

REVISTA INTERNACIONAL DE  
**CULTURA VISUAL**

VOLUMEN 4  
NÚMERO 2  
2017

REVISTA INTERNACIONAL  
DE CULTURA VISUAL

VOLUMEN 4, NÚMERO 2, 2017



REVISTA INTERNACIONAL DE CULTURA VISUAL  
<http://sobreculturalvisual.com/revistas/coleccion>

Publicado en 2017 en Madrid, España  
por Global Knowledge Academics  
[www.gkacademics.com](http://www.gkacademics.com)

ISSN: 2530-4666

© 2017 (revistas individuales), el autor (es)  
© 2017 (selección y material editorial) Global Knowledge Academics

Todos los derechos reservados. Aparte de la utilización justa con propósitos de estudio, investigación, crítica o reseña como los permitidos bajo la pertinente legislación de derechos de autor, no se puede reproducir mediante cualquier proceso parte alguna de esta obra sin el permiso por escrito de la editorial. Para permisos y demás preguntas, por favor contacte con <[soporte@gkacademics.com](mailto:soporte@gkacademics.com)>.

La REVISTA INTERNACIONAL DE CULTURA VISUAL es revisada por expertos y respaldada por un proceso de publicación basado en el rigor y en criterios de calidad académica, asegurando así que solo los trabajos intelectuales significativos sean publicados.

# REVISTA INTERNACIONAL DE CULTURA VISUAL

## **Director científico**

Javier Sierra Sánchez, Universidad Camilo José Cela, España

## **Editores**

Rafael L. Cabrera Collazo, Universidad Interamericana de Puerto Rico, EE. UU.

Sergio Ferreira do Amaral, Universidad de Campinas (UNICAMP), Brasil.

Manuel Pinto Teixeira, Universidade Lusófona de Lisboa, Portugal.

## **Consejo editorial**

José Carlos del Ama, Central State Connecticut University, Estados Unidos.

Wilma Arellano Toledo, INFOTEC-CONACYT, México DF, México.

Ana Beirain Bañares, Universitat Abat Oliba CEU, España.

Ignacio Blanco Alfonso, Universidad San Pablo CEU, España.

Francisco Cabezuelo Lorenzo, Universidad de Valladolid, España.

David Caldevilla Domínguez, Universidad Complutense de Madrid, España.

Ismael López Medel, Central State Connecticut University, Estados Unidos.

Juan Luis Manfredi Sánchez, Universidad de Castilla La Mancha, España.

Astrid Scaperrotta, Università Vita-Salute San Raffaele, Milán, Italia.

Mónica Viñarás Abad, Universidad San Pablo CEU, España.

Hipólito Vivar Zurita, Universidad Complutense de Madrid, España.

Ana Beriain Bañares, Universitat Abat Oliba CEU, España.



# Índice

<b>Estrategias en la práctica postfotográfica: Subvirtiendo los valores tradiciones .....</b>	<b>44</b>
<i>María Andrés Sanz</i>	
<b>Imagem e cidade: o encolhimento do OLHAR .....</b>	<b>53</b>
<i>Rodrigo Capelato</i>	
<b>El villano es hoy el héroe. Apuntes iconográficos sobre el protagonismo del mal en los medios audiovisuales actuales .....</b>	<b>63</b>
<i>Javier González Torres</i>	
<b>Nuevas Estéticas, viejas Poéticas. Aproximación al rastro de la influencia de la historia de la pintura en la fotografía actual.....</b>	<b>75</b>
<i>Pilar Irala-Hortal</i>	



# Table of Contents

<b>Strategies in post-photographic practice: Subverting traditional values .....</b>	<b>44</b>
<i>María Andrés Sanz</i>	
<b>Image and city: The shrinking of the look.....</b>	<b>53</b>
<i>Rodrigo Capelato</i>	
<b>Villains are héroes today: Iconographic notes on the prominence of evil in current media .....</b>	<b>63</b>
<i>Javier González Torres</i>	
<b>New aesthetics, older poetics: Approach to the trace of the influence of painting into the image .....</b>	<b>53</b>
<i>Pilar Irala-Hortal</i>	





## ESTRATEGIAS EN LA PRÁCTICA POSTFOTOGRAFICA

### Subvirtiendo los valores tradicionales

Strategies in post-photographic practice

Subverting traditional values

MARIA ANDRES SANZ

Universidad del País Vasco UPV/EHU, España

---

#### KEY WORDS

*Post-photography  
Digital photography  
Photographic strategies  
Photographic devices  
Photography semiotics*

#### ABSTRACT

*After "the death of photography", after the change that has happened in the photographic field, after the processes and behaviors of the digital technique have displaced, broken and subverted the adjudicated beliefs attributed to traditional photography, the postphotography is a high potential tool inside and outside the artistic field. In this article, it is interesting to analyze the strategies that are immersed in those images that, being hybrid between the real and the virtual, invite us to reflect on questions of representation and truthfulness thanks to the self-reflection that the medium itself gives off.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Postfotografía  
Fotografía digital  
Estrategias fotográficas  
Dispositivos fotográficos  
Semiótica fotográfica*

#### RESUMEN

*Después de "la muerte de la fotografía", después del cambio que se ha dado en el campo fotográfico, después de que los procesos y comportamientos de la técnica digital han desplazado, quebrantado y subvertido las creencias adjudicadas a la fotografía tradicional, la postfotografía es una herramienta de alto potencial dentro como fuera del campo artístico. En este artículo interesa analizar las estrategias que se encuentran inmersa en aquellas imágenes que siendo híbridos entre lo real y lo virtual, invitan a reflexionar sobre cuestiones de representación y veracidad gracias a la autoreflexión que el propio medio desprende.*

Recibido: 27/09/2017

Aceptado: 16/11/2017

## Introducción

LA fotografía como imagen-acto que es, lleva involucradas una larga serie de cuestiones que no pueden ser disociadas para entender la fotografía únicamente como representación exacta de la realidad o como un engaño visual. Aunque otros campos continuaran aferrándose con fuerza al dogma del realismo fotográfico, cuando el postmodernismo abre la crisis sobre los valores de autenticidad y verdad en la representación, el arte encuentra en la fotografía la aliada perfecta para hacer saltar la alarma de la incredulidad y el escepticismo sobre la cultura visual. Como parte de una sociedad en la que la realidad se ha desdibujado en gran medida, la mayor parte de las corrientes artísticas, y en particular la fotografía, explorarán el concepto de ficcionalización en todas sus vertientes.

Será a partir de la década de los noventa, cuando se empiece hablar de una era postfotográfica en la que, estando la fotografía como paradigma del realismo superado o no, se desarrollarán imágenes híbridas donde lo real y lo virtual comenzará a mezclarse. La propagación de estas imágenes viene uno con el desarrollo de las tecnologías digitales, las cuales, en un tiempo vertiginoso han desplazando a las tecnologías tradicionales. Así surge un nuevo concepto, el de postfotografía, que hará referencia a "la fotografía después de la fotografía"<sup>1</sup> o a lo fotográfico después de "la muerte de la fotografía". De lo que se está hablando es de un cambio notable<sup>2</sup> en el campo fotográfico, en el que los procesos y comportamientos de la técnica digital han desplazado, quebrantado y subvertido la fotografía tradicional<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Éste será el título designado a numerosos artículos, libros y exposiciones que tratarán asuntos relacionados con la fotografía digital. Entre otros Fred Ritchin, *Después de la Fotografía*, México, Ediciones Ve, 2010; Abigail Solomon-Godeau, *La fotografía tras la fotografía artística*, 1984, en Brian Wallis, *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación* (pp. 75-85), Ediciones Akal, 2011; Abigail Solomon-Godeau, *Photography after Photography: Gender, Genre, History*. Durham, Duke University Press Books, 2017); o Hubertus Von Amelunxen, *Photography After Photography*, Berlin, Medimops, 1997.

<sup>2</sup> Para ver la influencia que traerá consigo éste cambio podemos apoyarnos en el discurso de Martin Lister, según el cual, "lo que está en juego es mucho más que un cambio tecnológico en el modo de crear las imágenes (...) se propone nada menos que un cambio de era (...) cambios de naturaleza en el modo de plasmar el mundo (...) cambios en el modo de ver el mundo (...) cambios ideológicos (...) cambios en el modo de conocer el mundo (...)". Para este estudio será de nuestro interés analizar las nuevas estrategias de creación de imágenes que han conducido a un cambio en la manera de percibir las imágenes que construyen nuestro propio mundo. En Martin Lister, *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1997, p. 17.

<sup>3</sup> Quiero aclarar que durante el resto del estudio denominaremos fotografía tradicional, aquella fotografía analógica en la que no se realizaba una manipulación de la forma. Es decir, la fotografía como huella de la realidad, en la que no había una intervención

En este estudio abordaré algunas reflexiones sobre las condiciones tecnológicas que envuelven la práctica postfotográfica, para entender que la postfotografía es la herramienta por excelencia para la ficción y la creación artística que pretende poner en entre dicho la veracidad existente de nuestra cultura visual. Llamaré "estrategias" a cada uno de los dispositivos que ofrece el medio postfotográfico, y de las cuales hacen uso tanto el arte como los medios de comunicación en favor de la interpretación que a la imagen quieren adjudicar, y analizaré todo ello a través del estudio de casos para que sea más fácil la asimilación de los conceptos.

## Antecedentes

Antes de empezar es importante contextualizar y resaltar las experiencias históricas que han otorgado a la práctica fotográfica ciertas creencias y valores. Estas han sido, en gran medida, las causantes de suministrar a la postfotografía su gran potencial artístico reflexivo, ya que es en estas cuestiones donde se esconde el verdadero poder de manipulación de esta herramienta.

### *El dogma del realismo fotográfico*

Joseph Nicéphore Niépce y Louis Jacques Mandé Daquerre, ambos precursores en el campo fotográfico, firmaron un tratado que les obligaba a perfeccionar una técnica capaz de "captar imágenes de la naturaleza sin precisar la mediación de un artista"<sup>4</sup>1. Por lo tanto, desde sus inicios la fotografía fue aislada de la práctica artística y condicionada a ser la herramienta utilizada para evidencia, designar y atestiguar la realidad. Lo que la posicionó lejos de ser un medio legitimado en el campo artístico. Como decía Rosalind Krauss (1984, p. 20) "La máquina fotográfica es una herramienta que se trata como si estuviera allí sólo para documentar".

Por su génesis ontológica, su conexión física con la realidad, su carácter mecánico sin intervención del hombre y su exactitud reproductora, la fotografía fue puesta al servicio de la ciencia como medio predilecto para producir copias exactas de la realidad, siendo así fuertemente estigmatizada durante más de un siglo bajo el dogma del realismo fotográfico. No obstante, al ser considerada como prueba irrefutable de la realidad, pronto se abrieron intensos debates sobre la supuesta incapacidad de mentir -crear una ficción- que ostentaba la

directa del hombre. En la que los negativos no eran retocados ni superpuestos para subvertir el contenido de la representación.

<sup>4</sup> Otto Stelzer en *Arte y fotografía. Contactos, influencias y efectos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1981, p. 173, en Laura Bravo, *Ficciones Certificadas. Invención y apariencia en la creación fotográfica 1975-2000*, Madrid, Metáforas del Movimiento Moderno, 2006, p. 41.

fotografía, dando lugar a numerosos estudios formales.

### **Un acercamiento a la realidad: semiótica fotográfica**

Varias teorías manifestarán que la confianza depositada en la fotografía estaba arraigada en el momento preciso en el que se produce esa conexión física denominada por Philippe Dubois como *índex* o *huella de la realidad*<sup>5</sup>. En un espacio-tiempo sin intervención de códigos culturales, en el “*mensaje sin código*” del que habla Ronald Barthes.

En el proceso de producción del *índex*, habita otro concepto importante para este estudio, el del *referente*. Se trata del objeto, que emana la luz necesaria para que se imprima esa huella, que es la prueba que confirma que la representación que ofrece la fotografía ha sido anteriormente parte de lo real. Barthes, alza la relación entre la imagen y su referente por encima de cualquier otro análisis, entendiendo que la fotografía podía “mentir sobre el sentido de la cosa pero no sobre su existencia” (Barthes, 1980, p. 151). El autor que con su celebre noema, “*esto ha sido*”, afirma que es preciso que el objeto mostrado haya estado allí en un momento dado del tiempo, manifiesta que: “*La foto es literalmente una emanación del referente. De un cuerpo real, que estaba allí, han partido radiaciones que vienen a tocarme, a mí que estoy aquí*” (Ibid., p. 126).

No obstante, tanto Dubois como Barthes señalan que el entorno anterior como posterior de ese instante foto-mecánico está lleno de gestos y procesos totalmente culturales, códigos que vienen a modificar la lectura de la foto. Al igual que Ch. S. Peirce, Dubois examina esta correlación entre fotografía y realidad por medio de otros dos discursos. El de la *mimesis* o *icono*, que es un discurso neutro basado en la semejanza de la imagen con la realidad. Y el del *código* y la *deconstrucción* o *símbolo*, donde la ilusión de lo real es producida por el análisis e interpretación de un código cultural. Todo ello lleva al Dubois ha definir la fotografía como una imagen-acto.

Entendida así, la fotografía deja de ser concebida como mera imagen mecánica que representa la realidad, para considerarse un complejo sistema de pensamiento.

La fotografía define una verdadera categoría epistémica, irreductible y singular, una nueva

forma no sólo de representación, sino más fundamentalmente aún del pensamiento, que nos introduce a una nueva relación con los signos, con el tiempo, con el espacio, con lo real, con el sujeto, el ser o el hacer (Dubois, 1983, p. 92).

### **La fotografía de creación: la ficción**

Paralelamente al desarrollo de estas teorías, el campo del arte también estaba gestando otra forma de entender la fotografía. Serán los artistas postmodernos, los que queriendo que cayesen en crisis los valores de autenticidad en la representación, y viendo el alto potencia reflexivo que contenía la práctica fotográfica, hagan uso justamente de la propia fotografía para que estos valores, tan implícitos en ella, caigan en crisis.

Cuando el arte postmodernos utiliza la fotografía como un medio para materializar sus ideas y no como una herramienta de representación objetiva de la realidad, es cuando finalmente la fotografía se legitima como arte, comienza a formar parte del campo artístico y se considerada una herramienta válida para la creación<sup>6</sup>.

La fotografía de creación, subvirtiendo aquellos valores y creencias que le habían sido socialmente arraigados a la fotografía -su calidad científica transmisora de la verdad, su autoridad como documento, etc.-, trajo consigo una de las vertientes más reveladoras de las últimas décadas del siglo XX, la ficción fotográfica.

Todos estos hechos en los que se da una fuerte ruptura con el pasado y la tradición fotográfica, a mi entender, son la evidencia más elevada del alto potencial reflexivo que ostenta la fotografía. No solo eso, sino del alto potencial autoreflexivo que posee el propio medio. Si entendemos esto, somos capaces de entender por qué la postfotografía posibilita estrategias complejas de pensamiento. Porque ella lleva implícitos, además de ciertos valores tradicionales, la ruptura con estos valores. Lo que la convierte en un arma de doble filo.

### **La práctica postfotográfica**

Al entrar en la era digital, hemos visto como en un tiempo vertiginoso, el desarrollo de las nuevas tecnologías han desplazando las tecnologías tradicionales. Parece que desde la aparición de la fotografía digital, la digitalización de la imagen y su posterior procesamiento y manipulación, hay un mayor grado de ateísmo frente a la imagen fotográfica. La falta de fe sobre la veracidad de las representaciones digitales hacen que la fotografía digital no pueda servir como evidencia de lo real.

<sup>5</sup> Los estudios semióticos, que se han realizado en el campo fotográfico, se han llevado a cabo por diferentes autores. La mayoría basan sus estudios en los mismos conceptos, pero utilizando denominaciones diferentes. Philippe Dubois, mismamente, habla del discurso del *índex* -o la referencia-, de la *mimesis* y del *código* -o la desconsutrucción-, para referirse a la conexión física, a la semejanza y a la interpretación de la que disfruta la fotografía. También los menciona como huella, espejo y transformación de lo real. Charles Sanders Peirce, sin embargo, hace la misma clasificación como orden del *índex*, el *icono* y el *símbolo*.

<sup>6</sup> La legitimación de la fotografía en arte también dio lugar a la clasificación de la herramienta como medio artístico, provocando una diferenciación entre lo que es la fotografía de creación y la fotografía artística. Véase sus diferenciaciones en José Gómez Isla, *Fotografía de creación*, Donostia, Editorial Nerea, 2005 o en Abigalí Solomon-Godeau, *La Fotografía*, op. cit.

Liberada así de la obligación de representar los hechos de la realidad, la fotografía digital puede dedicarse plenamente al campo de la creación y la imaginación. Para muchos autores, al igual que la fotografía liberó a la pintura de su condición de representación del mundo, la desconfianza ante la fácil manipulación de las imágenes digitales, ha liberado a la fotografía de esta misma condición. Las nuevas tecnologías han lanzado la fotografía a las esferas creativas, despojándola así de las creencias modernas del pasado.

Para Laura Bravo (2006, p.39) existe una clara "bipolarización entre la fotografía tradicional como estandarte de la verdad y la digital como medio que posibilita cualquier engaño". Aplicando este contenido a los discursos propuesto por Dubois, encontraríamos la dicotomía entre fotografía tradicional como índice y la fotografía digital como código y deconstrucción, como veremos más adelante.

### **Residuos tradicionales en contextos digitales**

Dándose el caso de presentar ambas técnicas en contextos neutrales y de forma asilada, mientras que una fotografía digital suscita cierta voluntad de cuestionar la realidad que en ella se presenta, la fotografía química se sigue examinando bajo la fe de la evidencia que representa. Sin embargo, cuando se enseña una fotografía digital en el contexto antiguo de la fotografía química, pongamos como ejemplo en un reputado periódico ilustrando una noticia, la imagen digital se percibirá bajo la misma convención que si de una fotografía química se tratase. Si ésta última ha sido digitalmente manipulada, es fácil que el lector se esté informado a través de un engaño visual.

Comprobamos, pues, como mientras que los medios de comunicación ya hacen uso de las nuevas técnicas digitales para transmitir una verdad adaptada a sus intereses, los espectadores todavía hoy en día no han adaptado su forma de percibir las imágenes a contextos digitales. Experimentar los nuevos medios y tecnologías en contextos viejos y familiares, acarrea la problemática de no distinguir entre verdad e ilusión, realidad y ficción. Siendo ésta una de las estrategias que todavía hoy en día posibilita la práctica postfotográfica, el arte hace uso de este mismo dispositivo para denunciar los excesos cometidos dentro de nuestra cultura visual.

Claro ejemplo de ello es el trabajo *20 X 24 Polaroid Composites* (1988) de Nancy Burson. Aludiendo a la técnica Polaroid, en la que el proceso de revelado sucede mecánica y automáticamente dentro de la cámara, pone énfasis en el discurso del índice y en la no intervención humana. Sin embargo, estos retratos trasgreden aquello que la palabra polaroid simboliza. Fueron creados por ordenador, como si de la construcción de una pintura se tratase, generando un repertorio de extraños personajes. Todo ello provoca el desconcierto del espectador,

invitándole a reflexionar sobre estos dispositivos desplegados por la postfotografía.

A mi juicio, lo que Nancy Burson podría pretender con este trabajo es sobre todo poner en relieve que las nuevas prácticas fotográficas superan el discurso del índice. Según los discursos semióticos, en la fotografía tradicional, la seguridad que ofrecía el discurso del índice hacía sombra al discurso del icono o del símbolo, de ahí la consideración de la fotografía como prueba irrefutable de la realidad. La ruptura con el discurso del índice, viene dada por la intervención del artista en la construcción de la imagen, por la pérdida del referente que ya no existe en estas imágenes digitales y porque el instante decisivo se ha transformado en un tiempo dilatado y procesual. Todas estas nuevas ideas forman parte del dispositivo desplegado por la práctica postfotográfica y ofrecerán nuevas estrategias a la cultura visual.

### **Sujetos imaginarios**

Si descomponemos la palabra fotografía, viene a significar en griego, luz -Phos- y escritura -Graphis/Graphos. Por lo que si hablamos de forma estrictamente literal, hablamos de escritura mediante luz, bien sea química o digital. Dicho esto, la captura de la imagen mediante la cámara fotográfica digital, o en su caso escáner o similar, también necesita de la irradiación desprendida por el objeto referente y de una reacción fotosensible<sup>7</sup> de los fotositos alojados en el sensor. Esta reacción podría traducirse como la conexión física que avala la fotografía digital como huella de lo real. No obstante, la reacción fotosensible es traducida en una imagen de señal binaria que gracias a las posibilidades sin límites que ofrecen los programas diseñados para la manipulación de la imagen digital, hacen que ésta finalmente pueda perder toda referencialidad inicial, viabilizando la reconstrucción de una nueva imagen sin referente real.

Nancy Burson, como pionera en el campo postfotográfico, tiene una variedad de trabajos en los que, aún partiendo de fotografías que sí que guardan relación con un referente real y mantienen su condición de índice, la imagen final presenta un sujeto que no tiene objeto referente, es decir, el sujeto representado en la fotografía no existe en nuestro mundo físico. De todos los trabajos que tiene en esta línea, *First and Second Beauty Composite* (1982) y *First and Second Male Movie Star Composites* (1984) son los más demostrativos, ya que para su creación utilizó imágenes cuyos

<sup>7</sup> Lo que en fotografía analógica es el material fotosensible que reacciona ante la luz, en fotografía digital es el sensor CCD o APS que producen un efecto fotoeléctrico gracias a los fotositos que contiene. Podríamos hacer un paralelismo entre los fotositos y los cristales de halogenuro, ambos materiales sensibles a la luz, ya que los fotositos también reaccionan produciendo una corriente eléctrica que varía dependiendo de la intensidad de luz que les llega.

referentes son mediáticamente conocidos. Para la creación de los sujetos femeninos utilizó los rostros de actrices populares e iconos de belleza de dos épocas diferentes: para el primero, se sirvió de fotografías de Audrey Hepburn, Grace Kelly, Sophia Loren y Marilyn Monroe; para su segundo prototipo de mujer utilizó las de Jane Fonda, Jacqueline Bisset, Diane Keaton, Brooke Shields y Meryl Streep. Las construcciones masculinas fueron formadas por Cary Grant, Jimmy Stewart, Gary Cooper y Clarke Gable, la primera; y por Richard Gere, Christopher Reeve, Mel Gibson, Warren Beatty y Robert Redford, la segunda. Como resultado, inventó cuatro rostros que sólo tienen existencia en la práctica postfotográfica. A pesar de ello, la semejanza y familiaridad que desprenden las imágenes pueden llevarnos al engaño al interpretarlas como parte de nuestra realidad.

En este punto del estudio, habría que preguntarse en qué momento del proceso la postfotografía pierde su condición de índice, o si verdaderamente no se pierde pero la percepción de la nueva imagen construida como espejo de otra realidad lo desplaza<sup>8</sup>. Lo que es evidente es que en cualquier imagen manipulada la relación entre imagen y objeto referente no permanece dentro de las nociones puras del discurso del índice. La creencia de Ch. S. Peirce de que no se puede pensar en la fotografía fuera de su inscripción referencial desaparece con la puesta en práctica de las manipulaciones de la técnica digital. Lo mismo sucede con la *teoría de la génesis de la fotografía* de Andre Bazin. La era postfotográfica rompe también con las afirmaciones más certeras de Roland Barthes (1980, p. 136) sobre la semiótica fotográfica: el *"nunca puedo negar en la Fotografía que la cosa haya estado allí" se disuelve, al igual que el celebre "esto ha sido"*. La postfotografía provoca que la propia ontología de la imagen se venga abajo. Y por ello, son necesarias investigaciones y nuevas teorías sobre la postfotografía que modifiquen y adapten los antiguos conceptos fotográficos a los

<sup>8</sup> Que la fotografía digital pierda su calidad de índice significa que ya no tiene autoridad para testimoniar, sólo para deconstruir y reconstruir. El poder de atestiguamiento de la fotografía usado por la ley, se vuelve ahora en un valor confuso que despierta más escepticismo que credulidad. Si la fotografía analógica en siglos pasados servía como una prueba ante la ley, ahora cualquier fotografía presentada no es legitimada. Si se quiere presentar una imagen fotográfica como prueba física de un hecho acontecido en la realidad, sólo servirá un registro bruto digital, el RAW. Este tipo de archivos contiene una información en forma de datos obtenida directamente de la toma fotográfica que no se puede manipular ni alterar. Por lo tanto, podríamos decir que es la única evidencia sujeta al discurso del índice, la única señal digital que por no poder ser procesada disfruta de su relación directa con el referente y puede ser considerada como esa huella luminosa por conexión directa. Pero el RAW no es una imagen visual, sino una imagen compuesta de un sistema binario. En cuanto un programa la descifra y la traduce en una imagen visual, comienza a ser peligrosamente manipulable, y por lo tanto, podríamos suponer que es en este momento cuando pierde su calidad como huella luminosa y su condición de índice.

nuevos medios. Joan Fontcuberta (1997), por ejemplo, será en el territorio nacional uno de los primeros en escribir sobre la pérdida del referente cuando la compara con un cordón umbilical roto entre la imagen y el objeto referente.

La no asimilación de la fisura que trae la imagen digital con el referente, hace que este contrapunto forme parte de otra de las estrategias que alberga la práctica fotográfica. No percibir imágenes digitalmente manipuladas como tal, genera interiorizar una ficción como parte de la realidad. Si a esto sumamos que nuestro imaginario colectivo está sustanciado en imágenes publicitarias altamente manipuladas, obtenemos que las imágenes ya no son la representación de una realidad sino que se han convertido en la realidad misma. Como resultado, se origina una pérdida de referencialidad absoluta. Esta confusión entre apariencia y realidad bajo la que vive la sociedad responde a la postmodernidad que Jean Baudrillard refleja en sus teorías como el simulacro que *"se convierte en una presencia constante, definiéndolo como un conjunto de espejos socialmente construidos sin punto de referencia externo"*<sup>9</sup>.

### ***El espacio-tiempo dilatado de la imagen digital***

Me gustaría introducir este apartado alterando una cita de Arno Rafael Minkkinen que dice *"Lo que sucede dentro de nuestra mente, sucede dentro de nuestra cámara"*; para llevarla al terreno de lo postfotográfico y modificarla para exponer que *"lo que sucede dentro de nuestra mente, sucede dentro de nuestra computadora"*.

Con ello, quería introducir que el gran despliegue de lo imaginario que permiten los programas de manipulación de la imagen digital es posible gracias a la distancia que hay entre la toma y la imagen final. Esta idea de la distancia no es nueva, también se encuentra en la fotografía tradicional. Como bien manifiesta Philippe Dubois, la *distancia* es otro límite de la noción del índice fotográfico.

Roland Barthes también alude a ello con su celebre noema, *"eso ha sido"*. Si bien este autor no utiliza un lenguaje técnico propio del campo fotográfico como Dubois, con su expresión cercana a la cotidianidad acierta y fulmina cualquier otra manifestación parecida. Con frases como *"Lo que la Fotografía reproduce al infinito no tiene lugar más que una vez"* (Barthes, 1980, p. 15), nos habla sobre la tragedia que envuelve la fotografía, la cual trae la muerte de un momento que fue en el pasado y que nunca más volverá a ser. El autor lo califica como

<sup>9</sup> Fragmento recogido de la introducción de *Ficciones Certificadas* en el que Laura Bravo explica brevemente la teoría que Jean Baudrillard manifiesta en *Cultura y simulacro*. Laura Bravo, op. cit., p. 19.

*“algo terrible que hay en la fotografía: el retorno de lo muerto”* (Ibid., p. 185).

El significado *“de lo muerto”* de Barthes, que corresponde al instante de la realidad que ya habiendo sido capturado no volverá a acontecerse, ahora en la fotografía digital adquiere un sentido diferente. La técnica postfotográfica ya no nos remite a un tiempo y espacio pasado. La muerte que trae consigo la fotografía digital, es la propia muerte del referente. Y para que pueda cometerse este asesinato, es necesario de un distanciamiento entre la huella luminosa y la imagen final. Una diferenciación espacial que marca el *allí* del referente y el *aquí* de la imagen. Un contraste temporal entre el entonces del referente y el ahora de la imagen. Esta diferencia temporal y espacial, dejará un amplio margen de maniobra a la fotografía digital, para que cuando ésta se encuentre altamente manipulada, no pueda remitir a una realidad anterior.

El trabajo *Mirror* (2005) de Margi Geerlik es interesante para ilustrar esta idea, ya que en una misma imagen coexiste lo que *“ha sido”* del referente, con lo que *“es”* el resultado después de la manipulación. Otra obra en la que se muestra abiertamente el proceso de manipulación es en *La Folie à Deux* (1992-1996) de Lawick Muller. Mostrando también en la misma imagen las dos fotografías referentes junto con una serie de imágenes generadas de la combinación entre ambas, estos artistas acentúan el proceso que posibilita este distanciamiento del que hablamos.

José Luís Brea se refiere a ello como un *“segundo obturador”*, también mencionado anteriormente por Jeff Wall. Un dispositivo que permite expandir el tiempo y el espacio más allá del instante decisivo de captura, mediante programas de edición fotográfica por ordenador. La posproducción de la imagen actúa como un segundo tiempo de procesamiento donde las posibilidades creativas de la imagen se disparan.

Este dispositivo hará que los procesos de la fotografía digital se parezcan más a los de la pintura que a los de la fotografía analógica, ya que la asistencia por ordenador permite corregir sobre lo que ya está inscrito como lo hace el pintor en su lienzo. Algunas de las primeras fotografías que fueron realizadas bajo esta manera de trabajar son las obras de la década de los noventa de Inez Van Lamsweerde. La corrección que se ha realizado sobre la toma fotográfica es fácil de percibir en imágenes como *Sasja 90-60-90* (1992) o *Thank You Thighmaster* (1993). Sin embargo, el trabajo de *Faith, Honor and Beauty* (1992) de Aziz + Cucher es uno de los más conocidos en esta línea. Un ejemplo más actual y nacional es el trabajo *El Cuerpo Vulnerable* (2003-2004) de Victoria Diehl, donde los cuerpos presentados han pasado por un proceso de retoque para poder convertirse en híbridos escultórico.

En estos trabajos postfotográficos, el principio de variación continua de la fotografía analógica, se trasmuta al principio de variación discontinua propio de la pintura. El acto fotográfico ha dejado de ser algo global y único que acontece en un solo disparo y en una selección que atraparé la imagen en su totalidad, para convertirse en un tiempo dilatado de construcción visual. La fotografía digital posibilita un sinfín de correcciones, incrustaciones, fragmentaciones, etc. al gusto de su consumidor, lo que viabiliza al campo fotográfico un nuevo espacio pictórico donde desarrollar todo su potencial artístico y creativo, sin limitaciones aparentes, y con un amplio repertorio de posibilidades formales y conceptuales.

Consciente de que lo que él denomina como *“segundo obturador”* no es sólo un dispositivo de reconstrucción de apariencias técnicas y formales, Brea considera que en sus transformaciones se recarga un potencial altamente crítico:

no se trata de *representar* la realidad supuesta alguna, sino de poner en escena segmentos enunciativos que arrojen una duda sobre el orden de la representación establecido (...) imágenes capaces de desvelar la arquitectura oculta de su organización -sus relaciones jerárquicas, de dominación (...) capaz de poner de manifiesto todo aquello que una economía interesada de la representación pretende mantener oculto, forcluso. (Brea, 1996, pp. 21-22.)

El trabajo *Photoshop in Real Life* de Flora Borsi parece querer recrear en sus imágenes lo que Brea señala, haciéndonos visible las entrañas del funcionamiento de este segundo obturador e ilustrando con cierta ironía el funcionamiento directo como indirecto de este dispositivo.

### ***Ascenso de la mimesis y la interpretación del código***

Exceptuando éste y otros casos realizados a conciencia, las técnicas alegóricas de deconstrucción y recomposición modulan la imagen con tanta satisfacción que difícilmente puede reconocerse el punto de sutura que miente. La era postfotográfica nos trae un repertorio visual altamente contaminado que disfruta de una semejanza extraordinaria con la realidad. Por lo que si no se detecta la ilusión que las acompaña, las imágenes digitales son de tanto realismo formal que podrían confundirse con espejos de la realidad. Juan Urrios en su trabajo *Ortopedias* (1992), aún sirviéndose del hiperrealismo<sup>10</sup> que la técnica postfotográfica ofrece, deja latente las costuras que pueden delatar el carácter de collages que posen sus

<sup>10</sup> Podría diferenciarse del término *hipervisual* que José Gómez Isla emplea para referirse al aspecto formal de aquellas imágenes que habiendo sido manipuladas digitalmente no muestran las costuras que pueden delatar que la imagen ha sido reconstruida. José Gómez Isla, *Fotografía de creación*, Donostia, Editorial Nerea, 2005, p. 99.

imágenes; de tal forma que da pie al espectador a reflexionar sobre el grado de realismo que contienen las imágenes digitales y sobre la interpretación inocente que hacemos de ellas.

La posible confusión originada por la dicotomía entre realidad aparente y realidad interna, que se quiere evitar en el trabajo anteriormente mencionado, es otra de las estrategias que posibilita la práctica postfotográfica y que podría decir que funciona como un laberinto de interpretación visual. Con lo que quiero resaltar que hablar de cultura visual, hoy por hoy, es hablar del problema que ocupa la interpretación.

La fotografía digital es ante todo una práctica en la que la semejanza y la interpretación de la imagen están por encima de si la existencia de lo que se representa es real o no. Los procesos de construcción que posibilitan los nuevos programas de edición, que caracterizan la práctica postfotográfica, desplazan una vez más el discurso del índice, tan abalado por la fotografía tradicional, por el discurso de la mimesis/icono y el del código/símbolo.

Para examinar esta cuestión, me centraré primero en el discurso de la mimesis. Pongamos como ejemplo el trabajo *PerfectlySUPERnatural* (2000) de Lawick Muller en el que se nos presenta una serie de retratos de mujeres y hombres. La semejanza que poseen estos sujetos con la realidad -realidad aparente-, nos lleva a pensar que las imágenes fueron tomadas de unos referentes reales. No obstante, para la creación de éstas -realidad interna- se partió de esculturas clásicas que finalmente adquirieron apariencia humana gracias a las maniobras que facilita la práctica postfotográfica. Las imágenes finales, al no tener un referente real, no se les puede aplicar la noción del índice; por lo que es el discurso que se apoya en la semejanza, entre imagen y realidad, el que se eleva por encima de los demás.

En el caso del trabajo *Fictions Portraits* (1992) de Keith Cottingham, tampoco hay un referente real. Para la construcción del sujeto -realidad interna-, en este caso, el artista utilizó unos modelos de cera y unos dibujos en papel, a los que más tarde les otorgó vida cubriéndolos de piel y pelo mediante la edición por ordenador. Pero sobre todo, será la interpretación que el espectador haga de la obra lo que confiera a la imagen presencia en lo real. Será la estética hiperrealista e hipervisual que presenta la fotografía lo que provoque que el discurso por semejanza esté muy presente -realidad aparente-. No obstante, en la interpretación de esta imagen que funciona como espejo de la realidad, también intervienen los códigos que posee cada espectador para descodificar la ilusión que ella presenta. Cottingham, al triplicar la imagen de su creación, hace que para los más hábiles sea visible el engaño visual que contiene el trabajo. Por ello, que la interpretación que se realiza de la imagen sea más o

menos certera, dependerá del discurso del símbolo y de la utilización de los códigos culturales que poseamos.

Apoyándonos en la combinación de ambos discursos, el del icono y el del símbolo, o si lo preferimos, el de la mimesis y el del código, encontramos en el campo postfotográfico diversos trabajos que necesitan de la interpretación para que funcione el juego ilusorio que éstos contienen.

En el caso de los retratos contruidos sobre modelos de cabeza de espuma presentados por David Fiel, *Dripping*, nuestra percepción enseguida se pone en alerta para intentar descubrir el truco. Una vez superada la fase de asociar cierta parte de la imagen como espejo de lo real, se activa el discurso del código para interpretar la imagen como transformación de lo real. Haciendo uso de los códigos que uno posee, tendremos que descodificar las imágenes que nos presenta Fiel para establecer si en algún momento del proceso postfotográfico hubo un referente real que fue más tarde desdibujado, o si por el contrario, este sujeto nunca existió y es todo una artificio visual.

Tal vez el juego que puede establecerse entre ambos discursos quede más claro con el trabajo de Oleg Dou. La apariencia de sus imágenes provoca que tanto el discurso de la mimesis como el del código se activen y causen cierta confusión. La poca semejanza de estas imágenes con lo que consideramos que es una fotografía junto con la interpretación que hacemos, por la semejanza que poseen con lo que sí que consideramos que son acabados digitales, incita a pensar que son creaciones completamente virtuales donde ni siquiera ha habido una toma fotográfica. Enseguida queda completamente excluido el discurso del índice y la catalogación de estas imágenes como huella de lo real. Sorprendente será el descubrir que Dou sí que parte de una toma fotográfica del objeto referente para posteriormente procesar digitalmente los retratos obtenidos. Por lo que el espectador queda engañado al pensar que es un artificio lo que sí que tiene principio en lo real.

La práctica postfotográfica utiliza como estrategia la duda que se arroja sobre ella por su elevada posibilidad de manipulación, lo que estimula la confusión en la interpretación. Que una imagen se perciba como un efecto de ficción es debido a la asociación de ideas culturalmente generales, es decir, a la interpretación de la imagen a través de los códigos que nos llevan a una segunda lectura más imaginativa. Como bien señala Joan Fontcuberta (1997, p. 49) "*El falso realismo en su trabajo actúa como un espejo que ya no nos revela a nosotros mismos sino a nuestras invenciones*"<sup>11</sup>.

<sup>11</sup> Refiriéndose al trabajo de Keith Cottingham.

## Cuerpos desdibujados

Para terminar quiero apuntar que aunque existen diversas vertientes, una de las líneas más concurridas en la práctica fotográfica es la que atañe al cuerpo y a su reconstrucción. El cuerpo, desintegrado y codificado como una imagen manipulable en manos de la imaginación y creación de los artistas, se ha convertido en la ficción por excelencia. La fotografía digital nos abre un mundo de posibilidades en el tratamiento de la representación de un cuerpo que busca sin cesar su identidad. Los trabajos postfotográficos que se realizan en el arte y que tienen el cuerpo como protagonista, plantean preguntas sobre la maleabilidad del cuerpo humano, mientras que la misma estrategia es utilizada por la publicidad para hacernos creer que nuestros cuerpos son imperfectos y que necesitan los productos con los que ellos comercializan.

Por ello es que la mayoría de los cuerpos presentados en los ejemplos que he mencionado anteriormente son la solución generada con tecnologías digitales para responder a la idea corporal inalcanzable que ofrece los medios de comunicación de masas. En estos trabajos, el cuerpo ha sido traducido a un entramado de números que compone una apariencia sin forma, una estética que nos devuelve el reflejo de la imposibilidad del cuerpo para ser cuerpo. Como bien dice Frank Perrin *"Las nuevas tecnologías son mejor soporte de nuestras imágenes que de nuestros cuerpos físicos. Éstos ya no son capaces de satisfacer las expectativas creadas por las imágenes. El cuerpo se siente impotente a medida que éstas lo invaden cada vez más, hasta que la piel se convierte en una pantalla"*<sup>12</sup>. En una pérdida de referencia, en un alma vacía, en un ser sin existencia, que invita a no dejarlo de mirar.

Los autores de todos los trabajos arriba citados muestran sus estudios corporales tanto para hacernos reflexionar acerca de los arquetipos de representación heredados como modelos de verdad, como para hacernos entender que la concepción del cuerpo también es otra simulación de la realidad.

## Concluyendo

La mayoría de estrategias desplegadas por el medio postfotográfico aquí mencionadas tienen como base la dicotomía entre la fotografía tradicional, que tiene como estandarte el discurso del índice, y la técnica digital, que transgrede antiguos valores e instaaura nuevos conceptos. La fotografía en la era digital no será más una huella luminosa por contacto, sino todo un contenedor que recoge el imaginario creativo de su autor. Será la imagen-acto

por excelencia de la que habla Dubois. Un acto plenamente performativo y culturalmente codificado, que termina donde el autor o el espectador deseen, siempre y cuando la técnica lo posibilite. Siendo así, podría decir que el problema lo ocupa la percepción de la imagen y la ambigüedad para separar los dispositivos ofrecidos por ambas técnicas.

Si a esto le sumamos que el arte hoy en día es un mecanismo para analizar y denunciar los excesos que se llevan a cabo en la sociedad, obtendremos en la fotografía un aliciente de gran potencial para la manifestación y la creación de una consciencia reflexiva. La fotografía digital no es sólo un medio para la creación de nuevas realidades, estos mundos construidos son el reflejo de nuestra sociedad preocupada por una larga serie de cuestiones.

No obstante, en este estudio nos ha interesado más la autorreflexión que sobre el propio medio desprende la práctica postfotográfica. Hemos comprobado como el escepticismo que la rodea junto con el proceso creativo que ella posibilita, la convierte en la herramienta idónea para educar acerca de cuestiones sobre representación y realidad.

La cultura digital ha familiarizado a la sociedad con la posible ficcionalización que pueden transportar las imágenes. Y que la alta cultura emplee los mismos mecanismos que los medios de comunicación para crear un universo ficticio donde la realidad es tan sólo una ilusión, pone de manifiesto la falta de confianza sobre las imágenes representadas por estos últimos.

---

<sup>12</sup> Frank Perrin, *Mutant body: el cuerpo en su campo ampliado. Notas sobre una conéctica transformacional*, en David Pérez (ed.), *La certeza vulnerable. Cuerpo y fotografía en el siglo XXI*, Barcelona, Gustavo Gili, 2004, p. 330.

## Referencias

- Barthes, Roland. (1980). *La chambre claire: Note sur la photographie*. Paris: Gallimard. (Edición en español: La cámara lúcida: nota sobre la fotografía. Barcelona: Paidós Ibérica, 2009).
- Bravo, Laura. (2006). *Ficciones Certificadas. Invención y apariencia en la creación fotográfica 1975-2000*. Madrid: Metáforas del Movimiento Moderno.
- Brea, José Luís. (1996). El inconsciente óptico y el segundo obturador. La fotografía en la era de su computarización. *Papel Alpha: Cuadernos de Fotografía* (pp. 15-27), nº 1.
- Dubois, Philippe. (1983). *El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Barcelona: Paidos, 2010 (5ª Ed.).
- Fontcuberta, Joan. (1997). *Elogio del vampiro*. En *El beso de Judas. Fotografía y Verdad* (pp. 35-52). Barcelona: Gustavo Gili.
- Gómez Isla, José. (2005). *Fotografía de creación*. Donostia: Editorial Nerea.
- Krauss, Rosalind. (1984). *Nota sobre la fotografía y el simulacro*. En *Revista de Occidente* (pp. 11-34), nº 127.
- Lister, Martin. (1997). *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Pérez, David. (ed.). (2004). *La certeza vulnerable. Cuerpo y fotografía en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ritchin, Fred. (2010). *Después de la Fotografía*. México: Ediciones Ve.
- Solomon-Godeau, Abigail. (1984). La fotografía tras la fotografía artística. En Wallis, Brian. (2011). *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación* (pp. 75-85). Ediciones Akal.
- Solomon-Godeau, Abigail. (2017). *Photography after Photography: Gender, Genre, History*. Durham: Duke University Press Books.
- Von Amelnunxen, Hubertus. (1997). *Photography After Photography*. Berlin: Medimops.





## IMAGEM E CIDADE: O ENCOLHIMENTO DO OLHAR

Image and city:  
The shrinking of the look

RODRIGO CAPELATO

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

---

### KEY WORDS

*Image  
Contemporary City  
Look  
Experience  
Globalization*

### ABSTRACT

*The world has never been so eager for images as it is today! However, in the contemporary city, the seduction by the image has been increasingly anesthetized by the very atrophy of our perceptive capacity, after all, under the advent of speed and spectacularization we are steered to experiences where the routine, the glance, the passer-by look and the low definition of non-verbal languages form a set of behaviors that have shrunk our ability to look at the city. A type of glaucoma that facilitates the reading of some visual qualities of the landscape, but prevents it from being apprehended in its totality.*

---

### PALAVRAS-CHAVE

*Imagem  
Cidade Contemporânea  
Olhar  
Experiência  
Globalização*

### RESUMO

*Nunca o mundo foi tão ávido por imagens como hoje! No entanto, na cidade contemporânea, a sedução pela imagem vem sendo cada vez mais anestesiada pela própria atrofia da nossa capacidade perceptiva, afinal, sob o advento da velocidade e da espetacularização somos conduzidos a experiências onde a rotina, o olhar passageiro, o olhar transeunte e a baixa definição de linguagens não verbais formam um conjunto de comportamentos que tem encolhido a nossa capacidade de olhar a cidade. Uma espécie de glaucoma que facilita a leitura de algumas qualidades visuais da paisagem, mas impede que ela seja apreendida em sua totalidade.*

Recebido: 30/08/2017

Aceite: 15/11/2017

## A fisionomia das cidades

[...] nós hoje sabemos que, para a destruição da experiência, uma catástrofe não é de modo algum necessária, e que a pacífica existência cotidiana em uma grande cidade é, para esse fim, perfeitamente suficiente<sup>1</sup>. (AGAMBEN, 2005, p.21)

**V**ivemos nas cidades! Por um tempo pretérito dentro do choque da modernidade e, com o passar dos anos, chegamos ao anestesiamiento contemporâneo, orquestrado pela construção de subjetividades e desejos hegemônicos e homogêneos, comandados pelo capital financeiro e midiático que capturou o capital simbólico e que busca a eliminação dos conflitos, dos dissensos e das disputas entre diferentes, promovendo assim, conforme Jacques (2014), a pasteurização, a homogeneização e a diluição das possibilidades de experiência na cidade contemporânea.

O alerta anunciado aqui converge, no lugar da total destruição reclamada por Agamben, a uma experiência hegemônica de captura, esterilização e domesticação da experiência, sobretudo da experiência da alteridade da cidade, atrelada e materializada através da espetacularização como instrumento de unificação e pacificação.

Segundo Debord (1997) o espetáculo é real, e sua acumulação transformou em representação tudo aquilo que era vivido, e como consequência construiu uma sociedade mediada por imagens que adquirem autonomia – natural, divina, absoluta e inquestionável – e fazem das pessoas meros espectadores contemplativos. Melhor dizendo, é a principal produção da sociedade atual, como demonstração geral da racionalidade do sistema, e como setor econômico avançado que molda diretamente uma multidão crescente de imagens-objetos<sup>2</sup>.

E sem dúvida o nosso tempo... prefere a imagem à coisa, a cópia ao original, a representação à realidade, a aparência ao ser... Ele considera que a ilusão é sagrada, e a verdade é profana. E mais: a seus olhos o sagrado aumenta à medida que a verdade decresce e a ilusão cresce, a tal ponto que, para ele, o cúmulo da ilusão fica sendo o cúmulo do sagrado. (FEUERBACH, 1988, prefácio da segunda edição)

A primeira fase da dominação econômica – do ser para o ter – encontra-se vencida, e atualmente a

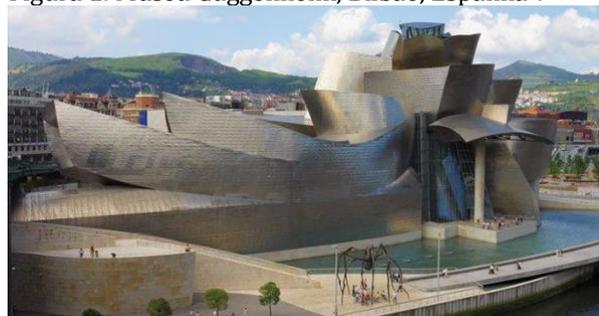
vida social, totalmente tomada pelos resultados acumulados da economia, nos leva a uma posição generalizada do ter para o parecer, do qual todo “ter” efetivo deve extrair seu prestígio imediato a sua função última.

Nas cidades os efeitos da espetacularização surgem como resultados vindos de planos internacionalizados, que promovem experiências cada vez mais semelhantes, desconsiderando aspectos regionais de cada uma delas.

As políticas urbanas dominantes assumem explicitamente um caráter gerencial, legitimada pelo discurso da competitividade, onde o espaço citadino agora se torna um negócio/empresa, como condição para encontrar um lugar na economia globalizada.

Este “produto urbano” cada vez menos conversa com conceitos técnicos, tais como, racionalidade, funcionalidade, zoneamento e plano diretor, e cada vez mais em requalificação, com forte aderência a uma conveniência espacial de domínio cultural e sua imensa gama de produtos variados.

Figura 1: Museu Guggenheim, Bilbao, Espanha<sup>3</sup>.



Fonte:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Museu\\_Guggenheim\\_Bilbao](https://pt.wikipedia.org/wiki/Museu_Guggenheim_Bilbao)

A uniformização e as imagens repetitivas das cidades produzidas por essa “nova” fórmula do planejamento estratégico levam à outra consequência: a homogeneização das identidades/espacos, e a partir do momento em ela se consolida, muitas vezes promovidas e reforçadas pela mídia, as múltiplas identidades e diferentes formas de vida social são simplificadas<sup>4</sup>.

As imagens produzidas para a cidade constituem-se na negação da possibilidade de existência de outras imagens e, conseqüentemente, de outras leituras, retirando da cidade a multiplicidade e o conflito.

<sup>1</sup> AGAMBEN, Giorgio (2005). Ensaio sobre a destruição da experiência, original de 1978. In: *Infância e História: destruição da experiência e origem da história*. Trad. Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG.

<sup>2</sup> “O que queremos, de fato, é que as ideias voltem a ser perigosas” dizia Guy Debord em meio às revoltas estudantis e à greve geral na França de 68.

<sup>3</sup> O marketing urbano produz marcas no processo de construção da paisagem contemporânea a fim de garantir um lugar na geopolítica das redes globalizadas de cidades.

<sup>4</sup> Na contramão deste discurso, uma das principais características do espaço é a possibilidade da existência de multiplicidade e narrativas, onde há a coexistência entre o encontro e as trajetórias e onde acontece ou não o conflito.

... no campo das imagens, é necessário o desvendamento da construção de relações entre comunicação, poder e imagem; a mercantilização da imagem da cidade e a circulação dos discursos das cidades-modelo; as estratégias de difusão de imagens em múltiplas e mutuamente constituídas escalas espaciais; os principais agentes produtores da imagem da cidade e suas relações constituídas através do habitus; a inscrição de filtros sociais e espaciais na organização da imagem da cidade; as práticas materiais e os valores que pressionam para a atualização das imagens; a emergência de leituras e imagens alternativas. (SÁNCHEZ, 1999, p.27)

As práticas ideológicas que produzem um objeto a partir do discurso e da imagem faz com que a produção de um objeto material pertencente à cidade esteja diretamente relacionada com a produção de consumo deste objeto, tornando esse simbolismo parte da realidade social. Tal fato demonstra como o poder das representações são parte fundamental da arquitetura e do urbanismo e constantemente concretizadas. Essa característica é bem trabalhada e utilizada pelos planejadores e profissionais do marketing no processo de renovação urbana, que os codificam em códigos de consumo para receptores que irão reinterpretá-los. Percebe-se a partir de tais características como a representação da cidade é uma ferramenta cobiçada e disputada, afinal, as diversas formas de representação também implicam poder, e o poder implica dominação<sup>5</sup>.

Figura 2: Museu do Amanhã, Rio de Janeiro, Brasil<sup>6</sup>.



Fonte:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Museu\\_do\\_Amanh%C3%A3](https://pt.wikipedia.org/wiki/Museu_do_Amanh%C3%A3)

<sup>5</sup> A globalização implica, também, uma tensão entre dominantes e dominados, vencedores e perdedores, sem que o sentido dessa dominação (que também é uma dominação de sentido) implique um reducionismo tal que elimine resistências, assimilação, difusão, reconstrução, reciclagem, importação-exportação de significados.

<sup>6</sup> A arquitetura de grife produz edifícios emblemáticos, oportunizando o novo fetiche da forma, onde quanto mais polimorfo ou desconstruído maior o seu sucesso de público e, portanto, seu valor como imagem publicitária.

Os efeitos da chamada globalização sobre as políticas de ocupação do território urbano não são esquecidos pelos urbanistas estratégicos, mas pelo contrário, são transformados em dados essenciais para converter uma cidade em uma mercadoria competitiva. Esse mercado de cidades - com imagens e discursos estratégicos baseados nos processos de reprodução da economia global - evidencia a produção global do espaço social, e mostra a importância cada vez maior do espaço no capitalismo.

Esta é a lógica que hoje constrói a fisionomia das cidades: carregadas de espaços urbanos pacificados, capazes de fabricar falsos consensos e de esconder tensões, onde o sujeito “quase” desaparece das reais intenções do espaço citadino.

Porém, apesar deste estado invisível que somos colocados na cidade contemporânea, estamos convivendo, enquanto sujeito - na escala do cotidiano - com os espaços a partir das nossas demandas, desejos, expectativas e oportunidades (Cullen, 2006), e assim vamos construindo geometrias de uso<sup>7</sup> a partir ícones urbanos que refletem o nosso olhar diante da realidade instaurada, na tentativa de cartografar e decifrar a paisagem das cidades.

Neste sentido o referido ensaio se preocupa em investigar as formas de ler a cidade, através do olhar, e assim decifrar algumas possibilidades de apreensão da paisagem (Kohlsdorf, 1996), considerando a imagem existente, porém buscando a imagem emergente que cada um de nós construímos a partir da nossa experiência citadina. Parte da ideia de que os espaços não são dados e sim produzidos cotidianamente, mediante práticas, que chamamos de usos, descortinando os espaços vividos<sup>8</sup>, isto é, os espaços dos usuários e suas performances cotidianas em espaços concretos. Ferrara (1993) esclarece que é estudando os usos que podemos ouvir o espaço, afinal, eles não são aleatórios e quando emergem (por meio das práticas), respondem a um conjunto de circunstâncias físicas e sociais junto a processo de interpretação do espaço urbano.

Sem atentar para as taxionomias clássicas do urbanismo - legais, oficiais, formais e planejados versus os informais, os ilegais e espontâneos - este mergulho considera a forma física do espaço arquitetônico como veículo de sua comunicação, fazendo com que toda informação visualmente

<sup>7</sup> As geometrias de uso compreendem os polígonos desenhados nas cidades a partir das dinâmicas do cotidiano. Por exemplo: casa, trabalho, supermercado, lazer, etc.

<sup>8</sup> O conceito de espaço vivido admite que determinado espaço possa vir a ser usado/transformado de múltiplas formas. In LEFEBVRE, Henri (2001). *O Direito à Cidade*. São Paulo: Centauro.

manifestada e perceptível seja o fio condutor da formação da própria noção de espaço<sup>9</sup>.

## A imagem da cidade: modos de fazer

Os elementos móveis de uma cidade e, em especial, as pessoas e suas atividades, são tão importantes quanto às partes físicas estacionárias. Não somos meros observadores desse espetáculo, mas parte dele; dividimos o mesmo palco com os outros participantes. Na maioria das vezes, nossa percepção da cidade não é abrangente, mas antes parcial, fragmentária, misturada com considerações de outra natureza. Quase todos os sentidos estão em operação, e a imagem é uma combinação de todos eles.

Kevin Lynch

A cidade é um emaranhado de experiências arquitetônicas em grande escala e pode ser percebida ao longo do tempo. Porém, é uma “arte” temporal que raramente pode utilizar de sequências controladas e limitadas, como a música, por exemplo. Ela oportuniza ocasiões diferentes para pessoas diferentes, e assim, suas sequências podem ser invertidas, interrompidas, abandonadas e atravessadas<sup>10</sup>.

Sua lógica de crescimento somado a sua forma nos habilita a um controle parcial de suas manifestações, portanto, não há um resultado final, mas apenas uma contínua sucessão de fases baseadas na relação do objeto, neste caso a cidade, com os seus habitantes, ou melhor, seus interpretantes, que quando acionadas nos permite aprender com a experiência urbana cotidiana captando as informações que decorrem do modo concreto das suas manifestações.

Captar essa informação na cidade - condição de aprendizagem a partir da experiência - supõe

<sup>9</sup> O espaço urbano tem formas, cores e tons, luminosidades, cheiros, imaginabilidades, memórias coletivas e individuais e presença de determinados equipamentos que, em seu conjunto propiciam certos usos e desmotivam outros.

<sup>10</sup> Importante ressaltar que a subjetividade do processo de construção da imagem da cidade pode ser substancialmente enriquecida pelo debate provocado por Gilles Deleuze e Félix Guattari, afinal, os objetivos desse ensaio vê o espaço como algo sempre em processo, um permanente tornar-se, que permite forte inspiração e aderência ao rizoma [1995] (a construção do pensamento onde os conceitos não estão hierarquizados e não partem de um ponto central; uma cartografia de multiplicidades), ao liso e o estriado [1997] (no sentido de perder-se sem referência em espaço liso e a partir desse momento, por meio da apreensão espacial, permitir a estriagem), ao nomadismo [1997] (enquanto capacidade de criar novos territórios: a máquina de guerra versus o aparelho de captura), a dobra [1991] (enquanto manipulação do espaço: o projetado e o (re)significado) e a desterritorialização [1997] (a capacidade indissociável do espaço em se desterritorializar e se reterritorializar).

superar a simples constatação das imagens urbanas, para apreender seu teor intencional e significativo, como forma de conhecimento da realidade, através de uma lógica que se elabora pela descoberta de relações entre as manifestações representativas e a própria potencialidade significativa que carregam.

Esta aprendizagem através da experiência marca a distinção entre a imagem da cidade e a representação urbana, entre a cidade de ontem e a de hoje na contradição que supõe que toda imagem urbana é uma representação, porém nem toda representação é imagem. A distinção entre esses aspectos supõe a condição de aprender a viver na cidade com a linguagem dela própria. (FERRARA, 1993, p.249)

Neste sentido a cidade torna-se um espaço de representação, ou seja, representa algo para alguém e dirige-se a alguém, e o estudo dessa experiência supõe investigar o modo como se manifesta e o que passa a significar para os seus habitantes<sup>11</sup>.

No campo do urbanismo - enquanto disciplina/técnica - a imagem da cidade tem sido interpretada por vários autores, entre eles Kevin Lynch, Amos Rapoport, Paolo Sica, Yi-Fu-Tuan e Mauricio Cerasi<sup>12</sup>, onde, apesar dos diferentes posicionamentos, é possível sintetizar a compreensão da imagem da cidade a partir de três aspectos fundamentais: visibilidade, legibilidade e funcionalidade.

A visibilidade corresponde à imagem mental que gravamos da cidade, concentrada em um requisito básico: a sua qualidade visual.

A complexidade de orientação nas cidades pode ser resolvida se forem bem planejadas do ponto de vista óptico (Lynch, 1997). Portanto, essa qualidade é condição de percepção, entendida como exclusivamente visual, e responsável pela possibilidade de transformar a cidade em um conjunto de pontos claramente registrados e, portanto, marcados por um rápido e imediato reconhecimento.

<sup>11</sup> Segundo Lucrécia D’Alessio Ferrara a semiótica do espaço social tem como objeto a linguagem do espaço, o modo como representam as suas transformações. Para a autora, são os sinais, as marcas que os processos de transformação social deixam no espaço e no tempo contando uma história não verbal que se nutre de imagens, máscaras, fetiches, que designa uma expectativa, um cotidiano, valores, usos, hábitos e crenças do homem que dinamiza o espaço social.

<sup>12</sup> Nota Referencial:

LYNCH, Kevin (1997). *A imagem da cidade*. São Paulo: Martins Fontes.

RAPOPORT, Amos (1978). *Aspectos Humanos de la Forma Urbana*. Barcelona: Gustavo Gili.

SICA, Paolo (1970). *L’Immagine della Città*. Bari: Laterza.

TUAN, Yi-Fu (1980). *Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente*. São Paulo: Difel.

CERASI, Mauricio (1977). *La Lectura del Ambiente*. Buenos Aires: Infinito.

Rapoport (1978) e Lynch (1997) concordam que a percepção da imagem da cidade depende prioritariamente do impulso visual, ou seja, embora seja possível registrar um canal “polissensorial”, a base perceptiva é notadamente orgânica e condicionada pela intensidade e definição visual. Essa visibilidade aponta para uma construção racional da imagem como um sistema ordenado de ver, pensar a cidade e nela orientar-se.

Este sistema quando definido permite a Paolo Sica (1970) afirmar que a ordem citadina é espacial e comandada pela intenção dos seus agentes privados, públicos ou técnicos, que selecionam os pontos aprazíveis e escondem os desagradáveis. Assim, a imagem da cidade não é espontânea e acaba por criar uma tensão entre a imagem codificada e congelada da cidade e a própria realidade urbana, apresentando uma complexa dubiedade entre imagem e representação, onde a primeira se apresenta exposta porque deve ser vista, enquanto a segunda é escondida por representar um cotidiano amorfo, difícil de ser admitido<sup>13</sup>.

A legibilidade admite a seletividade visual que orienta a leitura da imagem da cidade no sentido de permitir o reconhecimento de seus pontos significativos.

Rapoport (1978) e Lynch (1997) propõem esquemas ou mapas mentais da cidade como estruturas que induzem a legibilidade e Lynch, na tentativa de avançar no entendimento desse aspecto, divide as imagens entre aquelas de topo e de base que criam uma espécie de repertório para ser lido. As imagens de topo são responsáveis pelos amplos visuais panorâmicos, que flagram os grandes volumes construídos nas soluções de procedimentos formais e de emprego de materiais, onde a verticalização como metáfora do poder e da opulência marca seu espaço muitas vezes coroado por back lights ou as antenas de televisão como arquétipos visuais da grande metrópole. Entre as imagens de base o discurso é mais sutil, particular e, por isso mesmo, mais elaborada, responsáveis pelo ensino de uma atuação urbana, vinculadas ao modo de circular ou de se apropriar dos espaços.

Podem se manifestar através uma série de elementos do cotidiano como jardins, floreiras, recuos projetados, equipamentos, texturas, cores, nos levando a aprendizagem de como andar por meio de imagens inconscientemente retidas na memória. As imagens de topo e de base acontecem, enquanto experiência de seletividade visual, de forma simultânea, não importando o tipo de imagem apreendida, e sim, a relação entre o

escolhido e o descartado no processo de leitura da cidade.

A funcionalidade da imagem preserva sua estrutura de ordem como objeto a ser consumido pelos seus expectadores transitórios ou contínuos (Cerasi, 1977).

Em sua dimensão prática, é apontada como ponto de referência que marca os usuários, e a partir de seus esquemas mentais impede que eles se percam ou se desorientem na cidade. Porém, ao lado desse objetivo mais prático, há outros mais simbólicos que também atraem como ponto de referência, porém emblemáticos da cidade que atinge dimensões metropolitanas e, em alguns casos mundiais. Como exemplo temos a Avenida Paulista, eleita como emblema da cidade de São Paulo que concorre com a Champs-Élysées de Paris, assim como o Cristo Redentor repete o significado da Estátua da Liberdade ou do Arco do Triunfo. Esses emblemas resistem à temporalidade histórica e condicionam a apreensão do espaço citadino, possibilitando uma espécie de moral espacial que, segundo Tuan (1980), transitam facilmente entre o simbolismo da ordem, da liberdade e da glória, mas também, da vida mundana, da corrupção das virtudes naturais e da opressão.

Esses pontos podem ser consumidos tanto para manifestações políticas, reivindicativas ou, apenas, comemorativas, e marcam um enquadramento sociocultural da cidade que demonstra a intencionalidade da produção e do consumo da sua imagem.

Embora seja possível essa distinção, é indispensável salientar que os três elementos oferecem traços analíticos válidos para mais de um deles, ou seja, simultâneos. Por outro lado, há consequências e até mesmo condicionamentos que justificam o aparecimento da legibilidade e/ou da funcionalidade em função da visibilidade que parece ser matriz analítica que caracteriza a imagem da cidade.

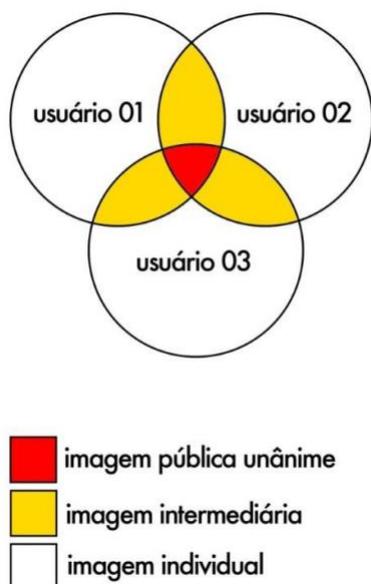
## Um exemplo a ser considerado

Os três aspectos acima descritos se desdobram em outros dois onde podemos afirmar que existe uma imagem pública que corresponde à sobreposição de muitas imagens individuais. Ou talvez exista uma série de imagens públicas cada qual criada por um número significativo de cidadãos.

<sup>13</sup> O ato de expor e esconder simultaneamente insere a cidade na ideologia de uma “civilização da imagem”. In CANEVACCI, Massimo (1990). *Antropologia da Comunicação Visual*. São Paulo: Brasiliense.

<sup>14</sup> O diagrama ilustra a formação da imagem da cidade por meio de três conjuntos sobrepostos (usuários) onde a interseção absoluta representa a imagem pública unânime.

Figura 3: A formação da imagem da cidade<sup>14</sup>.



Fonte: Elaboração do autor, 2016.

Esta certeza inspirou Kevin Lynch (1997) a afirmar que *“a forma deve ser usada para reforçar o significado, e não para negá-la”*, e neste sentido atrelou a formação da imagem da cidade às suas manifestações físico/espaciais que podem ser classificadas em cinco elementos: vias, limites, bairros, pontos nodais e marcos<sup>15</sup>:

As vias são os canais de circulação ao longo dos quais o observador se locomove de modo habitual, ocasional ou potencial. Podem ser ruas, alamedas, linhas de trânsito, canais, ferrovias. Os habitantes de uma cidade observam-na à medida que se locomovem por ela, e, ao longo dessas vias, os outros elementos ambientais se organizam e se relacionam<sup>16</sup>.

Os limites são os elementos lineares não usados ou entendidos como vias pelo observador. São as fronteiras entre duas fases, também chamadas de quebra de continuidade linear: praias, margens de rios, lagos, cortes de ferrovias, espaços em construção, muros e paredes. Estes limites podem ser barreiras mais ou menos penetráveis que separam uma região de outra, mas também podem ser costuras, linhas ao longo das quais duas regiões se relacionam e se encontram. Ainda que não possam ser tão dominantes quanto o sistema viário, para muitos esses elementos limítrofes são importantes características organizacionais, sobretudo devido ao seu papel de conferir unidade a áreas diferentes, como contorno de uma cidade por água ou parede<sup>17</sup>.

<sup>15</sup> Existem outras influências atuantes no processo de formação da imagem da cidade, como o significado social de uma área, sua função, sua história ou mesmo seu nome. Essas influências não serão examinadas neste ensaio.

<sup>16</sup> LYNCH, Kevin. *A imagem da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 52.

Os bairros são as regiões médias ou grandes de uma cidade onde o observador “penetra” mentalmente e são reconhecíveis por possuírem características comuns que os identificam. Sempre são reconhecidos do lado interno, porém, são também usados para referência externa quando visíveis de fora<sup>18</sup>.

Os pontos nodais são lugares estratégicos de uma cidade e de comportam como focos intensivos para os quais ou a partir dos quais o observador se locomove. Podem ser basicamente junções, locais de interrupção do transporte, um cruzamento ou uma convergência de vias, momentos de passagem de uma estrutura a outra. Ou podem ser meras concentrações que adquirem importância por serem a condensação de algum uso ou de alguma característica física, como um ponto de encontro numa esquina ou uma praça fechada. Muitos pontos nodais tem a natureza tanto de conexões como de concentrações, e o seu conceito está ligado ao de via, uma vez que as conexões são, tipicamente, convergências de caminhos, fatos ao longo de um trajeto. Da mesma forma liga-se ao conceito de bairro, tendo em vista parte dele como centro polarizador. Alguns pontos nodais podem ser encontrados em qualquer imagem, e em certos casos podem ser o traço dominante<sup>19</sup>.

Os marcos são referências externas, em geral um objeto físico definido de maneira muito simples: edifício, sinal, loja ou montanha. Seu uso implica na escolha de um elemento a partir de um conjunto de possibilidades. Alguns são distantes e vistos de muitos ângulos ou posições podendo ser usados como referências radiais. Podem estar dentro ou fora da cidade onde, para todos os fins práticos, simbolizam uma direção constante. Como exemplos, podemos citar torres isoladas, cúpulas douradas, grandes montanhas ou até mesmo um ponto móvel, como o Sol, cujo movimento é lento e regular, podendo ser utilizado como marco. Outros marcos são locais, sendo visíveis a partir de certa proximidade. São eles os inúmeros anúncios e sinais, as fachadas, árvores, maçanetas de portas e outros detalhes urbanos que preenchem a imagem da maioria dos observadores<sup>20</sup>.

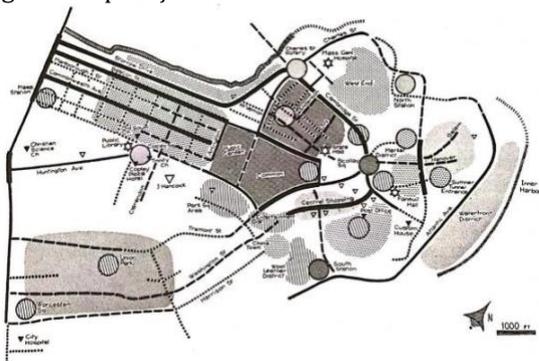
<sup>17</sup> Ibid., p. 52.

<sup>18</sup> Ibid., p. 52.

<sup>19</sup> Ibid., p. 53.

<sup>20</sup> Ibid., p. 53.

<sup>21</sup> A referida teoria foi aplicada por Kevin Lynch nas cidades de Boston, Jersey City e Los Angeles, sugerindo um método preocupado em entender o papel desempenhado pelas imagens ambientais em nossas vidas urbanas. A referida figura apresenta o posicionamento dos cinco pontos implantados na cidade de Boston a partir de entrevistas verbais.

Figura 4: Aplicação do método<sup>21</sup>.

Fonte: Kevin Lynch (1997). *A imagem da cidade*. São Paulo: Martins Fontes.

Os cinco pontos aqui descritos podem às vezes mudar conforme as diferentes circunstâncias do modo de ver. Assim, uma via expressa pode ser um canal de circulação para o motorista e um limite para o pedestre. Do mesmo modo uma área central pode ser um bairro - no caso de cidades médias - e um ponto nodal, quando considerada uma escala metropolitana.

Além disso, nenhum dos elementos acima especificados existe isoladamente em situação concreta, afinal, os bairros são estruturados com pontos nodais, definidos por limites, atravessados por vias e salpicados por marcos.

Este fato comprova que os elementos podem apresentar sobreposições e interpenetrações, em maior ou menor escala, dependendo do ponto de referência de análise.

### ***A imagem da cidade: modos de olhar***

*Um objeto reflete um desenho de luz sobre os olhos. A luz penetra nos olhos através da pupila, é concentrada pelo cristalino, e se projeta na tela que se encontra atrás dos olhos, a retina. Esta é dotada de uma rede de fibras nervosas que, através de um sistema de células, transmite a luz a vários milhões de receptores, os cones. Estes cones são sensíveis tanto à luz quanto à cor, e reagem transmitindo ao cérebro informações relativas à luz e a cor. A partir desse ponto é que o instrumento humano cessa de ser uniforme e varia de indivíduo para indivíduo. O cérebro deve interpretar a informação bruta relativa à luz e à cor que recebe dos cones, e isso com ajuda de habilidades inatas ou através da experiência. Testa os elementos relevantes segundo sua bagagem de modelos, categorias, hábitos de dedução e analogia - 'redondo', 'cinza', 'liso', 'granulado', por exemplo - e fornece uma estrutura e portanto um significado à fantástica complexidade de informações oculares<sup>22</sup>.*

Michel Baxandall

<sup>22</sup> BAXANDALL, Michael (1991). *O olhar renascente. Pintura e experiência social na Itália da Renascença*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Veja só! Até agora este ensaio oportunizou uma série de adjetivos e substantivos da cidade, na tentativa de entender a formação da imagem, passando da percepção do sujeito individual e chegando a coleções coincidentes de imagens capturadas, permitindo assim a formação de imagens públicas unânimes. Porém, antes de tudo isso é importante descortinar a ação protagonista que desencadeia todos os processos até aqui elencados: a experiência do OLHAR.

Só conseguimos ver <sup>23</sup> aquilo que nos é significativo e, neste ponto, para interpretar usamos modelos, categorias e processos cognitivos aprendidos no meio no qual fomos socializados e aculturados, isto é, vemos a partir de nossas bagagens socioculturais (Chauí, 1988). Padre Antônio Vieira, no século XVII, afirmava em um de seus sermões que “o olho não vê coisas, mas imagens de coisas que significam outras coisas”.

Assim, entre o olho e a coisa estão as imagens, que é o resultado da forma como fomos ensinados a olhar, onde o olho é um mero órgão receptor, “e o movimento interno do ser que se põe em busca de informações e significações, que é propriamente o ‘olhar’” (Bosi, 1988, p.66). Portanto, o olhar é fabricado, e neste sentido permite ver certas coisas e, ao mesmo tempo, não ver outras.

Nesta seleção de imagens, aquilo que é olhado tem sua importância podendo ser guardado, enquanto experiência, e acionado por determinados estímulos no futuro - sem um compromisso diacrônico - através da memória (Didi-Huberman, 2013).

O desdobramento da imagem em pensamento e memória anuncia o conceito de imagem crítica, formulada por Georges Didi-Huberman (2010), onde o objeto lembrado (ausente no tempo do agora) é revisitado, devido seu caráter aurático, que constrói sua permanência através da impregnação da memória/significado, e nos coloca em um movimento de mão dupla entre olhar e ser olhado pelo objeto, como se a imagem produzisse uma exigência de sentido e demandasse do observador uma espécie de trabalho.

O ato de ver não é o ato de uma máquina de perceber o real enquanto composto de evidências tautológicas. O ato de dar a ver não é o ato de dar evidências visíveis a pares de olhos que se apoderam unilateralmente do “dom visual” para se satisfazer unilateralmente com ele. Dar a ver é sempre inquietar o ver, em seu ato, em seu sujeito.

<sup>23</sup> Ver e olhar são palavras que expressam ideias diferentes:

Ver: ato de registrar uma cena.

Olhar: ver com intencionalidade.

Ver é sempre uma operação de sujeito, portanto uma operação fendida, inquietada, agitada, aberta [...] [...] Não há o que escolher entre o que vemos e o que nos olha. Há apenas que se inquietar com o entre [...] [...] É o momento em que o que vemos justamente começa a ser atingido pelo que nos olha. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.77)

O *entre*, reforçado na citação acima, corresponde ao vazio existente entre o que vemos, enquanto imagem, e o seu código, enquanto, informação. Este intervalo/conteúdo existente anuncia a aura do objeto<sup>24</sup>: “um espaçamento tramado do olhante pelo olhado. Um paradigma visual que Benjamin apresentava antes de tudo como *poder da distância*” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.147).

Importante ressaltar que em *O que vemos e o que nos olha*, o historiador francês Georges Didi-Huberman propõe um ensaio que se aprofunda nas questões da arte e da estética, no entanto, permite uma abertura disciplinar a questões de interpretações contemporâneas que transitam facilmente por diversas áreas do conhecimento, inclusive nos estudos da cidade e do urbano.

## O encolhimento do olhar na cidade contemporânea

A cidade é o cenário onde se desenvolvem todas as transformações na sociedade e, partindo dessa certeza somada à ideia de que a cidade é um espaço de representação, podemos afirmar que ao longo dos tempos os sujeitos aprenderam a ler a cidade por meio da experiência urbana cotidiana, captando as informações que decorrem do modo concreto de suas manifestações.

Nessa lógica chegamos à cidade contemporânea, emoldurada por um urbanismo corporativo, construído a partir da captura do poder público pelo interesse privado, materializando um modelo internacional extremamente homogeneizador, imposto pelos financiadores multinacionais dos grandes projetos urbanos, desenhando uma paisagem gentrificadora (facilitada por planos diretores excessivamente complacentes), produzindo violência e, como consequência, uma série de enclaves que isolam o sujeito, oferecendo um espaço público inóspito, pacificado ou mesmo domesticado.

Neste lócus não há lugar para qualquer tipo de espaço contra hegemônico, o que resulta no empobrecimento da experiência urbana, e, na tentativa de construir uma imagem de urbe contemporânea, fortalece a uniformização dos costumes, passando a oferecer a população um modelo de cidade standard, que atropela e

extermina suas identidades, clonando experiências urbanas que transformam a cidade em mercadoria e, por espelhamento, seus habitantes em consumidores.

Este panorama presenteou a cidade com a velocidade e, como consequência, na intenção de analisarmos a construção da imagem (propósito deste ensaio), é possível afirmar que desaprendemos a ver, a ouvir e a sentir, passando agora a “enxergar” através daquilo que devemos ver, ouvir e sentir. É o chamado encolhimento do olhar na cidade contemporânea, amparados por fatores que reforçam o anestesiamiento da experiência cidadina (já explorado no início destas reflexões). Vejamos então...

Em primeiro lugar a rotina que não nos deixa olhar os lugares porque torna o espaço homogêneo. Lucrécia D’Alessio Ferrara (1988) nos ensina que usos e hábitos reunidos constroem a imagem do lugar, mas sua característica de rotina cotidiana projeta, sobre ela, uma membrana de opacidade que impede sua percepção, tornando o espaço (diferente do lugar) homogêneo, ilegível, sem decodificação e impedido de qualquer estranhamento. “*O urbanita contemporâneo está submetido ao hábito que automatiza a percepção e impede a apropriação da cidade pelo cidadão, essa doença a que, perplexos, assistimos corroer a imagem da metrópole.*” (Ferrara, 1993, p.216).

Em segundo lugar o olhar de passageiro esclarecido por Nelson Brissac com absoluta propriedade, onde afirma que

[...] o indivíduo contemporâneo é em primeiro lugar um passageiro metropolitano, em permanente movimento, cada vez para mais longe, cada vez mais rápido. Esta crescente velocidade determinaria não só o olhar mas sobretudo o modo pelo qual a própria cidade, e todas as outras coisas se apresentam a nós. A velocidade provoca, para aquele que avança num veículo, um achatamento da paisagem. Quanto mais rápido o movimento, menos profundidade as coisas têm, mais chapadas ficam, como se estivessem contra um muro, contra uma tela. (PEIXOTO, 1988, p.361)

A visão perspectivada, entendida aqui como profundidade, está cada vez mais difícil de ser vista, devido ao ritmo com que as pessoas e as coisas passam na nossa retina.

Em terceiro lugar o olhar do/de transeunte que passa pelas ruas e só vê, pois, as cidades o fizeram perder a capacidade de apreender os espaços com os outros sentidos.

Virginia Woolf e Georg Simmel definem o transeunte que vaga pela atrofia do sentido da orientação e pela hipertrofia do olho [...] [...] o transeunte é hipersensorialista. Daí sua frequente sensação de entorpecimento, de saciedade, daí seu sonambulismo. De alguma maneira, esse é o preço que se paga pelo seu contrato com a rua. Só toma

<sup>24</sup> A aura estabelece um jogo de presença e ausência com o objeto observado e reforça sua permanência ou sua superficialidade enquanto imagem.

posse dela pelo olhar. Só tem o direito de olhar. (JOSEPH, 2002, p. 48-49)

Além disso, ele não interpreta, se importando apenas em distinguir – após vários movimentos oculares – se ele se encontra em “situações de aparências normais” ou em “situações de alarme”.

Segundo a neurociência, concentramos o nosso olhar em apenas algumas coisas e, nessas coisas, em alguns aspectos dela. O resto fica por conta de suposições, deduções e imaginações preenchidas a partir de poucas informações. Este método de olhar acaba simplificando e empobrecendo ou, no pior dos casos, deturpando a realidade carregada de diversidade e complexidade de informações visuais<sup>25</sup>. Ferrara (1988) alerta que não sabemos o que ver, pois, as imagens se sucedem uma após a outra, e não há tempo do cérebro registrá-la e interpretá-la, a imagem é a do caos onde “há uma *disritmia entre o que se lê e o que se vê*”. (Ferrara, 1988, p.33).

E finalmente, em quarto lugar a baixa definição de linguagens não verbais, manifestada por uma linguagem apoteótica de arquiteturas, equipamentos, publicidades, fachadas, iluminações, gestos e ambientes que, segundo Ferrara (1988) são “falas sem voz” que se apresentam como um aglomerado de signos que interagem sem ordem, de forma caótica.

Os traços, linhas, tamanhos, formas, volumes, movimentos, cores, texturas, sons, atuam ao mesmo tempo e paradoxalmente, juntos e dispersos, visto que não há uma convenção que os organize [...] [...] uma fala sem voz porque é marcada pela ausência de distinção dos elementos que a caracterizam. (FERRARA, 1988, p.21)

Fugir dessas quatro percepções mecânicas pode ser o caminho para fabricar o olhar na cidade contemporânea.

## A imagem da cidade: modos de usar

Os modos de usar de qualquer cidade estão atrelados a sua relação tempo-espço, e as imagens fabricadas nessa relação traduzem a percepção do sujeito diante realidade observada.

A cidade do século XIX criou uma personagem símbolo da multidão, que Walter Benjamin batizou de *flâneur*<sup>26</sup>, o ocioso que fazia do passeio urbano a

razão de descoberta da cidade e de si mesmo. Sempre avesso ao pitoresco exótico que atrai o turista, o *flâneur* não se contentava com a descrição do primeiro olhar que captava a cidade, mas seu objetivo era construí-la na narração que se montava a cada passo de seu passeio, na interseção entre aquilo que via e aquilo que se recordava.

Apesar da modernidade que chegava, através da industrialização, a cidade se desenvolvia a um ritmo ainda capaz de ser aprisionada pelo olhar narrativo do *flâneur*.

Porém, do mesmo modo, a segunda metade do século XX transformou a cidade ao ritmo da velocidade eletrônica (e depois virtual) não verbal impedindo o retorno do *flâneur* na sua aprendizagem urbana que submetia, naquele momento a sensação do espaço à duração de uma experiência.

Neste sentido, a caminho do fim, não estamos à procura da volta nostálgica do *flâneur*, por mais significativa que essa figura possa preencher a necessidade de um significado para a cidade nos nossos dias, mas questionar os parâmetros da nossa experiência urbana cotidiana e verificar as possibilidades de redimensionar aquela aprendizagem.

Partindo da cidade contemporânea como lócus do agora - onde o espaço é comprimido e o tempo amnésico<sup>27</sup> - precisamos adquirir outro ritmo que nos permita ver para além das miragens velozes, e, na tentativa de uma resposta precisamos voltar a OLHAR as cidades, afinal, é através deste ato que produzimos imagens e, conseqüentemente significados e afetividades. Este olhar, diante da realidade instaurada, deve ser provocado por imagens capazes de perturbar os contextos naturalizados gerando inquietações que desvendem a cegueira urbana.

E apesar de inúmeras possibilidades, deixo a ARTE<sup>28</sup> (em todas as suas formas de expressão) como antídoto responsável por devolver à cidade a sua capacidade de ser vista.

criminoso que de nada suspeita”. BENJAMIN, Walter (2006). Passagens. Belo Horizonte: Ed. UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo.

<sup>27</sup> A relação entre espaço comprimido e tempo amnésico trata da velocidade contemporânea de produzir espaços da cidade que, como consequência, gera o enfraquecimento dos processos de apreensão da paisagem pelo sujeito, ou seja, a produção acelerada de imagens urbanas produz um efeito aurático superficial, de pouca aderência/memória.

<sup>28</sup> A tímida aparição da arte como disparadora do olhar anuncia novas reflexões a serem exploradas em outros ensaios.

<sup>25</sup> Os olhares mais atentos podem ser encontrados nas errâncias de Paola Berenstein Jacques, denominadas de flanâncias, deambulações ou derivas.

<sup>26</sup> “A figura do flâneur prenuncia a do detetive. O flâneur deveria procurar uma legitimação social para seu comportamento. Convinha-lhe perfeitamente ver sua indolência apresentada como aparência, por detrás da qual se esconde de fato a firme atenção de um observador seguindo implacavelmente o

## Referências

- Bosi, A. (1988). Fenomenologia do olhar. In: NOVAES, A. (org). *O olhar* (pp. 65-87). São Paulo: Cia. das Letras.
- Chauí, M. (1988). Janela da alma espelho do mundo. In: NOVAES, A. (org). *O olhar* (pp. 31-63). São Paulo: Cia. das Letras.
- Cerasi, M. (1977). *La Lectura del Ambiente*. Buenos Aires: Infinito.
- Cullen, G. (2006). *Paisagem Urbana*. Lisboa: Edições 70.
- Debord, G. (1997). *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Deleuze, G. (1991). *A Dobra: Leibniz e o Barroco*. Campinas, SP: Papirus.
- Deleuze, G. and Guattari, F. (1995). *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. Vol. 1. São Paulo: Editora 34.
- (1997). *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. Vol. 5. São Paulo: Editora 34.
- Didi-Huberman, G. (2010). *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34.
- (2013). *A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. RJ: Contraponto.
- Ferrara, L. (1988). *Ver a cidade. Cidade, imagem, leitura*. São Paulo: Nobel.
- (1993). *Olhar Periférico. Informação, linguagem, percepção ambiental*. São Paulo: Edusp.
- Feuerbach, L. (1988). *A essência do Cristianismo*. Campinas: Papirus.
- Jacques, P. B. (2014). *Elogio aos errantes*. 2. ed. Salvador: EDUFBA.
- Joseph, I. (2002). *El transeunte y el espacio urbano. Sobre la dispersión y el espacio urbano*. Barcelona: Gedisa.
- Kohlsdorf, M. E. (1996). *A apreensão da forma da cidade*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília.
- Lynch, K. (1997). *A imagem da cidade*. São Paulo: Martins Fontes.
- Peixoto, N. B. (1988). O olhar estrangeiro. In: NOVAES, A. (org). *O olhar* (pp. 361-365). São Paulo: Cia das Letras.
- Rapoport, A. (1978). *Aspectos Humanos de la Forma Urbana*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sánchez, F. (1999). *Arquitetura e Urbanismo: espaços de representação na cidade contemporânea*. Rio de Janeiro: Veredas.
- Sica, P. (1970). *L'Immagine della Città*. Bari: Laterza.
- Tuan, Y. (1980). *Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente*. São Paulo: Difel.



## EL VILLANO ES HOY EL HÉROE

### Apuntes iconográficos sobre el protagonismo del mal en los medios audiovisuales

Villains are heroes today: iconographic notes on the prominence of evil in current media

JAVIER GONZÁLEZ TORRES

Fundación Victoria – Universidad de Málaga, España

---

#### KEY WORDS

*Villains  
Evil  
Iconography  
Violence  
Iconic Model  
Cinema  
Television  
Video Games*

---

#### ABSTRACT

*It only takes a quick glance at movies, television series or video games to realize that we are being fed a massive dissemination of shocking images, violent acts and violations of classic standards. A plethora of representations of evil have become the protagonists by taking advantage of certain iconographies that make them look like heroes, thus developing an extraordinary potential for feeding their powerful egos. Our purpose is to highlight some of these archetypal features by considering a range of renowned productions. We intend to match the profiles, functions and deeds of these characters to their influences, the patterns they follow and the corruption lying behind their recognizable appearances, as well as the reasons for their personal crusades. In order to do this, we will be using the history of art, anthropology and sociology as main tools.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Villanos  
Mal  
Iconografía  
Violencia  
Modelo icónico  
Cine  
Televisión  
Videojuegos*

---

#### RESUMEN

*En la diegética narrativa del cine, las series televisivas o los videojuegos, asistimos en la actualidad a una masiva difusión de imágenes impactantes, acciones violentas y violaciones de paradigmáticos parámetros. Las más variadas personificaciones del mal son las protagonistas, desarrollando un extraordinario potencial para alimentar su poderoso ego, envolviendo su presencia en concretas iconografías que lo convierten en nuevo héroe. Al hilo de un elenco de conocidas producciones, pretendemos desentrañar algunos apuntes iconográficos sobre estos personajes. Sus caracterizaciones, funciones y acciones quedarán contrastadas con las influencias, constantes y contaminaciones existentes en la formulación de su imagen icónica y en el fundamento de su 'propia lucha'. Una aproximación en la que interaccionan la historia del arte, la antropología y la sociología.*

Recibido: 22/09/2017

Aceptado: 27/11/2017

Hemos nacido de monos erectos, no de ángeles caídos; y esos monos eran asesinos armados. ¿De qué vamos a asombrarnos? ¿De nuestros asesinatos, genocidios o misiles? No, sino de nuestras sinfonías [...], de nuestros tratados [...], de nuestros sembrados [...], de nuestros sueños.

Robert Ardrey, (1961). *African Genesis; A personal investigation into the animal origins and nature of man*

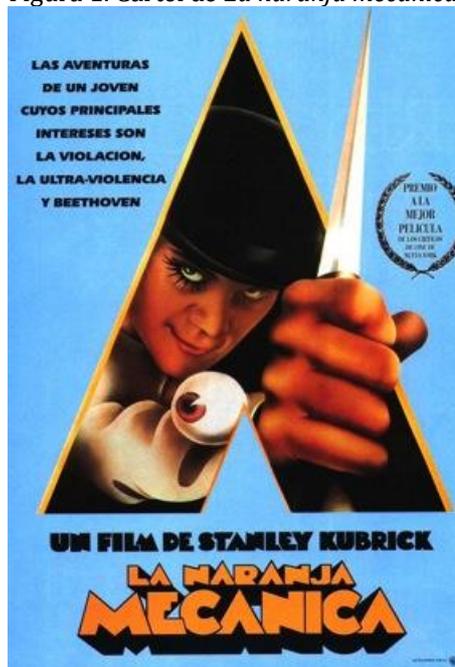
El carismático psicópata Alex DeLarge, tan apasionado de la violencia y el sexo como de la música clásica, es un personaje inquietantemente siniestro. De la mano de Stanley Kubrick y previo guión de Terry Southern (1971), su particular biografía pasa de las páginas escritas por el británico Burgess (1962) a la gran pantalla<sup>1</sup>, respetando su sugerente título primitivo: *La naranja mecánica*. El adolescente disfruta libremente junto al resto de colegas de pandilla de un particular mundo donde la crueldad y la destrucción son sus principales características. Un entorno depravado que es resultado de la evolución del ser humano, convertido en una bestia violenta que en nada se parece a aquel primate herbívoro del que desciende y del que le separan millones de años. Violar el orden establecido para crear otro bien distinto es una forma transgresora de actuación en la que las dosis de independencia, libertad e individualidad están presentes con tal de convertir la opresión y la oposición a las normas en parte sustancial de las relaciones sociales<sup>2</sup>. Un

<sup>1</sup> En el film, el cineasta neoyorkino apuesta por seguir la versión americana de la novela de Burgess, en la que no se publicó el último capítulo (el número 21), que si se incluía en la edición inglesa. En éste, el protagonista habría sido re-educado tras ser objeto de una particular experimentación científica, insertándose de nuevo en la sociedad con un rol del todo contrario a la potencialidad criminal y obsesiva que desarrolla en buena parte de su historia. Esta apuesta cinematográfica fue bien acogida, en un principio por el novelista británico si bien, años más tarde, se tornaría crítica, acusando a Kubrick de oportunista al haber eliminado, deliberadamente, la parte más moralizante de la historia de DeLarge. Por su parte, el realizador, desde su perspectiva de liberal agnóstico –opuesto al catolicismo militante del autor de la novela–, ratificaba su visión pesimista de la realidad siguiendo una línea argumental que desmiente las teorías expuestas por el ilustrado Jean-Jacques Rousseau sobre la naturaleza del hombre. (Cf. Burgess, A.: (1988). *El pequeño Wilson y el gran Dios*; y (1993). *Ya tuviste lo tuyo*. Ambas en México: Grijalbo).

<sup>2</sup> Arenas, J. P. (2006). *El engaño de la mirada: del objeto al cine*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 61-76. El propio cineasta americano expresa el sentido de su trabajo en una interesante entrevista que concede a la periodista Penelope Houston, publicada el 25.12.1971 en el semanario londinense *Saturday Review* y titulada "Kubrick country". Véase la edición digital del mismo en <http://www.unz.org/Pub/SaturdayRev-1971dec25-00042> [Consultado el 09.06.2017]. De igual manera es necesario reseñar otra segunda en la que además justifica su propuesta aludiendo a la cita de Ardrey con la que se encabeza este trabajo y relacionándola con la conocida escena de su film en la que un primate humanoide toma un hueso de animal muerto, amenazando al resto de la manada que, de momento, no

deseo implícito de ostentar el poder y controlar, a su vez, todas las situaciones que se den alrededor.

Figura 1. Cartel de *La naranja mecánica*



Al margen de la particular estructura visual y sonora que plantea el film, así como otras interpretaciones ético-morales que devienen del desarrollo argumental de la obra –un particular descenso a los infiernos, en clave moderna–, la presencia del mal en la misma supone el punto de arranque de una compleja trama centrada en el desencanto que vive una sociedad enferma. No es éste un recurso novedoso: la historia de los medios audiovisuales, contagiada por la literatura, está llena de ejemplos donde la malicia es parte sustancial e indisoluble. Bajo esos parámetros, la concepción de una película, una serie de televisión o videojuego en la que no aparezcan la perversidad o la violencia es utópico e irreal, al ser todos ellos intrínsecos a la genealogía humana. De ahí la referencia inicial a aquel mundo perdido: desde el primate al ser humano actual, cualquier forma en la que se desarrollan valores negativos es indisoluble a los distintos contextos históricos<sup>3</sup>.

comprenden lo peligroso de la acción. Un momento diabólico y de enorme significación en la historia de la humanidad, por cuanto el homínido es capaz de razonar acerca de su capacidad de dominio sobre sus iguales, esgrimiendo un todopoderoso poder: el de matarlos a todos, llegado el caso. Un extracto de la citada entrevista puede leerse en Ciment, M. (2000). *Kubrick*. Madrid: Akal.

<sup>3</sup> No puede obviarse que el mal no solo se apodera de la apariencia humana. También el mundo tecnológico es capaz de convertirse en 'dueño y señor' de la propia humanidad a través de una serie de acciones que escapan a cualquier control habitual. El propio Kubrick filma en 1968 otra obra tremendamente inquietante titulada *2001: una odisea del espacio*. En ella, Hal 9000 es un ordenador que utiliza toda su inteligencia artificial para asesinar a los tripulantes de la nave espacial que controla. Nunca una luz roja, único testigo de su todopoderosa

Solo hay que echar la vista atrás e indagar en cualquier aspecto del imaginario colectivo para encontrar de manera frecuente estas constantes. Por ejemplo, en los cuentos de hadas, el mal se hace omnipresente en contraposición al bien para presentar una problemática dualidad entre antónimos que el lector debe resolver<sup>4</sup>. En la construcción del siniestro agente-actor no se omiten atractivos de ningún tipo, actuando como usurpador que consigue arrebatar el poder al héroe. El fin del primero coincide con la conclusión del relato: la virtud se impone a la sediciosa codicia, castigada con la destrucción. De ahí que las conexiones entre la semántica narrativa y la mentalidad del espectador caminen en una misma dirección: identificándose junto al héroe, al ser testigo tanto de las pruebas a las que continuamente es sometido por sus antagonistas como de las tribulaciones que padece para, al final, triunfar con y junto a él.

Un rápido repaso por esas situaciones conlleva su plasmación en registros diversos. Los seres malvados pueden ser híbridos, por ejemplo, de apariencia animal aunque dotados de cualidades eminentemente humanas. Viven apartados de los núcleos poblacionales, encontrándose con sus contrarios en espacios compartidos, siguiendo así la inspiración del extraordinario universo de las fábulas en donde el valor simbólico de lo animado se convierte tanto en pauta de comportamiento, como en sentido opuesto<sup>5</sup>. No hay más que reseñar a dos 'clásicos': En *Caperucita y el lobo*, el bosque sirve de escenario para la demostración del poder malvado del animal que, inspirado en la mitología vikinga, actúa a través del miedo; recursos nórdicos que inspiran a su vez el relato de *Los tres cerditos*, de nuevo protagonizado por un licántropo que, a imitación de Fenrir, tiene por objeto matar a Dios y a su hijo, trasmutados aquí en el trío de mamíferos porcinos<sup>6</sup>.

La factoría Disney, a lo largo de su extensa producción, tampoco es extraña a estos usos. Las madres de Bambi (1942) y Nemo (2003), el padre de Arlo (2015), el hermano de Hiro Hamada (2014), la mujer de Carl Fredricksen (*Up*, 2009) o las hermanastras de Cenicienta (1950) no son precisamente ejemplos de bondad. Como tampoco lo son Cruella de Vil (*101 dálmatas*, 1961), Maléfica (*La bella durmiente*, 1959), la reina-bruja Grimhilde

---

presencia-asociada a la voz del actor Douglas Rain-, había generado entre los espectadores tanto pánico.

<sup>4</sup> Una interesante aportación a estas teorías es la que argumenta Bettelheim, B. (1977). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.

<sup>5</sup> González Torres, J. (2009). *Emblemata Eucharistica. Símbolos animados de la iconografía cristológica y sacramental*. Málaga: Universidad, 44-51.

<sup>6</sup> La mezcolanza de ideas lleva incluso a traspasar los límites de lo supuestamente visible del relato con su contenido más profundo. En este sentido, las alusiones a las citas bíblicas quedan del todo justificadas a partir de la lectura de Lucas 6, 43-49 en la que se aplica la parábola de la casa cimentada sobre roca.

(*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937)<sup>7</sup> o la reina de Corazones (*Alicia en el país de las maravillas*, 1954), entre otras. Una suculenta muestra la perfidia que alcanza uno de sus puntos culminantes en Scar (*El rey león*, 1994), capaz de dar muerte a su hermano mayor, Mufasa, poniendo también en duda el ascenso al trono de su sobrino, Simba. Se trata de una particular caracterización que evoca ecos shakesperianos en un león que suele actuar cual sibilina serpiente.

Míticos son también algunos protagonistas de ciertos films en donde los villanos actúan a sus anchas. El reverendo Harry Powell (Charles Laughton, *La noche del cazador*, 1955) es un célibe antropófago que devora niños; el aspecto monstruoso se apodera de Leatherface (*La matanza de Texas*, 1974) persiguiendo a jóvenes con una sierra mecánica; los cowboys Liberty Valance (*El hombre que mató a Liberty Balance*, 1962), Howard Kemp (*Colorado Jim*, 1953), Pat Garret (*Pat Garret y Billy el Niño*, 1973) o Little Bill (*Sin perdón*, 1992), no escapan a esta tendencia. Tampoco ocurre con el mundo de los gánster a través, por ejemplo, de Tony Montana (*El precio del poder*, 1983), parodiando a su vez el sueño americano entre fardos de cocaína y ráfagas de ametralladora.

Las afecciones mentales y el conjunto de *clusters* en los que éstas se agrupan han sido también 'exprimidos' por los medios audiovisuales. De ahí que el disociado Norman Bates (*Psicosis*, 1960) encarna de un lado al hijo perfecto, incapaz de matar una mosca y apasionado de la taxidermia y, por otro, a un travestido aficionado a manejar grandes cuchillos. El criminal con un rencor obsesivo Max Cady (*Cabo de miedo*, 1962-1991), es un estafador degenerado, psicópata violento y agresivo violador, que asesina a todo aquel que se ponga delante. Una transformación que también es capaz de vivir un padre de familia, Jack Torrance (Stanley Kubrick, *El resplandor*, 1980); los fantasmas diabólicos que habitan en el hotel donde se hospedan provocan la transformación del patriarca en una figura aterradora.

Precedentes que confluyen en el malvado por antonomasia: Hannibal Lecter (Jonathan Demme, *El silencio de los corderos*, 1991). Un psiquiatra, encerrado en una celda, desde la que disfruta torturando psicológicamente a la agente Clarice Starling. La inquietante cosmogonía del personaje, creado por el novelista Thomas Harris en *El dragón rojo* (1981), es impactante. La palabra que mejor describe al erudito galeno es la de 'monstruo' de doble personalidad: exquisitos modales, amor por el arte y la música clásica, frente a un *alter-ego* cínico,

---

<sup>7</sup> Desarrollada en todo su 'maléfico' esplendor por la actriz sudafricana Charlize Theron en la versión que dirige Rupert Sanders en 2012 y estrenada con el título original de *Snow White and the Huntsman*. Las alusiones al primitivo cuento de los hermanos Grimm están del todo presentes junto a otras aportaciones de los guionistas, autores también de una segunda entrega estrenada en 2016: *The Huntsman: Winter's War*.

manipulador, deseoso de castigar con inusitada severidad a los 'malos modos'.

Figura 2. Escena emblemática de *El resplandor*



### El cambio de paradigma: el villano, convertido en héroe de sugestiva imagen

Desde finales de los años 90 hasta la actualidad, en la diegética narrativa del cine, las series televisivas o los videojuegos, se asiste a la masiva difusión de imágenes impactantes, acciones violentas y violaciones de paradigmáticos parámetros. Las más variadas personificaciones del mal son protagonistas de las mismas, desarrollando un extraordinario potencial para alimentar su de por sí sus poderosos egos, envolviendo sus presencias en iconografías que lo ensalzan a nuevos héroes.

La alteración estructural que contrapone las actitudes positivas del ídolo tradicional frente a esas fuerzas que ejemplifican el mal, es producto de la evolución de los tiempos. Las muertes de Superman y el Capitán América son quizá uno de los puntos de partida temáticos. Una maniobra 'editorial' que tiende a captar nuevos mercados procurando que los espectadores queden en estado de shock, fascinados por esas fuerzas que envuelven el entretenimiento colectivo<sup>8</sup>. Tendencia que tienen su origen en determinadas producciones norteamericanas y que han contagiado al universo audiovisual. La sociedad contemporánea es la que se contempla y refleja en el 'espejo' del entretenimiento, devolviendo éste la imagen de sus miedos y deseos. Un resplandor que en ocasiones configura una imagen final turbia, sórdida, con ciertos ingredientes populistas que explican que la sangrienta venganza contra un violador o la actuación de un peligroso delincuente llegue a ser entendida –desde el punto de vista de directores, guionistas o creativos, respaldados a su vez por los

<sup>8</sup> Una interesante aportación a cómo los medios audiovisuales actuales son capaces de combatir los denominados 'formatos domésticos' de un lado o los guiones con tramas tradicionales, conduciendo al público hacia una 'cultura del acontecimiento' y de la novedad tecnológica, la ofrece Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.

espectadores– como un acto de justicia al margen de la ley y de la ética<sup>9</sup>.

El marco socio-político actual favorece en cierto modo este tipo de expresiones. Una sociedad deprimida, inconsistente, hastiada de tantas promesas incumplidas por parte de los poderes fácticos, requiere de 'asideros' en los que apoyarse para superar dificultades; sobre todo cuando esa misma comunidad no consigue desasirse de las consecuencias de una crisis económica, educacional y moral que asola el mundo. Si desde el terreno audiovisual –al que se accede con un simple *click*–, se ofrecen 'nuevos' ídolos, éstos pasan a ser fácilmente asimilados como modelos de comportamiento, rompiendo incluso las barreras entre el entretenimiento y la sugestión. Incluso los precedentes de décadas anteriores recobran renovados bríos, considerándose normal como catarsis colectiva comportamientos, actitudes y acciones como las que llevaron a cabo Mike Hammer (protagonista de diferentes series televisivas comercializadas en EE. UU. entre 1984 y 1998, así como de un film estrenado en 2003 y dirigido por Mickey Spillane) o Travis Bickle (personaje central de *Taxi driver*, de Martin Scorsese, 1976).

Figura 3. Robert de Niro, encarna a Travis Bickle en *Taxi driver*



Sin embargo, los nuevos villanos, los de la 'posmodernidad líquida', se inspiran en esos referentes contemporáneos pero se desligan de ellos en características concretas: el individualismo, un poderoso carisma, una desmedida ambición por controlar el conocimiento, la muestra de una permanente insatisfacción personal o el deseo de dominar su entorno a costa de doblegar a terceros. Esas constantes tienen un claro paralelismo en la propia condición humana y cómo ésta es capaz de

<sup>9</sup> La aplicación de la venganza como norma inmarcesible, al margen de la ley y de toda reglamentación moral, es la que marca una serie de films grabados en las décadas de los 70 y 80 donde un determinado personaje se convierte en justiciero para solucionar por su cuenta lo que considera una serie de 'atentados' contra la sociedad. El aplauso obtenido por el público lleva incluso a la multiplicación de posteriores secuelas, editadas tanto en formato cine como en producto televisivo. Al respecto, véase el análisis que de algunas de estas producciones realiza Navarro, A. J. (2007). La tumultuosa década de los 70. *Cine policíaco americano de los 70 (y 2)*, in *Dirigido*, 364.

interpretar las claves de sus particulares contextos en una espiral violenta en la que los escrúpulos o las convenciones ortodoxas se obvian por anquilosadas y desfasadas. De igual manera, deben tenerse en cuenta que las innovaciones tecnológico-cibernéticas proporcionan también a estos personajes un amplio catálogo de novedosas ‘herramientas’ y ‘procedimientos’ que se ponen de inmediato al servicio de los ideales del mal que cada uno de ellos defiende, argumenta y manipula a su antojo.

Con esta presentación, los villanos de hoy se oponen por completo a aquellas figuras emblemáticas, defensoras de un mundo mejor que, pese a las dificultades, conseguían finalmente vencer a la inquina y a la maldad. Como se ha explicado en la parte introductoria, la dicotomía clásica entre lo bueno y lo malo terminaba siempre en un final feliz, imponiéndose los valores positivos a los negativos en un ejercicio identificativo que tiene sus raíces en la concepción judeo-cristiana del bien y del mal. Aquí se haya otra de las razones del cambio de paradigma: el proceso de secularización social en el que se haya inmersa la sociedad hoy pone en duda tradicionales percepciones y ‘verdades’, debatiéndose y argumentándose teorías contrarias que rechazan visceralmente el adoctrinamiento, el pensamiento unívoco o la castración mental del que históricamente, dicen, ha sido objeto la sociedad por culpa de la instrumentalización capciosa de las religiones. Una corriente que, pese a todo, trata de construir por oposición su propia cosmogonía en la que, quizás de forma inconsciente, repiten las mismas pautas coercitivas de aquella otras corrientes que critican.

Del análisis confrontado de modelos existen notables diferencias. Del ordenado cosmos tradicional se pasa hoy al caos más absoluto. De la misma manera, las personificaciones del mal distorsionan los límites de la realidad, pues a pesar de su apariencia mortal, su consistencia es más bien cuasi-artificial, tendente a una ‘inmortalidad’ entendida en clave de supervivencia frente a las dificultades que, por cierto, parecen originar su transformación en villano. También son seres contrapuestos a los ‘modelos’ que ofrecen *realities* y *talent-shows*, siendo éstos productos ‘configurados’ por las cadenas de televisión en virtud del estudio de los *big-data* y el *target*.

En todo caso, los villanos actuales hacen saltar por los aires aquel ‘camino del héroe’ que proponía Campbell como resultado de un proceso vital cíclico que comenzaba con ‘la llamada a la aventura’ y acababa en la plena identificación social con los valores míticos y universales. Se trataba de una renovada línea de comportamiento en cuanto a su presentación pero clásica en su desarrollo más profundo, donde las pautas de comportamiento

eran constantes y el fin último se convertía en la causa fundamental que explicaba toda acción<sup>10</sup>.

Igualmente, hay otro ingrediente que convierte en atractiva esta propuesta: la enorme fascinación que el público siente por el mal. De hecho, los personajes que son capaces de romper las reglas fascinan por igual a (tele)espectadores y jugadores. La preferencia del medio audiovisual por personificar o cosificar el mal no es nueva, como tampoco lo es mantener al consumidor de estos productos como observador de las atrocidades que lleva a cabo el villano de turno. Sin embargo si puede advertirse un paso más en esa línea identificatoria pues, en ocasiones, las figuras aterradoras dan paso a personajes que tienen una presencia idéntica a la de quien está al otro lado de la pantalla, subyugándolo a través de métodos psicológicos. La empatía pues surge entre supuestos iguales, sacando a la luz esa parte de lo humano que a veces queda oculta por los convencionalismos sociales, las pautas de comportamiento o las normas morales.

En esa delgada línea que separa la percepción de lo positivo o negativo, es preciso aludir a aquel experimento que en 1971 llevara a cabo el doctor Philip Zimbardo y que tenía como finalidad descubrir las causas de los problemas que entonces se vivían en cárceles americanas<sup>11</sup>. Con dicho motivo y con la colaboración de veinticuatro estudiantes, asignó a unos el rol de ‘carceleros’ mientras que, a otros, los convirtió en ‘prisioneros’, observando cómo, a los seis días de empezar el proceso de observación, todo había quedado fuera de control. Los participantes en la actividades habían asumido el experimento de tal forma que, tanto unos como otros, cometieron actos de brutalidad extrema: los ‘guardias’, sabedores de ostentar el poder de dominar a los ‘reclusos’ y éstos, defendiéndose de las vejaciones de los otros. En la simulación no se obvió ningún detalle, incluso la vestimenta: los ‘reclusos’ vestían trajes propios, exhibiendo el número con el que habitualmente se identifican a los presidiarios mientras que los ‘policías’ hacían lo propio, reconociéndose por su estética: uniformes y gafas negras.

De la huella psicológica de esta situación experimental se extraen interesantes consecuencias. De una lado supuso un ejercicio

<sup>10</sup> Cf. Campbell, J. (1949-1959). *El héroe de las mil caras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica. En todo caso, el protagonismo del mal en las producciones y productos actuales no es exclusivo. Se trata de un modelo contrapuesto a las convenciones míticas tradicionales que, en todo caso, siguen teniendo hoy importancia. Su argumentación teórica si está en la línea del no por menos clásico estudio del referenciado profesor americano.

<sup>11</sup> Una detallada exposición de la misma así como el análisis pormenorizado de sus consecuencias la ofrece el propio autor, unida además a otro tipo de experiencias posteriores interpretadas bajo una sólida investigación científica. Véase Zimbardo, P. G. (2011). *El efecto Lucifer: el porqué de la maldad*. Barcelona: Espasa.

traumático para gran parte de los participantes que no sabían explicar, ni siquiera al término de la misma, qué les había llevado a protagonizar tales acciones denigrantes cuando, antes, sus actuaciones en la vida cotidiana eran los contrarios. En este sentido, una de las más interesantes cuestiones es el 'efecto espectador' que el propio profesor Zimbardo pudo vivir en primera persona, al ser testigo de lo que estaba aconteciendo: convertido también en 'carcelero' y envuelto en la trama junto al resto de protagonistas, no llegaba a aceptar las situaciones que se estaban dando y, de alguna forma, consintió la depravación en la que se había convertido el experimento. La naturalidad con la que se sobrepasaron los límites racionales entre el bien y el mal escapaba y escapa incluso a cuestiones morales, pues la corrupción de la propia naturaleza humana había anidado en el interior de aquellas mentes a través de ciertas dosis de despersonalización y anonimato, derribando de un plumazo el modelo de convivencia pacífica. De ahí que la distinción moral entre lo bueno y lo malo quedara del todo debilitada, siendo por lo tanto justificables a partir de esta demostración práctica que personas honradas terminen corrompiéndose al poco tiempo de llegar a una posición de poder. Su ejemplo, por la cercanía y por ser demasiado habitual en la sociedad actual, resulta más sugerente a los ojos del espectador.

La sobrevaloración de la razón humana es quizás la única explicación convincente que da sentido al fracaso del experimento, estando también detrás de todos esos comportamientos que a día de hoy se han convertido en frecuentes. El gran público conoce así, tanto por su propia experiencia personal como por ser espectador de los dos films que llevaron a la gran pantalla el experimento de Zimbardo, la vertiente más subjetiva y emocional de la mente, capaz de caer antes de lo que uno cree en la trampa de la despersonalización, renunciando a la posibilidad de cuestionar mandatos que algunos entienden como 'inmarcesibles'.

Sirva esta argumentación psicológica para, igualmente, apoyar el concepto que desde lo audiovisual y una línea multidisciplinar argumenta la 'experiencia vicaria'; es decir, la identificación del espectador con el personaje cuyas acciones contempla en la pantalla. Se trata de un mecanismo que permite experimentar la narración fílmica 'desde dentro', produciendo así una reacción empática con los protagonistas de la misma por medio de la 'teoría del entretenimiento' y gracias a la lógica persuasión narrativa. Es así como la tradicional simulación que los medios ofrecen, permite al individuo identificarse con determinados roles, asumiéndolos como propios y trasladándolos a su contexto cercano<sup>12</sup>, estableciendo una relación

subjetiva entre la persona física y ese 'modelo mediático' de ficción<sup>13</sup>.

En efecto, esa capacidad de sentir lo que los personajes sienten, implicándose de manera afectiva, responde a un concepto multidimensional que comprende procesos distintos que van desde la empatía emocional a la cognitiva, pasando por la pérdida temporal de la autoconciencia, la valoración positiva del 'modelo' a seguir y el deseo de ser uno de los que protagoniza la trama, variando la intensidad dentro de un proceso perceptivo intermitente<sup>14</sup>. En definitiva, esta asociación realidad-ficción es capaz de inducir cambios en el estado de ánimo del espectador, sobre todo cuanto los personajes forman parte de una trama dramática pero también violenta, multiplicando de manera exponencial la reacción emocional e inductiva del que visiona lo ofrecido por la pantalla, cortocircuitando a la vez sus propios procesos de reflexión<sup>15</sup>. En definitiva, se trata de una forma de ofrecer un producto audiovisual que no deja a nadie indiferente y que busca, gracias a la fuerza de la imagen y a la potencialidad de las tramas, interactuar con el espectador buscando su complicidad e implicación<sup>16</sup>. Es así como este tipo de efectos se está convirtiendo en un área pionera en los estudios de comunicación<sup>17</sup>.

<sup>13</sup> Al respecto, son varias las fuentes que desde disciplinas complementarias han estudiado esta particular asociación. A modo referencial pueden consultarse: Cohen: (2001). Defining identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4 (3), pp. 245-264 y (2006). Audience identification with media characters. In J. Bryant y P. Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment* (pp. 183-197). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Eyal, K. y Rubin, A. M. (2003), Viewer aggression and homophily, identification, and parasocial relationships with television characters. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 47(1), 77-98. Maccoby, E. y Wilson, W. C. (1957), Identification and observational learning from films. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 55, 76-87.

<sup>14</sup> Konijn, E. A. y Hoorn, J. F. (2005). Some like it bad: testing a model for perceiving and experiencing fictional characters. *Media Psychology* 7, 104-144.

<sup>15</sup> En este sentido, son diversas también las aportaciones realizadas a esta afirmación. Se han consultado las argumentadas por: Slater, M. D. (2002). Entertainment education and the persuasive impact of narratives. En M. C. Green, J. J. Strange y T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact. Social and cognitive foundations* (pp. 157-181). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates; y Slater, M. D., Rouner, D. y Long, M. (2006). Television dramas and support for controversial public policies: effects and mechanisms. *Journal of Communication*, 56(2), 235-252.

<sup>16</sup> Un experiencia en el terreno de la filmografía dramática es la expuesta por Igartua, J. J. (2008). Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica. *Escritos de Psicología* 2-1. Málaga: Universidad, 42-53. Disponible en [http://www.escritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol2\\_1/escritospsicologia\\_v2\\_1\\_4identificacion.pdf](http://www.escritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol2_1/escritospsicologia_v2_1_4identificacion.pdf) [consultado el 1.06.2017]

<sup>17</sup> Así lo advierte Zillmann, D. (2000). The coming of media entertainment. In Zillmann, D. y Vorderer, P. (Eds.) *Media entertainment. The psychology of its appeals*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1-20. Hacemos constar el agradecimiento a nuestro compañero José Manuel García Jurado, profesor de la materia *Cultura audiovisual I y II* (Fundación Victoria), por las oportunas aclaraciones que ha realizado sobre estas teorías así como el facilitarnos el acceso a una bibliografía actualizada de esta corriente.

<sup>12</sup> Vorderer, P. (2006). Motivation. In Bryant, J. y Vorderer, P. (Eds.), *Psychology of entertainment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. p. 14

Y si, en efecto, a esa corriente, absolutamente pensada y demostrada de manera científica, unimos que el mal protagoniza un sinnúmero de productos audiovisuales, la garantía de éxito está más que asegurada. La llamada 'paradoja del drama o la tragedia' juega a favor del villano pues, casi en todos los casos, comparte con otras representaciones del mal un mismo punto de partida: en un tiempo pasado, a veces coincidente con la infancia o con la adolescencia, ha vivido un trauma que lo ha marcado de por vida. En este punto del proceso de construcción del personaje, el parecido con el héroe es total por cuanto éste también cuenta con una génesis parecida –cabría citar a muchos de los clásicos, pero recuérdense los casos de Batman o el capitán América–. El recurso a esa connotación se hace evidente para dotar una mayor carga empática al villano, justificando ante el espectador el porqué de sus posteriores acciones para buscar así el perdón del público y dotar de sentido pleno su redentora actuación. No es más que un recurso, bien pensado por supuesto, pero que no puede dejar de citarse. Incluso, en ese mismo sentido, el impacto social de las escenas violentas que va a protagonizar será mayor, logrando no solo una mayor identificación sino, también y por desgracia, una imitación de sus actos agresivos en ciertos segmentos de edad<sup>18</sup>.

Así, las caracterizaciones, funciones y acciones de estos protagonistas del mal quedan contrastadas a partir de las influencias, las constantes y las contaminaciones existentes en el universo colectivo, puestas todas ellas en acción de cara a formular una imagen icónica, reconocible e identificable, fundamentando desde el punto de vista teórico el sentido de su 'propia lucha'. Su implicación psicológica en el espectador se traduce en cuestiones de interés, atracción, seguimiento y conocimiento que este último desarrolla, surgiendo así una relación de amistad filial –incluso fascinación– tremendamente impactante.

Los ejemplos al respecto son numerosos. Basta quizá solo uno para entender cómo pueden llegar a establecerse esas conexiones. Desde la primera entrega de la saga de *Crepúsculo* (Catherine Hardwicke, 2008, partiendo de una novela anterior de Stephenie Meyer), un joven vampiro desafía las reglas sociales convencionales cuando se enamora de una chica; ésta, a su vez, conoce a otro compañero, descendiente del 'hombre lobo'. La dicotomía que la protagonista vive es completamente sorprendente: tiene que elegir entre uno y otro. Y todo ello dentro

de una ambientación con fuertes dosis de sensiblería romántica, no exenta de la violencia que pueden desarrollar depredadores chupasangre frente a sedientos licántropos.

Figura 4. Cartel de *Crepúsculo*, primera película de la saga



## Los villanos de hoy en el cine, la televisión y los videojuegos. Anotaciones para un estudio

Sería prolijo recoger a continuación un pormenorizado listado de nombres, acciones e iconografías que han inundado e inundan carteleras, programaciones diarias o anaqueles de tiendas de ocio, teniendo todos ellos por protagonista al mal en sus múltiples acepciones. Sin embargo y resumiendo un rastreo muestral, resultan significativas presencias que podrían pasar desapercibidas por formar parte, desde hace un tiempo, del universo colectivo.

### *La gran pantalla, entre los hechos reales y los recursos fantasiosos*

No resulta extraño para los numerosos seguidores de la heptalogía literaria de Harry Potter que una presencia diabólica, oculta entre sombras y prácticamente inmortal, constituya el origen mismo que da sentido a la vida del protagonista, 'el niño que sobrevivió' de manera mágica a la inquina de Lord Voldemort. La explicación procede de la génesis de estas novelas mágico-fantasiosas escritas por J. K. Rowling –posteriormente llevadas al cine con sobresaliente éxito de taquilla–, capaces de

<sup>18</sup> Existe una amplia variedad de trabajos que, en este sentido, revelan que los procesos de identificación son imprecisos y cuentan un contenido amplio. Una aportación al papel fundamental que personajes famosos, ídolos juveniles y personajes habituales de los medios provocan en la construcción de la identidad de adolescentes y jóvenes la ofrecen Adams-Price, C. y Greene, A. L. (1990). Secondary attachments and self-concept during adolescence. *Sex Roles* 22. 187-198.

crear un universo paralelo al del propio mundo pero contando con elementos de éste. En el film estrenado en 2010, Ralp Fiennes da vida a esa presencia maléfica, responsable del asesinato de los padres del joven mago, a partir de un rostro ígneo, sin nariz, cabello, cejas o párpados. La viva imagen del mal cobra, en esta ocasión, una particular cosificación aunque sus acciones, tremendamente violentas, no sean impedimento para que finalmente sea vencido.

Un final mucho menos convencional y en esa línea ya comentada de nuevos ídolos que utilizan la violencia como pauta fundamental de comportamiento se advierte en *Henry, retrato de un asesino* (1986, John McNaughton). Antecediéndose unos años a la corriente que describimos, su protagonista convierte en actos cotidianos actuaciones tan tórridas como violaciones, torturas o asesinatos. El reguero de cadáveres femeninos que deja a su paso suponen para el personaje la consumación placentera de la muerte, con la que se recrea incluso a posteriori gracias a las grabaciones que de sus actos realiza su amigo Ottis Toole. Las víctimas, desde el momento en el que pierden su vida a manos de Henry, dejan de tener valor por sí mismas, interesándose el asesino por otras mujeres que rondaban la autopista I-35, convertida en su particular 'coto de caza'.

Un sentido obsesivo que igualmente se repite en Mick Taylor, protagonista de *Wolf Creek* (2005, Greg McLean). Un pueblerino, aparentemente pacífico, que habita en las cercanías de un cráter formado 50.000 años antes por un meteorito, al oeste de Australia. Aprovechando la visita turística de un chico de Sidney y dos chicas inglesas al paraje natural, es capaz de sacar a la luz su cruel y sanguinario instinto, rodeado de paisajes y elementos propios del género de terror. No será el único que tenga a los jóvenes como 'víctimas predilectas' pues Patrick Bateman, en *American Psycho* (2000, Mary Harron) desarrolla el mismo gusto. A diferencia del rudo personaje anterior, éste es un yuppi, residente en Manhattan. Pero su desquiciamiento mental si es perfectamente comparable con el australiano: obsesivo y cruel, disfruta pegando hachazos. Su trastornada existencia es consecuencia directa del contexto en que él mismo vive pues los excesos de los jóvenes ejecutivos de los 80, envueltos en una dinámica espiral de negocios y dinero, terminan por anular a las personas para convertirlas, como en este caso, en pérfidos ejecutores.

Anton Chigurh, en *No es país para viejos* (2007, Joel y Ethan Coen) es otro asesino a sueldo, castrado desde el punto de vista emocional y armado con una bomba de aire para sacrificar reses como 'herramienta' favorita. Acciones que complementa con su imagen, en la que destaca un peinado setentero con aires naif y el acertado casting que llevó al actor Javier Bardem –poseedor de una poderosa imagen y presencia física– a realizar un

papel sobresaliente, premiado con varias distinciones honoríficas.

Figura 5. Escena de *Wolf Creek*, con el protagonista Mick Taylor



La encarnación del mal absoluto que casi consigue el éxito en sus maléficos planes adquiere forma a partir de la presencia de *The Joker* en *El caballero oscuro* (2008, Christopher Nolan). Una de las vertientes más impredecibles en el mundo de la maldad mezclado con una maquiavélica anarquía de acciones, manifestada además en la magistral interpretación de Heath Ledger, dando vida a un hombre sin pasado ni futuro, un payaso de escasa gracia que utiliza armas de destrucción masiva. Una pelea a la que solo resiste un Batman más trágico que épico que tendrá que agudizar su ingenio en una de las más elaboradas pruebas de crueldad a la que nunca antes se había enfrentado.

Sin embargo, no siempre el mal tiene un aspecto concreto. Los límites de la cosificación, mezclados con diatribas éticas, salen a relucir en *Un monstruo viene a verme* (2016, Juan Antonio Bayona). Un joven de 13 años, Connor, vive con su madre, enferma terminal de cáncer. La separación de sus padres le ha hecho madurar a pasos agigantados, encargándose de mantener en pie el hogar familiar. El próximo final de su progenitora le hace tener pesadillas de noche, apareciéndosele en sueños un monstruo. Éste promete al chico contarle tres historias a cambio que él haga lo propio con una suya, particular. A simple vista, las narraciones que argumenta la terrorífica presencia son sencillas pero, sin embargo, están cargadas de pensamientos profundos que juegan con la maldad o la bondad de los seres humanos. En ellas, el monstruo trata de mostrar a su destinatario –aunque al principio éste las rechace de plano– valiosas lecciones de vida. En realidad, esas historias no son más que reflejos de los sentimientos que Connor experimenta a diario, en un intento porque éste acepte la inminente muerte de su madre pues, en contraposición, el joven le cuenta que sueña con un precipicio por el que aparentemente deja caer el cuerpo de ella. Finalmente el protagonista acepta que contar los miedos, sacar a la luz aquello que te atormenta, es necesario en ocasiones; máxime cuando un ser querido se muestra al borde del fallecimiento. La moraleja final pone de manifiesto que no siempre existe lo bueno y lo malo en la realidad, pues prácticamente todo se encuentra en un punto intermedio.

### Las series de televisión, la ficción inmediata

La pequeña pantalla es hoy día un canal transmisor fundamental de ideas. Si a ello se une la tendencia favorecedora de la presencia del mal en sus múltiples acepciones y las especiales características técnicas y psicológicas de las que se rodea la disciplina audiovisual, el resultado final es brutal. El humanista fray Luis de León (1527-1591) preconizaba en consonancia con sus vivencias que “para hacer el mal, cualquiera es poderoso”. Una afirmación que puede vincularse a esa tendencia innata del ser humano hacia la violencia y la oposición al orden establecido. De ahí la empatía rápida que el telespectador siente por esos personajes que son capaces de hacer realidad esos mismos impulsos que cualquiera reprime, admirando por ejemplo la capacidad que el protagonista de *Breaking Bad* (2008-2013, de Vince Gilligan) desarrolla con tal de superar la enfermedad que padece cuando, para ello, lo que hace es poner a la venta un potente psicoestimulante con un fuerte poder de adicción. Una vez más, el fin parece justificar los medios aunque éstos supongan una alteración sustancial de las leyes y de los principios médico-sanitarios.

Figura 6. Cartel promocional de *Breaking Bad*



Una misma línea de adhesión-identificación que se palpa los casos del doctor Gregory House (de la serie del mismo nombre, 2004-2012, creada por David Shore), del terrorista Khaled (*El Príncipe*, 2014-2016), de James Moriarty (*Sherlock Holmes*), de Wilson Fish (*Daredevil*) o con Zoom (*The Flash*, 2014). Por su parte, Frank Underwood, protagonista de *House of cards*, ejemplifica además al político despiadado, dispuesto a cualquier cosa: desde ordenar matar a quien considere su enemigo hasta llevar a un país entero a una guerra, solo por sus propias convicciones personales.

La figura de la villana tampoco queda atrás en esta espiral de constantes presencias. En la ficción española, sobresalen en los últimos tiempos dos personajes fundamentales pertenecientes al grupo Atresmedia. La primera es la protagonista absoluta del serial *El secreto de Puente Viejo* (2011-hoy,

producida por Boomerang) y, la segunda, la lideresa de una cárcel donde prácticamente todo se mueve alrededor de sus deseos (*Vis a vis*, 2015-2016, con la producción ejecutiva de Globomedia). Francisca Montenegro es una adusta terrateniente de severos principios morales que siempre se sale con la suya, utilizando para ello cualquier tipo de argucia. Rencorosa, vengativa y cruel, desconoce el sentido de la compasión y el perdón. Ejerce el oficio de cacique absoluto en toda la comarca donde se halla la localidad que da nombre al serial, ambientado en la España del primer cuarto del siglo XIX, donde la depravación del sistema canovista conlleva que la oligarquía se adueñe por completo de las actividades del campesinado. Se escuda en su fiel capataz, Mauricio, quien además profesa fe ciega en su señora.

Por su parte, Zulema Zahir es una joven árabe capaz de desarrollar sutiles argucias junto a sus cómplices en un centro penitenciario privado donde la maldad inunda cada celda. La tergiversación de acciones, el chantaje, la extorsión e incluso el asesinato son su huella. Tal es la sobredimensión que alcanzan sus fechorías que hará que su antagonista, Macarena Ferreiro, otra joven que ha ingresado en el presidio acusada de cometer cuatro delitos fiscales, sea capaz de desarrollar en defensa propia una serie de maléficas artimañas con tal de sobrevivir.

Es justamente una metamorfosis interna en la que los escrúpulos quedan de lado y se impone la ley del más fuerte el argumento principal de la conocida *Juego de tronos* (David Benioff, 2011-hoy). Emitida por la poderosa HBO, es una fantasía dramática basada en las novelas de George R. R. Martin que se desarrolla en los continentes ficticios de Poniente y Essos. Diferentes arcos narrativos conllevan la participación de un elenco coral de protagonistas, sobresaliendo las violentas luchas dinásticas que diferentes familias nobles llevan a cabo para hacerse con el control del Trono de Hierro. Partiendo de tales premisas, en las seis temporadas rodadas y emitidas es más que evidente que la violencia campa a sus anchas por la pequeña pantalla, pues en cada escenario se exhibe un villano al que odian ‘los buenos’. De entre todos los personajes destaca quizás por su particulares métodos Ramsay Bolton, quien realiza a lo largo de la historia numerosas y crueles atrocidades.

La caracterización del personaje no deja lugar a dudas. Descrito en el segundo libro sobre el que se inspira la saga como feo, de apariencia carnosa, con grandes labios y cabellos largos y oscuros, sus apariciones están ligadas también a una vestimenta concreta: suele ir equipado por un chaleco oscuro de cuero, dispuesto sobre jubón de terciopelo y remachado en satén, con botas de color negro. Para la batalla, luce además una armadura completada con un casco rojo, asemejándose el yelmo a sus propias facciones. Una cimitarra, una daga y un cuchillo de

desollar son sus armas, aplicadas para deleitarse justamente con la tortura y los abusos físicos.

### **Los videojuegos, un universo de formas donde todo es posible**

Si nos atenemos a su definición más aceptada, se trata de un software creado para el entretenimiento y basado en la interacción de una o varias personas a partir de dispositivo electrónico. En definitiva, un juego digital interactivo que, con independencia de su soporte, es capaz de construir historias o recrear acontecimientos, sirviéndose de los mecanismos propios de la disciplina audiovisual. Como uno de los objetivos es precisamente el divertir al jugador, no suele haber cosa más altamente liberadora de endorfinas de la felicidad que destrozarse alguna que otra cosa o hacer volar otras por los aires para, así, sacar esos mismos instintos más primitivos que permanecen 'dormidos' en el subconsciente humano.

Es por ello por lo que la mayoría de videojuegos otorgan un especial protagonismo a la maldad, convertida en anzuelo para que un público adolescente al que le toca, quizás antes de alcanzar una cierta madurez intelectual, discernir entre lo bueno y lo malo<sup>19</sup>. Los desarrolladores de estos productos experimentan, al igual que cualquier otro creativo, el deseo de enriquecerse a partir de la puesta en marcha y difusión de los mismos. En un sentido 'buenista' de esta acción, podría decirse que buscan antes lucrarse de manera individual –o colectiva, si pertenece a una determinada casa comercial– antes que generar una polémica sobre el contenido del software en cuestión.

Es así como, de manera más asentada, podría decirse que entre el extenso elenco de juegos que han copado el mercado en estos últimos treinta años, hay obras de arte que consiguen mezclar una excelente narración con la profundización intelectual en valores o/y críticas, fusionando así la jugabilidad con una serie de mensajes llenos de contenido. A esa categoría podría encasillarse el recientemente lanzado *Overwatch* (2016, desarrollado por Blizzard Entertainment). 'Escondido' tras la fachada de 'juego multi-jugador masivo de tiros-pistolas –FPS: first person shooter– los escenarios cuasi cinematográficos en los que transcurren representan el mundo actual, camuflado de futuro lejano. Un estudio más profundo de ello lleva a interpretar el juego como una crítica a la sociedad actual, en especial a determinados movimientos defensores de determinadas fobias así como a las tramas económicas que mueven los hilos del mundo<sup>20</sup>.

<sup>19</sup> Las nociones básicas sobre los videojuegos han sido proporcionadas por Ismael Cobos Benjelloul. Él mismo, un adolescente especialista en este tipo de *software*, se lamenta que los juegos que tienen una mayor aceptación entre el público joven sean aquellos en los que la destrucción, el odio y la violencia son fundamentales.

<sup>20</sup> Véanse los cortos en línea:

Figura 7. Promocional con los personajes centrales de *Overwatch*



Una línea de clara intencionalidad social que igualmente se advierte en *Bioshock infinite* (desarrollado por Irrational Games en 2013). Desligado directamente de dos secuelas anteriores –existiendo incluso de la primera un juego de mesa– desarrolla en una misma línea argumental elementos de jugabilidad y estructura estética. Ambientado en 1912, el jugador está obligado a controlar a Booker DeWitt, un antiguo detective que tiene por misión rescatar a una mujer, Elisabeth, atrapada en una ciudad flotante<sup>21</sup>. Argumentos perfectamente equiparables a los del un *thriller*, en el que además pueden advertirse sutiles críticas sociales que usuarios poco avezados quizá no adviertan. El juego es, a su vez, una síntesis moralizante entre el bien y el mal, fuerzas antagónicas que histórica y continuamente chocan entre sí. Pero, en esta ocasión, el objetivo básico de la trama es poner en entredicho los roles tradicionales con los que se ha distinguido lo bueno de lo malo, y viceversa; hasta tal punto llega esa disolución de paradigmas que se hace creer que el protagonista –que parece estar movido por instintos positivos– es en realidad la ejemplificación del mal. Se trata así de establecer una realidad alterna, similar a la por otra parte tradicional confrontación social entre los poderosos y los trabajadores: todos luchan por defender sus propios y legítimos intereses, confundiendo en el desarrollo de su argumentación al propio jugador. A éste no le queda otra que volver a repensar el sentido de la realidad que le rodea, en una clave muy similar a la explicitada por la película de Bayona anteriormente citada.

Contrapuestos a este tipo de productos se encuentran aquellos otros donde, en efecto, el personaje principal es un malvado villano. De entre un masivo elenco, puede citarse una saga creada en su origen por David Jones y seguida posteriormente

<https://www.youtube.com/watch?v=UX3G9YRiIpU&t=24s>;  
[https://www.youtube.com/watch?v=A\\_u\\_Ply7HTc&t=3s](https://www.youtube.com/watch?v=A_u_Ply7HTc&t=3s);  
[https://www.youtube.com/watch?v=fr8CbjXH\\_zQ](https://www.youtube.com/watch?v=fr8CbjXH_zQ). Cada una de ellos están plagados de sutiles críticas a la sociedad actual

<sup>21</sup> Al respecto puede verse el corto sobre uno de los episodios que configuran el juego en <https://www.youtube.com/watch?v=1SLQeKwwdIM>

por Sam y Dan Houser: los *Grand theft auto* (GTA, 1997-2003). Protagonizado por distintos criminales, relacionados a lo largo del juego entre sí, el jugador ha de escoger ponerse en la piel de un narcotraficante o de un mafioso, entre otros. El objetivo fundamental es matar, puesto que las muertes de inocentes enriquecen al personaje elegido, envuelto en un modo de vida cruel y despiadado. El único freno moral lo ponen las fuerzas del orden, 'cansadas' de tantas fechorías sin castigo. Es justamente esa misma actividad la que está en el centro del popular *Assasin's creed* (2007-2015), otra serie creada por Patrice Désilets y Jade Raymond caracterizada por la acción, la aventura y los finales abiertos. El protagonista, Desmond Miles, es el último descendiente de la hermandad de los Assassins, asociación que abandona para optar por una vida pacífica, alejada del ajuste de cuentas y la violencia. Sin embargo, en 2012, la reencarnación moderna de la Orden de los Caballeros templarios lo rapta, concedora de las enseñanzas que ha asimilado el joven, obligándole a hacer uso de un dispositivo que alberga su cuerpo –el *Animus*– que le permite localizar unos artefactos –los denominados *frutos del Edén*–. El dominio de éstos, al tener un poder ilimitado, otorgará a su poseedor la posibilidad de dominar el mundo y cambiar a su antojo el destino. Finalmente, Miles es liberado por otros antiguos miembros de su hermandad, aceptando a colaborar con éstos y haciendo un uso 'colegiado' del referido dispositivo. Así, la violencia

y la muerte cobrarán protagonismos en sus futuras acciones, ajusticiando a miembros de la alta sociedad o a clérigos, poniendo así fin a las fechorías cometidas por éstos.

## A modo conclusivo

Las raíces del mal están presentes en la sociedad desde tiempo inmemorial. Su florecimiento tiene que ver con la propia evolución de la humanidad y los distintos contextos en los que ésta habita. Las filias y las fobias, los sueños y los miedos, las pasiones y los deseos insatisfechos continuarán siendo, en uno y otro sentido, el núcleo principal de las tramas audiovisuales. El modo en el que estos se plasmen y las intenciones que los creadores eximan seguirán siendo objeto estudio por diferentes disciplinas. Entre ellas, la psicología, la antropología y la historia del arte tienen mucho que decir para desentrañar así las ideas que aniden en el corazón humano; sea éste el que late bajo el pecho de un héroe anónimo, capaz de enfrentarse sin ambages al mal o el que, por el contrario, es movido por sabuesas intenciones. La narración, como elemento fundamental del entretenimiento, es la que potencia y muestra sus preferencias por quienes deben defender ciertos 'valores' frente al acoso de otras fuerzas, un tanto 'defectuosas'. El espectador, como sujeto activo que receptiona lo que ve, debe tener la suficiente capacidad para discernir lo uno de lo otro.

## Referencias

- Adams-Price, C. y Greene, A. L. (1990). Secondary attachments and self-concept during adolescence. *Sex Roles* 22, 187-198.
- Arenas, J. P. (2006). *El engaño de la mirada: del objeto al cine*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Burguess, A.: (1988). *El pequeño Wilson y el gran Dios*. México: Grijalbo.
- (1993). *Ya tuviste lo tuyo*. México: Grijalbo.
- Campbell, J. (1949-1959). *El héroe de las mil caras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Ciment, M. (2000). *Kubrick*. Madrid: Akal.
- Cohen (2006). Audience identification with media characters. In J. Bryant y P. Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment* (pp. 183-197). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- (2001). Defining identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4 (3), pp. 245-264
- Eyal, K. y Rubin, A. M. (2003). Viewer aggression and homophily, identification, and parasocial relationships with television characters. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 47 (1), 77-98.
- González Torres, J. (2009). *Emblemata Eucharistica. Símbolos animados de la iconografía cristológica y sacramental*. Málaga: Universidad.
- Igartua, J. J. (2008). Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica. *Escritos de Psicología* 2-1. Málaga: Universidad, 42-53. Disponible en: [http://www.escritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol2\\_1/escritospsicologia\\_v2\\_1\\_4identificacion.pdf](http://www.escritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol2_1/escritospsicologia_v2_1_4identificacion.pdf)[consultado el 1.06.2017]
- Konijn, E. A. y Hoorn, J. F. (2005). Some like it bad: testing a model for perceiving and experiencing fictional characters. *Media Psychology* 7, 104-144.
- Maccoby, E. y Wilson, W. C. (1957). Identification and observational learning from films. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 55, 76-87.
- Navarro, A. J. (2007). La tumultuosa década de los 70. *Cine policíaco americano de los 70 (y 2)*, in *Dirigido*, 364.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Slater, M. D. (2002). Entertainment education and the persuasive impact of narratives. En M. C. Green, J. J. Strange y T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact. Social and cognitive foundations* (pp. 157-181). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Slater, M. D., Rouner, D. y Long, M. (2006). Television dramas and support for controversial public policies: effects and mechanisms. *Journal of Communication*, 56(2), 235-252.
- Vorderer, P. (2006). Motivation. In Bryant, J. y Vorderer, P. (Eds.), *Psychology of entertainment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zillmann, D. (2000). The coming of media entertainment. In Zillmann, D. y Vorderer, P. (Eds.). *Media entertainment. The psychology of its appeals*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1-20.
- Zimbardo, P. G. (2011). *El efecto Lucifer: el porqué de la maldad*. Barcelona: Espasa.



## NUEVAS ESTÉTICAS. VIEJAS POÉTICAS

### Aproximación al rastro de la influencia de la pintura en la imagen actual

New aesthetics. Older poetics

Approach to the trace of the influence of painting into the image

PILAR IRALA-HORTAL

Universidad San Jorge, España

---

#### KEY WORDS

*Visual Culture  
Photography  
Collective imaginary  
History of Painting*

#### ABSTRACT

*Throughout history, photography and painting advance together and, in most cases, especially in the first decades, they intersect and influence each other. The influence of photography on painting in the last third of the 19th century and vice versa has been studied from different perspectives. Also in the 21st century, photography looks again at the great painters of art history to inspire themselves, look for models, create metaphors and, ultimately, look at the roots of visual creation for the creative and aesthetic path to follow. In this article we expose some examples.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Cultura visual  
Fotografía  
Imaginario colectivo  
Historia de la pintura*

#### RESUMEN

*A lo largo de la historia, fotografía y pintura avanzan a la par y, en la mayoría de las ocasiones, sobre todo en las primeras décadas, se entrecruzan e influyen recíprocamente. Se ha estudiado desde diferentes enfoques la influencia de la fotografía en la pintura del último tercio del siglo XIX y viceversa. También en el siglo XXI la fotografía vuelve a mirar a los grandes pintores de la historia del arte para inspirarse, buscar modelos, crear metáforas y, en definitiva, buscar en las raíces de la creación visual el camino creativo y estético a seguir. En este artículo exponemos algunos ejemplos.*

Recibido: 25/09/2017

Aceptado: 27/11/2017

## Introducción: pintura y fotografía, los inicios de un idilio

A lo largo de la historia, fotografía y pintura avanzan a la par y, en la mayoría de las ocasiones, sobre todo en las primeras décadas, se entrecruzan e influyen recíprocamente. El arte, sobre todo la pintura, va a utilizar reiteradamente a la fotografía como modelo, por ejemplo Delacroix la usó abundantemente para puntos de vista<sup>1</sup>, aunque lo hiciera a "hurtadillas" como afirma Juan Pando (1994: 375).

Por otro lado, se ha estudiado desde diferentes puntos de vista tanto artísticos, como sociales y económicos la influencia de la fotografía en la pintura del último tercio del siglo XIX. La importancia que para los impresionistas y los posimpresionistas tuvo la nueva técnica que reproducía la realidad es patente en diferentes cuestiones plásticas y estéticas. Pero, curiosamente, en el siglo XXI, la fotografía va a volver a mirar a la pintura, en concreto, a los grandes pintores de la historia del arte para inspirarse, buscar modelos, crear metáforas y, en definitiva, buscar en las raíces de la creación visual el camino creativo y estético a seguir.

### Objetivo de la investigación

El objetivo de la presente investigación es exponer, desde una primera aproximación al tema, cómo algunos fotógrafos actuales miran hacia el pasado, en concreto, hacia la historia de la pintura barroca para inspirarse bien técnicamente, bien temáticamente o desde el planteamiento estético.

Se manifiesta así uno de los rasgos de la cultura posmoderna que aún no hemos abandonado: el devenir histórico está presente en un continuo *ahora* de referencias, *remakes*, homenajes, inspiraciones y recuerdos a veces solo estéticos, otras veces desde una sólida defensa de una forma de ser en el arte y de hacer arte.

No solo es una aproximación estética, también lo es temática. Géneros pictóricos tradicionales como el retrato (que no el autorretrato), el paisaje (descriptivo o emotivo) y las naturalezas muertas (hoy con un nuevo subgénero denominado *food photography*) adquieren nueva fuerza, coherencia plástica, y carga emotiva cuando se hacen desde la perspectiva de la fotografía actual.

En la presente comunicación presentaré ejemplos de esta tendencia o recuperación e inspiración en la historia de la pintura ejemplificando con obras del género de retrato y del bodegón, más adelante se ampliará la investigación a otros géneros fotográficos.

<sup>1</sup> Susan Sontag hace varias referencias a Delacroix y a su interés por la fotografía. Este pintor se quejaba de la tardanza con la que había llegado el invento y escribió varias veces sobre él (1996: 115).

## Metodología de la investigación

La metodología de investigación ha estado condicionada por el enfoque cualitativo del presente trabajo. Se ha realizado en primer lugar la revisión de la literatura científica sobre la historia de la pintura, específicamente sobre los géneros tratados en la investigación, y específicamente en el periodo barroco. La búsqueda se ha centrado en las publicaciones sobre el caso español y holandés mayoritariamente, por ser estos los países donde se desarrollaron dos de los estilos barrocos que más han influido en artistas posteriores, tanto pintores como fotógrafos.

A continuación, se ha realizado la misma revisión sobre la fotografía contemporánea, no solo en los géneros seleccionados, sino también respecto al fenómeno de la copia y *remake* como actividad propia de la cultura y la creación posmoderna, tal y como afirma Maribel Castro (2012).

Con ambas revisiones se han podido establecer las guías básicas de las relaciones entre la pintura y la fotografía y, una vez establecidas las conexiones estéticas y poéticas entre los géneros de retrato y bodegón y entre los pintores barrocos y los fotógrafos actuales se ha procedido a la búsqueda de imágenes que ejemplificaran claramente las características establecidas.

## El Gran Arte en la fotografía

### A) Último tercio del siglo XIX

La importancia que para los impresionistas y los posimpresionistas tuvo la fotografía puede verse tanto en elementos poéticos como estéticos. El profesor Antonio González explica cómo el impresionismo transformó en enseñanzas creativas las aportaciones de una técnica tan vinculada a la documentación de la realidad, y no al arte, al menos inicialmente (González, 2004, s/p).

Entre las cuestiones estéticas nuevas que la pintura introduce al fijarse en la fotografía se encuentran: el tratamiento de las luces y de las sombras, sobre todo en lo que se refiere a las texturas; también se introducirán novedades respecto a los planteamientos de las perspectivas y de los planos, ya que ahora comenzarán a aparecer escenas cortadas, como en los encuadres selectivos de la fotografía; además, se abandona el punto de vista clásico, el que sitúa al espectador enfrente de la escena y supone una mirada más estática<sup>2</sup>; y los temas comenzarán a introducir elementos relativos a un momento fugaz y anecdótico más relacionado con la mirada espontánea del fotógrafo, como hará Degas.

Por su parte, en la fotografía se desarrolló el pictorialismo, técnica con la que los fotógrafos

<sup>2</sup> Begoña Cabeiro habla de picados y contrapicados (2009: 3). También hablan sobre estas novedades Monterroza y Valencia (2010: 126-127).

introducían elementos tomados de la pintura. No solo se trató de algo estético, sino también técnico. Para ellos no era una "sumisión" sino una "fusión", como afirma Juan Pando (1994: 373). Los fotógrafos-artistas buscaron la manera de alejarse de la mecanización y de los automatismos de la cámara fotográfica por medio de técnicas más artesanales con las que consiguieron, incluso, la obra de arte única,

Para conseguir este alejamiento del realismo fotográfico y, por tanto, del inicial espíritu mimético que tenía la técnica fotográfica, los fotógrafos pictorialistas realizaron todo tipo de manipulaciones en la toma y/o en el revelado para acercarse todo lo posible a los efectos pictóricos. Luis Castelo aporta alguna de las técnicas que estos fotógrafos-pintores usaron: "platinotipias, bromóleos, carburo, gomas bicromatadas, etc. [Así como el uso de] brochas, agua a presión o bien [manipulación] con los dedos " (2000: 39-40).

Como explica La Atra Bilis, se desarrollaron dos vertientes del pictorialismo: la que se interesó especialmente por las cualidades de las texturas, los "flouistas", y los detallistas, más interesados en una fotografía enfocada y en detalle (Bilis, 2014, s/n). En ambos casos con un marcado estilo teatral en las composiciones, ampuloso y escenográfico. Así, la fotografía pictorialista no solo se fijó en un género o estilo pictórico, sino que según Bilis se pueden encontrar influjos del realismo y del naturalismo en algunas de estas fotografías, pero también del simbolismo y, según esta autora, también sobre del prerrafaelismo (2014: s/n).

Freund explica cómo los fotógrafos de la segunda mitad del siglo XIX intentaban imitar en todo a los pintores, sobre todo aquellos de trazo más preciso como Delaroché (1993: 63). Trataban de incorporar las poses, los fondos, los gestos, los colores y la cuidada composición pictórica a sus fotografías. Si "el pintor procuraba hacer de su pintura una descripción de la historia. El fotógrafo creía en la obligación de seguir al pintor por esa vía" (Freund, 1993, 64).

## **B) El poso de la Historia del Arte en la creación actual**

Cuando hablamos de la influencia de la pintura, de sus características y de su estética, en la creación fotográfica nos referimos a las cualidades poéticas o creativas, respecto a la estética generalmente, que una obra o fotógrafo determinado presentan y que están tomadas o inspiradas en un conjunto de características (más o menos imitativas) tomadas de la historia de la pintura, generalmente de sus épocas más sublimes, como es el caso del arte barroco.

Muy habitualmente no se trata solo de una cuestión visual, sino también de una postura ante el arte, la creación y el artista que parte del posmodernismo y la postfotografía para admitir

abiertamente que no se avergüenza de las aportaciones de la historia de la pintura. No es una imitación. Es más, estos fotógrafos parten conscientemente de los grandes pintores y obras de la historia del arte para actualizar no solo sus aportaciones estéticas, sino también sus significados profundos (los creativos, pero también los sociales o políticos en muchas ocasiones).

De hecho, como afirma Maribel Castro en su artículo sobre el *remake*, una serie de propuestas fotográficas actuales "hacen uso de un stock de imágenes preexistentes (especialmente procedentes de la Pintura), reelaborándolas con nuevos enfoques que expresan además un compromiso con el presente" (2012: 5).

Este fenómeno se produce dentro de la posmodernidad, cuando algunos de los pilares tradicionales más consolidados cayeron. Entre estos pilares se encuentran la idea de autor genial, de originalidad o de genuinidad. Además, esta era posmoderna tiene entre sus características la confusión de géneros, la mezcla de técnicas y la simbiosis de estilos.

Por otro lado, en la posmodernidad el papel del espectador es fundamental. El artista suele contar con que su obra se va a recibir, a leer, a interpretar en un acto interactivo en el que el espectador tiene un rol de acción y no de mero receptor. Es, por tanto, el espectador el que da el significado final, el que cierra la obra. Cuántas más referencias tenga la imagen más significados profundos sugerirá, aunque también más tiempo de lectura necesitará el público para profundizar completamente.

Para conseguir conectar con el espectador y que este se involucre en la imagen y profundice en ella con su mirada (es decir, más allá de la vista superficial) es necesario que le conmueva. El espectador debe "meterse" en la historia de esa fotografía para iniciar el recorrido reflexivo que vaya más allá de la superficie de la imagen y haga una simbolización psicológica personal y colectiva. Solo de esa manera la fotografía trascenderá de lo enunciado a lo explicado.

Así, los autores y obras que se analizan a continuación han de ser leídas teniendo en cuenta las cuestiones arriba planteadas, a las que hay que sumar la cultura visual actual y el archivo visual del imaginario colectivo conformado y heredado a través de los siglos tanto de la historia del arte (incluyendo las culturas antiguas y las mitologías), como de los medios de comunicación visual como el cine o la publicidad, e incluso de la literatura.

Respecto a las épocas histórico-artísticas más revisitadas, serán el Clasicismo y el Barroco dos de las más influyentes en la actualidad y que se pueden rastrear con cierta facilidad en la creación. Quizás porque la era de la posmodernidad es la del avance del individualismo y es precisamente en el Barroco cuando se profundiza en la individualización del ser (que ya comenzó en el Renacimiento) y es hacia el

XVII cuando se llega a la "mitificación de la persona", equiparando su poder e importancia al de mitos de la Antigüedad (Triadó, 1994, 46).

Además, en el Barroco también se da paso a una potente burguesía, sobre todo holandesa como explica Triadó, que "pretende convertir su mundo en tema de la obra de arte" (1994: 46). Y así los géneros y temas de la pintura incluirán no solo bodegones o paisajes, sino también retratos tanto individuales como grupales, con estilos más realistas que las obras encargadas desde la monarquía. De hecho, las diferencias de estilo en el género del retrato han brotado simultáneamente, y por consecuencia de, los avances sociales, culturales e incluso políticos.

Por otro lado, el Barroco y el Rococó introdujeron en el arte novedades, no solo estilísticas, sino de planteamientos que iban más allá de lo temático o estilístico, como cierto erotismo, la importancia de la belleza, a veces desde una postura de frivolidad, la teatralidad, el interés por lo mundano y pagano e incluso lo exótico. Una de las corrientes más importantes de este periodo es el naturalismo cuyas características son un realismo tenebroso y simbólico apoyado fundamentalmente en el claroscuro (Triadó: 1994).

Quizás por todo ello los periodos de la historia del arte que han tenido más impronta, o que han sido más revisitados en la fotografía actual son el Clasicismo y, sobre todo, el Barroco. Probablemente esto es así porque sus imágenes y estilos, sobre todo gracias a obras pictóricas cumbre, han quedado en nuestro subconsciente visual colectivo grabado más profundamente y, de alguna manera, todos los compartimos en nuestro subconsciente occidental.

### *Retrato*

Los retratos han servido tradicionalmente para representar y conmemorar. Era el género más evidentemente destinado a los reyes y a la aristocracia, aunque esto cambió con el nacimiento de la burguesía que buscaba equipararse en importancia social, política y cultural a la élite más antigua.

Cuando en el siglo XIX la burguesía industrial alcanzó determinadas cotas de poder y representación política y social el retrato descendió hasta sus encargantes, tanto en pintura como, sobre todo, en fotografía, el nuevo gran invento de una modernidad que se acercaba rápidamente.

En todo caso, y al menos hasta las vanguardias, el género del retrato se caracterizó, con diferencias estilísticas por autor, época y país, por su grandiosidad (a veces grandilocuencia), por ubicar a la figura retratada en un lugar central del cuadro, por sus vestiduras ricas a la altura de su protagonismo social e histórico y por el uso de atrezos, en ocasiones con fuerte carga simbólica.

Podían estar ambientados en un interior o en un exterior, en la casa o palacio, en los grandes campos que dominaban, en vistas urbanas o en grandes

batallas o actos históricos, pero siempre el protagonista representaba la máxima autoridad de su clase, belleza idealizada, aplomo e inteligencia, o al menos, cultura. Si pensamos en el retrato burgués, sobre todo del barroco holandés, Triadó afirma que tiene un "sentido de autocomplacencia" (1994: 80).

En la época barroca la llegada del realismo y, sobre todo del naturalismo, introdujo nuevas fórmulas para el retrato, con tipos humanos sin idealizar, fondos neutros y oscuros, y ropajes pobres.

Una de las fórmulas más destacadas de la pintura barroca en general, y el retrato en particular, es el tratamiento de la luz, del que Caravaggio fue renovador. Se usan uno o varios focos de luz dentro del cuadro para destacar los personajes, objetos o acciones más importantes, dejando el resto en sombra o semisombras. Triadó denomina a esta iluminación "luz conceptual" (1994: 86), nosotros añadimos "simbólica", por su capacidad de transmitir mensajes y segundas lecturas.

Uno de los fotógrafos actuales que más profundamente evidencian el aprendizaje de la historia de la pintura, tanto en tipos humanos, como en poses, gestos, luces y colores es Pierre Gonnord. En su obra se puede trazar una línea directa que le une con obras de Ribera, quien estuvo influido a su vez por el tenebrismo naturalista de Caravaggio.

Gonnord se ha especializado en retrato y en sus obras se ve la influencia del tratamiento de la luz barroca, algo tenebrosa, en donde la figura se hunde y a veces parece desvanecerse entre ella y el fondo. El plano de medio cuerpo o tres cuartos también recupera una de las fórmulas más usadas en la historia de la pintura. Sus imágenes son más que realistas, naturalistas, con personas que la sociedad podría considerar marginadas, desconocidos trabajadores, obreros, diferentes etnias y con los rasgos propios de una vida dura (figura 1). Además, el gran tamaño de las obras de Gonnord también remite directamente a los grandes formatos clásicos

Según Susana Calvo "se atribuye a José de Ribera el inicio en España de la moda de representar a los filósofos antiguos como desharrapados que muestran así su decepción y su desapego por el mundo, algo que se adaptaba muy bien a su estilo naturalista" (2008: s/n). Es decir, que tomar como modelos de los retratos a personas alejadas de la alta sociedad es algo que parte también del siglo XVII (figura 2).

Figura 1. Pierre Gonnord, Abel, Serie Utópicos, 2006.



Fuente(s): adaptado de Galería Juana de Aizpuru, <http://juanadeaizpuru.es/artista/pierre-gonnord/>,

Figura 2. José de Ribera, Demócrito, 1630.



Fuente(s): adaptado de Museo del Prado, <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/democrito/eb5f6aeb-ae96-40ff-a401-7dc415664189>

Pero Gonnord, además de volver la mirada hacia Ribera y aprender de su arte, también lo hace con otros pintores barrocos. Son significativos también los paralelismos visuales como Velázquez. Aunque son muy habituales en el pintor español los retratos de cuerpo entero y colocación del cuerpo hacia la derecha, también encontramos ejemplos de medio cuerpo o busto, en posición con giro desde la izquierda. El plano del retrato, el giro del rostro, la mirada directa, todos son elementos característicos del barroco velazqueño y también de Gonnord.

Otra fotografía influida por las luces barrocas, los fondos neutros, las posiciones y las miradas de los retratados es Desiree Dolron en su serie *Xteriors* (2001-2007). En este trabajo puede apreciarse con facilidad la influencia de los maestros holandeses barrocos, sobre todo en el tratamiento de la iluminación. Las imágenes transmiten una sensación de reconocimiento de la imagen, no en vano el barroco holandés, en el que se inspira, es uno de los más destacables de la historia del arte y entre sus pintores más famosos se encuentra, por ejemplo, Vermeer a cuyas obras nos remite *Xteriors*.

Así, Dolron usa los tonos suaves, las composiciones con un foco de luz iluminando los rostros, las posturas con planos que parten del busto con mirada frontal o la colocación de la protagonista frente a una ventana. Otro elemento destacado de las fotografías de Dolron es la sugerencia de serenidad y silencio que transmiten las figuras y los espacios. Las mujeres se envuelven de un aura misteriosa donde los espacios, con fondos enigmáticos sin muebles, con largos pasillos y ventanas que no nos dejan ver el exterior.

Dolron, nacida en Haarlem (Holanda) parece conocer muy profundamente la pintura del siglo XVII de su tierra natal. Los recursos citados anteriormente se encuentran en los pintores holandeses barrocos. Además, el tipo de mujer elegido, aunque modernizado en cuanto a ropa y peinados, son de una serenidad en rostro y mirada muy particular. Esa calma, casi misteriosa, a veces siniestra, es el ingrediente actual que se superpone, se mezcla y se difumina entre los aires pictóricos (figura 3 y 4).

Figura 3. Desiree Dolron, Xteriors II, 2001-2007



Fuente(s): adaptado de Desiree Dolron,

<http://www.desireedolron.com/-/Photography/2/2>

Figura 4. Johannes Vermeer, La joven de la perla, h. 1665-1667



Fuente(s): adaptado de JotDown,

<http://www.jotdown.es/2015/04/las-cuarenta-mujeres-mas-guapas-de-la-historia-de-la-pintura/>

A Desiree Dolron se la ha relacionado estéticamente con diferentes artistas holandeses y del norte de Europa. La propia fotografía explica el génesis de algunas de sus decisiones estéticas.

Además de Vermeer, le ha influido Rembrandt a quien homenajea en una de las imágenes de la serie que recuerda a *La lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp* (1632)-

### Bodegón

Otros géneros de la fotografía actual también bucean en el pasado pictórico para extraer modelos, guías visuales o inspiración. Además del retrato, el género del bodegón o naturaleza muerta no es solo uno de los más importantes de la historia de la pintura, sino que en el ámbito fotográfico ha adquirido en los últimos años una fuerza, interés artístico y ejercicio profesional renovado.

El interés por este género es muy antiguo. Desde las culturas griegas o egipcias el gusto por representar los alimentos ha sido un continuo en la historia del arte. Las temáticas no solo se han centrado en las frutas y verduras, sino también los sacrificios animales, los pescados y, por supuesto, el vino, el pan y los dulces. Entre los bodegonistas destacados de la historia del arte se encuentran Pieter Claesz, Clara Peeters, Zurbarán, Sánchez Cotán o Willem Claesz Heda, entre muchos otros.

De forma recurrente a los bodegonos tanto pictóricos como fotográficos se les han añadido otros elementos como las flores o los artículos de menaje. Estos elementos vienen a completar la información que ya por sí misma nos ofrecen las composiciones de alimentos. Y esto es así porque este género, lejos de ser meras obras decorativas, nos transmiten cuestiones importantes sobre la vida de las épocas y culturas que las crearon, no solo sobre su alimentación, sino también sobre modas, vestimentas o relaciones sociales.

En el ámbito de la fotografía, el género del bodegón se ha comenzado a conocer más por el nombre de *food photography* en los últimos años y su nuevo protagonismo tanto en los fotógrafos creativos como publicitarios es evidente tanto en el cuidado de las tomas, como en los atrezos, las luces, los planos y los colores. Bien en redes sociales, como Instagram, como en libros especializados, este género es quizás uno de los más cuidadosamente tratados por el fotógrafo. Existen además estilos muy concretos para trabajar este género.

Los fotógrafos especialistas en la fotografía gastronómica trabajan dentro de los límites de su propio arte, o trabajan para empresas editoriales o propias. Esta circunstancia ha permitido que las obras de estos fotógrafos gastronómicos sean, en ocasiones, más conocidas que incluso las de otros géneros.

Figura 5. Juan Sánchez Cotán, Naturaleza muerta con perdices, verduras y frutas, 1602



Fuente(s): adaptado de Juan Sánchez Cotán, Web GallerY of Art,

[https://www.wga.hu/art/s/sanchez/cotan/still\\_li.jpg](https://www.wga.hu/art/s/sanchez/cotan/still_li.jpg)

Figura 6. Zaira Zarotti, A Taste of Autumn, copyright 2017



Fuente(s): adaptado de Zaira Zarotti,

<http://www.zairazarotti.com/a-taste-of-autumn-with-a-bowl-of-velvet-pumpkin-cream-and-a-tale-about-venice/>

Los bodegones fotográficos actuales pueden clasificarse estilísticamente en dos líneas visuales: los que trabajan el escenario con colores y luces de baja intensidad (oscuros), y los que lo hacen en alta intensidad (blancos). Es la primera vía la que tiene un mayor anclaje con los bodegones de la historia de la pintura, sobre todo barrocos.

Continuando con la tradición del bodegón y naturaleza muerta de la historia de la pintura, también en fotografía los elementos que pueden formar parte de la composición son muy variados. No solo incluyen frutas o verduras, sino también carnes y pescados (crudos o cocinados), postres y bebidas como zumos o licores. Además, pueden aparecer personas sirviendo o comiendo, pero generalmente solo se ven las manos o los brazos. También pueden aparecer los platos acompañados de menaje de diferentes características donde adquieren importancia las mesas, generalmente vestidas, así como las alacenas y tarros (figuras 5 y 6).

Lo más habitual en la pintura histórica es que los planos sean frontales, y no abundan las tomas a nivel o cenitales, que sí podemos ver en la fotografía actual. En todo caso, en la *food photography*, sí encontramos fotógrafos que un evidente estilo de carácter visual anclado en la historia de la pintura, con imágenes en tonos oscuros y luces bajas, tomas frontales, con primeros planos y planos medios, en escenas de varios elementos relacionados por el tipo de alimento y con un cuidado atrezo:

Además, es común la aparición de personas en la escena. En la pintura clásica pueden estar cocinando (figura 7) o sentados a la mesa, por ejemplo con una copa en la mano. Igualmente la fotografía usa la presencia de la figura, muy generalmente cocinando o decorando, cortando pan o sirviendo y en muchas imágenes hay conexiones visuales con la historia de la pintura evidentes en la composición, el gesto, el plano o la acción que se realiza (figura 8).

Figura 7. Vermeer de Delft, La lechera, 1658-60



Fuente(s): adaptado Universidad Francisco Marroquín, <https://educacion.ufm.edu/jan-vermeer-la-lechera-oleo-sobre-tela-1660/>.

Figura 8. Eva Kosmas, Sin título, copyright 2017



Fuente(s): adaptado de Eva Kosmas, <https://www.flickr.com/photos/27787080@N07/24606430950/in/dateposted-public/>.

## Conclusiones

La conclusión más importante y clara a la que hemos llegado es que el pasado visual está presente en la creación actual de la imagen. No se trata de una burla, una imitación o una copia, sino de una elección creativa y estética libre y consciente.

Así, nos damos cuenta de que la creación fotográfica actual continúa mirando hacia los grandes maestros de la historia de la pintura. En la época de la resaca posmodernista la copia, el remake, la imitación o la inspiración en el pasado artístico no es una práctica aislada.

Algunos de los fotógrafos que más cuidado ponen en una determinada calidad estética y poética miran a la pintura del pasado, como por ejemplo hacia el barroco, no tanto con la admiración del discípulo que mira al maestro desde un sentimiento de inferioridad, sino desde la madurez creativa del aprendizaje consciente y desde las herramientas técnicas e intelectuales del presente.

Los ejemplos aquí propuestos y el análisis de las posturas desde la estética revisionista no son tanto homenajes al pasado, sino reelaboraciones, en ocasiones muy cuidadas y personales, de los recursos técnicos (planos, iluminación, gestos...) y estéticos (calidad de las sombras, espacios misteriosos, tipos de modelos elegidos...) que con su mero uso afirman varias cuestiones sobre nuestro presente.

Otra cuestión que comportan estas fotografías es que se ofrece al espectador una serie de imágenes de profundo calado visual, con recuerdos a tipos y estereotipos del pasado para cuya comprensión plena el público tendrá que hacer un esfuerzo de conexión. Y, aunque este ejercicio intelectual de recordar el pasado pictórico será un trabajo personal del público, parte en todo caso de un archivo visual colectivo que se ha formado con el paso de los siglos, sobre todo con las aportaciones de la historia de la pintura, y que en la actualidad está vivo gracias a la fotografía, el cine, el cómic o la publicidad, entre otras vías de comunicación visual.

Por todo ello nos podemos atrever a vaticinar que el recuerdo, imitación y aproximación a la historia de la pintura nunca morirá, ya que forma parte de nuestra cultura contemporánea no solo a través de sus artefactos originales, sino a través de las obras que en la posmodernidad los citan y revisitan continuamente.

## Agradecimientos

La presente investigación se ha realizado con bajo con el apoyo del grupo de investigación de referencia Observatorio Aragonés de Arte en la Esfera Pública (Universidad de Zaragoza).

## Referencias

- Baeza, P. (2007). *Por una función crítica de la fotografía de prensa*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Barthes, R. (2002). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Bilis, L. A. (2014). El pictorialismo y prerrafaelismo en la fotografía de finales del siglo XIX: un modelo para la mimesis subjetiva de las texturas. *La Atrabilis*. Recurso online <https://laatrabilis.wordpress.com/2014/06/19/el-pictorialismo-y-prerrafaelismo-en-la-fotografia-de-finales-del-siglo-xix-un-modelo-para-la-mimesis-subjetiva-de-las-texturas/>
- Cabeiro, B. (2009). Pintura y fotografía. El diálogo entre dos lenguajes. *Revista Almiar*, 45(marzo-abril), 1-11.
- Calvo, S. (5/8/2008). Filósofos y bufones. *Centro Virtual Cervantes, sección Claroscuro*. Madrid: Museo Nacional del Prado. Recurso online [http://cvc.cervantes.es/el\\_rinconete/anteriores/agosto\\_08/05082008\\_02.htm](http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/agosto_08/05082008_02.htm)
- Castelo, L. (2000). Pictorialismo, soportes y lo digital. *Universo Fotográfico*, año II(2), Universidad Complutense de Madrid, 29-46.
- Castro, M. (2013). Repeticiones y revisiones: el remake en la fotografía construida. *Fotocinema. Revista científica de Cine y Fotografía*, 6, 5-41.
- Dubois, P. (1994). *El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Barcelona: Ed. Piados.
- Freund, G. (1993). *La fotografía como documento social*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- González, A. (2004). *La visión fotográfica en la Pintura. Impresionismo y fotografía*. Recurso online: <http://www.aloj.us.es/galba/MONOGRAFICOS/LOFOTOGRAFICO/Preliminar.htm>
- Luna, J. (2009). *El bodegón español en el Prado: de Van der Hamen a Goya*. Madrid: Museo Nacional del Prado.
- Monterroza, Á. y Valencia, N. (2010). La fotografía y la pintura impresionista: un caso de relación arte-tecnología. *Revista Ciencia, tecnología, sociedad*, 2(abril), 125-131.
- Rico, G. M.<sup>a</sup> (2013). Hiperrealismo pictórico y su evolución ligada al avance fotográfico. *Estudios sobre Arte Actual*, 1, s/n. [http://estudiosobrearteactual.com/wp-content/uploads/2015/02/13\\_1.pdf](http://estudiosobrearteactual.com/wp-content/uploads/2015/02/13_1.pdf)
- Rosler, M. (2007). *Imágenes públicas. La función política de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sontag, S. (1996). *Sobre la fotografía*. Barcelona: Editorial Edhasa.
- Pando, J. (1994). Pintura y fotografía en el alba de sus vanguardias: Sumisiones, fusiones y revoluciones. *Espacio, Tiempo y Forma*, serie VII, Historia del Arte (7), 365-382.
- Tisseron, S. (2000). *El misterio de la cámara lúcida: fotografía e inconsciente*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Triadó, J. R. (1994). *Historia del Arte Barroco*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Vilches, M. (2013). Pintura y fotografía: límites difusos. *Arte y movimiento*, 9(diciembre), 41-51.

GLOBAL  KNOWLEDGE  
ACADEMICS

