

De las figuras sintéticas

Of the synthetic figures

Adsuara, Alberto

ESAD. Escuela Superior de Arte y Diseño

PALABRAS CLAVE

Figura, representación, modelado 3d, imagen sintética.

RESUMEN.

Análisis de la imagen sintética y de las intenciones de sus productores con el abandono de los cauces de reconocimiento habituales de los circuitos artísticos. Lo que parece interesar a los nuevos creadores de imágenes sintéticas ya no es la realidad y su posible dislocación, sino el fin mismo de esa realidad, su final, su desaparición. Para lograr sustituir la realidad por "otra cosa", recurren, paradójicamente, a un paradigma perceptivo/representativo que parecía periclitado, el hiper-realismo. Solo que en este caso se trata de un hiperrealismo de lo inexistente, un hiperrealismo fantástico, y lo hacen desprovistos de compromiso -crítico- alguno y desprovistos de angustia alguna, la que desapareció con la sustitución definitiva de la Metafísica por la Tecnología (en la Era Digital).

KEY WORDS

Figure, representation, 3d modeling, synthetic image.

ABSTRACT

Analysis of the synthetic image and the intentions of its producers with the abandonment of the usual recognition channels of artistic circuits. What seems to interest the new creators of synthetic images is no longer reality and its possible dislocation, but the very end of that reality, its end, its disappearance. In order to replace reality with "something else", they resort, paradoxically, to a perceptive / representative paradigm that seemed to be periled, hyper-realism. Only in this case it is a hyperrealism of the non-existent, a fantastic hyperrealism, and they do so devoid of any critical-commitment and devoid of any anguish, anguish that disappeared with the definitive replacement of Metaphysics by Technology (in the Digital Age).

Figura Vs. Cuerpo

Figura sería, en principio y según la RAE, la “Forma exterior de un cuerpo”. Así, más allá de los usos que puedan dársele desde la música y la geometría, figura es un concepto que hace referencia a la forma en su relación con el cuerpo, estando la forma vinculada al concepto de superficie o de exterior, y entendiendo el cuerpo como un sólido que ni siquiera es necesariamente humano. Otras de sus posibles acepciones se hace cargo de las invariables de la anterior para hacer referencia a otro uso habitual del término; Figura: “Estatua o pintura que representa un cuerpo de hombre o animal”.

En cualquier caso, el término figura adquiere su consistencia léxica en los mismos usos habituales, mientras que el término cuerpo termina siendo, a poco que nos descuidemos, un término bastante más complejo, ambiguo y por tanto conflictivo, pues sirve igual para referir a las partes de un todo que para referir al mismo todo; puede ser también “Talle o aspecto personal” o “Parte material de un ser humano” al mismo tiempo que también “Conjunto de personas que forman una comunidad (cuerpo de bomberos)” o “Cada una de las partes consideradas unidas a una principal”.

La cuestión es que ya casi nadie habla de la figura en atención a un posible género artístico pictórico; sería una -anacrónica- forma de trivializar el Arte a partir de distinciones demasiado convencionales, restrictivas y reductivas; sería como restarle a la Obra su aspecto más conceptual (y vinculado a un texto, a una teoría), el que sin duda necesita cualquier producto para ser -considerado- Obra de Arte¹. Sin embargo el cuerpo es eso que seduce a tantos artistas y a lo que tanta atención prestan los estudios culturales, que llevan hablando de él cerca de 30 años de forma incansable, quizá debido a sus posibilidades vinculadas a la corrección política: feminismos, sida, reivindicación gay, queer, transexualidad, problemas de identidad, de género...

La figura, pues, no es sólo el cuerpo, aunque todo cuerpo conforme una figura en tanto que imagen. Figura es también, recordemos, “Forma exterior de un cuerpo por el cual se diferencia de otro” (imagen). En efecto, figura es de un cuerpo lo que vemos (imagen), pura exterioridad, puro aspecto, y por eso lo es de igual forma una estatua de yeso, que una gárgola con forma de mantícora, que uno de los extraños seres aparecidos en El Jardín de las Delicias del El Bosco, pero también la imagen retiniana de nuestro vecino sacando la basura o ese fotograma en donde vemos a James Stewart haciendo de Scottie.

¹ Quizá ahora (desde 2008, después de la caída de Lehman Brothers, la asimilación de las RRSS y la implosión de la Historia del Arte en tanto que disciplina ordenadora y generadora de *un* sentido) sea menos discutible que nunca el aserto que asume que “Arte no es sino lo que la Institución Arte señala”. Dickie, G. (2005)

Lo grotesco de lo inexistente

Como apunta Beatriz Fernández Ruiz en *De Rabelais a Dalí* (2004), ya en 1775 Wieland distingue tres tipos de caricaturas: “las genuinas”, donde el pintor reproduce la naturaleza deforme tal como la encuentra; “las exageradas”, donde se aumenta la deformación de manera análoga a la naturaleza y “las meramente fantásticas” o también llamados “grotescos”, donde al artista ya no se ocupa de la verdad y la semejanza y se entrega totalmente a la imaginación y al absurdo.

Así, y por ir al asunto que nos ocupa, lo que interesa a los nuevos creadores de imágenes sintéticas ya no es la realidad y su posible dislocación (que simbolice el compromiso con la humanidad a la manera del artista/genio devenido de Diderot), sino el fin mismo de esa realidad, su final, su desaparición. Para ello, es decir, para lograr sustituir la realidad por “otra cosa”, recurren, paradójicamente, a un paradigma perceptivo/representativo que parecía periclitado, el hiper-realismo. Sólo que en este caso se trata de un hiperrealismo de lo inexistente, un hiperrealismo fantástico, valga la paradoja. Y lo hacen desprovistos de compromiso -crítico- alguno y desprovistos de angustia alguna, la que desapareció con la sustitución definitiva de la Metafísica por la Tecnología (en la Era Digital). A los nuevos creadores de imágenes sintéticas no les interesa el presente por vulgar y no les interesa el pasado por aburrido, a no ser como referencia formal acrítica; sólo les interesa el futuro, precisamente debido a la carga de deseo que contiene ese su nuevo motor vital, la Tecnología.

Sus creaciones, en tanto que textos artísticos, son productos de la experiencia y por ello deberían ser objeto de atención y análisis. Pues ¿qué son los textos artísticos sino actos que tratan de escribir la experiencia? “El texto no puede por más tiempo seguir siendo identificado con –reducido a- discurso: el texto es el espacio de la experiencia del lenguaje para el sujeto. [...] Pues bien, el texto, además de depósito de significación, debe ser concebido como el espacio de ese encuentro con ciertas imagos, deseables o indeseables pero que en cualquier caso confrontan nuestro deseo y resultan en sí mismas inarticulables”. No le falta razón a González Requena (2003) cuando, en el límite, afirma “concebimos los textos como los ámbitos materiales donde se conforman –más exactamente: donde se producen- los sujetos”. Lo que ante todo queda claro en las premisas del intento de formular una Teoría General del Texto es que el discurso (con todas sus vinculaciones al sistema semiótico) no es suficiente para abordar un texto artístico, pues con él sólo se da cuenta de un solo registro, el que hace posible, “tan solo”, la comunicabilidad, la inteligibilidad. Pero el texto no sólo es

un tejido de significaciones, es también el espacio de lo imaginario que funda la deseabilidad.²

Terribilità y Capriccio

Las criaturas sobrenaturales, así como los robots, son de esta forma y en tanto que pertenecientes a dos familias genéricas, tanto el producto de la imaginación como el producto del deseo. En según qué épocas reaparece con más fuerza lo que no deja de ser una constante más o menos latente en todas: la necesidad de lo alegórico como forma de representación. Una necesidad, como decimos, estrechamente relacionada con el deseo. Pero un deseo que parece más vinculado a lo inexistente que a lo ausente, ya que todo deviene, precisamente, de convocar más que de invocar. Y un deseo, además, que combina las dos posibilidades del antiguo grutesco, la terribilità y el capriccio: lo extravagante y lo maravilloso.

La figurabilidad -entendida como inquietud- parte de un imposible cuyo predestinado objeto es convertir en posibilidad una necesidad. Una necesidad que resuena cíclicamente entre las inquietudes del ser humano. Presentación y representación. Representación conspicua de la obsesión por el ser no humano, ya sea fantástico (sobrenatural), ya sea el construido por el propio ser humano (robot). Las gryllas, los centauros, las sirenas, las mantícoras, las medusas, los alien, las ninfas y todas sus posibles variaciones actuales, hasta los iconos del imaginario contemporáneo, el Nexus 6 de Blade Runner, Robocop, Terminator, Predator, pasando por la María de Metrópolis, el El Golem y la criatura de Frankenstein son todos testigos de esa obsesión. Representaciones que muchas veces nacieron desde una utopía y terminaron, también muchas veces, confirmando la inevitable distopía. Así, siempre la frustración producida por un lógico no-encuentro con lo inexistente deseado (el hada, el gnomo, el centauro, el replicante). Y también, aunque por otro lado, la frustración producida por la decepcionante tecnología que siempre, y aún, resulta insuficiente para crear "subespecies".

² A modo de ejemplo ver Adsuara (2015)

Las imágenes sintéticas son, desde este punto de vista, el producto de una necesidad sin concepto (teórico). Algo que las hace interesantes con independencia de sus posibles logros (respecto a unos objetivos que aún no pueden conseguirse debido a las aún propias limitaciones de la técnica). Y es que: son (casi sólo) el producto del (casi puro) deseo. No hay, según parece, nada relevante (desde el punto de vista de lo teórico o del compromiso social) que quiera decirnos el autor de la imagen (Fig. 1).



Figura 1. Samuel Poirier

No sabemos con exactitud a qué referencia la imagen; podría ser una mutante o una alienígena, pero el autor no ha escatimado en recursos para saber con precisión cómo es ese ser que no reconocemos como humano. No sólo no hay un previo pensar sistemático en la inmensa mayoría de las imágenes sintéticas, sino que no hay pensar en cuanto a un fin trascendente (como lo hubo en la era del Arte)³. Tampoco sabemos

³ El cubismo desmiembra directamente los cuerpos desde una racionalidad psicopática. Las señoritas de Avignon son prostitutas que han abandonado definitivamente el aire romántico de las criaturas de Mary Shelley. Los expresionistas alemanes no pintan cuerpos, sólo apuntalan miembros y gestos a brochazos. Rouault los perfila con un tremendo borde negro que los encarcela. Munch pinta cuerpos tísicos y casi sin facciones, pero con gestualidad nihilista. Los surrealistas prefieren los maniqués, cuando no el cuerpo en descomposición. Magritte pinta a una persona que en el espejo no puede ver

si el resultado es el producto de cierto pensamiento analítico. Todo nos hace pensar que ha sido “simplemente” el resultado de la traslación de una imagen mental advenida. Es decir, no sabemos si en el fondo no ha sido más que el producto de una intuición estrictamente fugaz, efímera, inmanente.

Lo que en cualquier caso no deja de ser curioso es la universalización de esta necesidad de pensar visualmente lo inexistente. Las diferencias que pudiera haber entre las millones de imágenes virtuales que pueblan la nube sólo existen respecto al concreto referente (que es variopinto), no respecto a la común necesidad de generar un referente de ese tipo: monstruo, robot, ciborg, alien... ser fantástico en definitiva, ser inexistente. Casi siempre buscando un tipo de representación que acudiendo al límite de las posibilidades técnicas genere un tipo de imágenes caracterizadas por verosimilitud (?), por su credibilidad en tanto que representación de seres reales. Como demuestra la necesidad de generar bustos escultóricos, confiriendo de esta forma un curioso estatus “histórico” al referente. Lo que también podría entenderse como una suerte de dignificación del ser representado.

más que su propia espalda. Los pintores alemanes de entreguerras gustan de representar la barbarie - con cuerpos- desde diversas formas de realismo crudo, comprometido. Los pintores abstractos repudian al cuerpo como signo más evidente de figurabilidad. Los poperos simplifican el cuerpo a través de las imágenes producidas por la cultura de masas; los cuerpos son viñetas de cómic o carteles de cafetería. Los hiperrealistas pintan el fragmento con un ilusionismo extático y se olvidan del conjunto. Prefieren el poro al gesto. Y qué decir de los movimientos críticos de la modernidad, con sus performances repletas de cuerpos, sangre y mutilaciones. Éstas y no otras son las representaciones del cuerpo representativas de la modernidad. No hay por supuesto ánimo crítico en tal descripción de lo acaecido, sólo un minúsculo y apresurado recorrido por lo sucedido que pretende dejar constancia, no tanto de lo que el cuerpo era para los artistas modernos, cuanto del cómo decidieron representarlo. Pues, lógicamente, no hubo nunca una estructura programática que pudiera unir artistas de distintas épocas y lugares, y no pudiera guiar hacia una concreta forma de representar el cuerpo que a su vez debería mostrarse de acuerdo con una determinada idea o concepción del mismo. O por decirlo de otra forma: sin haberse puesto de acuerdo, los artistas modernos necesitaron, al parecer, mostrar el cuerpo tal y como el recuento lo ha descrito. Y si en verdad hubo otras formas de abordar el cuerpo se trató de formas que o tardaron demasiado en ser aceptadas (y a duras penas) o nunca tuvieron acogida fácil desde la institución que configuraba el devenir (moderno) del Arte: Schad, Balthus, Delvaux, Kitaj, Spencer, etc. De todas formas tampoco los cuerpos de Freud, Balthus, Spencer o Delvaux fueron complacientes con los amantes de la belleza clásica, pero seguían siendo cuerpos que buscaban la trascendencia a partir del lugar desde fueron creados, el Arte.

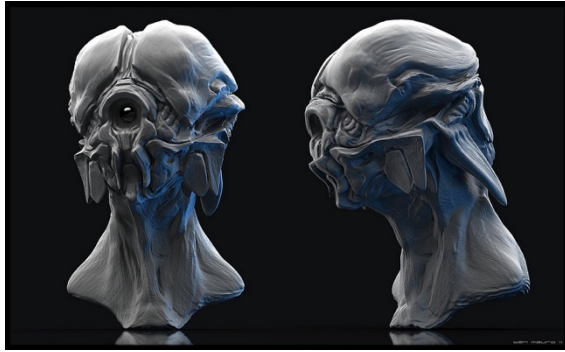


Figura 2. Ben Mauro



Figura 3. Jukka Tahtinen

Y por último una mención específica a lo que podríamos denominar figurabilidad paroxística⁴. O la figurabilidad porque sí, que trata de poner énfasis en la encarnación entendida ya no tanto desde la áspera cámara fotográfica cuanto desde una aproximación al micro-mundo. Se trata más bien de una pasión por las texturas la que incita a tantos creadores a imitar los pormenores de de una realidad que está a punto de agotarse.



Figura 4. Toni Reynolds

Así la figurabilidad paroxística cobra todo su sentido en la medida en la que se muestra como sustituta de lo humano en el devenir tecnológico que nos espera. La textura de lo humano en estado ideal será la configuración de lo humano en el futuro. La textura

⁴ Ver Adsuara, A. (2014)

inventada (y por ello imperecedera) sustituirá la textura orgánica (y por ello perecedera). O por decirlo de otra forma: la figurabilidad paroxística tendría que ver más con la nanotecnología (cuerpo sintético) que con la necesidad de encarnación representada; así: tendría que ver más con evitar la angustia del envejecimiento (cuerpo decadente) que con la mera afición por lo ilusorio. El concepto Matrix ya no sólo remite a una película sino más bien a un -posible- estado del ser.

Figurabilidad e ilustración

La figurabilidad, que no la figuración, sería para Didi-Huberman (2006) la resolución de un imposible, y de ahí que le guste hablar del poder de la figurabilidad. La figurabilidad, pues, como forma de hacer posible el “imposible” de las paradojas encarnacionales surgidas de las artes visuales del cristianismo (entre otras, a través de las representaciones de las anunciaciones: Giotto, Cimbaue, Fra Angelico). Se abría a finales del Trecento italiano un campo paradójico respecto a lo visual que consistía en mezclar un odio a las apariencias (reminiscencia platónica) con una búsqueda dirigida hacia lo que Didi Huberman llama exigencia de lo visual; una “exigencia consagrada a lo imposible”. La figurabilidad, pues, como resultado de un forzado y esforzado interés que enfrenta lo visible a lo visual. Decía Tertuliano, citado por el mismo Didi-Huberman respecto a esta diferencia: “O bien eres sólo lo visible y te execraré como a un ídolo, o bien te abres a los estallidos de lo visual, y entonces reconoceré en ti el poder de haber tocado en lo más hondo, de haber hecho que surgiera un momento de verdad divina, como un milagro”.

La figurabilidad parte de un imposible cuyo predestinado fin es convertir en posibilidad una necesidad; o mejor; de convertir la posibilidad –de la imposibilidad- en una necesidad. “Divino”, de hecho, era precisamente el epíteto que usaba Vasari para hablar de ciertos artistas tocados por la “Gracia”, de la Idea o del Espíritu, a la hora de elaborar sus realidades representacionales (imposibles de representar). Sobre todo cuando Vasari hacía referencia a lo inefable que hay en una Obra Maestra de Arte, a lo que solía calificar como el colmo della perfezione. En Las vidas de los más excelentes pintores, arquitectos y escultores italianos desde Cimbaue a nuestros tiempos dice Vasari (Avila, 2013) respecto al tercer periodo del Renacimiento, “Personalmente he reflexionado mucho sobre todo eso y pienso que esas artes, en su naturaleza, tienen una propiedad particular: tener humildes principios, ir poco a poco mejorando y llegar finalmente al colmo de la perfección”. De lo visible e a lo visual a través de un sentido de la excelencia vinculado a la representación entendida como una necesidad. Así, en efecto la figurabilidad de los generadores de imágenes sintéticas parte de un imposible

cuyo predestinado fin es convertir en posibilidad una necesidad. Que muy probablemente sea la de configurar otro(s) mundo(s).

Vincular los generadores de imágenes sintéticas a los primitivos italianos puede parecer un anacronismo atrevido que después de todo no carece de sentido. Es más, no deja de resultar curioso que después de 5 siglos, y con todos los cambios habidos ante el entendimiento del concepto arte, sea ahora cuando podamos volver a aplicar los preceptos de Vasari para juzgar el nuevo tipo de imágenes. Porque, en efecto y como hemos ido indicando, la excelencia es un fin en sí mismo más allá de la misma significación de las obras. Una excelencia vinculada, de nuevo, a cierta forma de entender la verosimilitud y la credibilidad (aunque ni antes ni ahora éstas fueran condiciones ni características suficientes para definir una actitud).

No deja de ser tan curioso como significativo que se haya producido una suerte de retorno a la excelencia en lo que respecta a la actitud de los (nuevos) creadores de imágenes. Ignorando estos últimos dos siglos en los que el Arte sólo se podía comprender si se entendía como forma de pasado (Hegel). Para Vasari, y para los humanistas, el fundamento de todo arte se encontraba en la simbiosis de la Mimesis y la Idea. El arte imitaba produciendo algo inteligible y vinculado a lo verdadero a través de la belleza. Es a partir de Hegel (en conjunción con Winkelmann) que el arte pasa a ser Arte desprendiéndose de la belleza y considerando el Arte como una cosa del pasado. Y es a partir de Hegel, y más concretamente a partir de Diderot, que el artista sustituye la necesidad de buscar la excelencia por la necesidad de expresarse libremente con el único fin de poder mostrar su autenticidad. Única forma ya de pasar a la Historia.

A los generadores de imágenes sintéticas, sin embargo, les importa un comino la Historia, que no el objeto -su objeto- que da pie a la elaboración de esa Historia ya periclitada. Las imágenes de esa disciplina arcaica les interesan, pero son ya simples cromos para ellos.

La ilusión por lo ilusorio

Conocemos las primeras y cavernícolas imágenes con las que los seres humanos se representaron a sí mismos. También las que después se fueron fabricando en el curso del tiempo hasta llegar a nuestros días. En torno a todas ellas existe, si es que quiere verse, un ciclo respecto a los fabricantes de las mismas: en los inicios fueron brujos -era cavernícola-, después fueron artesanos -era humanista/renacentista-, luego artistas -era moderna-, para finalizar siendo, de nuevo, brujos -era digital-.

Lo generadores de imágenes sintéticas son brujos, ilusionistas. El generador de imágenes sintéticas se mueve como un creador cuya intención no sería tanto la de mostrar su autenticidad –genio- como la de mostrar su capacidad –talento-; no tanto la de mostrar su yo más ingeniosamente místico cuanto la de mostrar su talentosa destreza. Y por eso sus figuras carecerán de la significación proveniente de un discurso -teórico- y adquirirán sentido en la medida en la que el contenido se exprese a través de la misma forma, siendo la forma la perfecta representación de la apariencia, de la ilusión. Sólomente.

En este sentido, lo que hacen los creadores de imágenes sintéticas es, con todas sus diversas y reconocidas posibilidades estilísticas, volver a la figura entendida como género pictórico de representación. Tanto usando lo que denominábamos forma propia, en *De otro(s) mundo(s)* (Adsuara, 2015) que no era otra cosa que lo paroxísticamente realista, como usando formas menos sofisticadas, más parecidas a las fabricadas en la era analógica.

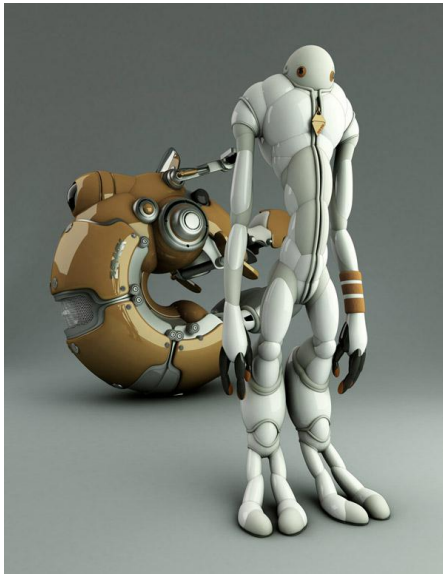


Figura 5. Olivier Bucherón



Figura 6. Richard Lyons

A estos creadores no les atrae ningún tipo de esencia. Les interesa sólo la “Apariencia o aspecto externo de un cuerpo u objeto”, esto es, la Figura. No les interesa el ensayo (conocimiento en profundidad) debido a un nihilismo devenido del fin de la Historia. Les interesa sólo la “acción de dar forma” y la “acción de fingir”, porque sus inquietudes descansan sobre la imaginación, sobre la ficción. Lo ficticio es para los nuevos creadores de figuras una forma de vida inevitable. Lo ilusorio. Su descreimiento les ha conducido a un fetichismo mundano, pero desarrollado a través de sofisticadas pantallas luminiscentes que dan pie a la virtualidad. Las representaciones pictográficas que podrían englobarse en torno a la figura carecen de pretensiones fundamentadas en algún tipo de compromiso o trascendencia. Son, siempre e indefectiblemente, el producto de la ilusión; una ilusión que de alguna forma denota inmadurez en su mismo amor a lo superficial.

En contra de lo que ha venido pasando en el Arte, no existen diferencias de valor en las imágenes sintéticas que pudieran cambiar su estatus, el de simple imagen. Así como en el Arte no toda pintura era Arte, algo que por cierto ancla el valor de cambio como forma de distinción y por tanto genera las diferencias entre lo sagrado y lo profano, las imágenes sintéticas son todas lo mismo (imágenes sintéticas antes que otra cosa) y valen lo mismo en la medida en que no existe realmente un mercado que las tenga por “objeto comercial”, pues su valor se encuentra vinculado a su uso (valor de uso), que además y en este caso se encuentra siempre desligado del objeto, del artefacto, que sólo existe en la virtualidad. El valor de las imágenes sintéticas, en vez de encontrarse fundamentado en un consenso impuesto por un mundo institucionalizado (como en el Arte) donde el mercado es parte tan decisiva como definitoria, se encuentra esta vez en la particularidad de un espectador “des-colectivizado”, solitario y ensimismado ante su pantalla. Un espectador que disfruta de Todas las imágenes, imágenes que por carecer de fisicidad carecen de valor de cambio.

Cuerpo sintético. El cuerpo tecnológico

Quizá la derrota de Kasparov a “manos” de un software (22 de mayo de 1997) pueda considerarse el primer gran triunfo de la cosa sobre el ser. Puede parecer exagerado pero no habría más que echar la vista atrás para comprobar cuánto ha evolucionado el dispositivo tecnológico desde aquella fascinante batalla librada entre una mente humana, la del campeón del mundo de ajedrez, y un cerebro electrónico generado por la mente humana (Deep Blue). Desde entonces no han dejado de inventarse dispositivos informáticos que pretenden hacernos la vida más fácil. El avance ha sido permanentemente acelerado hasta el punto en el que ya tienen nombre los nacidos y criados alrededor de todos estos dispositivos digitales: nativos. La fecha de nacimiento

de los denominados nativos digitales viene a coincidir con el triunfo de la cosa sobre el ser. Las previsiones heideggerianas se han hecho realidad y la técnica se ha convertido en la ocultación de nuestro ser. La tecnología ha sustraído al hombre su autocontrol. Tal es la mitomanía del ser contemporáneo hacia los dispositivos tecnológicos. Es la razón por la que habitualmente se usa una expresión ciertamente significativa para calificar a quien resulta eficaz y competente: eres un máquina.

Un ciborg es la simbiosis de carne y máquina. Fue el investigador Norbert Wienes quien hizo posible una disciplina que se denominó cibernética en claro homenaje a su libro de 1948 titulado *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*. En la actualidad se aúnan biotecnología y nanotecnología para investigar en una nueva comprensión de la vida y la inteligencia. La biología sintética es una disciplina que se corresponde con la nueva visión ingenieril de lo vivo. Algo que se materializa, por ejemplo, en el robot fabricado por Kevin Warnick, que tiene un cerebro medio biológico y medio artificial construido con un chip que alberga un cultivo de neuronas de ratón vivas.

La antropomorfización de los robots no es sino un recurso inducido por la nostalgia, pero en realidad los autómatas no requieren de ninguna analogía humana. Lo único en lo que coinciden prácticamente los constructores de “máquinas” es en la ilusión de que sirvan para construir un mundo mejor. Y a veces no les importa aquello a lo que se debe renunciar para conseguir ese supuesto bienestar. Jordi Vallverdú (2011) nos dice que “Hoy en día, los programas informáticos pretenden copiar el mundo para conseguir trabajar sin el mundo, reduciendo las complejidades de nuestro entorno a un modelo que lo represente pero que sea al mismo tiempo manejable. Aspiran a crear una copia fiel del mismo pero al mismo tiempo hacerla asequible”. En este sentido es en el que consideramos importantes las aportaciones que hacen los estudiosos de la realidad aparente y su representación codificada y visualizada en pantalla de luz (imágenes sintéticas), si los hubiere. Las imágenes que aquí nos ocupan podrán parecer ingenuas, o desfasadas, o cursis, o poco reveladores, etc. pero de alguna manera son también otra cosa, pues no podemos olvidar que serán esos creadores (ese tipo de expertos en creación sintética) los que construirán el futuro que nos espera, y por eso “copian el mundo para conseguir trabajar sin el mundo y reducen las complejidades de nuestro entorno a un modelo que pueda representarlo”. Quizá, entonces, la ingenuidad sólo sea adscribible a estos actuales generadores de imágenes sintéticas en tanto que podamos considerarlos como los primitivos creadores del verdadero espacio virtual que inevitablemente nos espera. Es decir, no es discutible que las imágenes adolecen aún de dos fundamentales problemas que están por resolver, uno vinculado a la herencia del pasado y otro vinculado a la imposibilidad de vivir el futuro en el

presente. El primer problema queda expuesto en las mismas representaciones, todavía muy influidas por una concepción periclitada del espacio (y las formas), y el segundo queda evidenciado en la ausencia de la tecnología que sería necesaria para producir un verdadero cambio de paradigma.



Figura 7. Benjamin Parry



Figura 8. Frank Frazatta



Figura 9. Fred Bastide

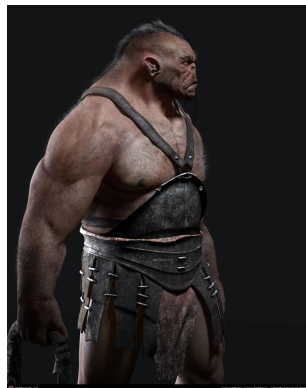


Figura 10. Jukka Tahtinen

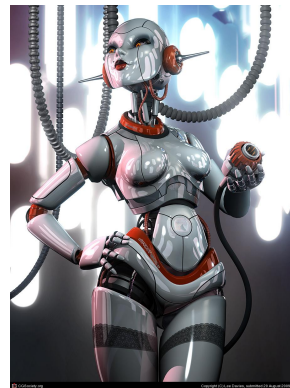


Figura 11. Lee Davis

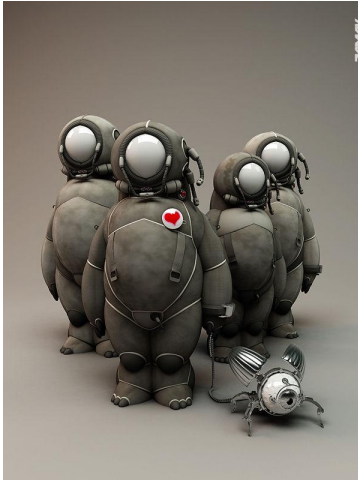


Figura 12. Olivier Bucheron



Figura 13. Sergio Santos

FUENTES REFERENCIALES

Adsuara, A. (2014). *De otros mundos. Una aproximación al paisaje sintético*, Valencia: Sendemá.

Adsuara, A. (2015). *De las viejas diosas... y de la nuevas*. Recuperado de http://www.tramayfondo.com/actividades/viicongreso/las_diosas/downloads/adsuara-alberto.pdf

Ávila, A. (Ed.) (2013). Vasari, G. en *Las vidas de los más excelentes pintores, arquitectos y escultores italianos desde Cimbaue a nuestros tiempos*. Madrid: Cátedra.

Didi-Huberman, G.(2010). *Ante la imagen*. Murcia: Cendeac.

Dickie, G. (2005). *El círculo del arte*. Barcelona: Paidós

Fernández Ruiz, B. (2004). *De Rabelais a Dalí. La imagen grotesca del cuerpo*. Valencia: PUV.

González Requena, J. (2003). El texto: Tres registros y una Dimensión. *Trama y Fondo nº 1*, pp. 3-32.

Vallverdú, J. (2011). *Hasta la vista baby. Un ensayo sobre los tecnopensamientos*, Barcelona: Anthropos.