

# CATÁLOGO

Premios de Arte Digital Universidad de Extremadura  
Digital Art Awards University of Extremadura

LÚMEN\_EX 2010



# <<la condición digital de la imagen>>

JUAN MARTÍN PRADA

## **visión/visualización**

La percepción visual está siendo progresivamente automatizada, asistida electrónicamente. Progresivo sacrificio de la visión, de aquella relación fenomenológica, corporal, del ser humano con el mundo, a favor de su versión edulcorada: la "visualización". Visión que es ver lo ya encuadrado en la pantalla, visión sin mirada directa, delegada al ojo técnico de la cámara. Su disciplina técnica, la "visiónica", supone el más claro ejemplo del devenir de la visión en la óptica, en una técnica o tecnología.

Hoy, la portabilidad y creciente disponibilidad de los sistemas de registro visual en todo tipo de dispositivos portátiles permite que hagamos constantemente registros visuales de casi todos los momentos de nuestras vidas. Se trata de vivir los acontecimientos para registrarlos o, incluso, vivirlos a través de su registro, como hacen los turistas en la grabación permanente de todo lugar y momento mediante las pantallas de sus cámaras de vídeo, pensando siempre en disfrutar esas experiencias "a posteriori".

Con todo ello un nuevo régimen de lo visual se impone. El ver no es sólo acto o experiencia, ahora es, simultáneamente, registro técnico, fijación en memoria externa. Son esas posibilidades del registro las que prevalecen en detrimento de las de la experiencia misma, que ya no suele ni siquiera darse (cámaras de vigilancia permanente que no son atendidas, webcams emitiendo sin que sus datos sean visualizados por nadie...) Lógicas en definitiva de la ausencia tras la cámara y precesión, pues, del registro técnico, de la archivación digital, frente a la mirada.

La consignación técnica de la imagen predomina así frente a la visión directa del mundo, continuamente sacrificada en favor de la visualización. Porque, qué duda

# <<the digital nature of the image>>

JUAN MARTÍN PRADA

## **vision/visualisation**

Visual perception is becoming progressively automated, electronically assisted. The progressive sacrificing of vision in terms of the phenomenological/corporal relationship of man with the world, in favour of a sweetened version: "visualisation". Vision that is seeing what has been framed on the screen, vision with the absence of direct sight, delegated to the technical eye of the camera. Its technical discipline, "visionics", is the clearest example of vision becoming optics, a technique or a technology.

Today, portability and the increasing availability of visual recording systems in all types of portable devices enables us to keep a visual record of almost every moment of our lives. This involves experiencing events in order to record them, or even, experiencing them as they are recorded, in the same way that tourists record every place and moment with their video cameras in order to enjoy these experiences afterwards.

The result is that a new visual regime is being imposed. Seeing is not only an action or an experience, but now also a simultaneous technical record, fixed in an external memory. These recording possibilities work to the detriment of the experience itself, which often does not even exist (unattended surveillance cameras, webcams that nobody views...), which is logical as they only provide a technical record for digital storage.

The technical recording of the image thus prevails over the direct view of the world, which is continually sacrificed in favour of visualisation, because there is no doubt that nowadays we do not see, we visualise. We subject ourselves to the inferred paradox of the dictionary definition itself of the concept of visualising: "making an image visible through a monitor" . The digital image is not really an image. It is made up of lines of

cabe, hoy, más que ver, visualizamos, sometiéndonos a la paradoja implícita en la propia definición del concepto visualizar: “hacer visible una imagen en un monitor” . Pues la imagen digital no es realmente una imagen, son líneas de código, un archivo que ha de ser interpretado, leído como imagen, según lo indique su “extensión” (esa breve cadena de caracteres anexada a su nombre).

Por otra parte, esa construcción técnica de la visión la hace transmisible, editable, recurrible, reutilizable y, con la puesta en marcha de los grandes repositorios colectivos de archivos de la Web 2.0, también extremadamente fácil de compartir. En esos grandes videoblogs y fotoblogs recordamos públicamente, todos tenemos una memoria de todos a través de nuestras fotografías y vídeos compartidos en red, ámbitos para la exposición de memorias personales, de su puesta a disposición colectiva, de desarrollo público del archivo personal. Una externalización de la memoria visual (no olvidemos que la web actual no es sino la máxima evolución de la idea de un “world brain”, de la base de datos global anticipada por H.G. Wells ya a principios del siglo XX) que nos sugiere que la memoria no está ya en nosotros, que somos nosotros quienes nos movemos en una memoria-Ser, en una memoria-Mundo. Por supuesto, cualquier teorización sobre este hecho traería a colación, inevitablemente, la cuestión ya formulada por Jacques Derrida: si ese “seísmo archivador” habría afectado, y de qué forma, a las estructuras mismas del aparato psíquico , si no hay archivos que conserven solamente o si acaso sería cierto que la archivación produce, tanto como registra, el propio acontecimiento .

### **la estética del “siendo-ahí” de la imagen**

La llegada de los medios digitales a la creación visual evidenciaba que ya no había hacer distinción alguna entre los medios que producen imágenes y los que las

code, a file that has to be interpreted and read as an image, as indicated by its “file extension” (the short string of characters attached to its name).

In addition, this technical construction of vision enables it to be transmitted, edited, repeated and reused, and, with the advent of large Web 2.0 files repositories, it is extremely easy to share. These large video and photo blogs enable us to remember in the public domain. Everybody has a memory of everybody through our photographs and videos shared on the Net. They are areas for exhibiting personal memories, making them available for all, posting personal files in the public domain. An externalisation of visual memory (we must not forget that the current worldwide web is nothing but the maximum articulation of the idea of a “world brain”, a global database predicted by H.G. Wells from the early twentieth century), which suggests that memory is no longer within us, but it is us who move about within a living memory, a world memory. Of course, any theorising about this inevitably brings up the question posed by Jacques Derrida: whether this “archival earthquake” has affected the structures of the psychic apparatus , and in what way, if there are no archives that only preserve or if it were true that archiving causes the event itself, as well as its recording .

### **the image's “being-there” aesthetic**

The advent of digital media in visual creation demonstrated that there was no longer any distinction between the media that produces images and that which reproduces them. However, more broadly, it constituted the beginning of a third period of visual creation.

Firstly, the digital production process clearly opposed this organic growth of the image, which Paul Virilio

reproducen. Pero, más ampliamente, suponía el inicio de una tercera época de la creación visual.

En primer lugar, el proceso de producción digital se oponía claramente a ese crecimiento orgánico de la imagen al que se refería Paul Virilio con el término “Estética de la aparición” (la que sería para él la primera época de la historia de la creación de imágenes) y que caracterizaba como el proceso de una imagen que crece desde las primeras líneas en el cuadro hasta su fase final, que queda fijada y protegida por el barniz.

Asimismo, la imagen digital rompía la senda marcada por la segunda etapa que Virilio nombrara: la “Estética de la desaparición” propia de la fotografía. La fotografía, imagen siempre vinculada al recuerdo, a lo que estuvo un instante ante el objetivo de la cámara y ya no está, a lo que desapareció inevitablemente (ante una fotografía siempre nos confrontamos con la conciencia de la extrema fugacidad del tiempo y, por tanto, porque no decirlo, también de la muerte) es sustituida ahora por la imagen digital, una imagen que es la de un “siendo ahí”. Porque la imagen que contemplamos en la pantalla de un ordenador se está parcialmente generando en ella a cada momento, siendo interpretada por un software concreto y visualizada según el tipo y la configuración del monitor en el que se muestra. El momento de presencia ante nuestros ojos de esas configuraciones visuales es testimonio de una fase de su producción misma. Indiferenciación, pues, cada vez mayor, del ver y del producirse de la imagen, del atender a la imagen y el “estar siendo” de la imagen.

De todo ello que en relación a una imagen digital no impresa se disuelva cualquier posible vinculación entre obra y original. La imagen digital es reproducida en el momento de cada una de sus visualizaciones, es decir, que no hay visualización de la obra sin una simultánea reproducción en la propia pantalla de su espectador. De

referred to as the “aesthetic of appearance” (which, for him, was the first stage in the history of image creation), and which he characterised as the process of an image that grows from the first lines of the picture to its final phase, which is fixed and protected by varnish.

Likewise, the digital image broke the course marked by the second stage, which Virilio called: the “aesthetic of disappearance” of the photography itself. The photograph, an image that is always linked to memory, which, for a moment, was in front of the objective of the camera and is no longer there, which inevitably disappeared (with a photograph, we are always confronted with the awareness of the extreme transience of time and, therefore, why not say so, also death) has now been replaced by the digital image, an image that relates to “being there”. Because the image we see on a computer screen is being partially generated on it at each moment, interpreted by particular software and visualised according to the type and settings of the monitor. The moment that these visual settings appear before our eyes bears witness to a stage of its actual production. Increasing indifferenciation, therefore, between seeing the image and it being produced, between attending to the image and the image’s “state of being”.

All of this, which, in relation to a non-printed digital image, dissolves any possible link between the work and the original. The digital image is reproduced at the moment of each of its visualisations, i.e. there is no visualisation of the work without simultaneous reproduction on the viewer’s own screen. Hence, for the theory of digital visual creation, always of great importance is the analysis of the moment when the image emerges, the processes that stage it, and those which also (at least in part) produce it.

ahí que para la teoría de la creación visual digital siempre sea de tanta importancia el análisis de los momentos de emergencia de la imagen, los procesos que la ponen en escena, y que, en ello, también (al menos en parte) la producen.

### **la estilográfica calculadora**

Cuando empezó a generalizarse masivamente el empleo de los ordenadores en el ámbito de la creación no fueron pocos los recelos que emergieron ante esas nuevas máquinas. Para comprobarlo bastaría recordar las palabras de Jean Baudrillard en una entrevista que le hizo Claude Thibaut en 1996 y en la que le confesaba: “Me cuesta mucho ponerme a trabajar en la pantalla porque todo lo que veo allí es un texto en la forma de una imagen en la que me cuesta entrar. Con mi máquina de escribir el texto está a cierta distancia; es visible y puedo trabajar con él. Con la pantalla, es diferente; uno tiene que estar dentro, es posible jugar con él pero sólo si uno está al otro lado y si uno se sumerge en él. Esto me asusta un poco...” .

Ciertamente, las nuevas condiciones impuestas por el ordenador, potentísima “estilográfica calculadora”, y sus procesadores de texto e imagen implicaron grandes transformaciones en las prácticas de expresión creativa. En el campo de la escritura el proceso se hacía más ligero, reversible, al estar siempre abierto a ajustes y modificaciones posibles (el texto en la pantalla no se escribe, más bien “se procesa”). De hecho, el ordenador supuso el fin de un “escribir” que en realidad tenía mucho más que ver con un “pintar” o un “dibujar” el texto, a base de aquellas tachaduras a lápiz, bolígrafo o líquido corrector que hoy apreciamos con curiosidad y asombro en los borradores mecanografiados de entonces. En relación a la creación visual, la disponibilidad de uso de los ordenadores supuso incluso modificaciones de mucho mayor calado.

### **the pen calculator**

When the use of computers became widespread in the field of visual creation, there were more than a few misgivings about these new machines. For evidence of this, it is worth remembering the words of Jean Baudrillard in an interview with Claude Thibaut in 1996, in which he confessed: “I find it difficult to work on the screen because all I see there is a text in the form of an image that I have trouble getting into. With my typewriter, the text is at a certain distance; it is visible and I can work with it. With the screen, it is different; you have to be inside, you can play with it but only if you are on the other side and if you immerse yourself in it. This scares me a little ...” .

Certainly, the new conditions imposed by the computer, a very potent “pen calculator”, and its text and image processors involve major changes in the practice of creative expression. In the field of writing, the process became streamlined, reversible, as it is always possible to make adjustments and modifications (the text on the screen is not written, but “processed”). In fact, the computer marked the end of a type of “writing” that in reality had more to do with a type of “painting” or “drawing” of the text, based on crossings out in pencil, pen or correction fluid, which today we view with curiosity and amazement in the typed drafts of those times. In relation to visual creation, the availability of computers led to even greater fundamental changes.

While the foundational approaches of computer art had given priority to the structures of repetition, the microelements that followed mathematical formulations, even the idea of mathematical verifiability as an aesthetic foundation, the popularisation of graphics editors for use in personal computers in the early 1990s involved the development of a completely different digital creation. Old primary concepts such as

Si bien en los planteamientos fundacionales del computer art habían priorizado las estructuras de repetición, los microelementos que seguían formulaciones matemáticas, incluso la idea de la verificabilidad matemática como fundamento estético, la popularización de los editores de gráficos para uso en los ordenadores personales supuso, a principios de los 90, el desarrollo de una orientación totalmente diferente de la creación digital. El antiguo primado de conceptos como el de “Estética generativa”, como la propuesta por Max Bense, y de otros enfoques neoconstructivistas basados en los principios de elaboración de sistemas sígnicos a través de relaciones cuantitativas (y que tanto abundaron sobre todo durante las décadas de los 60 y 70) fue radicalmente sustituido por la intensificación de las operaciones de apropiación, retoque, ajuste, ensamblaje o recombinación. El mayor interés se focalizará a partir de entonces en las acciones de selección y transformación y no tanto en las de producción “ex nihilo”. Con lo que de la “pureza procesual” del acto creativo que caracterizó a los primeros usos de los ordenadores en el mundo del arte, se pasó a la “impureza contextual” de la imagen y de sus elementos integrantes como clave definidora de la nueva creación infográfica.

### **imágenes-injerto**

Sin duda, ese empleo masivo de los editores de gráficos (especialmente determinante fue el inicio del fenómeno Photoshop en 1990) con sus catálogos de filtros, texturas, efectos, y su capacidad para combinar imágenes y elementos de muy diversa procedencia, inducirá a que la labor del creador infográfico no parta ya de un espacio vacío, sino que trabaje sobre otras imágenes, modificándolas, incorporando variaciones, añadiendo y combinando elementos, implantando imágenes-injerto. Como si el concepto de expresión sólo pudiese ser ya concebido como el empleo de un

“generative aesthetics”, as proposed by Max Bense, and other neo constructivist approaches based on the principles of developing sign systems through quantitative relationships (which were abundant especially during the decades of the 1960s and 1970s) was radically replaced by the intensification of processes of adaptation, retouching, adjusting, assembly or recombination. The greatest interest will thereafter focus on the actions of selection and transformation rather than “ex nihilo” production. From the “processual purity” of the creativity that marked the first use of computers in the art world, to the “contextual impurity” of the image and its integrated elements as a defining key to new info graphic creation.

### **grafted images**

Undoubtedly, this widespread use of graphics editors (particularly decisive was the beginning of the Photoshop phenomenon in 1990) with their catalogues of filters, textures, effects, and their ability to combine images and elements from very different sources, will mean that the info graphic creator will not begin with an empty space, but will work over other images, modifying them, adding variations, adding and combining elements, implanting grafted images. As if the concept of expression could only be already conceived such as in the use of a given dictionary; as if the language of art can only be language over existing languages (images).

In fact, more than a gesture of “expression”, the info graphic creator’s gesture is that of “registration” based on the incorporation and adaptation of a given something in a space-image that has to accommodate it, or “modulation”, in the sense of a variation of qualities, of modifying the factors that determine the properties of an image.

In addition, we must not forget that the compatibility of these visual “grafts” has to be so in two ways, as

diccionario dado; como si el lenguaje del arte sólo pudiese ser ya lenguaje sobre lenguajes (imágenes) existentes.

En realidad, más que un gesto de “expresión”, el del creador infográfico parece uno de “inscripción”, basado en la incorporación y adecuación de algo dado en un espacio-imagen que habrá de acogerlo, o de “modulación”, en el sentido de variación de cualidades, de modificación de los factores que determinan las propiedades de una imagen.

Y no olvidemos que la compatibilidad de esos “injertos” visuales ha de serlo en una doble vertiente, pues se trata de un problema no sólo formal o semiótico, sino también de resolución, de nitidez o de “detalle” de cada uno de esos fragmentos visuales que deben ser integrados.

Para todo ello, el espacio de trabajo brindado por el software de imagen se ha convertido en un plano de composición compuesto por capas que permiten modificaciones de todo tipo. El proceso de construcción de la imagen deviene así estratigráfico. El artista actúa como una especie de arqueólogo de la propia imagen que está creando, moviéndose por los diferentes estratos que se van acumulando, redescubriendo en ocasiones las primeras capas (retomando así momentos iniciales en algunas partes de la imagen) o añadiendo otras nuevas, traslapando momentos y fases anteriores que en cualquier momento pueden ser recuperadas. Se pone de esta manera en juego una radical reversibilidad de toda noción temporal que pudiera pensarse inherente al proceso de producción de una imagen.

Es más, podríamos afirmar que el mismo concepto de apropiación deviene también procesual: el artista no sólo puede apropiarse de otras imágenes o fragmentos, sino también de determinados procesos pre-diseñados, operaciones y procesos automatizados que puede elegir

this is not just a form or semiotic problem, but also a problem of resolution, sharpness, or “detail” of each one of the visual fragments that must be integrated.

For these reasons, the working space provided by the image software has become a composition plane consisting of layers that enable all kinds of modifications. The process of constructing the image thus becomes stratigraphic. The artist acts as a sort of archaeologist of the image being created, moving through the different layers that accumulate, sometimes rediscovering the first layers (thus returning to initial moments in some parts of the image) or adding new ones, overlapping moments and earlier stages that can be recovered at any time. In this way, a radical reversibility of any temporal notion comes into play, which might be considered inherent to the process of producing an image.

Indeed, we could say that the very concept of adaptation also becomes processual: the artist can not only adapt other images or fragments, but also certain pre-designed processes, procedures and automated processes that he may choose to apply (processing filters, diverse types of “aesthetic” effect, etc.) from a broad menu offered by the image editor. In fact, these “aesthetic” functions provided by the tool have set many practical guidelines to follow, which, in least fortunate works, show the (sometimes excessive) “aesthetic” idiosyncrasies of the program used (for example, much has been said, and almost always pejoratively - and not without reason - about the more obvious peculiarities of the “Photoshop aesthetic”, the “Flash aesthetic” etc).

### **metabolising images (or creation as a form of visual digestion)**

In the radical practice of appropriationism, which characterises much of current digital aesthetics (I refer



aplicar (filtros de transformación, efectos “estéticos” de muy diverso tipo, etc.) según un amplísimo menú que es ofertado por el propio editor de imagen. De hecho, esas funciones “estéticas” proporcionadas por la propia herramienta han ido fijando muchas pautas concretas de actuación que en las obras menos afortunadas suelen evidenciar (a veces excesivamente) la indiosincrasia “estética” del programa utilizado (por ejemplo, se ha hablado mucho y casi siempre peyorativamente -no sin justa razón- de las peculiaridades más obvias de la “estética Photoshop”, de la “estética Flash”, etc.)

### **metabolizar imágenes (o la creación como forma de digestión visual)**

No podemos dejar de reconocer en las prácticas de apropiacionismo radical que caracteriza buena parte de la estética digital actual (me refiero sobre todo a las prácticas del “remix” digital) ciertos valores de resistencia cultural. Desde luego, en ellas el artista crea desde una posición de receptor más que propiamente de creador, digiriendo en sus obras las imágenes que transitan a su alrededor no en los términos esperados por los intereses a los que aquéllas trataban originariamente de satisfacer. El artista consume imágenes para sus obras, pero no como mero receptor pasivo, no se trata de un consumo irreflexivo, sino de operar con ellas, de someterlas a la crisis de la recontextualización.

El “remix” digital es una forma de fusión, de integración, de sedimentación de una forma de navegación o deambulación inquisitiva por un mar de imágenes disponibles. La creación se identifica así con diferentes formas creativas de absorción, de asimilación, a través de un sin fin de acciones basadas en la reelaboración de material visual preexistente: mezclar, integrar, fusionar, derivar, filtrar, alterar, etc.

especialmente to digital “remixing”), certain cultural resistance values are clearly evident. Of course, in these, artists create from a position as recipient rather than creator, digesting in their work the images that are around them, not in the terms anticipated by the interests that were originally sought to be satisfied. Artists use images for their work, but not as a mere passive recipient. It is not a case of impulsive use, but of working with the images, subjecting them to the crisis of recontextualisation.

Digital “remixing” is a type of merging, integration, sedimentation, a way of navigating or inquisitively exploring a sea of images. Creation is thus identified with different creative ways of absorption, assimilation, through endless actions based on the reprocessing of pre-existing visual material: mixing, integrating, merging, deriving, filtering, altering, etc.

It would not be an exaggeration to state that, in the process of selection-transformation, which is so characteristic of digital art, a certain utopian moment stands out, which refers to the value of the image as a system of ideological production. In reality, however, what happens in digital creation is a shift away from the idea of the “unrepresentable” nature of reality, as theorised by post-modern aesthetics, to the possibility of the malleability and mutability of what we are given as real, i.e. an invitation to believe that it is possible to decompose the world through the decomposition of language (of the image) that supports it. Of course, with many of the most interesting digital works, it seems impossible to avoid seeing the world as something malleable, or as transformable in other more sensitive, more humanised words.

Of course, all of this would experience the previous acceptance that it is precisely the ontological dimension of the image that has now supplanted the realities and

Incluso, no sería exagerado decir que en el predominio de las prácticas de selección-transformación, tan propias de lo digital, se señala un cierto momento utópico referido al valor de la imagen como sistema de producción ideológica. Pues, en realidad, lo que acontece con la creación digital es un desplazamiento desde la idea del carácter "irrepresentable" de lo real, tan teorizado por la estética posmoderna, a la posibilidad de la maleabilidad y mutabilidad de lo que se nos da como real; esto es, una invitación a creer en que es posible descomponer el mundo a través de la descomposición del lenguaje (el de la imagen) que lo sustenta. Desde luego, ante muchas de las obras digitales de más interés, parece imposible evitar la visión del mundo como algo maleable, como transformable en otros términos, más sensibles, más humanizados.

Por supuesto, todo ello pasaría por la aceptación previa de que es precisamente la dimensión ontológica de la imagen la que ha suplantado hoy a las realidades e intenciones a las que antes ésta servía como referente o medio. Aceptada esa premisa (que no es sino el reconocimiento de que la construcción visual del espacio social es un hecho ya insoslayable) la producción de imágenes propia de la actividad artística debería siempre entenderse como práctica orientada fundamentalmente a debilitar la fijación de la irreflexión en un mundo que las imágenes constituyen. Con lo que la creación artística visual más ambiciosa sería así definible como una forma de producción en la que la imagen creada se sitúa en contra del establecimiento de una relación con el espectador caracterizada por la mera instantaneidad. Es decir, en contra de esa ausencia de pensamiento que es propia de la completitud de sentido que el seductor régimen hegemónico de la visualidad (sobre todo el propio de la publicidad) se atribuye.

Pues, no podemos negarlo, es tarea de la nueva

intenciones to which this previously served as a reference or medium. Having accepted this premise (which is simply the recognition that the visual construction of the social space is an inevitable fact), the production of artistic images should always be understood as a practice primarily aimed at weakening the establishment of impulsiveness in a world that the images constitute. With which the most ambitious artistic visual creation would be definable as a form of production in which the created image is situated against the establishment of a relationship with the viewer characterised by mere instantaneity. That is, against that absence of thought that is characteristic of the completeness of meaning that the seductive hegemonic visuality system (especially characteristic of advertising) claims.

Therefore, we cannot deny it. It is a task of the new visual artistic creation, the production of detention camps, albeit merely testimonial or momentary, of that unconsciousness induced by the complex assemblies that the system of generalised visual aestheticisation, characteristic of image industries, move and produce, of that simulated completeness of meaning, which, similar to the logic of desire from which they come, always try to impose their own logic as the logic of the world.

### **the image game**

And if analogue photography always exploited its attachment to truth in order to impose its "myths", today, on the contrary, there does not exist the desire to forget that technology can completely transform, recompose the thing it represents, and, in view of what it does not seem to be, leave us with no other alternative but to enjoy the artificiality of the image, with full inclination to join in its game, in its implied "unreality".

creación artística visual la producción de campos de detención, aunque sea de forma meramente testimonial o momentánea, de esa inconsciencia inducida por los complejos ensamblajes que el sistema de la estetización visual generalizada propio de las industrias de la imagen mueven y producen, de esta plenitud simulada de sentido que, al igual que la lógica del deseo de la que provienen, trata de imponer siempre su propia lógica como la lógica del mundo.

### **el juego de la imagen**

Y si la fotografía analógica explotó siempre su apego a la verdad, para, a través de ella, imponer sus “ficciones” hoy, por el contrario, no existe el deseo de olvidar que la técnica puede transformar absolutamente, recomponer la cosa que representa, y ante lo que no parece quedarnos otra alternativa más que el disfrute de la artificialidad de la imagen, bajo la predisposición máxima a entrar en su juego, en su presupuesta “irrealidad”.

Ciertamente, las imágenes ya no pueden ser contenedoras de ningún rastro de verdad ajena a la suya propia. En todo caso, no sería ya el tema clave si creemos o no en la imagen, sino cómo creemos, cómo puede hacernos creer, su régimen de creencia, las formas en las que opera el “como si” sostenido por esa representación-creación digital.

Porque la imagen digital es producción continua de falsas presencias, al haber perdido la imagen esa función de testigo que se manifestaba en la representación acreditada por ella y que hallaba su concreción máxima en el “fuit hic” de Jan van Eyck. Es más, es posible que ya no existan respuestas para aquellas preguntas que se planteaba Baudrillard: “¿a qué distancia está el mundo?; ¿cómo ajustar el enfoque?”.

Images can certainly no longer be containers of any trace of truth beyond their own. In any case, the key issue would not be whether we believe in the image or not, but how we believe, how we can make ourselves believe, its belief system, the ways in which it operates the “as if” supported by digital representation-creation.

Because the digital image is the continuous production of false representations, having lost its role as witness, which manifested itself in the representation affirmed by it and found its maximum specificity in Jan van Eyck’s “fuit hic” . Moreover, it is possible that there are no answers to those questions raised by Baudrillard: “How far is the world?”; “How should the focus be adjusted?”

### **printing: giving skin to the image**

Finally, printing spatially fixes the digital image, it is established in a format. Before that moment, the image was only visible on the screen, albeit a pure digital and virtual system, like a rainbow (visible but not tangible). After printing, the image becomes material, remaining forever associated with a particular medium. Accommodated by it, the digital image is spatialised in a specific size, in specific spatial dimensions through which it receives the final stimulus of meaning intended by the author (because the format is an essential part of his language).

Of course, in the process of developing the image on the screen, it was possible to work at any scale, since the space in which the digital image is formed is completely variable in its spatial dimensions. By contrast, a printed image has only one size, it has to exercise a specific way of occupying space to adapt to the gaze of the viewer.

The image thus leaves the computer screen, that territory where everything else that forms part of our culture resides, to be located on an exclusive surface,

## **impresión: dar piel a la imagen**

Por último, en la impresión la imagen digital se fija espacialmente, se determina en un formato. Antes de ese momento la imagen era sólo visible en la pantalla, aún era un puro sistema numérico y virtual, como un arco iris (visible pero no tangible). Con la impresión, la imagen entonces se fija como materia, quedando asociada para siempre a un determinado soporte. Acogida por éste, la imagen digital se espacializa en un tamaño concreto, en unas dimensiones espaciales específicas de las que recibe el último impulso de sentido previsto por el autor (porque el formato es parte esencial de su lenguaje).

Por supuesto, en el proceso de elaboración de la imagen en la pantalla era posible trabajarla a cualquier escala, pues el espacio en el que la imagen digital se conforma es completamente variable en sus dimensiones espaciales. Por el contrario, una imagen impresa tiene un tamaño, ha de ejercer una forma específica de ocupar del espacio, de adecuarse a la mirada del espectador.

La imagen abandona así la pantalla del ordenador, ese territorio donde todo lo demás que forma parte de nuestra cultura también tiene lugar, para ubicarse en una superficie exclusiva, dotándose de especificidad como objeto, pudiendo con ello también funcionar en relación a las lógicas espaciales institucionales y comerciales. Finalmente la imagen se ha situado ya en el mismo espacio que ocupa el espectador (en ese otro lado de la pantalla).

Y si en la pantalla todo lo que aparecía era fácilmente separable, modificable por separado, en la impresión todo conforma un ente único, los datos se han sedimentado para siempre. Ahora, la imagen pasa de emitir luz a recibirla y a reflejarla. Su superficie es ya una "piel" a ser experimentada por el ojo.

endowed with specificity as an object, thus being able to function in accordance with institutional and commercial spatial logic. Finally, the image is located in the same space occupied by the viewer (on the other side of the screen).

And, if on the screen, everything that appeared was easy to separate, separately modifiable, in printing, everything forms a single entity, the data has settled forever. Now, the image emits, receives and reflects light. Its surface is now a "skin" to be experienced by the eye.

Consigned to this medium, the image, previously a digital file, a process memory, now becomes a material archive, a permanent memory, an image-body for the future. It thus loses its character of being current, which it had on the screen, that "being-there", always open to any modification, to be now exposed to the atmosphere.

Consignada en ese soporte, la imagen, antes un archivo digital, una memoria de proceso, deviene ahora archivo material, memoria de permanencia, imagen-cuerpo para el futuro. Pierde así el carácter de actualidad pura que tenía en la pantalla, aquel “siendo-ahí”, abierto siempre a cualquier modificación, para situarse ahora en la resistencia ante el tiempo.