

Joan Fontcuberta y Orogénesis. Los paisajes alfanuméricos

Joan Fontcuberta and Orogénesis. The alphanumeric landscapes

PAULA SANTIAGO MARTÍN DE MADRID*

Artigo submetido a 3 de janeiro de 2020 e aprovado a 21 de janeiro de 2020

*España, artista visual.

AFILIAÇÃO: Universitat Politècnica de València, Facultad de Bellas Artes de Valencia. Camino de Vera, s/n, Edificio 3M - 3N, 46022 Valencia, Espanha. E-mail: masanma6@pin.upv.es

Resumen: No cabe duda de que Joan Fontcuberta (Barcelona, 1955) es un referente en lo que respecta a la imagen fotográfica y su veracidad. En este sentido, el artista señala que “toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera”. No obstante, en el presente texto, además de hacer alusión a esta interesante cuestión, nuestro objetivo es el de analizar un proyecto concreto de Joan Fontcuberta, el titulado Orogénesis, donde una serie de paisajes naturales son el fruto de un programa informático.

Palabras clave: fotografía / paisaje / imagen digital.

Abstract: *There is no doubt that Joan Fontcuberta (Barcelona, 1955) is a reference in terms of photographic image and its truthfulness. In this sense, the artist points out that “every photograph is a fiction that is presented as true”. However, in the present text, in addition to referring to this interesting question, our objective is to analyze a specific project by Joan Fontcuberta, with the title Orogénesis, where a series of natural landscapes are the result of a computer program.*

Keywords: *photography / landscape / digital image.*

Introducción

Joan Fontcuberta es fotógrafo, ensayista, crítico y docente. Artista de prestigio internacional, ha sido galardonado en numerosas ocasiones con distinciones como: Premio David Octavious Hill (Alemania, 1988), Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres (Francia, 1994), Premio Nacional de Fotografía (España, 1998), Premio Nacional de Ensayo (España, 2011) y Premio Internacional de Fotografía Hasselblad (2011). Asimismo, podemos encontrar obra suya en numerosas colecciones públicas (Centro Pompidou de París, Museo Metropolitano de Arte, Museo de Arte Moderno de Nueva York, Art Institute de Chicago, Museum für Kunst und Gewerbe de Hamburgo, IVAM de Valencia y el Museo de Bellas Artes de Buenos Aires).

Tanto su dilatada carrera fotográfica, como su trabajo ensayístico está basado en una crítica al respecto de la realidad y de la verdad que habitualmente se otorga a la imagen fotográfica. De hecho, la mayoría de sus trabajos ponen en duda esa verdad. Al respecto, señala que

Toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera. Contra lo que nos han inculcado, contra lo que solemos pensar, la fotografía miente siempre, miente por instinto, miente porque su naturaleza no le permite hacer otra cosa. Pero lo importante no es esa mentira inevitable, lo importante es cómo la usa el fotógrafo, a qué intenciones sirve. Lo importante, en suma, es el control ejercido por el fotógrafo para imponer una dirección ética a su mentira. El buen fotógrafo es el que miente bien la verdad. (Fontcuberta, 2015:17)

1. Metapaisajes, una segunda artealización

En 2007 tuvo lugar una exposición colectiva en la Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca, comisariada por Pau Waelder y titulada *Metapaisajes*, que contó con la presencia de artistas contemporáneos que han abordado la temática paisajística desde planteamientos digitales. La muestra analizaba las relaciones entre un género tradicional como el del paisaje y el uso de las nuevas tecnologías, pero, de entre todos los artistas participantes en este proyecto, las obras de Joan Fontcuberta —y, en concreto *Orogénesis*— fueron las que, en nuestra opinión, mejor sintetizaron el sentido que encierra lo metapaisajístico, un sentido que, basado en la relectura de autores como Alain Roger, pone de relieve el carácter doblemente artealizado del paisajismo postmoderno y, muy especialmente, de la conciencia que sobre este fenómeno existe.

Si el proceso de artealización es el que lleva del país al paisaje, proponemos la existencia de una segunda artealización, que es la que realizan los artistas que crean sus obras con la conciencia de la ficción que encierra el paisaje y elaboran a partir de



Figura 1 · Joan Fontcuberta, *Orogénesis, Courbet*, 2004,
Fuente: www.fontcuberta.com

este punto una crítica, reconstrucción o nueva ficción del mismo, partiendo por tanto ya no del medio natural, sino del concepto. El producto de esta segunda artealización será pues un metapaisaje, una elaboración artística que se sitúa más allá del paisaje, otorgándole nuevas formas y significados, a la vez que plantea interrogantes sobre el entorno que reproduce. (Waelder, 2007:64)

A través de este concepto de artealización resulta evidente el sentido de intermediación que desempeña la mirada. No obstante, en *Orogénesis*, el paisaje surge no solo como una elaboración artística, es decir, como resultado de un sofisticado sistema de signos que es cultural y que es el que determina su pretendido carácter estético. Un paisaje donde el proceso no puede darse de forma inversa, ya que es nuestra mirada y nuestra cultura —y no ninguna cualidad inmanente al territorio o a la geografía— las que hacen que lo indeterminado a un nivel estético pueda adquirir una precisa configuración y valor de índole artística.

El país es, en cierto modo el grado cero del paisaje, lo que precede a su artealización, tanto si ésta es directa (in situ) o indirecta (in visu). Así nos lo enseña la historia, pero nuestros paisajes se nos han vuelto tan familiares, tan ‘naturales’, que nos hemos habituado a creer que su belleza es evidente; y es a ellos, a los artistas, a los que corresponde recordarnos esta verdad primera, pero olvidada: que un país no es, sin más, un paisaje y que, entre el uno y el otro, está toda la elaboración del arte. (Roger, 2013:32)

2. Orogénesis, paisajes alfanuméricos

Como en tantas otras ocasiones, Joan Fontcuberta nos invita a reflexionar sobre la verdad de lo que estamos viendo y añade a este proceso de artealización al que hemos hecho referencia, un nuevo elemento. *Orogénesis* se encuentra integrado por un conjunto de imágenes realizadas con la ayuda de programas informáticos diseñados para interpretar mapas y cuyo objetivo es el de proporcionar información cartográfica. En lugar de utilizar un mapa para su lectura, Fontcuberta proporciona obras pictóricas de diferentes artistas dando como resultado paisajes fruto de la fantasía y que, siendo totalmente reales, son plenamente falsos.

La referencia a la apariencia de estos lugares no debe ser tomada de una forma gratuita, ya que lo que en los mismos llama la atención es precisamente que la realidad de estos entornos —de estos auténticos postpaisajes o metapaisajes— responde a una construcción no solo cultural y artealizada, sino tecnológica. Los mismos son una auténtica ilusión verosímil y creíble, que nos adentra en un mundo de simulacros que fluctúa entre la realidad y la ficción.

En el texto *Alpes sin eco: paisajes de paisajes o el arte como mapa* que Fontcuberta lleva a cabo para el ensayo *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, hace una interesante apreciación al respecto de las primeras secuencias de la película 2001: *Una odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968), una apreciación que, pese al riesgo que comporta toda traslación de este tipo, bien se puede aplicar a la obra objeto del presente texto. Para nuestro artista, la ilusión se mantiene en estos postpaisajes que no han requerido la lenta orogénesis de millones de años, sino una traducción alfanumérica por escaneado.

Estos paisajes —nombrarlos así resulta ya doloroso— son puros partos de información, no los han recorrido ninguna mirada, no los han atravesado nadie y no se hallan sujetos a ninguna estética [...] Son paisajes que no distinguen la medida de la cualidad que produce la forma a partir del conocimiento consciente de los fenómenos, sino que parten de la cantidad y la densidad de las informaciones. Este trabajo, que es naturalmente alegórico, muestra qué sucede cuando una traducción deja de seguir el lenguaje de lo significado —de traducirlo en el espacio de una posible realización semántica y social—, y pasa a convertir la imagen en el correspondiente tautológico de una identidad que se resuelve en el proceso binario de la tecnología informática de la representación. (Marchán, 2006:220-221)

Por tanto, podemos decir que nos encontramos frente a postpaisajes donde se da claramente la conciencia sobre la idea de paisaje en tanto que constructo cultural. En otras palabras, se trata de construir sabiendo que se construye no *ex novo* sino desde una pauta ya elaborada. Nos hallamos ante un juego de resonancias barrocas: una obra de teatro dentro de una obra de teatro, un cuadro

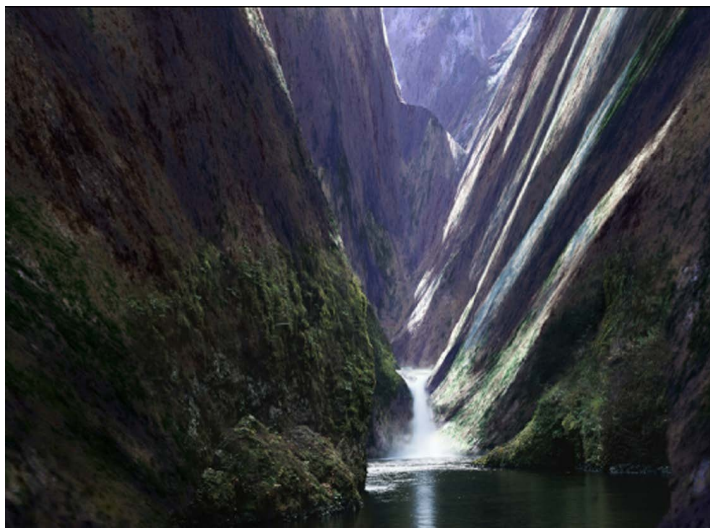


Figura 2 · Joan Fontcuberta, *Orogénesis, Derain*, 2004,
Fuente: www.fontcuberta.com

Figura 3 · Joan Fontcuberta, *Orogénesis, Cézanne*, 2003,
Fuente: www.fontcuberta.com



Figura 4 · Joan Fontcuberta, *Orogénesis, Rousseau*, 2002,
Fuente: www.fontcuberta.com

dentro de un cuadro. En el fondo, nos enfrentamos a una mirada sobre la propia mirada, es decir, un cuestionamiento sobre el hecho de lo que estamos viendo cuando estamos viendo, una reflexión sobre el propio hecho de estar reflexionando. En definitiva, es pensar no tanto sobre qué pensamos, sino cómo pensamos lo que pensamos.

Con el paradójico título de *Orogénesis*, el artista nos sitúa frente a una imagen fruto de la conversión de lo analógico a lo digital, donde se ha perdido la fisicidad de la materia en favor del algoritmo alfanumérico. En lo analógico se necesita contactar con la realidad, generar una experiencia. Se puede afirmar, por ello, que si bien es cierto que el entorno lo artealizamos, también lo es que en dicho proceso en el que la naturaleza no actúa solo de una forma exclusivamente pasiva, hay a su vez, una especial involucración por parte nuestra. En la misma nos comprometemos de manera directa con el mundo y lo hacemos no solo con una voluntad totalizadora o de dominio, sino también con un sentido que posee un profundo carácter experiencial. En este sentido, Merleau-Ponty, el filósofo de la percepción incidía en 1948 sobre el sentido de esta circunstancia:

El sabio de hoy no tiene ya, como el del periodo clásico, la ilusión de acceder al corazón de las cosas, al objeto mismo. En este punto, la física de la relatividad confirma que la objetividad absoluta y última es un sueño, mostrándonos cada observación estrictamente ligada a la posición del observador, inseparable de su situación, y rechazando la idea de un observador absoluto. (Merleau-Ponty, 2006:14)

3. La tensión entre lo real y lo virtual

Partiendo de esta conciencia de ficción, podemos hablar de *metaentorno* y afirmar que nos hallamos inmersos en metaentornos porque tenemos conciencia de la virtualidad que nos envuelve. De ahí que podamos hablar del carácter corpóreo (físico) e incorpóreo (virtual) de los ciberterritorios que definen los actuales paisajes contemporáneos. En este contexto de desrealidades —pero no por ello de engaños o falsedades—, *Orogénesis* va a permitirnos comprender mejor el sentido de esta tensión entre lo real y lo virtual. Una tensión que, desde nuestro punto de vista, es la que está definiendo con una mayor determinación la contradicción de los entornos contemporáneos.

Parafraseando a Debray se puede señalar que cada cultura, al elegir su verdad, elige su realidad, es decir, elige aquello que considera tener por visible y digno de representación, ya sea esa visibilidad una respuesta a lo real o no, dado que para nuestros ancestros, lo “próximo y visible no era [...] sino un archipiélago de lo invisible” (Debray, 1994:29). Así, para quienes vivían en la Edad Media, el Jardín del Edén era mucho más real que cualquier bosque que pudiera ser pisado. Por tanto, el arte, y en una de sus vertientes el paisaje, es una actitud de la conciencia, un estado de ánimo y, paralelamente un constructo cultural. Al respecto Joan Fontcuberta escribía:

[E]l paisaje es la expresión del lugar y el lugar es el espacio habitado, el espacio hecho cultura, el espacio apropiado por la conciencia, porque tanto el arte como el paisaje son actitudes de la conciencia. La crisis del paisaje como género surge al plantear bajo qué dispositivos políticos, culturales y estéticos el entorno se convierte justamente en paisaje [...] ¿cómo representar el lugar cuando lo que prevalece es el no-lugar, cuando el vacío y la dislocación pasan a ocupar el territorio? Tal vez el único camino posible esté en la fantasmagoría, en la quimera, en lo virtual. (Marchán, 2006:217)

No cabe duda de que la propuesta realizada por Joan Fontcuberta hace alusión a paisajes no antropológicos. En ellos no caben las ideas de relación de los individuos con el territorio, con sus semejantes o con los pertenecientes a otros territorios. Recordemos, al respecto, que en los lugares antropológicos “se crean las condiciones de una memoria que se vincula con ciertos lugares” y que “contribuye a reforzar su carácter sagrado” (Augé, 2004:65). En este caso, sin embargo, tan solo nos encontramos con lo que puede ser considerado como el paisaje de un paisaje. Es decir, con la idea de una idea.

En este nuevo contexto la unión de lo electrónico, lo digital y lo virtual ha desplazado a lo físico. Frente al lugar surge un entorno de pantallas, un espacio que Paul Virilio califica de sobreexpuesto y dominado por la lógica informática.



Figura 5 · Joan Fontcuberta, *Orogénesis, Friedrich*, 2002,
Fuente: www.fontcuberta.com

Figura 6 · Joan Fontcuberta, *Orogénesis, Turner*, 2003, Fuente:
www.fontcuberta.com

Horizonte al cuadrado, la pantalla del voyeur ha renovado progresivamente la línea del horizonte de los viajeros de otros tiempos [...] el mundo se muestra por intermedio de un monitor o, más exactamente, de una terminal. ¡Súbitamente, la interfaz del marco catódico reemplaza la línea de la superficie del suelo y el volumen del cielo, de todos los suelos y de cada uno de los cielos; del límite extremo a la proximidad extrema de las antípodas. (Virilio, 1997:119-120)

Conclusión

Según lo apuntado, sabemos que es nuestra mirada la responsable de la artealización, es decir, es de nosotros de quien depende la conversión de un entorno en dominio artístico. El proceso se supedita, por consiguiente, no a una cualidad inmanente que el territorio posee en sí mismo, ni tampoco a una cualidad de origen trascendental o sobrenatural, sino a un fenómeno puramente social que es el que permite que podamos percibir un paisaje como tal. Para ello se requiere “distanciamiento y cultura, una especie de recultura” (Roger, 2013:32) que es lo que ayuda a que podamos entender el entorno no solo como una realidad estrictamente física, sino, ante todo, como una realidad conceptual que elaboramos.

También sabemos que el prefijo *-meta* significa *después* o *más allá*, indica con posterioridad. Desde una perspectiva epistemológica este prefijo es usado para referirse sobre algo en su propia categoría. Pues bien, en otro tiempo, cuando un paisajista o un fotógrafo estaba tomando del natural la imagen creía que captaba un paisaje, tomado el término en un sentido esencialista. Actualmente, a raíz del citado concepto de artealización, lo que se hace es lo contrario: saber que está jugando con un constructo cultural. En la propuesta que nos hace Fontcuberta, los paisajes se siguen haciendo pero ¿de qué manera? Se efectúan con la conciencia de que se está haciendo una trampa, un guiño. Nos situamos en una galería de espejos, en un juego constante donde sabemos que estamos haciendo la copia de una copia, la copia de una idea, la idea de una idea.

Orogénesis evidencia el juego del juego con un requiebro de simulacros. Sabemos que es una ficción pero aún así, estamos viendo un paisaje que ya no es un paisaje inocente. Esa pérdida de inocencia o esa crítica implícita al concepto del paisaje es lo que hace que exista el metapaisaje. El proyecto supone una reflexión sobre el engaño del medio tecnológico y sobre las trampas de realidad que genera. No cabe duda de que estas obras, tal y como el propio Fontcuberta señala en su página web, son la consecuencia de un engaño. En esta ocasión, el artista burla a un programa informático para forzarlo a transformaciones no previstas poniendo así de manifiesto que “la representación del mundo ya no depende de la experiencia sino de un imaginario precedente, de una experiencia previamente codificada que media entre nosotros y una realidad ya inalcanzable.”

Referencias

- Augé, Marc, *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Gedisa, Barcelona, 2004 (8ª reimpr.).
- Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Paidós, Barcelona, 1994.
- Fontcuberta, Joan, *El beso de Judas. Fotografía y verdad*, Gustavo Gili, Barcelona, 2015.
- Fontcuberta Joan, *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*, Galaxia Gutenberg, Barcelona, 2016.
- Marchán Fiz, Simón (Ed.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Paidós, Barcelona, 2006.
- Merleau-Ponty, Maurice, *El mundo de la percepción. Siete conferencias*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2006
- Roger, Alain, *Breve tratado del paisaje*, Biblioteca Nueva, 2013
- Virilio, Paul, *El Cíbermundo, la política de lo peor*, Cátedra, Madrid, 1997.
- Waelder Pau, "Más allá del paisaje", en el catálogo de la exposición *Metapaisajes*, Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca, Palma de Mallorca, 2007.