"**El efecto Photoshop**", en *Lápiz. Revista internacional de arte*, año XIX, 2001, n.º 169-170, pp.: 100-107.
ISSN: 0212-1700.

El efecto Photoshop

Víctor del Río

Si lo real se nos presenta de manera imperfecta sólo nos parecen “auténticas” las imágenes que retienen el ruido o la imprecisión de un acto fotográfico casual. Así que la mejor manera de simular una imagen fruto del encuentro es ocultar parte de la información y velar un poco la escena. Frente a la nitidez extrema de las imágenes digitales, la impronta de un “efecto realidad” queda relegada a las limitaciones técnicas de la fotografía analógica. Este hecho se constata en su máxima expresión a través de la imaginería documental mediada por el desencuadre y la toma de imágenes en condiciones de precariedad. Ciertamente lo real no muestra sus fenómenos en las condiciones ideales de un estudio de televisión y, quizá el medio, en tanto que canal informativo, in-forma también una descodificación condicionada por las advertencias que nos sitúan como espectadores privilegiados de la casualidad. Nuestra posición de observadores adquiere máxima consistencia cuando se presentan imágenes bajo el aviso de que se trata de tomas de un videoaficionado. Es entonces cuando el narrador, el cámara no profesional, se nos acerca como modelo identificativo, y el fenómeno, aparentemente ajeno a la construcción periodística de la noticia, adquiere mayores dosis de realidad. De este modo el aspecto de una imagen, su estética, nos permite asociarla a un determinado ámbito de producción, es decir, nos permite reconstruir en parte cómo o dónde se ha generado. Una imagen siempre transparenta algo de la maquinaria que la genera. Una maquinaria que además de su sentido literal, el que se refiere a las distintas técnicas fotográficas, presenta otro más complejo de orden social y cultural.

Todo ello puede ser especialmente significativo a propósito de las últimas generaciones de imágenes y a su dependencia más o menos manifiesta de los procesos de edición. Hoy no extraña a nadie que existan entornos visuales debidos a la aplicación de herramientas informáticas. Ni siquiera debería ser tomada esa transparencia del medio como algo esencialmente negativo. Quizá la expansión de una serie de rasgos formales

se deba a que un nuevo uso de la fotografía se populariza y se convierte en práctica social. De manera similar, desde hace algún tiempo, la textura fílmica de la Polaroid o los autorretratos de fotomatón han sido integrados en el discurso artístico. Aquellas imágenes tenían asociada una semántica visual vinculada al ámbito privado y a la escenografía de la intimidad. Programas como Adobe Photoshop se han generalizado de tal modo que cualquiera puede tener un laboratorio doméstico para el retoque fotográfico en un ordenador de mediana potencia. Ya no hacen falta las estaciones de trabajo Syllicon Graphics (ordenadores con varios procesadores capaces de gestionar los enormes archivos necesarios en la edición audiovisual) para crear monstruos animados o rostros de síntesis. Así, los famosos “morphings” (transformaciones progresivas de un rostro o un elemento en otro), que se popularizaron a través de un antiguo vídeo musical, son hoy material de deshecho y pirotecnia shareware. Y todo ello ha generado un contexto significativo que se emplea de manera consciente en las nuevas imágenes. Entre el virtuosismo tecnológico de los híbridos de Cunningham, que ha conseguido que sus logros se tasen en la balanza del arte contemporáneo, y las imágenes intencionadamente burdas de los dibujos animados transgresivos, el espectro de posibilidades de la imagen de síntesis es infinito. La condición retórica del medio visual lleva implícita una tendencia irrefrenable a exhibir la naturaleza de sus soportes.

Photoshop es sin duda el programa de retoque y edición fotográfica más exitoso del mercado. Hoy sería banal dudar de ello en lo referente al tratamiento de fotos fijas. Existe una mayor competencia, sin embargo, entre programas destinados a la edición de imagen en movimiento. Pero cabría hacer emblema del Photoshop como modelo de producción de imágenes digitales. Y en el terreno del arte, sobre el presupuesto de esa accesibilidad de los medios, se ha difundido un aire de familia común a las imágenes generadas a partir de estos programas. La disponibilidad del recurso crea una estética, contiene en sí, y esto es realmente “virtual”, una obra final. Indudablemente el interés de esta nueva descendencia de imágenes debe estar en la poética del artista, al margen de que sea evidente el uso de un determinado tipo de herramientas. De hecho, la evidencia del medio puede ser parte significativa de la obra. Y aún así parece razonable la crítica de quienes ven en algunas de estas obras una mera puesta en práctica de los recursos del programa. Ante la trivialidad cabe preguntarse si lo artístico no tuvo lugar en un estadio anterior a la imagen, si lo verdaderamente creativo no es la puesta a disposición del usuario de un repertorio de efectos que

configuran en sí mismos una textura nueva de lo fotográfico. En tal caso, parte de estos productos estaría bajo lo que podríamos denominar el “efecto photoshop”.

Sin embargo, la cuestión resulta demasiado compleja como para condenar incluso aquello que puede parecer “efectista”. Especialmente porque el “efecto” lo es en relación a una retórica visual asumida en prácticas fotográficas desarrolladas con anterioridad. El uso de la imagen digital no conlleva sino un riesgo que puede hacer pasar una imagen de lo impactante a lo trivial. Pero este es un riesgo del que participan todas las técnicas y que afecta a los artistas de todas las épocas. El proyecto que da razón de ser a las imágenes ha de justificar la elección del medio. El efectismo sólo es una de las derivaciones posibles del invento. El “efecto photoshop” tiene también la condición de un “entorno gráfico”, es decir, de un estadio de la imagen en un repertorio cada vez más amplio de atmósferas visuales.

En su mayoría los artistas han asumido con total naturalidad el uso de la herramienta integrándola en una poética que, probablemente, mantenía su horizonte más allá de los medios a su alcance. En otros casos, la investigación se centra precisamente en la naturaleza del soporte informático. Por todo ello sería un error identificar las especificidades de una estética digital con el conjunto de usos más o menos superficiales de la herramienta. En particular cuando, frente a la euforia de las nuevas tecnologías, hay también una reactividad igualmente injustificada que exhibe gesto escéptico ante cualquier propuesta en la que aparezcan estos recursos. En realidad, tanto los eufóricos como los escépticos participan de un mismo tipo de mitología en torno a lo que ya se puede considerar como un discurso institucional: el de las “nuevas tecnologías”. Una situación ambiental sobre la que parece obligado opinar o adoptar alguna medida aun cuando no esté muy claro por qué mecanismos algo llega a ser “tecnológico” o “nuevo”. En tanto que “estado de opinión”, éste de lo “nuevo”, se caracteriza por ser un estado de buena esperanza, un verdadero embarazo psicológico.

Al margen de la ingravidez de estos discursos, las “nuevas tecnologías” acaban por instalarse en lo cotidiano y por funcionar en una coherencia perfectamente terrenal con otras instancias del pasado. Photoshop sería a primera vista una herramienta que completa y consuma la técnica del fotomontaje. Pero el diseño del programa resulta ser tan pictórico como heredero de la técnica que inventaran George Grosz y John Heartfield. Su carácter pictórico no residiría tanto en una serie de funciones

etiquetadas metafóricamente bajo el vocabulario de la pintura (lienzos, paletas, pinceles...), como en la propia estructura del programa. La pintura se ha descrito en la tradición por el ejercicio de la veladura y por la lógica de las capas. El secreto de la pintura residía en un saber de las superposiciones y las transparencias. Su esencia era un modo de "poner" la materia sobre el lienzo en una sucesión de planos. Photoshop se basa en un sistema de capas y canales en los que es posible componer y descomponer la imagen. Ambos dispositivos permiten tratarla diferenciadamente en sus diversos niveles. La estructura de capas hace posible añadir elementos ajenos a la foto original o recortar de su fondo otros presentes en ella, además de transparencias y fusiones entre las distintas capas. Por su parte, el sistema de canales aporta la posibilidad de tratar por separado los diversos componentes de color que intervienen según el modo en que se edita la imagen. Quizá lo más interesante sea esta vocación "compositiva". La mayoría de sus recursos parecen destinados a la producción y no tanto a la rectificación o a procesos subordinados a una imagen preexistente, como podría esperarse del retoque o la restauración. A partir de estos elementos, Photoshop se configura como una herramienta prioritariamente diseñada para la hibridación de imágenes. La capacidad de mutar y reaprovechar materiales capturados desde el escáner o desde otras herramientas de digitalización hacen del instrumento un destino final de la imagen.

Los procedimientos como el fotomontaje han sido históricamente los que han prefigurado una disponibilidad de la fotografía en nuevos usos retóricos. Hoy resulta perfectamente normal encontrar fenómenos de fotomontaje en la publicidad y en la prensa y asumimos sin problemas la coincidencia de elementos heterogéneos en una unidad que llamamos imagen. Pero en su origen el fotomontaje transgredía todas las convenciones de género, escala o jerarquía de la representación al poner de manifiesto, justamente, su carácter convencional. De forma que, finalmente, la única relación entre las partes de un fotomontaje acaba siendo de orden simbólico. El fotomontaje denota la procedencia de sus fragmentos haciendo saltar la evidencia de que han sido reinsertados en un nuevo contexto significativo y se ha obviado el que tenían en un principio. Ese desmembramiento funcional de los fragmentos de imagen contiene una ironía implícita porque, a pesar de la fractura con la imagen originaria, se conservan rasgos formales que remiten a ella. Podemos reconocer en las piezas del constructo un ámbito de procedencia. Ello es tanto más significativo cuando la procedencia de los materiales es fotográfica. Si la fotografía había realizado la

aspiración histórica de una imagen especular, capaz de recoger fielmente las formas del mundo, el fotomontaje viene a romper el espejo y a reconstruir la realidad a partir de sus fragmentos. De la aparente neutralidad de lo fotográfico, un registro sin mediaciones, se pasa a la reconstrucción mediada ideológica o simbólicamente del fotomontaje. Pero el procedimiento no hace sino llevar hasta sus últimas consecuencias la pérdida del referente fotográfico y la consiguiente autonomía que adquiere la imagen en el contexto de una producción masiva. Es decir, a pesar de su vinculación referencial con una realidad externa, la fotografía se devalúa en su mera instrumentalidad como recurso visual, como una figura o un color en una paleta de posibilidades virtualmente infinita.

En la síntesis que llevan a cabo los programas de tratamiento de imágenes se suavizan los recortes del collage. En los procedimientos de pegado y ensamblaje de piezas sobre soportes materiales el borde del fragmento, su límite, opera como formación plástica. En el arte las leyes de la plástica se cifran en empleo de los materiales y en su relación con los soportes. Así, la pintura adquiere diversas texturas “plásticas” en función de la materia empleada y de su comportamiento sobre la superficie en la que se aplica. La plástica ordena y da forma a la materia. La imagen fotográfica, ya sea analógica o digital, contiene también una plástica que transpira a través del tejido que la constituye, ya sean píxels o sales de plata. De hecho, las imágenes intencionadamente pixeladas son un recurso asumido en la estética digital. Y, si en el fotomontaje el gesto del recorte era un componente significativo, en las imágenes de síntesis esa fractura es velada en la búsqueda de la verosimilitud. El trasplante de fragmentos heterogéneos queda integrado de manera coherente en el conjunto de la imagen a través de técnicas pictóricas como el fundido y la veladura. Los límites de lo apropiado se difuminan, el objeto o el fragmento deja de alegar su procedencia a través de la discontinuidad de las partes para construir una imagen sin fisuras. Curiosamente, una de las funciones que más se utilizan en la composición de imágenes de síntesis es el “calado” de recorte, es decir, el difuminado de los bordes que permite introducir elementos extraños en una imagen de fondo sin transiciones abruptas. En este sentido, además de un énfasis en un planteamiento constructivo de la imagen, el parentesco con lo pictórico se acentúa en una búsqueda del acabado, en la orientación del trabajo hacia la obra final, hacia un resultado completo y coherente. Frente a los usos fotográficos procesuales, donde la imagen documentaba una actividad externa y donde cada toma

estaba subordinada a una sucesión narrativa, la imagen digital parece preferir mensajes que terminan en los límites de una escena única.

Esta modalidad de síntesis es quizá la que más se asocia a una estética digital, pero no es la única. La versatilidad del medio informático posibilita otros muchos efectos, incluso aquellos que imitan el recorte de trozos de papel o los accidentes de una imagen impresa. En estos casos se consigue un efecto visual equivalente al de cualquier collage . Y en ello está presente otro de los rasgos fundamentales del medio: la simulación. En realidad, el efecto imitativo y la búsqueda de verosimilitud es la misma tanto en la construcción de híbridos como en la simulación de soportes materiales.

La pregunta sería entonces en qué medida se transforma la recepción de la imagen desde que se incorporan estos nuevos recursos. En contra de lo que se presenta como una ruptura con estadios anteriores, la imagen digital parece más bien realizar un programa iniciado en los orígenes de la fotografía, y no tanto romper con ella. Esto no implica que las especificidades del medio no generen, como es evidente, un entorno visual característico. En este aspecto las mitologías sobre el tema podrían ocultar la perfecta coherencia con que se muestra el proceso desde un principio y a lo largo de los sucesivos formas que ha tenido lo fotográfico. Esa línea de continuidad se esconde bajo las manifestaciones hiperbólicas de lo tecnológico como creación discursiva. Pero el hecho de que el medio informático ofrezca recursos inéditos en la producción de imágenes no hace sino potenciar aquello que siempre ha estado presente: que el acto fotográfico era en sí, desde un principio, *producción* de imágenes y no tanto *toma* de realidades. El acto fotográfico suponía una manipulación radical del registro precisamente sobre la base de su aparente neutralidad. Es curioso que esta cuestión que se trató con sobrada insistencia en otro tiempo, articuladora de los debates de los años setenta, retorne hoy con tanta perplejidad rezagada[1].

Quizá los enfoques pragmatistas resulten especialmente saludables y desmitificadores. Ateniéndose a los usos reales de la imagen se desenmascara lo que puede ser más bien un deseo conceptual sobre nociones aún inmaduras en torno al funcionamiento de los dispositivos tecnológicos. Nociones que, a pesar de todo, permanecen alentadas

[1] LISTER, M.:"Ensayo introductorio", en LISTER, M. (compilador): *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Paidós, Barcelona, 1997.

por rutinas del lenguaje y por la necesidad ideológica de recrear un nuevo estado de cosas. Lev Manovich[2] ha refutado una de las obras más influyentes en torno a la estética digital sobre las bases de una pragmática de la imagen. *The reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, de William J. Mitchell[3], quizá sea el libro más citado en la bibliografía sobre el tema desde su aparición en 1992. Sin embargo, en sus planteamientos generales esta obra atribuye a la "era digital" una serie de cambios cualitativos que formaban parte de la problemática de la fotografía analógica. El valor de verdad de lo fotográfico no puede verse afectado más de lo que ya estaba a través de sus paradojas documentales. En la obra no se ignoran estos antecedentes pero su horizonte es siempre una cierta mitología sobre las transformaciones en la conciencia del nuevo espectador. Como estrategia argumentativa Manovich llega al extremo de negar la existencia de algo llamado fotografía digital. El debate es una buena muestra de las ambigüedades entre continuidad y ruptura que supone el análisis de estas cuestiones.

A la hora de establecer una especificidad del medio digital habría que tener en cuenta que gran parte de las imágenes digitales se conciben para una visualización en pantalla. Algo que sí podría generar un contexto de recepción propio. Un rasgo que Manovich destaca para contradecir la idea de un progreso imparable hacia la perfección de la imagen. Pero la cuestión permanece en una continua disyuntiva entre el destino de la imagen en el tráfico de información en la red, que requiere una baja resolución, y su retorno a los soportes físicos tradicionales como es el papel de calidad fotográfica. No deja de ser curioso que el papel fotosensible se sustituya por otro que imita sus "calidades" y que sirve para imprimir la imagen de origen digital. En este segundo caso reaparecen los mismos problemas de producción que habían afectado a la imagen analógica. Con ello deberían disiparse algunos de los dilemas porque finalmente resulta irrelevante el origen del registro una vez materializada la imagen en el papel. En el tratamiento informático previo la cuestión se salda con un sencillo balance entre dos variables: resolución y tamaño. Es decir, que la capacidad de almacenamiento de información de la imagen digital sólo influye en el tamaño con que será posible reproducirla . El umbral perceptivo del ojo humano tiene la virtud de homologar los efectos de imágenes fotográficas por muchos píxels adicionales que éstas contengan.

---

[2] MANOVICH, L.: "Paradoxes of Digital Photography", en *Photography after Photography. Memory and Representation in the Digital Age*, G+B Arts, OPA / Siemens Kulturprogram, Amsterdam / Munich, 1996.
[3] MITCHELL, W. J.: *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, MIT Press, Cambridge, 1992.

En la práctica, los excesos de información contenidos en una imagen digital son rebajados en la búsqueda de una verosimilitud que tiene como referencia la calidad fotográfica tradicional. En los efectos especiales del cine fantástico y en los videojuegos la máxima aspiración es un "efecto realidad" que reproduce las precariedades de las tomas documentales y las limitaciones fotográficas a las que aludíamos en un principio. Del mismo modo se incorporan códigos cinematográficos como la cámara subjetiva para describir la topología de un entorno "virtual". El concepto de simulación asociado a lo digital resulta equívoco porque no se presenta como una sustracción de la realidad, sino que es reconstrucción de lo real más allá de lo visible. Una reconstrucción cuyo único objetivo será retornar a lo visible, es decir, al modo en que vemos las cosas. A la construcción poliédrica de los objetos en las matrices informáticas se le suma un revestimiento, una máscara, en la que sólo se nos muestra el aspecto que descubriría un esquema coherente de incidencia de la luz. La simulación de imágenes a través de herramientas digitales se basa en una fidelidad a la geometría tradicional, aquella con la que hemos compuesto una imagen del mundo desde el Renacimiento. En sí mismo el soporte informático conlleva en su uso más habitual una facilidad de tránsito entre las diversas dimensiones. Imagen fija, imagen en movimiento e imagen tridimensional serían tres estadios de su configuración del espacio. Es importante destacar que el objetivo prioritario de la mayoría de estas imágenes es la reconstrucción del acto fotográfico según los parámetros espaciales al uso, simulando de hecho el acto fotográfico como inserción de un objetivo y una perspectiva en coordenadas espaciales euclidianas.

La ambigüedad inherente al debate teórico en torno a estas cuestiones podría tener un correlato en la doble dimensión, progresiva y recesiva, con que se presenta el fenómeno. Al tiempo que supone una novedad, retiene y reproduce los códigos del pasado. Esto parece ser un esquema recurrente en las "ideologías de lo nuevo" y en sus manifestaciones plásticas. Quizá, en el caso de la imagen digital la condición retórica del medio, su tendencia a citar y reformular formas establecidas, se vea potenciada por una mayor versatilidad técnica que la hace capaz de imitar todos los formatos. Habría que abordar lo propio de la estética digital, por tanto, a la luz de la historia de la fotografía, que es la historia de una problemática en torno a su condición documental. Las nuevas formas de ver se balancean entre el "efecto realidad", que es una emanación de aquella crisis de la noción de verdad en lo fotográfico, y la estética

digital que aprovecha ese presupuesto para crear, por contra, un repertorio de imágenes enfáticamente artificiosas. De forma que la mayoría de las paradojas digitales surgen sobre el fondo estético derivado de las imágenes “realistas” a las que nos había acostumbrado el vídeo y la fotografía de prensa. Un fondo que constituye hoy un modelo retórico más entre muchos. Por tanto, la imagen digital no supone una ruptura con el valor de verdad de la fotografía, sino que se fundamenta sobre una crisis de ese valor que ya había tenido lugar antes de su aparición. Chris Cunningham empleaba con astucia una combinación de estas dos atmósferas visuales en su famoso anuncio de Playstation. Un rostro de síntesis a partir de varias modelos hablaba ante una toma de vídeo doméstico. La combinación del verismo de la cámara, la luz del neón, que produce interiores poco fotogénicos, y la irrealidad del rostro creaban un efecto inquietante. La dependencia mutua de las estéticas es manifiesta y los conceptos surgidos de la síntesis sólo se entienden bajo el prisma de una dialéctica. La noción del híbrido digital adquiere sentido como una deformación de la verosimilitud fotográfica, forzada hacia la creación de seres tan extraños como extrañamente creíbles. La hibridación se basa en los recursos de fotomontaje contenidos en la estructura de los programas informáticos para el tratamiento de imágenes, es decir, en un ejercicio de suplantación de los rasgos humanos por injertos procedentes de orígenes diversos. Las visiones que resultan de la imagen de síntesis estimulan los bestiarios del discurso tecnológico. En definitiva, dan forma a la idea de un mundo tecnificado que hace mutar la naturaleza humana, aunque sólo sea a través de la mirada.