólo una interpretación del archivo y un cambio de estado de la imagen. Sólo mientras sea una matriz de valores numéricos podemos referirnos a ella como fotografía digital, de lo contrario estamos frente a imágenes que están en estado de objeto material o en estado de proyección lumínica.

La informática trajo consigo una manera particular de comunicarse con la máquina para darle instrucciones y una manera de conectar máquinas para compartir información. Trajo también una manera particular de representar la realidad y la ficción a través de estructuras de información y modelos digitales de representación. Los hipervínculos, los ciclos condicionados, las clases, los algoritmos y las bases de datos son propios a las tecnologías digitales, son elementos básicos en las nuevas narrativas porque están en los fundamentos del lenguaje utilizado para la comunicación entre computadores conectados en red. Estos elementos característicos de la informática son modelos de representación simbólica y como tales reflejan necesariamente discursos y modos de pensamiento. Un modelo de representación es ante todo un objeto cultural y como tal, requiere de significaciones compartidas.

Stuart Hall plantea que *"la existencia de lenguajes comunes es lo que nos permite traducir nuestros pensamientos (conceptos) en palabras, sonidos o imágenes, y luego usarlos, operando ellos como un lenguaje, para expresar sentidos y comunicar pensamientos a otras personas."*¹¹. Para que esta comunicación se pueda dar en el escenario digital, debemos hacer una traducción de esos lenguajes comunes a un lenguaje algorítmico propio de un modelo de representación digital. Todos los sonidos, las imágenes y las palabras deben ser digitalizadas para poder formar parte del modelo. La representación digital de la realidad no se limita a codificar numéricamente letras, colores y sonidos sino que también incluye digitalizar la dimensión espacial y la temporal, y todas las interrelaciones y comportamientos de la información. Es el proceso iniciado con el invento de la imprenta que describe Mac Luhan como *"traducir el conocimiento mediante el desmenuzamiento de cualquier proceso en aspectos fragmentados que*

luego se disponen en secuencias"⁹. Retomando a Hall podemos decir que se trata de todo un "sistema de representación" que busca construir un modelo de la realidad a partir del uso del código numérico.

Lev Manovich en su texto *Database as a Symbolic Form* señala que nos encontramos en una era caracterizada por la proyección de la ontología del computador sobre la cultura. *"El computador reduce el mundo a dos tipos complementarios de objetos de software: estructuras de datos y algoritmos... cada proceso o tarea es reducida a algoritmos y cada objeto del mundo es modelado como una estructura de datos."*¹² En la medida que empleamos computadores para ayudarnos con un mayor número de tareas cada día, estamos introduciendo cada vez más la lógica del computador dentro de nuestra manera de actuar. La capacidad que tienen los computadores de conectarse unos a otros y compartir información constituye la base tecnológica que soporta un nuevo medio de comunicación que está transformando profundamente a la sociedad. *"En cuanto a forma cultural, la base de datos representa el mundo como una lista de elementos, que se niega a ordenar. En cambio, una narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos (hechos) aparentemente desordenados. Por tanto, la base de datos y la narración son enemigos naturales. Compiten por el mismo territorio de la cultura humana, proclamando cada cual su derecho exclusivo a descifrar el sentido del mundo"*¹³. La comunicación entre computadores y de estos con el programador y el sistema de transmisión de datos numéricos se da a través de lenguajes de programación. Con estos lenguajes se construyen los algoritmos y las estructuras de información, se construyen también las interfaces que nos permiten interactuar con ellos. Estos son los lenguajes con los que estamos modelando digitalmente la realidad y nuestras relaciones.

Pensar algorítmicamente significa mirar el mundo en términos de problemas y soluciones, de procesos escalonados y de conjuntos y subconjuntos cerrados y claramente delimitados. Los conjuntos cerrados trazan límites y fronteras bien definidos, aíslan a los diferentes elementos. El mundo real termina siendo mucho mas complejo que un modelo de conjuntos y subconjuntos cerrados y delimitados. El paradigma está en la secuencialidad y no en el computador, el algoritmo es solo un modelo abstracto, independiente del computador o la persona que lo ejecuta. La lógica secuencial del paso

a paso no necesariamente tiene que regular toda la comunicación en red. Aunque utilicemos tecnologías digitales en la representación, podemos plantear modelos diferentes a la lógica secuencial. El escenario digital también puede modelar la complejidad y la aleatoriedad, el borde difuso y la indeterminación. El problema que debemos resolver es cómo entender la complejidad de la cultura y la memoria para poder escribir los algoritmos y diseñar las estructuras de datos que la modelen.



figura 11

Las características propias de la imagen definida como información numérica, nos sitúan en un escenario de representación. Un escenario digital en continua transformación que responde a las lógicas de la información en flujo. Podemos ver la huella de manera simultánea al acontecimiento, podemos apreciar el acontecimiento mientras vemos la transformación de la huella. Igual ocurre con la exploración de un mundo virtual, aunque el modelo está grabado como información numérica en un lugar concreto (el disco duro de un servidor en algún sitio), la situación particular de un actor dentro del modelo, se construye en el mismo momento en que está ocurriendo. La imagen que percibe el usuario al recorrer un mundo virtual, no está grabada en ninguna parte sino que se

genera en presente y se transforma continuamente a medida que el usuario recorre el modelo. La imagen en la pantalla es como la imagen que vemos en el espejo, la fotografía en la pantalla deja de ser una huella para convertirse en un reflejo o una sombra que se transforma con el transcurrir de los acontecimientos.

Bibliografía:

1. Sontag, Susan. 1977 "Sobre la fotografía" Alfaguara, México
2. Bourdieu, Pierre. 2003 "Un arte medio" Gustavo Gili, Barcelona
3. Barthes, Roland. 1989 "La cámara lúcida" Paidós comunicación, Barcelona
4. Machado, Arlindo. 2009 "El sujeto en la pantalla" Gedisa, Barcelona
5. Yates, Steve. 2002 "Poéticas del espacio" Gustavo Gili, Barcelona
6. Brunner, José Joaquín. 1988 "Un espejo trizado" Flacso, Chile
7. Mitchell, William J. 2001 "The Reconfigured Eye" MIT Press, USA
8. Levy, Pierre. 2007 "Cibercultura: La cultura de la sociedad digital" Anthropos editorial, México
9. McLuhan, Marshall. 1996 "Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano". Paidós comunicación. Barcelona.
10. Ferraris, Maurizio. 2005 "¿Dónde estás? Ontología del teléfono móvil" Marbot ediciones, Barcelona.
11. Hall, Stuart. 1997. El trabajo de la representación, En *Representation: cultural representations and signifying practices*. London.
12. Manovich, Lev 1998. "Database as a symbolic form". <http://manovich.net/articles/>
13. Manovich, Lev. 2005 El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós, Barcelona.

Figuras:

1. Fotografía del autor, 2009 Metropolitan Museum of Art, New York.
2. descarga de internet, 2013 Hoy, Diario del Magdalena.
3. descarga de internet, 2013 El Pais, España.
4. descarga de internet, 2013 revista Colors 86.
5. descarga de internet, 2013 Facebook
6. descarga de internet, 2013 Facebook
7. Fotografía del autor, 2009 Washington DC.
8. Fotografía del autor, 2009 Chicago.
9. Fotografía del autor, 2009 Santa Marta.
10. Fotografía del autor, 1994 Bogotá.
11. Fotografía del autor, 2004 Bogotá.