

recibido: 06.02.11 / aceptado: 22.09.11

La desaparición del referente en el arte digital y sus implicaciones

Jean Claude Séguin
Université Louis Lumière-Lyon 2, Francia

Palabras clave

Referente, arte digital, cine, fotografía, realidad, pedopornografía

Resumen

El arte digital plantea de nuevo la cuestión del referente. Desde los orígenes de la filosofía y de la teoría, el referente y la representación han constituido los dos extremos de la tensión entre los cuales se debatían los temas de la naturaleza de la imitación. Platón y Aristóteles por una parte, la Iglesia, Peirce, Benjamin y tantos otros han debatido sobre la capacidad de la imagen para imitar la realidad. Con el surgimiento de la imagen tecnológica, la representación ha ido compitiendo cada vez más con el referente, haciendo que poco a poco vaya sustituyéndose a él. La indicialidad –más que la iconicidad– hace que las fronteras se vayan borrando cada vez más. A partir de mediados de los años 80, los juegos entre imágenes indiciales e imágenes puramente iconográficas han empezado a convertir el referente en un sustituto posible. En los últimos años del siglo XX, la imagen digital ha venido a jugar entre realidad y realidad virtual, hasta tal punto que varios países como Estados Unidos han hecho de esta cuestión, en el terreno de la pedopornografía, un debate jurídico, aceptando la idea de que los delitos virtuales equivalían a delitos reales. Estos debates hacen que cada día más la realidad virtual llegue a sustituir a la propia realidad

The disappearance of the referent in digital art and its implications

Key words

Digital art, film, photography, reality, pedopornography

Abstract

Digital art again raises the question of the reference. From the origins of philosophy and theory, the referent and representation have been the two ends of the tension between them were discussed the issues of the nature of the imitation. Plato and Aristotle on the one hand, the Church, Peirce, Benjamin and many others have debated the capacity of the image to imitate reality. With the advent of the technological image, representation has been competing ever more with the reference, doing that slowly be replacing him. The indiciality –rather than the iconicity– is that the boundaries are becoming blurred increasingly. From the mid-1980s, the games between encountered images and purely iconographic images have begun to turn the reference into a possible substitute. In the last years of the 20th century, the digital image has come to play between reality and virtual reality, to the extent that several countries as United States made of this issue, in the field of the pedopornografy, a legal debate, accepting the idea of virtual crimes amounted to actual crimes. These debates do that every day more virtual reality will replace reality.

Autor

Jean Claude Séguin [jean-claude.seguin@univ-lyon2.fr] es catedrático de la Universidad de Lyon, Francia.

La desaparición del referente en el arte digital y sus implicaciones

La aparición de las nuevas tecnologías a finales del siglo XX, y entre ellas la imagen digital, ha modificado sustancialmente la práctica de las artes visuales. Esta práctica concebida como expresión de una técnica y, a su vez, de una plástica, ha hecho que hasta los estertores del siglo XVIII la evolución de las artes visuales estuviera sometida esencialmente a la de las corrientes artísticas que iban renovando precisamente las relaciones entre el *objeto artístico* y su referente. Entre un cuadro renacentista (pongamos de Rafael) y un óleo barroco (pongamos de Caravaggio), la técnica era precisamente lo que pretendía resolver continuamente la tensión entre *representado* y *representante*. La pincelada precisa de un Rafael o la impresionista de un Monet asumían y pretendían resolver esa misma tensión. Esto era al fin y al cabo una cuestión de técnica. En cierto modo la situación evolucionó poco hasta los albores del siglo XIX.

Quisiera considerar, en un primer momento, de qué manera el surgimiento de la tecnología —la imagen digital no es sino un avatar más en un largo proceso emprendido hace un par de siglos— ha modificado la relación entre *referente* y el objeto artístico, para centrarme en un después sobre las nuevas implicaciones que la imagen digital ofrece respecto a este tema.

1. La tensión entre «referente» y representación: un recorrido.

Desde una época muy remota, la filosofía clásica había hecho de la *mimesis* un tema de constante reflexión sobre la representación. Aunque sea reduccionista limitar las posiciones de Platón y de Aristóteles a la cuestión de lo «verdadero», no cabe duda de que el primero consideraba que la tensión entre referente y referido participaba de una *imitatio* como expone Platón en *La República*:

«El arte de imitar está, por consiguiente, muy distante de lo verdadero, y si ejecuta tantas cosas, es porque no toma sino una pequeña parte de cada una; y aún esta pequeña parte no es más que un fantasma»¹.

El mismo Platón en *El Sofista* volvía a considerar la pintura no tanto como un «arte de copiar» sino como un «arte del simulacro». Existe, para él, una irreducibilidad entre referente y referido, una forma de engaño que viene a sustituir lo representado por la representación. Adoptando una postura alejada de estas propuestas, Aristóteles que en realidad no dedicó realmente ningún texto a la pintura, sí abordó el tema en varios de sus escritos. En *La Poética*, por ejemplo, describe de qué forma el placer de la contemplación de lo representado se superpone a la mera cuestión de la imitación. Lo que apunta el filósofo es precisamente la tensión entre el referente y la representación e insiste diciendo que la obra no interesa como imitación sino como «ejecución». Tal vez tendríamos que recurrir, siempre entre los clásicos, al sofista Filóstrato que en su *Vida de Apolonio de Tiana* ofrecía este diálogo:

¹ Platon, *La República*, Libro X.

—¿Es entonces la pintura el arte de imitar?

—Nada más. Si no lo fuera, no sería más que una masa ridícula de pinturas reunidas por casualidad.

Por antiguo que nos parezcan estos puntos de vista, siguen teniendo una tremenda actualidad. Definen cuáles son los términos del debate: entre el referente y su representación es donde se sitúa constantemente la cuestión de la naturaleza del arte figurativo.

Estos debates tuvieron un eco particularmente significativo en las posturas complejas y a veces paradójicas de las diferentes religiones. La función pedagógica de la pintura —el famoso *quod est clérigo litera, hoc est laico pictura* [la letra es para el clérigo lo que la pintura es para el laico]— fue una de las causas esenciales que opusieron los iconoclastas y los *iconodulos*. La imagen devota, muchas veces asociada a los milagros, tuvo una de sus máximas expresiones, durante la Edad Media, con el culto a la Verónica, la *vera icon* falsa etimología que, sin embargo, ofrece un ejemplo meridiano para el debate². La efigie de Cristo a la vez era el propio Cristo como la hostia era el cuerpo de Cristo. En uno de los más sabrosos momentos de *La Vía Láctea* (1969) de Luis Buñuel, un cura y un gendarme debaten sobre la eucaristía en términos directamente relacionados con la cuestión del referente. La ostia al ser el cuerpo de Cristo anula la distancia entre lo uno y lo otro, ya no se trata de una *representación* sino de la eliminación de la tensión entre *objeto* y *representación*. El sacerdote es quien, como el director de cine, efectúa la transustanciación y hace que la tensión entre el referente y el referido se anule. El decreto tridentino, fundamental en la historia de la representación, tajó el debate sobre iconos y representaciones:

«Enseñen además que las imágenes de Jesucristo, de la virgen Madre de Dios y de los demás santos deben ser expuestas y conservadas, principalmente en los templos, y que ha de tributárseles el honor y la veneración debidos; pero no es que deban ser honradas por la creencia de que reside en ellas alguna divinidad o poder, o porque haya que pedirles algo o depositar en ellas la confianza, como antaño hacían los gentiles, que fundaban su esperanza en los ídolos: sino porque el honor que se tributa a las imágenes va dirigido a los prototipos que ellas representan, de tal modo que, a través de las imágenes que besamos y ante las cuales nos descubrimos la cabeza y nos posternamos, adoramos a Jesucristo y veneramos a los santos cuya semejanza presentan. Lo cual ha sido sancionado por los decretos de los concilios, y sobre todo por los del II Sínodo de Nicea, contra los iconoclastas»³.

El decreto ofrece una reflexión de una gran agudeza con relación a las imágenes que aparecen como vectores, pero únicamente vectores, para llegar hasta Jesucristo y los santos de la Iglesia. El referente es lo esencial, y la representación el simple vehículo que puede poner en contacto el devoto con su Dios. Las imágenes se convierten así en un mero acceso necesario. La Iglesia no dejará de interesarse por el tema iconográfico hasta épocas recientes⁴.

² Verónica procede del griego Βερενίκη (Berenice), forma dialectal macedonia de Φερενίκη (Ferenike), «portadora de la victoria».

³ Concilio de Trento, *Decreto sobre la invocación, la veneración y las reliquias de los santos y sobre las santas imágenes* (1563). <http://idd009zz.eresmas.net/doc35.html>, consultado el 24 de febrero de 2011.

⁴ La cuestión de las imágenes ha sido un tema recurrente en la historia de la iglesia. Sobre la cinematografía, el primer texto importante y oficial fue el de Pío XI, *Vigilanti cura* (1936). También se puede señalar, en el marco español, la

Las artes tecnológicas como la fotografía o el cinematógrafo iban a reactivar la cuestión del referente aunque ya no sólo desde un punto de vista religioso. Indiscutiblemente, la figura fundamental del siglo XIX en cuanto al tema fue el fundador de la semiótica, Charles Peirce, norteamericano que pretendió organizar el mundo de los signos a partir de la trilogía *indicio, icono y símbolo*. Si bien es cierto que la distinción entre indicio e icono es muy fructífera a la hora de identificar la fotografía y el cine, también pone de manifiesto, aunque de una forma nueva, la tensión existente en el referente y la representación. En este caso, lo que Peirce distingue es la similitud o la semejanza y la contigüidad. El índice o la huella es lo que hace que la existencia misma de la representación esté necesariamente relacionada con el referente. En cierto modo, la pintura o las artes plásticas pueden prescindir de un referente *presente*. Lo cual no significa, sin embargo, que la cuestión misma del referente no se plantee. Una representación puede darse *in absentia*, o sea, sin la presencia del referente. Sin embargo, en el caso de la fotografía y de la cinematografía, la copresencia entre referente y representación es ineludible. La indiciariedad, valga el neologismo, es definitoria tanto de la foto como del cine. El semiótico americano, sin que lo aplique a la fotografía —ni claro está— a la imagen cinematográfica, teoriza precisamente sobre la cuestión misma del referente. En el caso de Walter Benjamin, la reflexión está centrada precisamente en las dos nuevas artes del siglo XIX. Si podemos dejar de lado su *Pequeña historia de la fotografía*, debemos al filósofo alemán un texto celebrado *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*⁵. Las reflexiones desplazan la cuestión del referente de la representación al de la multiplicación tecnológica. Para Benjamin, con la irrupción de la reproductibilidad técnica, hace que la obra de arte pierda su aura:

«Sacar el objeto de su halo, destruir su aura, es la marca de una percepción cuyo “sentido de lo único en el mundo” se ha afilado hasta tal punto que, por medio de la reproducción, consigue estandarizar lo único (Benjamin, 2000: 279).

Así como la fotogenia de Jean Epstein —ese «aspecto de las cosas, de los seres y de las almas que acrecienta su calidad moral por la reproducción cinematográfica»—, el aura es un concepto tan sugerente como borroso y de difícil definición. Lo cierto es que para el filósofo, el aura desaparece tan pronto como desaparece lo que él llama la «autenticidad», o ser el carácter único de la obra. Así pues, la fotografía y el cine pierden el «aura» que tendría la producción única. Así la obra de arte en vez de descansar sobre el rito y lo ritual, descansaría en otra práctica, la política (Benjamin, 2000: 282). Lo que Benjamin no llega a evocar —y que de hecho, podría ser una reflexión necesaria por no decir indispensable— es el nuevo estatuto no de la obra de arte —en cierto modo, Benjamin, demasiado

obra de Don José María González de Echávarri y Vivanco, catedrático de la universidad de Valladolid que dedicó una detallada reflexión a *La Moralidad en el teatro y en el cinematógrafo*. Valladolid: imp. Zapatero, 1922. El prólogo de la 2ª edición lo escribió, de hecho, D. Remigio Gandásegui, arzobispo de Valladolid.

⁵ Walter Benjamín escribió tres versiones de *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, la primera en 1935, la segunda en 1939. Hemos utilizado esta segunda versión publicada en Francia en Walter Benjamin (2000). *Oeuvres III*. París: Folio essais, 269-316.

ideólogo, se pierde en consideraciones hoy por hoy poco aceptables⁶— sino del referente cuyas representaciones se pueden multiplicar infinitamente. Esta reproductibilidad —efecto de la sociedad de consumo— ha dado lugar a buena parte de las obras de Andy Warhol, ellas mismas contradictoriamente encerradas entre denuncia, humor y negocio. La reproductibilidad técnica o tecnológica no solo multiplica la obra de arte sino que a la par multiplica, al mismo ritmo y de la misma manera, los propios referentes de la obra de arte. La proliferación del referente lo demultiplica hasta el infinito, haciendo que cada uno tenga para sí, el objeto artístico y el referente. El referente que figura en la fotografía es mío y no del otro, aunque sea el mismo: Kate Moss o Rafael Nadal son para mí. Al poseer la foto, también poseo al referente y participo, en cierto modo en la dilución tanto de la reproducción como del referente. Lo que aquí se entiende por *referente* no se puede identificar únicamente con la modelo o el tenista, sino con una suma de elementos que pueden incluir un corpus de fotos, de entrevistas, de cintas, etc., en algo que podría asimilarse con lo que Edgar Morin llama *la star* :

«Hay que estar a la altura de su doble. Así la mitología de la pantalla se prolonga detrás de la pantalla, fuera de la pantalla. La estrella es arrasada por una dialéctica de desdoblamiento y de reunificación de la personalidad así como el actor, el escritor, el político. Cualquier actor tiende a acentuar su desdoblamiento (toma un seudónimo) y al mismo tiempo trata de superarlo. El actor termina por interpretar su papel en la vida y se vuelve comicastró. La estrella no es comicastró; no interpreta un papel exterior a sí misma, como las reinas, desempeña su propio papel» (Morin, 1972: 64)⁷.

Lo cierto es que la *era tecnológica* y los *años eléctricos* de finales del siglo XIX y de principios del siglo XX han modificado en profundidad los territorios del referente y su representación. Benditos tiempos del concilio de Trento en los que todo parecía en su sitio: el pan, pan y el vino, vino. La multiplicación, por no decir la proliferación, ha ido fragmentando hasta lo infinito el referente que se ha diseminado en sus infinitas representaciones.

2. Allá donde las fronteras se borran

La proliferación de las imágenes tecnológicas no ha cesado desde los tiempos de Niépce o de Lumière. Nos hemos ido acostumbrando al furor y a sus embestidas cada vez mayores. Las imágenes tecnológicas han ido ocupando cada vez más espacio en nuestro mundo. El viticultor que en el siglo XIX cuidaba la viña en el Medoc, cerca de Burdeos, acumulaba día tras día las imágenes de las hileras de las cepas. El mismo viticultor —o mejor dicho su biznieto— en sus *capas* bergsonianas irá acumulando un porcentaje cada vez mayor de imágenes industriales,

⁶ Bastaría retomar la cuestión del «aura» a la luz del ya clásico libro de Edgar Morin, *Les Stars* para ver de qué forma la cuestión misma del aura sigue vigente aunque con nuevas modalidades.

⁷ «Il lui faut être à la hauteur de son double. Ainsi la mythologie de l'écran se prolonge derrière l'écran, hors de l'écran. La star est entraînée dans une dialectique de dédoublement et de réunification de la personnalité comme du reste l'acteur, l'écrivain, le politicien. Tout acteur tend à accentuer son dédoublement (il prend un pseudonyme) et en même temps essaie de le surmonter. L'acteur finit par jouer son rôle dans la vie et devient cabot. La star n'est pas cabotine; elle ne joue pas un rôle extérieur à elle; comme les reines, elle vit son propre rôle». La traducción es nuestra.

tecnológicas o digitalizadas. Internet, iPhone, iPad, etc., van ocupando cada día más terreno en nuestro espacio visual y en nuestra mente. Habitamos un mundo de imágenes artificiales que nos rodean. Así, el acto mismo de fotografiar ya no consiste en escoger el momento «decisivo» como podía hacerlo Capa cuando captó la muerte del miliciano en la batalla de Cerro Muriano o como lo teorizaba Cartier-Bresson, sino en seleccionar infinitamente lo presente. Cuando se sacaba una foto en 1970, hoy se sacan 100, 1000 o más. Como si lo que se pretendiera captar, ya no fuera un acontecimiento social como el bautismo, la boda o el funeral como lo explicaba magistralmente Pierre Bourdieu, sino sencillamente sustituir el referente por su reproducción. La indicialidad, más que la iconicidad, hace que las fronteras se vayan borrando progresivamente. Al fin y al cabo, en la fotografía —así como en el cinematógrafo— la coexistencia del referente y de su reproducción tecnológica no es puramente virtual sino precisamente real. Para sacar la foto, la luz tiene que imprimir la película o los captadores, luz reflejada por el referente frente al objetivo. Los fotones que se imprimen son precisamente los que envía el referente. La luz que viaja a casi 300 000 km por segundo *simultaneiza*, por decirlo de alguna manera, el tiempo del referente y el de la reproducción. La distancia entre lo uno y lo otro es tan ínfima que la velocidad de la luz, a ojos del ser humano, la anula. Diciéndolo de otra forma: se quiera o no se quiera, el referente *está* en la reproducción y en cierto modo es la reproducción, espacial y temporalmente.

Bien es cierto que la teoría de la fotografía y de la cinematografía no ha dejado de oscilar entre los partidarios del *simulacro* (encabezados por el formalismo soviético, el estructuralismo y Christian Metz y sus seguidores) y los que han considerado que el referente estaba precisamente en la reproducción (línea seguida, parcialmente, por Bergson, Pasolini o Deleuze). Estas dos grandes corrientes que dividen la teoría del cine se enfrentan sobre terrenos diferentes. Si no se puede discutir que todo *lo narrado* —en el sentido más amplio de la palabra, lo cual incluye tanto las ficciones como los documentales— no puede ser sino *manipulación* —la misma objetividad casi absoluta del *Empire* (1964) de Andy Warhol y sus 485 minutos es otra forma de manipulación—, tampoco se puede negar que la *captación* de la imagen es un proceso físico-mecánico que implica necesariamente la copresencia del referente y de la representación, como ya lo hemos dicho. Si el paso de la imagen físico-química a la digital no ha cambiado fundamentalmente la cuestión misma de la captación que responde a los mismos principios —la luz es la que crea tanto el referente como la reproducción—, la digitalización ha abierto un campo inmenso a una imagen que puede prescindir por completo de referente, en el sentido de huella que le da Peirce. Dicho de otra forma, la imagen digital ya no es necesariamente una imagen que necesite un referente materializado y presente para poder existir. En la tipología peirceana, la imagen digital ya puede ser o bien totalmente indicial, indicial e icónica o simplemente icónica. Aunque nos parezca una situación reciente, lo cierto es que son cuestiones que han existido desde el origen del cinematógrafo e incluso antes con las animaciones de Emile Reynaud como

Pauvre Pierrot (1892). Pensemos sencillamente en las películas de animación que no son indiciales y, en la mayoría de los casos, sino únicamente icónicas si dejamos de lado las cintas experimentales como las de MacLaren. Incluso también se llegó a jugar con imágenes mixtas con la irrupción de figuras animadas (icónicas) en películas indiciales como en el célebre caso de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988). Así es como las fronteras se han ido borrando y las porosidades entre indicio e icono se han extendido cada vez más.

¿Qué pasa entonces con la imagen digital? ¿De qué manera produce cada vez más formas ambiguas, inciertas? Esas son las preguntas que vamos a plantearnos con el fin de ofrecer unas pistas para la lectura de lo digital. En los ejemplos anteriormente aludidos, tanto en Reynaud como en *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, el objetivo era producir unas imágenes o una película cuya ambición no era competir con la realidad. No se trataba de superponerla o suplantarla sino de jugar con ella simplemente. No ocurría lo mismo con los efectos especiales cinematográficos que, de una forma u otra, ya estaban construyendo un universo virtual para poder remplazar el mundo real principalmente en las películas históricas a la hora de reconstruir la memoria —caso de *Los diez mandamientos* (Cecil B. de Mille, 1956)— o en las películas de anticipación —caso de *2001, una odisea del espacio* (S. Kubrick, 1968)— para elaborar nuestra imaginación. Porque de una forma u otra, la imagen digital es precisamente lo que consigue que la realidad virtual termine por sustituir a la misma realidad. La imagen digital puede ser el puro producto de la mente del creador, mientras que en el cine analógico, el director tiene que servirse de intermedios —los actores, los decorados, el atrezzo e incluso la misma realidad, etc.— para recrear su universo, para ofrecer su creación. Al perder su indicialidad, la imagen digital no es la reproducción —o el simulacro— de la realidad, es la materialización de la creatividad del artista que plasma directamente, como el pintor o el escritor, su mundo íntimo. Dicho de otro modo, en el cine analógico, las imágenes mentales del creador, casi siempre recreación de la realidad, tienen que pasar por el mundo real —indicio— para reelaborarse en la creación artística. En el cine digital, las imágenes mentales del creador —por supuesto también producto de captaciones de la realidad— obvian la realidad para plasmarse directamente y producir la obra artística. Lo cual se podría traducir visualmente por el esquema siguiente:

realidad > universo mental > *realidad* manipulada > creación artística
realidad > universo mental > *realidad* reconstruida > creación artística

La posibilidad cada vez mayor de reconstruir por completo una realidad nos trae a la mente las palabras tan meridianas del teórico británico nacido en Viena, Ernst H. Gombrich, sobre la capacidad del ojo humano para detectar siempre mejor la superchería de la imagen virtual:

Quando se inauguró, en el cine, la visión estereoscópica de la tercera dimensión, era tal la diferencia entre la experiencia nueva y la expectación normal que muchos espectadores experimentaron la alegría de la perfecta ilusión. Pero el poder de la ilusión no se debilita conforme

las normas de la expectación se agudizan. Tomamos con algo debido todo lo que se nos da, y nuestra exigencia se acrecienta (Gombrich, 1996: 53)⁸.

El autor de *Historia del Arte* pone de manifiesto lo que se podría llamar, recuperando una expresión del terreno más bien económico, el «umbral de espera» del espectador. Está claro que los primeros que pudieron ver imágenes animadas sintieron una fuerte «ilusión de realidad», deteniéndose en detalles —las hojas de los árboles al fondo, el penacho de humo, etc.—, pero el umbral de espera se alejaba cada vez más tan pronto que se producían avances tecnológicos: el sonido, el color, la 3D, etc. Como si en un finito —o tal vez un infinito— la línea de la realidad y la de su representación, esas dos paralelas, estuvieran destinadas a no reunirse nunca. Con la imagen digital y de forma bastante más radical, se ha vuelto a plantear el problema de la progresiva superposición de la realidad *real* y de la realidad virtual. La propuesta de Ernst Gombrich, con las nuevas tecnologías, ha perdido parte de su fuerza y de su aceptabilidad. Las capacidades digitales para poder *simular* la realidad son cada vez más amplias y las posibilidades de confusión entre el referente y su reproducción también son cada vez más amplias. Si bien es cierto que hoy por hoy todavía el ojo humano consigue distinguir en la mayoría de los casos la imagen virtual, estamos, sin embargo, asistiendo a una progresiva superposición de lo uno por lo otro. Y es lo que precisamente hace que nuevas cuestiones se puedan plantear que hasta la última década del siglo XX no se planteaban. Retomando aquí el título del señalado libro de mi amigo Román Gubern, *La imagen pornográfica* quisiera extenderme en una de las imágenes pornográficas que más comentarios y disposiciones legislativas ha provocado: la imagen *pedo-pornográfica virtual*.

La irrupción de las tecnologías digitales ha promovido una forma nueva de desarrollar las imágenes pornográficas. De hecho, anteriormente, se podrían dar ejemplos de producción de imágenes pornográficas infantiles, en particular durante los años 60 y 70 del siglo XX, acogiéndose a la llamada revolución sexual, en algunos países nórdicos como Dinamarca u Holanda se publicaron revistas con pornografía infantil que iban de simples desnudos hasta sexo explícito. En Japón, en el mundo del manga, el subgénero de los Lolicon (Lolitia Complex) representan a personajes femeninos con rasgos infantiles que se encuentran en situaciones eróticas. Durante los años 90, la imagen digital empieza a instalarse progresivamente y la cuestión de la representación de la pedo-pornografía se va a convertir en un problema lo bastante preocupante como para que las legislaciones de diferentes países tuvieran que proponer unas leyes sobre el tema. La lectura, siempre árida, de estos tipos de textos es, sin embargo, necesaria para comprender lo que se está jugando en cuanto al tema que nos preocupa. Me centraré primero en los debates que han tenido lugar en Estados Unidos sobre la cuestión de la pedo-pornografía virtual. La ley de 1996, *Child Pornography Prevention Act*, amplió la legislación penal federal contra la pedo-pornografía para poder incluir los nuevos medios y así propuso esta nueva definición:

⁸ La traducción es nuestra.

«Cualquier representación visual, incluyendo cualquier fotografía, película, vídeo, imagen, dibujo, u ordenador o imagen o fotografía generadas por ordenador, hecha o producida por medios electrónicos, mecánicos u otros, de conducta sexualmente explícita, donde:

- a. La producción de dicha representación visual implica el uso de un menor de edad en conducta sexualmente explícita;
- b. En tal representación visual participa, o parece participar, un menor de edad en conducta sexualmente explícita; o
- c. Tal representación visual es anunciada, promovida, presentada, descrita o distribuida de tal manera que transmite la impresión de que el material es o contiene una representación visual de una participación de un menor de edad en conducta sexualmente explícita»⁹.

Como se puede apreciar, esta ley votada durante el mandato del Presidente Clinton, no deja de plantear una serie de problemas, siendo el más interesante la equiparación entre imagen *real* e imagen *virtual* por una parte, y por otra entre *realidad* y *apariencia*. Veremos luego sus implicaciones. Conviene añadir que dicha ley provocó serios debates y que la Corte Suprema, el 16 de abril de 2002, dictó una sentencia que declaraba inconstitucional dos disposiciones centrales de la ley sobre la represión de la pedo-pornografía. Consideró que no era ilícito el atractivo hacia adultos puestos en escena de forma que parezcan más jóvenes, ni lo eran las imágenes de síntesis, aunque tenga un carácter pedófilo. A raíz de esta decisión, la ley fue modificada detallando de forma mucho más precisa los casos considerados aunque, el 19 de mayo de 2008, la Corte Suprema volvió a confirmar que la Constitución protegía la pedo-pornografía virtual confeccionada gracias a la tecnología o que implica personas que físicamente aparentan menos de 18 años. Dejemos aquí los debates puramente jurídicos, que también se dan en el contexto europeo, para centrarnos en lo que nos dicen sobre las relaciones entre referente y representación.

Desde un principio, nos parece esencial distinguir lo que la legislación americana dice sobre la *apariencia* y lo que declara sobre la *imagen virtual*. En cierto modo, la cuestión de la apariencia se aleja de nuestra reflexión, aunque conviene señalar, sin embargo, que la *apariencia* —o sea lo icónico para retomar la distinción peirceana— se viene a considerar como un sustituto del referente. Lo que importa en este caso, no es que se trate de un niño, sino que se trate de alguien que tenga la apariencia de un niño. Un Lolito o una Lolita. Dicho de otro modo, la ley considera que el referente ya de por sí puede ser una representación y cualquier disfraz —ropa, maquillaje, pelo...— sustituye al referente. Así pues el delito se desplaza de la agresión sexual real de un menor de edad hacia el deseo de esa misma agresión. Por otra parte están las imágenes virtuales, es

9 ⁹ «[Child pornography] means any visual depiction, including any photograph, film, video, picture, drawing, or computer or computer-generated image or picture, whether made or produced by electronic, mechanical, or other means, of sexually explicit conduct, where:

the production of such visual depiction involves the use of a minor engaging in sexually explicit conduct;

such visual depiction is, or appears to be, of a minor engaging in sexually explicit conduct; or

such visual depiction is advertised, promoted, presented, described, or distributed in such a manner that conveys the impression that the material is or contains a visual depiction of a minor engaging in sexually explicit conduct.». La traducción es nuestra.

Child Pornography Prevention Act, 1996. En: <http://trac.syr.edu/laws/18/18USC02256.html>.

decir, la recreación por medios digitales de una realidad virtual. Esta cuestión aparece como más delicada y compleja. Me parece que conviene distinguir dos situaciones con implicaciones distintas: la imagen virtual creada a partir de modelos preexistentes y la imagen virtual, creada *ex nihilo*, sin modelos previos. Lo que en el primer caso está implicado no es el niño en sí, sino la imagen de ese niño real utilizada e instrumentalizada. En este caso, estamos frente a una manipulación de la imagen y se entiende que la ley pueda reprimir este tipo de imagen. Pero por otra parte, están las imágenes de pura creación que no recurren a ningún modelo referente. En este caso, estamos frente a una pura producción de una mente humana, como podría serlo si el creador inventara la imagen digital de un asesinato. ¿Cuál es entonces la lectura que podemos hacer de la evolución de la legislación? Lo primero que plantea un problema es que las nuevas tecnologías tienden a suprimir la distinción peirceana entre *icono* e *indicio*, haciendo que la copresencia ya no se pueda considerar como un elemento distintivo a partir del momento en que el ojo humano es incapaz de distinguir entre imagen fisio-química e imagen virtual. A partir del momento en que cualquier imagen se puede reconstituir virtualmente, la indicialidad deja de ser un criterio válido en cualquier tipología. En cierto modo, podríamos decir que asistimos al triunfo del icono y de la iconicidad, o sea, la capacidad mayor o menor para *imitar* la realidad. La derrota también de Platón frente a Aristóteles. La *mimesis* ha llegado a sustituir al referente. Resulta todavía difícil saber cuáles serán las implicaciones que este desplazamiento producirá en los años venideros, pero la ley ya ha ido considerando que la representación está cavando la fosa del referente, y que de ahora en adelante, cualquier gobierno malintencionado, que los hay, podrá considerar que lo virtual equivale a la realidad y ojalá el juez de *Ensayo de un Crimen* pueda seguir diciéndole a Archibaldo de la Cruz: «El espíritu no delinque».

Referencias

Benjamin, Walter (2000). *Oeuvres III*. París: Folio essais.

Child Pornography Prevention Act (1996). En: <http://trac.syr.edu/laws/18/18USC02256.html>. Consultado el 17 de febrero de 2011.

Concilio de Trento (1563). *Decreto sobre la invocación, la veneración y las reliquias de los santos y sobre las santas imágenes*. En: <http://idd009zz.eresmas.net/doc35.html>. Consultado el 24 de febrero de 2011.

Filóstrato, *Vida de Apolonio de Tiana*.

Gombrich, Ernst (1996). *L'Art et l'illusion*. París: Gallimard. Edición castellana: Gombrich, Ernst (2003). *Arte e ilusión*. Madrid: Debate

González de Echávarri y Vivanco, José María (1922). *La Moralidad en el teatro y en el cinematógrafo*. Valladolid: imp. Zapatero.

Morin, Edgar (1972). *Les Stars*. París: Le Seuil.

Platón (1995). Libro X. En: *La República*. Madrid: Gredos.

Referencia de este artículo

Séguin, Jean Claude (2011). La desaparición del referente en el arte digital y sus implicaciones. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº 2. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 81-92.