

POÉTICA

de la imagen digital

PDG. JULIO CÉSAR CID CRUZ

Diseñador y director de arte en el área de Creatividad Digital de la
Subdirección de Noticias del Sistema de Radio y Televisión Mexiquense
Ha participado en exposiciones plásticas colectivas en México y el extranjero

divergente.comunicacion@gmail.com

LDG. JORGE ALBERTO CID CRUZ

Profesor de asignatura en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx, en la
subárea académica de Filosofía. Actualmente estudia la Maestría en Diseño en el
mismo organismo universitario

jorge.cida@gmail.com

Fecha de recibido: Agosto 2010

Fecha de aceptado: Noviembre 2010

RESUMEN

Referirse a imagen como aquello que vemos con los ojos resulta obvio, pero sesga nuestra concepción sobre lo real. Es justamente cuando hablamos de imagen, en términos de lenguaje, que ampliamos dicho concepto para abordar un fenómeno de mayor amplitud: el de la construcción mental de nuestra comprensión del mundo, expresada en diferentes lenguajes. Un tipo de lenguaje poco explorado que constituye en gran medida la realidad contemporánea es el digital. La tecnología digital permite ampliar el análisis de la imagen hacia lo virtual; lo que, paradójicamente, evidencia a la imagen como un fenómeno mental. Ello supone un campo de experimentación, sobre un protolenguaje que, visto desde el arte, contiene una cualidad poética ya olvidada, debido a la hiperestetización en las últimas cinco décadas: su potencial creador, por lo que esta cualidad poética —ampliada en términos de lenguaje— implica otra concepción de nuestra realidad.

Palabras clave: Imagen digital, virtualidad, lenguaje, traducción, poesis.

ABSTRACT

Talking about image as something we can see through our eyes could be an obvious subject, but referring to image in that way, can let us apart from our conception of reality. It is then when we talk about image in terms of language that we extend that concept for referring to a bigger phenomenon: the mental construction of our comprehension of the world, which is expressed in many different languages. A kind of language barely explored and that is an important part of the contemporary reality belongs to the digital field. Digital technology can extend the image analysis to the virtual one so paradoxically it shows the image as a mental phenomenon. All this brings up an experimental field on a protolanguage that seen from the art point of view has a poetic quality that is already forgotten due to the hyperaestheticization in the last five decades. This widened poetic quality in terms of language implies a different conception of our reality, its creative potential.

Key words: digital image, virtuality, language, translation, poesis.

INTRODUCCIÓN

¿Qué entendemos por imagen digital? Usualmente, el término *imagen* se usa para designar un tipo de experiencia perceptiva ligada con el fenómeno de la visión, aunque también de fenómenos ligados a otros sentidos, como el olfato, el oído o el tacto, ya que la imagen es un proceso fisiológico-cognitivo, resultado de la percepción de datos que nos brinda el exterior y de su investidura de sentido y decodificación semántica. Con ello, ampliamos el ámbito de la imagen, ya que al contener una carga semántica, necesariamente la vinculamos con el lenguaje.

Así mismo, hablamos de “realidad virtual” para referirnos a aquellas simulaciones o maquetas generadas por las computadoras como sustitutos de objetos o fenómenos denominados “reales”. Sin embargo, y tomando en cuenta que nuestros sentidos de relación (vista, olfato, gusto, oído, y tacto) cuentan con determinados filtros que seleccionan sólo una cierta cantidad de información o estímulos —sea a nivel físico-fisiológico (por ejemplo, el tacto nos brinda información acerca de la textura o la temperatura, pero no puede hacerlo respecto del color) o psicológico-cognitivo (como los aspectos socioculturales, las expectativas, las motivaciones, etc.)— nos daremos cuenta de que nuestro acercamiento a la realidad es de por sí virtual y que, a su vez, el lenguaje se amplía a todos los ámbitos de lo humano.

El presente trabajo busca precisamente superar los viejos conceptos occidentales (y metafísicos) sobre imagen y lenguaje, así como su relación con el pensamiento, la comunicación y su conformación como fenómeno estético y poético, todo esto centrado a la imagen digital, sintetizada o también llamada infográfica.

MATERIALIZACIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL

LA IMAGEN DIGITAL COMO CÓDIGO NUMÉRICO

La evolución y desarrollo de la informática ha sido muy veloz en las últimas tres décadas. No hace más de 100 años se les denominaba *computers* a los calculistas de ciertas oficinas y fue con ese mismo nombre que se designaron a las primeras máquinas de cálculo (Gubern, 2007).

Estas máquinas fueron evolucionando poco a poco hacia el tratamiento automatizado de operaciones más complejas y diversas, más allá del simple cálculo numérico como las operaciones algebraicas; sin embargo, el principio fundamental del lenguaje de las computadoras sigue siendo el mismo desde su origen.

Hoy en día, los modernos equipos de cómputo realizan una infinidad de operaciones complejas de manera simultánea, ya que la dialéctica computacional, binaria, basada en la lectura de unos y ceros, brinda una infinita cantidad de combinaciones que permiten la escritura de algoritmos informáticos usados para obtener cálculos matemáticos, estadísticos, probabilísticos e, incluso, la escritura de nuevos datos partiendo de múltiples operaciones, permitiendo así la reproducción o simulación de fenómenos diversos. Como menciona Gubern, “el ordenador se alimenta de algoritmos convertibles en señales electrónicas elementales, basadas en un código binario *on/off*” (2007: 134)

Durante su corta historia, la identidad de la computación digital ha cambiado casi en cada década; desde el cálculo puro en los 40, hasta su rol como canal comunicativo a través de las redes sociales en Internet y el acceso a la información y a la digitalización y transmisión de datos de usuario a usuario en la segunda mitad de la década de los 90 (Manovich, 2002). Videos, películas, música en formatos digitales comprimidos, fotografías, libros en formatos interactivos con su propia interfaz *standalone*, etc. A todo este fenómeno se le denomina en su conjunto *New Media*, y forma parte de la historia y el desarrollo de la computación e informática hasta nuestros días.

Por todo ello, parece que en la actualidad el ordenador dista mucho de su función primaria ligada al cálculo numérico; no obstante, y más allá de las múltiples aplicaciones, desarrollos e implicaciones del uso del ordenador en ámbitos tan diversos como la ingeniería, la medicina, la geología, la educación, las ciencias naturales o exactas, incluso las ciencias sociales, la cultura, el entretenimiento, etc; nos interesa abordar las implicaciones del uso del ordenador en el fenómeno de las artes, esencialmente en la producción de imágenes digitales, iconográficas o también llamadas sintetizadas como un fenómeno estético-poético. “La imagen iconográfica (...) se basa en la digitalización de la imagen, es decir, en que <<ésta>> es descompuesta y cifrada como un cuadro de números sobre los que se puede operar sin degradarlos y ser conservada como información” (Gubern, 2007: 137).

Al constituirse como una línea de información numérica, la imagen sintetizada adquiere enormes posibilidades plásticas, posibilidades con las que no cuentan los medios analógicos tradicionales, en los que no es posible intervenir la imagen sin que ocurra algún tipo de pérdida. La imagen sintetizada, por el contrario, al estar construida por series numéricas decodificadas, almacenadas en la memoria del ordenador, siempre es posible recuperar la matriz inicial de código, salvo aquellos casos en que se modifica la imagen y ésta se sobrescribe en el documento original. “A partir de esta matriz numérica, la imagen se construye por síntesis con un mosaico de píxeles, definido cada uno

de ellos por valores numéricos que indican su posición en el espacio de unas coordenadas, su color y su brillo" (*Idem*). Este mosaico constituye un sistema de segmentación analítica de la imagen hecha a partir de tramas, lo cual permite estructurar la información, facilitando así su manipulación, modificando sus parámetros y su manejo como un conjunto.

El hecho de que la construcción de la imagen de síntesis sea a partir de un mosaico de píxeles, no es arbitraria; de hecho, los modernos sistemas de impresión se basan en este principio, ya desde épocas antiguas, con la pintura puntillista por ejemplo, incluso la renacentista se basaban en este principio, ya que traspasaban del papel al fresco usando retículas que segmentaban los modelos originales. Todos estos sistemas, a su vez, se basan en los azulejos de los antiguos bizantinos, que construyen la imagen uniendo pequeñas baldosas de colores sólidos en una trama que construye la imagen total al formar un conjunto reconocible. Esto es posible gracias a un defecto de la visión humana, que permite ver un conjunto de elementos que guardan cierta relación de parentesco como un todo, como una unidad y que ha sido ampliamente estudiada por la Gestalt.

Esto sucede, ya que el fenómeno de la visión realiza a su vez dos procesos simultáneos: uno fisiológico, que se refiere básicamente a la captación de la luz por el órgano de la visión, estimulando células sensibles a la luz, situadas al fondo de la retina; y por otro lado, un proceso mental que discrimina y realiza una organización perceptual (Forgus, 1978). El postulado básico de la gestalt explica esto: la denominada "Ley de Pregnancia" establece que el cerebro tiende a segregar, estructurar y organizar la información sensible que recibe hasta "costruir la forma más simple de estructura estable" (Forgus, 1978: 140). A partir de este postulado básico se han desarrollado más leyes para casos específicos de fenómenos de la percepción visual, como son la ley de cierre, la ley de continuidad, la ley de proximidad y la ley de semejanza, etc; que sin embargo no ahondaremos para fines del presente trabajo.

Para que una imagen sintetizada pueda ser visualizada a través de la pantalla, requiere ser interpretada mediante un proceso que traduce la información numérica en una forma visual verosímil de dos dimensiones. A este proceso se le denomina *render* y es usual en la terminología informática, el diseño de modelos en 3D y la infografía.

Los ordenadores actuales tienen sistemas que interactúan entre dos lenguajes denominados *Lenguaje Máquina* y *Lenguaje Usuario*. El primero es incomprensible para una persona común, ya que trata conjuntos de instrucciones y series numéricas sin ninguna lógica

aparente o sintaxis. El segundo, por su parte, hace uso de elementos visuales y formas retóricas con las cuales el usuario se encuentra familiarizado, de modo que la pantalla es entendida como un *escritorio*, donde los *documentos* y *archivos* se guardan en *carpetas* como si se tratara de cajones, y el sistema de almacenamiento de datos se denomina *memoria*. Se trata, pues, de la forma figurativa del lenguaje máquina que permite el operar del usuario mediante elementos reconocibles. “La imagen infográfica está basada, por lo tanto, en una técnica analítica que transforma la discontinuidad de los píxeles en una forma visual analógica continua y compacta” (Gubern, 2007: 139)

En suma, una imagen digital codificada (lenguaje máquina) se presenta como una matriz numérica dispuesta en filas y columnas, almacenada en la memoria del ordenador; para ser visualizada, el ordenador traduce dicha información en un mosaico de píxeles (lenguaje usuario) mediante un proceso de *render*. A cada píxel corresponde cierta información que determina el tono, saturación, brillo y posición en el espacio de coordenadas dentro del mosaico. Al estar construidas de matrices numéricas de información (*bits*), la imagen sintetizada puede ser manipulada y modificada cambiando los parámetros numéricos de dicha matriz.¹

El documento sobre el que se trabaja es, de hecho, una copia del documento original almacenado en la memoria y contiene los mismos bits de información (por ello pensamos que se trata del documento original). Si se modifica dicho documento, copia y no guarda los cambios realizados, éste se borra, quedando el documento original intacto. En caso contrario, si uno guarda los cambios, este documento sobrescribe la información nueva en el documento original, o bien, podemos cambiar el nombre del modificado, generando un nuevo archivo. En este caso, tendremos el documento original intacto y uno nuevo que guarda referencia con el original, y que sin embargo, contiene información distinta.

Todo este proceso de manipulación, modificación y escritura de nuevos datos, así como el proceso de traducción entre lenguaje máquina y lenguaje usuario, posee enormes implicaciones en el ámbito de la comunicación, el lenguaje y la semántica. Para poder explicarlo, haremos referencia al modelo de traducciones de un lenguaje a otro, expuesto por Lotman (1996) sobre la conformación de la cultura.

En dicho modelo, tenemos que, partiendo un texto inicial T1, al entrar en contacto con un operador-usuario se transforma en T1'. El usuario agrega a dicho texto todo su conocimiento, cultura, expectativas, etc. y tras ser leído por el usuario se genera un T2, tan sólo por el contacto

1. Aunque en la práctica no lo hacemos de manera consciente, ya que hacemos uso de determinando *software* especializado, a través de una interfaz y en forma de lenguaje usuario.

de T1' con el usuario. Si el usuario además modifica su texto inicial T2, puede generar un T3, un T4, T5, T6 y así sucesivamente. Cabe señalar con esto que “cada pareja semiótica de lenguajes integrada, al tener la posibilidad de entrar en comunicación <<T1 con T1' y/o T2, T3, etc.>>, conservar información y lo que es particularmente esencial, elaborar nueva información <<T2, T3, T4, etc.>>, son un dispositivo pensante” (Lotman, 1996: 36). Asimismo, **constituyen un terreno fértil con altas concentraciones de información y reservas prácticamente inagotables para una nueva formación de sentido.**

MANIPULACIÓN E INTERACTIVIDAD

Una característica particular de determinadas imágenes digitales es la **interactividad**. Existen múltiples definiciones en torno a la interactividad; sin embargo, no ahondaremos en ellas y resumiremos que, de manera general, un sistema se considera interactivo en la medida que permite la participación activa del usuario en la forma acción-reacción; la forma en que se presentan los contenidos es no lineal o multilineal (no existe un principio-fin) y no secuencial, permitiendo al usuario determinar con sus acciones o instrucciones la forma en que se muestran los contenidos y finalmente, en la medida en que la comunicación entre ambos genera una modificación en el comportamiento, sea del sistema o bien del usuario (Multimedia Machine, Septiembre, 2009)

Todos los ordenadores actuales funcionan y trabajan bajo un determinado Sistema Operativo. Dicho sistema se refiere básicamente a un “conjunto de programas de computación destinados a muchas tareas, entre las que destaca la administración eficaz de sus propios recursos” (Wikipedia, 2009). Con el desarrollo de estos sistemas se han formado tres modelos estructurales de comunicación:

- 1) El flujo comunicativo de hombre a máquina, actuando la máquina como enunciatario.
 - 2) El flujo comunicativo de Máquina a hombre, actuando el hombre como enunciatario.
 - 3) El flujo comunicativo de Máquina a Máquina.
- (Gubern, 2007: 135)

Para Gubern (2007), en ninguno de los dos primeros casos se puede decir que existe intersubjetividad entre los elementos, ya que ésta viene de un solo polo, que puede denominarse como polo activo, ya que tiene la iniciativa enunciativa, mientras que en el tercer caso se refiere a procesos de intercambio de datos de un proceso a otro dentro del sistema operativo, por lo que no existe subjetividad en ellos. “Este

modelo de comunicación asimétrico se convierte en interactivo en cuanto se introduce la reversibilidad en el rol enunciatorio, de modo que este pueda ser enunciador y enunciatario, lo que conduce a una interactividad enunciatoria, que además puede ser en tiempo real” (*Ibid*: 136).

La interactividad ocurre cuando la comunicación fluye entre la comunicación hombre máquina y máquina hombre, generando bucles o ciclos en el circuito comunicativo, en donde y a través del cual ocurren las interacciones y los intercambios. Lo esencial para que un sistema comunicativo sea interactivo es, pues, que el flujo de información ocurra desde y hacia ambos polos del sistema, de modo que ambos aporten información, pero no sólo en respuesta a la primera información surgida, sino también enriqueciéndola, aportando información nueva, la cual sufrirá también este proceso de enriquecimiento y flujo informativo, conformando con ello un dispositivo pensante.

Por otro lado, y al mismo tiempo, los desarrollos y avances en los New Media, como el hypermedia, bases de datos, ingeniería informática y motores de búsqueda, *data mining*, procesamiento de imágenes, simulación, visualización, etc. (Manovich, 2002), propician nuevas formas de acceso y manipulación de información, las cuales brindan mayores posibilidades de acción y experimentación, multiplicando las posibilidades de formación de sentido.

POÉTICA INFOGRÁFICA LA IMAGEN COMO LENGUAJE

La imagen es un proceso fisiológico-cognitivo resultado de la percepción de datos que nos brinda el exterior y su investidura de sentido y decodificación semántica. Establecemos, con ello, que la imagen constituye una forma de lenguaje. Zamora (*Cfr.* 2007) ha realizado un profundo recorrido alrededor de las principales corrientes de pensamiento filosófico que giran en torno a la imagen y a la palabra.

Podemos señalar por un lado a las posturas **logocéntricas**, que establecen que lo que se puede asir, conocer o aprehender, es aquello que se puede nombrar únicamente con el lenguaje verbal. Para todas estas concepciones (Racionalismo Lingüístico, Relativismo Lingüístico, Trascendentalismo Lingüístico, Idealismo Lingüístico y Logocentrismo Hermenéutico,) el lenguaje verbal —el de la palabra— es el criterio último, el esqueleto de lo que se piensa, de lo que es posible asir, de lo que se puede hacer, conocer, pensar y decir y fuera de este perímetro estrecho, no existe nada más para nosotros.

En el logocentrismo (incluso hoy en día) es común que se identifique al “lenguaje” con el “logos”, es decir, con la *palabra*, el *discurso* y la *razón*, de modo que se observa al *lenguaje* como un fenómeno estrictamente *verbal*, sea por el habla, por la lectura o, bien, por la traducción en palabras de fenómenos distintos (como la pintura, la música o la escultura).

Las posturas logocéntricas son superadas con Wittgenstein, Rousseau, Vygotsky y Apel. Los resultados de sus análisis permiten establecer que el lenguaje y el pensamiento pueden ocurrir en un dominio que trasciende las palabras. Bajo este nuevo enfoque, es posible determinar que existen formas de pensamiento no verbales, como el pensamiento visual o auditivo, superando las relaciones de pensamiento y palabra que se encontraron presentes durante varios siglos. También es posible determinar que la gestualidad, el sonido y, particularmente la imagen, constituyen en sí mismas, una forma más de lenguaje o de *juegos del lenguaje*, en palabras de Wittgenstein (1964), además del lenguaje verbal.

Karl Otto Apel (1973) apunta que se debe cambiar la cuestión sobre el conocimiento del mundo, pues ésta no debe plantearse en términos de evidencia, certidumbre o verdad (como pretenden los epistemológicos-logocéntricos), tal como se darían en una conciencia subjetiva, sino que ahora se debe tratar en relación con la “formación de un consenso intersubjetivo basado en la comprensión lingüística” (Apel en Zamora, 2007: 40). El interés se desplaza de la privacidad a la intersubjetividad.

Wittgenstein (1964), por su parte, señaló que nadie puede encontrarse envuelto en algún uso lingüístico sin quedar envuelto en una serie de reglamentaciones (aunque no estén descritas de forma tácita), pues al hacer uso del lenguaje, se entra en un *juego público* (Wittgenstein en Zamora, 2007), independientemente de lo que ocurre en su interior.

Apel afirma que dichos usos lingüísticos públicos o *juegos del lenguaje* pueden ser entendidos idealmente como la condición de **posibilidad de la comunicación**; “ese juego del lenguaje ideal es anticipado por cada persona que sigue una regla como posibilidad del juego del lenguaje en que participa, es decir, es presupuesto como condición de posibilidad y validez de su acción en tanto ésta es una acción con sentido” (Apel en Zamora, 2007: 43). A este respecto, Wittgenstein (1967) señala que no es posible separar el pensar de la actividad, ya que se piensa y se habla mientras se hace algo; no obstante, apunta también que “el pensar no es ningún aspecto concomitante del trabajo, y tampoco del hablar reflexivo (...) Pensar es un concepto terriblemente ramificado. Un concepto que abarca múltiples manifestaciones de la vida. Los

fenómenos del pensar <<y del lenguaje>> son muy distintos entre sí” (Wittgenstein en Zamora, 2007: 70).

Si bien no es posible separar el pensar de la actividad, no es porque uno *acompañe* al otro, sino porque se encuentran más bien *amalgamados*. Ahora bien, los conceptos de representación, ficción, simulacro o virtualidad —comúnmente asociados a la producción de imágenes digitales por ordenador— se encuentran de hecho, detrás de todas las disciplinas científicas, biológicas, antropológicas, lingüísticas, filosóficas, estéticas o tecnológicas, y esto, siguiendo a Kant (1781) se debe a que, todo nuestro acercamiento al mundo o la realidad y todo nuestro conocimiento, pasa necesariamente por el filtro del lenguaje (ahora visto desde una nueva perspectiva más amplia, que no se centra en el logos y que admite la visualidad, la sonoridad, la gestualidad, etc., como formas de lenguaje).

El concepto de *virtual*, en sentido amplio, hace referencia a lo falso, lo no actual, no presente, no real, incluso de error; sin embargo, en sentido estricto, proviene del latín *virtus*, que quiere decir fuerza o energía inicial; también virtud deviene del mismo vocablo y hace referencia a la capacidad o actividad de producir efectos. “Virtualidad es pues, en sentido estricto, la virtud (fuerza o potencia) de producir efectos, aunque estos no se produzcan de manera presente, actual o visible” (Tirado, 2005: 3).

Adicionalmente a esto se tiene que los seres humanos se interrelacionan “reproduciendo ficcionalmente el mundo” (Noé, 2007: 213) ya que lo hacemos a través del lenguaje; por ello, es necesario ubicar las implicaciones que tiene para el hombre acceder a esta *realidad-ficción o realidad virtual* y para ello se debe partir desde el lenguaje, porque

el lenguaje crea una realidad ficcional, una realidad —otra sobre la realidad— (...) Los nombres de las cosas constituyen códigos lingüísticos, pero ante todo son ficciones. Cuando uno nombra algo o alguien, convoca <<este nombrar parte necesariamente del lenguaje, pero del lenguaje de las palabras, de los gestos, los sonidos, las formas, los colores, de la imagen, etc>> (...) De los <<usos>> lingüísticos <<o juegos del lenguaje>>, parte la construcción de una realidad ficción o realidad otra”. (*Idem*)

Si cada ser humano posee un lenguaje y con ello se vuelve partícipe del juego público de sus diversos usos lingüísticos (generando con ello consensos intersubjetivos); si pensamiento, lenguaje y acción se encuentran amalgamados (Wittgenstein, 1964) y si el lenguaje constituye una forma de realidad-ficción o de realidad-virtual, la

virtualidad como tal se extiende a todas las dimensiones de lo humano. Lo virtual es, de hecho, aquello que nos permite acceder al mundo, acceso que sucede por medio del lenguaje, porque éste nos permite asir lo externo y se manifiesta incluso en todos nuestros gestos y nuestros actos (pero entendiendo ahora al lenguaje, desde un sentido más amplio, que trasciende a las palabras como única posibilidad del lenguaje).

POIESIS DE LA IMAGEN

Cuando el lenguaje irrumpe en el horizonte filosófico, éste decanta por dos vertientes distintas (logocéntricos o epistemológicos y ontológicos); cada uno deviene desde su propia perspectiva, de modo tal que unos llevarán a cabo una epistemología del lenguaje y otros una ontología del mismo. En este sentido, para la postura epistemológica, la realidad es algo ya dado, ya creado, algo a lo que se accede: la función del lenguaje para ellos es cognitiva, permite conocer la realidad. Por el contrario, desde su ontología, como argumenta González (s/f) la realidad es algo creado, una construcción que se genera. La función del lenguaje es entonces poética. ¿Qué implica acceder a una realidad construida?, ¿qué implica ser seres poéticos?, ¿qué quiere decir ontologizar el lenguaje? Siguiendo a González:

Primero que nada quiere decir no pensarlo primariamente como instrumento de conocimiento, no es esa cosa que usamos y de la que disponemos desde la conciencia teórica para aprehender el objeto. Pero ésta es una definición negativa, positivamente quiere decir que el modo de ser del ser, del mundo y de nosotros es o se da como lenguaje y que la relación entre estas tres instancias es lingüística" (*Ibid*: 3).

Volviendo a Noé (2007), implica asumir el hecho de que construimos ficciones o instancias virtuales para acceder a lo real, para realizar la apertura del mundo y para interrelacionarnos con él; dichas instancias virtuales o ficciones se dan por medio y a través del lenguaje (en su sentido ampliado). Al ser construcciones o instancias creadas y a su vez creadoras-ontológicas, las consideramos poéticas. Por ello, somos seres poéticos.

La relevancia del arte en el ámbito del lenguaje (y por extensión, de todo lo humano), se debe a que constituye la máxima expresión poética del ser humano. Constituye un gesto, una forma del decir, un silogismo plástico y una forma trascendente de representar el mundo. En un lenguaje sin palabras se concretan, entre otros fenómenos, la pintura, la música, la escultura, la danza y la arquitectura. La literatura, la

oratoria o la poesía las utilizan porque son la materia con la que se concretan, así como para la música son los sonidos y silencios, para la pintura el color o para la escultura la materia en sí (piedra, arcilla, metal, etc) (Noé 2007).

La creación surge de la sublimación poética al interior del sujeto, quien encuentra su expresión materializada mediante la simbolización de su realidad psíquica interior. Así, “el artista proyecta al objeto creado su realidad psíquica de una manera simbólica, estableciendo una mediación (mostrar-ocultar) entre lo de dentro y lo de fuera (...) el artista logra con su creación la sublimación del deseo” (Zatonyi, 2002: 39).

Ahora bien, si pensamiento, lenguaje y gesto (acción) se encuentran amalgamados, en este caso podemos decir que se trata de “pensamientos que se vehiculizan a través de lenguajes cuyas materias no son palabras, sino otras” (Noé, 2007: 114). Los denominados lenguajes artísticos constituyen juegos del lenguaje o usos lingüísticos particulares, caracterizados, por un lado, porque surgen de la sublimación poética y buscan trascender la materia con la que se concretan (colores, sonidos, gestos, espacios, etc.) en un gesto estético (determinado por el sistema de producción, y la habilidad para manejar la materia con la que se concretan) y, por otro lado, porque a diferencia del lenguaje habitual, en el que hay un código preestablecido de por medio, los lenguajes artísticos son codificadores y decodificadores al mismo tiempo, es decir, se establecen los códigos sincrónicamente conforme se establece el signo (es decir, son poiéticos y son generadores de sentido).

De esta creación, las formas que se generen, conjuntamente con los significantes surgidos, pertenecerán al ámbito de la poética y la estética y dependerán tanto del contexto del sujeto poietico como de su uso y manejo del lenguaje.

CONCLUSIONES

¿Qué implicaciones existen si el lenguaje en que se materializa un gesto poético-estético es la imagen digital? Situada dentro de este contexto, la imagen digital, infográfica o sintetizada, se trata de un tipo de información con enormes implicaciones conceptuales y ontológicas, ya que vuelve difusas las fronteras de lo tangible, lo sensitivo y lo real, y, por otro lado, establece nuevas dimensiones comunicacionales al erigirse a sí misma como una forma particular de lenguaje, tanto por su materialización (matriz numérica traducida en píxeles), como por su distribución (internet, CD-Rom, interfaces, software, etc.) y por su consumo (como un dispositivo pensante).

A todo esto debemos añadir la capacidad de integrar otros medios como el sonido (el caso del audiovisual) o el tacto (como en las pantallas "touchscreen") en la forma de imagen multimedia, lo cual multiplica aún más las posibilidades plásticas y de conformación de sentido.

Si como menciona Lotman (1996), el arte es un espacio de innovaciones fructíferas que permite la incorporación de distintos lenguajes, la imagen digital, multimedial e interactiva, incorporada en el fenómeno artístico, implica una multiplicación y potencialización inusitadas en cuanto a la capacidad de generar sentido, comparado con los medios analógicos tradicionales.

Todo ello representa un giro hermenéutico hacia la forma como entendemos la imagen y, de manera más específica, la imagen digital; y postula nuevas posibilidades para generar **formas inéditas de representar al mundo**.

A este respecto, Zatoryi va más allá al referir que la creación artística es la máxima expresión de la instauración del mundo: "la creación artística es producto de un mundo y es expresamente de un sujeto, pero también es fundador, creador, generador del mundo, de la reformulación del sujeto, de nuevas verdades agotadas en sí (...)" (2002: 19).

Podemos establecer que se trata de un signo, un gesto, un silogismo, una imagen poiética, creadora, que se autosignifica y realiza la instauración del mundo y que al incorporar las características propias del lenguaje computacional (como los multimedia) constituye también un dispositivo pensante (Lotman, 1996). La imagen digital es por tanto un texto que se enriquece de sentido en la medida que se traduce de lenguaje a lenguaje y que entra en contacto con el operador-usuario.

Contrariamente a la idea de que ante tal traducción hay pérdida, con la imagen digital insertada en el fenómeno del arte, esto no ocurre. Más bien, ocurre lo contrario.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOHEMEROGRAFÍA

1. Forgas, Roman H., *Percepción, Proceso básico en el desarrollo cognoscitivo*, Biblioteca de Psicología, Trillas, México, 1978.
2. Gubern, Román, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Anagrama Editores, Barcelona, 2007.
3. Lotman, Luri, *La Semiósfera II. Semiótica de la cultura del texto, de la conducta y del espacio*, Cátedra, Madrid, 1998.
4. Manovich, Lev, "Avant-garde as Software", en *Art Nodes*, Núm 002, Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona, 2002.
5. Noé, Luis Felipe. "NOEscritos sobre eso que se llama Arte", Adriana Hidalgo Editores. Buenos Aires. 2007.
6. Tirado Serrano, Francisco Javier, "La virtualización de la sociedad", en *Atenea Digital*, Primavera, núm. 007, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España, 2005.
7. Zamora Águila, Fernando, *Filosofía de la imagen*, UNAM-ENAP, México, 2007.
8. Zatoryi, Marta, *Una estética de la imagen y el sonido*, Nubojku, Buenos Aires, 2006.

INTERNET

1. González Valerio, Maria Antonia, "La hermenéutica desde la estética":
<http://www.magonzalezvalerio.com/articulos.html>.
Fecha de consulta: septiembre de 2010.
2. Multimedia Machine (moderador), "Foro Qué es interactividad":
<http://portal.educar.org/foro/queesinteractividad>.
Fecha de consulta: septiembre de 2010.
3. Wikipedia, "Interactividad": <http://es.wikipedia.org/wiki/Interactividad>.
Fecha de consulta: septiembre de 2010.