

Tema 1.3.- El modelo y la imagen: El dibujo y artefacto

Un dibujo es una imagen, una proyección. Los psicólogos infantiles nos hablan de la fijación del dibujo a la palabra. Si has tenido hijos tal vez recuerdes cuando, a los pocos años de vida, empezaron a realizar sus primeros garabatos, más por el placer de explorar y dejar huellas sobre un papel que por querer representar algo en concreto y con premeditación.

Pero si en ese momento de intensidad creativa le preguntamos sobre su dibujo, inventará inmediatamente una historia y una imagen para él y si le volvemos a hacer la misma pregunta más adelante, esta quedará simbólicamente fijada a esta asociación primigenia. **Imagen, palabra y dibujo** establecen desde entonces un equilibrio inestable en el que la modificación de alguno de estos territorios de la comunicación, modificará irremediabilmente el sentido de los otros.

Durante milenios, la imagen se ha identificado con la *imagen del mundo*, y más concretamente y en determinados momentos de nuestra historia -fruto de nuestra primigenia mentalidad animista y religiosa- con la vida misma, como seguramente fuera la intención de nuestras más primitivas imágenes en las paredes de cuevas como **Altamira** o Lascaux.

Poseer y dominar la imagen implicaba intervenir activamente en los acontecimientos tanto religiosos como sociales.

La imagen, era pues muy importante y la capacidad para engendrarla, manipularla y difundirla, muy apreciada, por lo que quienes las realizaban debían ser personas con una especial consideración en el seno de sus comunidades, con evidentes implicaciones místicas o sociales. Más adelante, como tendrás ocasión de ver en este tema, estas personas se agrupan en gremios y colectivos especializados.

Hubo un tiempo en que el maestro de taller (a partir del Medievo y especialmente en el Renacimiento) formaba parte de una poderosa élite social. En sus talleres se estaban realizando **las únicas imágenes que existían**.

Las imágenes hablaban, las imágenes estaban revestidas de aura y tenían poder, por lo que cualquier sistema o artefacto técnico que permitiera a los artistas y artesanos producirlas -y reproducirlas- con mayor rapidez y calidad, sería bien recibido. Por tanto, **aura, artefacto, técnica, copia, reproductibilidad o manipulación** van a ser algunos de los conceptos que van a ir asociados desde sus inicios a las obras de arte.

En este tema se hablara de estos conceptos y de cómo antes las imágenes primitivas nacían con el aura del ritual y eran únicas e irrepetibles, de cómo estas empiezan a multiplicarse y a abandonar su "aura", comenzando a demandar su difusión, reproducción y visibilidad técnica a través de distintos artilugios y tecnologías que desembocaron en una auténtica revolución con la aparición de la fotografía, la cinematografía y recientemente, **internet** y la **era de lo digital**.

1. Cuando las imágenes eran únicas

La historia de las imágenes va pareja evidentemente a nuestra evolución como especie. Podemos decir que hemos aprendido a representar el mundo a nuestra imagen y semejanza, que vivimos inmersos en una civilización que rinde culto a las imágenes. Mira a tu alrededor, te verás invadidos por doquier de imágenes, marcas, logotipos y simulacros a través de todos y cada uno de los **medios de comunicación**, como puedes ver en este vídeo, *trailer* de un corto llamado **Logorama**.

<https://www.youtube.com/watch?v=XVefWVe2LQg>

Pero hubo un tiempo en que las imágenes eran escasas, muy escasas. Vamos a ponernos en situación: en el Paleolítico la prioridad era la caza y nuestros antepasados debían trasladarse permanentemente en busca de comida. Por esta razón es fácil suponer que las ocasiones necesarias para la creación de imágenes serían más bien pocas, como también serían pocos los soportes y espacios para representarlas en unas poblaciones en permanente nomadismo de unas zonas a otras, sin asentamientos fijos.

Aún así, tuvieron tiempo para poder dejarnos pocas pero excepcionales muestras en abrigos rocosos y cuevas, como **Altamira o Lascaux**, por ejemplo. Dichas imágenes seguramente fueron realizadas con fines mágico-religiosos, es decir, muy excepcionalmente, cuando la ocasión y el ritual lo requerían.

Aunque sería largo explicar aquí toda la posterior evolución técnica e iconográfica del arte prehistórico, se puede resumir que durante el Neolítico, los nuevos hábitos sedentarios (ya no son comunidades nómadas y cazadoras sino también recolectoras), el desarrollo técnico-social (aumento demográfico, mayores concentraciones humanas en asentamientos estables en forma de poblados y aldeas) y el reparto más racional del trabajo, se dispusiera de un mayor tiempo y una mayor especialización para dedicar a ciertas actividades artesanales y al perfeccionamiento y decoración de enseres domésticos, pieles y herramientas manipulativas.

Y también, un detalle importante para la reflexión: aquellas imágenes que en un momento se confinaban a un ámbito religioso-mágico (las pinturas en los santuarios de las cuevas) pasarán al ámbito doméstico y profano: cerámica, arte textil, la indumentaria, etc. Nuevos hábitos productivos y sociales que conducirán a la figura del artesano y poco más adelante, al artista, aunque durante muchos siglos artesanos y artistas estuvieron encarnados en las mismas personas: los hacedores especializados en objetos e imágenes. Más adelante, y sobre todo desde el Renacimiento, seguirán caminos diferentes.

1.1. El original y la copia

Muchos artefactos han tenido en el transcurso de la historia cierto valor emocional, científico, religioso, etc. Cuando ha sido posible, dichos artefactos se han copiado a mano. Ocurrió con los manuscritos, códices y tratados científicos o literarios más importantes, que merced a la importante figura del **copista**, fueron pasando de generación en generación y de unas fronteras a otras. Muchos de estos manuscritos iban ilustrados con dibujos. Algunos grandes artistas -por encargo de sus mecenas del Renacimiento- como **Sandro Botticelli** ilustraron obras importantes de la literatura como la Divina Comedia de Dante Alighieri, como también hicieron otros artistas con El Quijote, por ejemplo. En el siguiente vídeo puedes ver una selección de sus ilustraciones, donde podrás apreciar las grandes dotes dibujísticas de este pintor renacentista.

<https://www.youtube.com/watch?v=k9FmdieZih0#t=78>



Especialmente importante fue la labor del copista durante la Edad Media hasta la llegada del invento de Gutemberg, la imprenta. Muchos monasterios se convirtieron en los feudos de los copistas e "iluminadores", que eran quienes se encargaban de ilustrar con dibujos los textos de los llamados "códices". De hecho, la expresión "miniatura" deriva precisamente del latín "miniare" que alude a la

acción de "miniar" o aplicar el minio, una laca bermellón que se usaba para colorear las ilustraciones. La mayor parte de dichos códices eran interpretaciones y revisiones de ciertos textos de la Biblia, como el Apocalipsis. En este video documental sobre los llamados "Beatos de Liébana" puedes ver algunos de estos manuscritos con imágenes y recreaciones cinematográficas (de la conocida novela de Umberto Eco "El nombre de la rosa") sobre la vida de los copistas en los monasterios del Medievo, los materiales y pigmentos que se utilizaban, etc

<https://www.youtube.com/watch?v=ter1Ey4XtNQ>



El gran problema de las obras de arte fue siempre el hecho de ser "hijas únicas". Por eso, su posesión y disfrute se reservaba a cierta élite que podía permitirse el lujo de encargársela al artista. Evidentemente, dicha élite la formaban los reyes, eclesiásticos y personajes de la alta clase política o nobiliaria. Muchos artistas vivían de dichos encargos y tenían sus llamadas "*botegas*" o talleres con un equipo de varios aprendices que se iniciaban (a cambio de pensión y comida) en el oficio de pintor. Dichos aprendices elaboraban los pigmentos, imprimían las telas y daban los fondos o partes del cuadro menos relevantes.

Taller de artista en el siglo XVI



Archivo de [jedaprofesores](#) en Flickr bajo CC

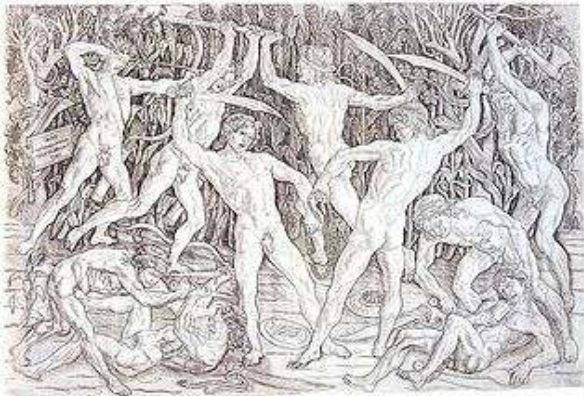
En la ilustración de la izquierda puedes ver un grabado que reproduce precisamente lo que podría ser el taller de un artista renacentista junto a sus discípulos y aprendices. Esta imagen se aleja mucho del estereotipo del artista solitario. El ser los únicos fabricantes de imágenes del mundo requería cierta infraestructura. Lo más parecido hoy día podría ser el taller de un modisto o una agencia de noticias como la CNN. Cada artista en cierta forma tenía su propia "empresa" y asalariados.

Normalmente el maestro del taller se encargaba de darle los toques finales e importantes a la obra. Muchas veces, cuando determinada obra tenía éxito se hacían una o varias copias de taller a cargo de los discípulos o aprendices más aventajados.

1.2. La revolución del grabado

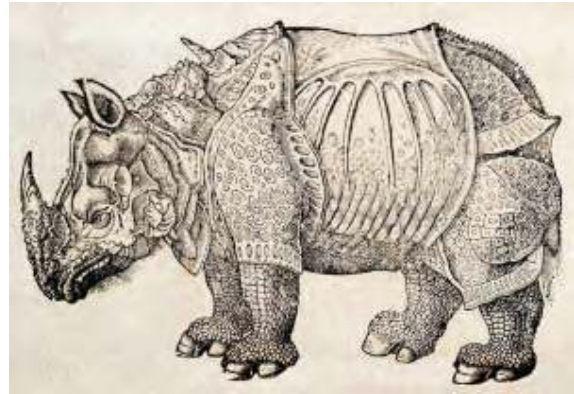
Con la llegada de las técnicas reproductivas de la **xilografía**, el **grabado en cobre** y la **litografía**, una nueva forma de divulgación iconográfica entra en escena: la **reproducción en serie**. Con sus limitaciones, estas técnicas gráficas reproductivas rápidamente se extendieron creando nuevas especialidades en la figura de los copistas y grabadores de "estampas" que aprovecharon el auge de otro

de nuestro grandes inventos: **la imprenta**. Se comienzan a imprimir libros, **manuales y cartillas** ilustradas que viajan de un lado a otro, divulgando en forma de grabados y xilografías las obras (y la fama) de los grandes artistas del momento como el ejemplo de grabado al buril* del italiano Pollaiuolo que fue una estampa famosa en su tiempo, admirada por Miguel Ángel y tomada como modelo en algunas composiciones pictóricas de otros artistas



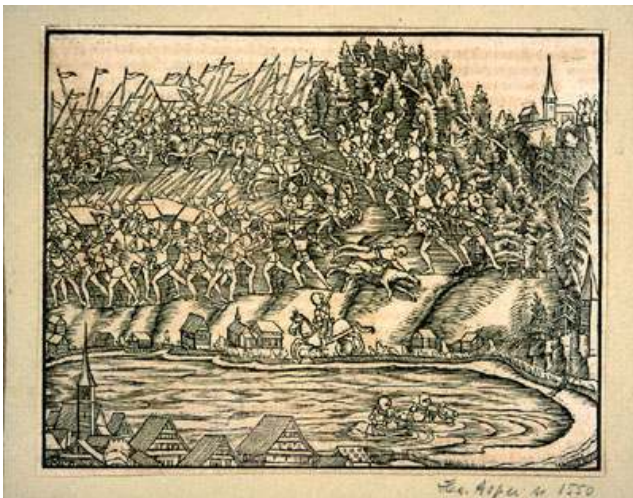
El combate de los hombres desnudos (1470-80) de Pollaiuolo

Archivo bajo [dominio público](#)



Rinoceronte, copia de una xilografía de Dürero

Archivo bajo [dominio público](#)



[Archivo](#) bajo dominio público | [wikimedia commons](#)

La xilografía

Una de las primeras técnicas reproductivas en serie fue la **xilografía**, o lo que es lo mismo, el grabado en madera. Su origen habría que buscarlo en China y Japón, donde se perfeccionó de forma exquisita esta técnica, haciéndose muy popular durante la Edad Media y mucho más tarde, ya en el siglo XX, recuperada por muchos de los expresionistas alemanes. La imagen de la izquierda corresponde a una xilografía de la batalla de Morgarten, del año 1315.

La historia de la "masificación" iconográfica arranca con los descubrimientos que condujeron a los múltiples procedimientos de **grabado en cobre**. El más importante fué, sin duda, el **aguafuerte**, que empieza a popularizarse a finales del siglo XVI. Debes saber que esta técnica se basa en la cualidad de ciertas sustancias químicas (ácidos) para corroer o "morder" los metales.

Si el grabado en madera y el aguafuerte fueron importantísimos en el auge de las reproducciones artísticas, no lo es menos el gran descubrimiento de la **litografía**. De forma resumida, recordar que su invención se debe al checo **Alois Senefelder**, músico que andaba investigando, cosa curiosa, la forma de imprimir sus propias partituras musicales. Una casualidad le llevó a descubrir que en las superficies dibujadas con un lápiz grueso sobre una piedra caliza humedecida, se adhería la tinta, de tal modo que podía imprimirse dicho dibujo con relativa facilidad superponiéndolo y realizando cierta presión sobre la plancha. Su economía y facilidad de uso llevaron a que los artistas se convirtieran también en grabadores y divulgadores de sus propias obras, como en el caso de Van Gogh mostrado más abajo.



[Archivo](#) bajo dominio público|wikimedia commons

Aguafuerte de Goya, año 1799



Archivo del [MuseoThyssen](#), reproducción autorizada para uso educativo

Litografía "Los comedores de patatas" de Van Gogh

Más adelante, dichas técnicas de grabado y litográficas se alejan de su función meramente reproductiva de obras de arte para erigirse en modalidades creativas por derecho propio, encontrando en ellas muchos artistas su principal herramienta de trabajo. Por ejemplo, **Durero**, fue un magnífico dibujante y grabador : muchos de sus grabados fueron ampliamente imitados y copiados, hasta el punto de que algunos de ellos pasaron de copista en copista y acabaron bastantes desviados del modelo original.

Otros artistas como **Rembrandt** o **Goya** fueron también excelentes e innovadores grabadores que nos han legado una impresionante cantidad de grabados en sus más variadas técnicas (aguafuerte, punta seca, aguainta, etc). Esto también tiene su justificación económica: al poder reproducirse en serie, las estampas son más asequibles de cara a su venta, por lo que los artistas tenían una nueva e interesante fuente de ingresos y una clientela más amplia y menos exclusiva, no dependiendo ya de sus mecenas o de aquellos grandes encargos eclesiásticos que suponían su sustento económico desde el Renacimiento.



<https://www.youtube.com/watch?v=U9xorLmA3G4>

Litografía



<https://www.youtube.com/watch?v=gbXLA67NP4I>

Xilografía y linóleo

1.3. La nueva visión del mundo: la fotografía

La fotografía tuvo un enorme protagonismo en el arte y la cultura del pasado siglo XX. En cierta forma, este protagonismo sigue vigente en sus distintos formatos analógicos y multiplicando espectacularmente con los nuevos medios y redes digitales como internet.

Sin entrar en grandes profundidades teóricas o filosóficas es interesante resaltar el hecho de considerar la imagen fotográfica no solo como una de las representaciones más exactas de la realidad sino como un lenguaje visual lleno de múltiples significados reveladores y contradictorios.

Reflexiona un momento y piensa en todas las imágenes fotográficas que tienes de ti y tu entorno: familia, amigos, lugares, momentos especiales de tu vida, las imágenes que compartes en las redes sociales, etc. La escritora y ensayista **Susan Sontag** hablaba de las fotografías como esas "*instantáneas de realidad robadas al presente*", proyectadas hacia el futuro y "eternizadas" como miniaturas de nuestra memoria.

Con ese instrumento tecnológico -asequible y de uso generalizado por casi todo el mundo gracias a los avances científicos- los seres humanos se han formado una idea o "visión" del mundo a través de las fotografías.



La Libertad guiando al pueblo (1830) de E. Delacroix | De [wikimedia commons](#) bajo dominio público

Antes de la llegada de la fotografía esta visión estaba en manos de los artistas. Piensa por ejemplo en la imagen "histórica" que tienes de la Revolución Francesa, seguramente será muy parecida a la obra reproducida más arriba: "*La Libertad guiando al pueblo*" de Delacroix.

Piensa así mismo en ciertos acontecimientos contemporáneos, fijados en nuestro imaginario mediante fotografías históricas, como la **llegada del hombre a la luna** en 1969 o algunas de las más conocidas imágenes de nuestra Guerra Civil en 1937, captadas por el prestigioso fotógrafo **Robert Capa**. Ambas imágenes por otra parte, han sido cuestionadas en más de una ocasión y tachadas de "montaje". Esto debe hacerte pensar que **no toda fotografía es necesariamente real**, también es susceptible -por su propio proceso tecnológico- de la manipulación y el engaño mediático. Y hoy día más, teniendo en cuenta los avances en la edición gráfica y digital.



Fotografía de **Robert Capa**

Por tanto, en este apartado el objetivo no es tanto hablar de la técnica y la estética fotográfica sino reflexionar sobre la fotografía como un **fenómeno social** que nos ha proporcionado una nueva visión y conocimiento del mundo, así como un modo de representación portador de los valores más intrínsecos de nuestra cultura.

Ampliando la escala de lo doméstico a lo mediático, la fotografía acabó convirtiéndose en un instrumento de poder que podía controlarse y manipularse para obedecer a determinados intereses comerciales o políticos. En esto suple al papel que tradicionalmente la pintura tenía en este campo antes de la invención de la fotografía. Piensa en esos famosos cuadros que inmortalizaron momentos históricos como la **Coronación de Napoleón** de David o **Los fusilamientos del 3 de Mayo** de Goya. ¿Sucedió realmente así? ¿Manipularon los artistas la realidad para dar una determinada e interesada versión de los hechos? ¿Influyeron estas imágenes en la forma en que hemos entendido o comprendido los hechos históricos?



Coronación de Napoleón de David



Los fusilamientos del 3 de Mayo de Goya.

La transformación de lo real

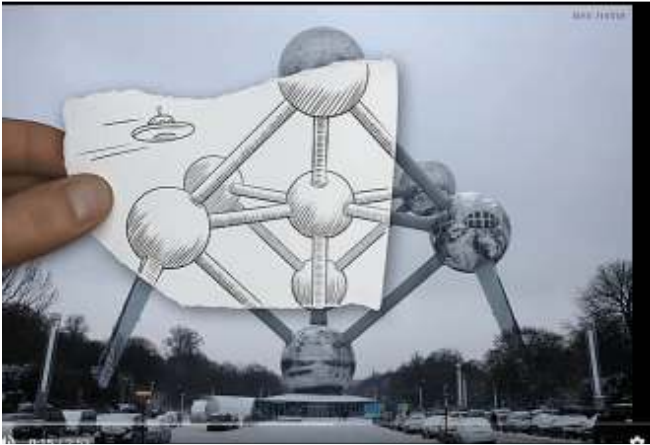
La fotografía rompe definitivamente con la imagen única y con el "aura" de los objetos artísticos. La fotografía es (o era) considerada generalmente como la imitación más perfecta de la realidad, en el sentido que ambas han tenido un punto en común: el momento de la toma fotográfica. Este mimetismo es consecuencia, por tanto, de su misma naturaleza técnica, sin intervención directa de la mano del artista si hacemos la salvedad de la elección del encuadre, que no es en absoluto, arbitrario.



El lema de ventas para las primeras cámaras **Kodak** en 1888 era como ves en la reproducción del anuncio *"Usted aprieta el botón, lo demás es cosa nuestra"*. Al contrario de lo que ocurre con las obras de arte, las fotografías parecen no depender de las intenciones de un artista y en consecuencia, muchos -erróneamente- rechazan la fotografía como arte durante la mayor parte del siglo XIX, precisamente cuando arte y fotografía entran en una etapa crucial de cambios estéticos y sociales.

Publicidad de Kodak en 1888 | [Archivo](#) de dominio público

1.4. Fotografía contra pintura



<https://www.youtube.com/watch?v=CPANMMIIHQk>

El vídeo sobre la obra del artista **Ben Haine** va a servirnos para otro tipo de discurso sobre el que aquí interesa reflexionar: el que enfrenta el arte a fotografía. Más que una competidora, la fotografía -que empezó imitando muchos de los modelos pictóricos- supuso un aliciente para las artes plásticas, al liberarlas de los utilitarismos y servidumbres tradicionales en cuanto representación objetiva de la realidad, por ejemplo en el retrato. Los retratistas pictóricos fueron los primeros que acogieron con entusiasmo la nueva técnica. La pintura quedaba así "liberada" para adentrarse en terrenos donde la fotografía aún no podía llegar. Fruto de ello fue, por ejemplo, el nacimiento del cubismo, la abstracción y otros movimientos artísticos de vanguardia que se alejan de la representación objetiva de la realidad, terreno que sería en adelante abono exclusivo de la fotografía. Decía el fotógrafo y artista dadaísta **Man Ray**

"Fotografio lo que no deseo pintar y pinto lo que no puedo fotografiar"

Las relaciones entre uno y otro campo - arte y fotografía- fueron intensas y muchos artistas avispados supieron encontrarle rápidamente su utilidad como fuente de documentación o como una nueva forma de entender el encuadre y el "motivo". Fíjate ahora en esta pintura del impresionista francés Degás:



"En las carreras" de Edgar Degas (1877-80) [Archivo](#) bajo dominio público

Degas pinta escenas de carreras que aparecen cortadas por los extremos, como si de modernas instantáneas fotográficas se tratara. De hecho, disponía de fotografías que evidentemente le sirvieron de modelo para sus cuadros. Si te fijas, una composición con las figuras cortadas era algo realmente inaudito en una pintura, es muy raro encontrar algo parecido en toda la historia del arte anterior. Pero en fotografía capturas instantáneas es algo natural con lo que no puede competir la pintura, un arte más pausado y manual. En adelante la cámara y la fotografía ha sido fieles aliadas de los artistas como

inspiración y como documentación: Picasso, Bacon, Warhol y tantos otros artistas se han servido de la fotografía tanto como "máquina de ver" como de dibujar, pero desde luego el "artificio" y el uso de aparatos ópticos para ver, dibujar y pintar viene de mucho antes, como podrás comprobar en el siguiente apartado.

2. Máquinas de ver, máquinas de dibujar

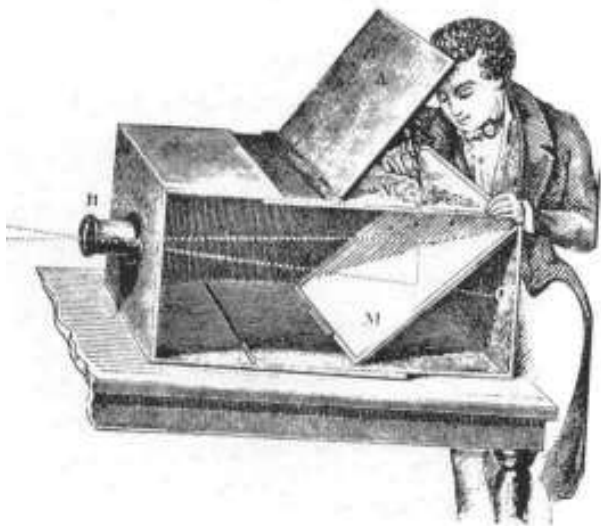


Ilustración de cámara oscura Siglo XVIII

Imagen bajo dominio público

La creación de las primeras imágenes siempre ha estado rodeada de misterios y leyendas, por lo que sus artífices siempre fueron especialmente respetados en sus comunidades. Conforme se han ido perfeccionando las técnicas y herramientas de dibujo también la ciencia ha ido evolucionado, especialmente en el campo de la física y de la óptica. Nada hace suponer que los artistas no utilizaran los adelantos tecnológicos y ópticos en su propio beneficio.

El fundamento de uno de esos primeros artilugios, la **cámara oscura**, se conoce desde la antigüedad, siendo perfeccionada con los adelantos científicos y tecnológicos hasta desembocar en lo que hoy es la cámara fotográfica y el cinematógrafo. En este apartado conocerás algunos de estos artilugios que no sólo sirvieron para mirar, sino también como herramientas para dibujar, como veras más adelante.

2.1. El origen: las máquinas de ver



Joseph-Benoit Suveé: "El descubrimiento del dibujo" (1791)

[Archivo](#) de wikipedia commons bajo dominio público

Ya los filósofos griegos, como Platón en su famoso Mito de la Caverna, hablaban de las sombras que proyectan los objetos y de cómo estas sombras eran o pretendían ser representaciones de la realidad circundante. La hija de Butades (en la ilustración) quiso retener la imagen y el recuerdo de su amante en la sombra de su rostro que vio proyectada en la pared. El capturar y reproducir la realidad siempre ha sido una obsesión, no sólo de los artistas con sus medios plásticos, sino también de los científicos, especialmente de quienes se movían en los terrenos de la física o la óptica.

Uno de los fenómenos más antiguos ya referenciado por los griegos y del que puede decirse que derivan tanto la cámara fotográfica como el cine es el conocido como **cámara oscura**. Recordemos brevemente algo de su historia y funcionamiento mediante este vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=TpSmT-QLRtk>

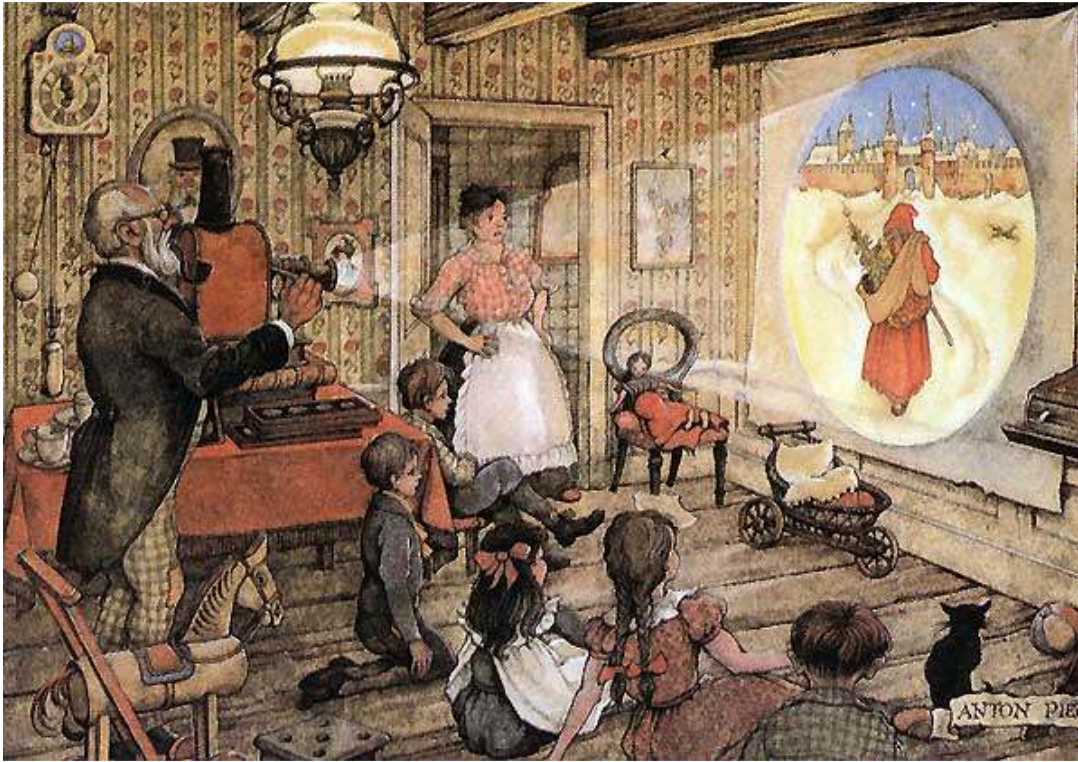


A partir de la observación de este fenómeno que bien podía producirse de forma natural, al entrar la luz exterior por una pequeña rendija en una estancia oscura y verse proyectada invertidas las escenas que ocurrían en el exterior, no fue difícil reproducir este fenómeno mediante aparatos y artilugios mejorados con el auxilio de ciertas lentes. Ten presente que lo que ahora ves como la cosa más normal del mundo (ver escenas reales o capturar a través de una pantalla) en un tiempo fue considerado como pura magia. Tal vez esta escena que tal vez conozcas descrita en la película *La Joven de la Perla* donde la sirvienta del pintor holandés del siglo XVII **Veermer**, queda asombrada al mirar dentro de uno de estos prototipos de cámaras oscuras, que ya empezaban a proliferar por los estudios de los artistas. No podía entender cómo la realidad podía quedar atrapada dentro de una caja.

SOBRE LA PINTURA Y VERMER HAY UNAS ESCENAS FANTÁSTICAS

<https://www.youtube.com/watch?v=L7XadSecqVw>





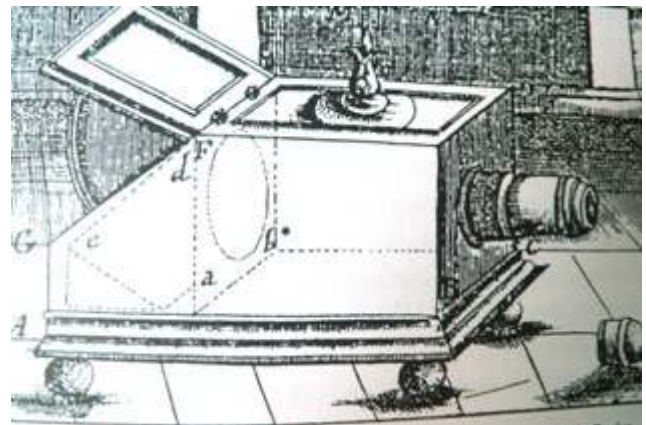
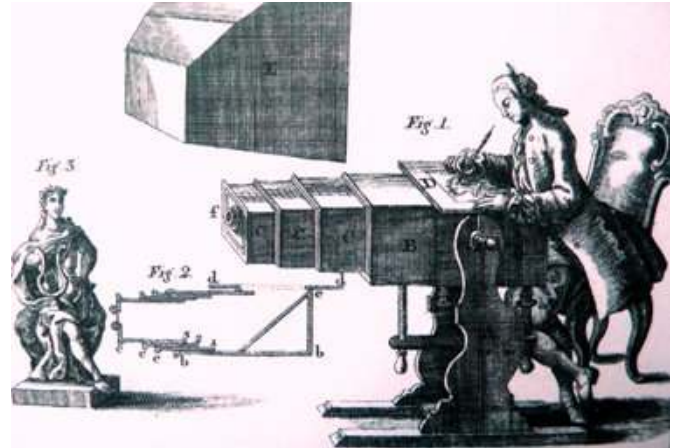
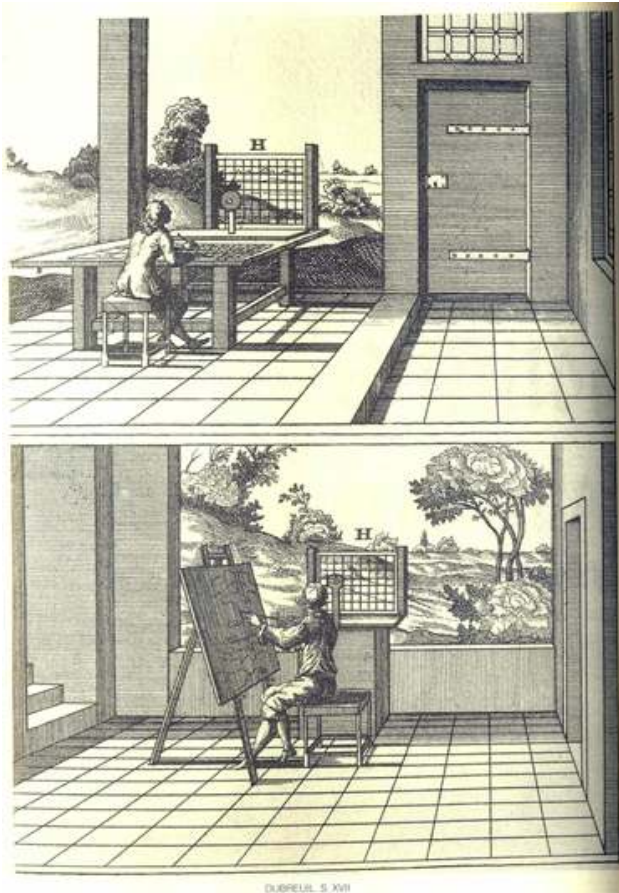
Otro de esos inventos relacionados con las proyecciones y las sombras fue la **linterna mágica**, heredera del teatro de sombras, muy popular en algunos países asiáticos como China o Turquía. Consistía, como puedes observar en las ilustraciones, en un gran artilugio iluminado (bien con llamas de vela, con gas o más adelante, con luz eléctrica) que proyectaba y ampliaba mediante una lente unas tiras de imágenes pintadas (normalmente fantasmagóricas, de cuentos, etc.) sobre planchas de cristal. Dichas planchas, al ser transparentes, podían superponerse creando efectos ópticos en la pantalla o pared donde se proyectaba. Normalmente las sesiones de linterna mágica eran destinadas a los niños e iban acompañadas de música y narraciones. En el fondo eran como **proyectores de diapositivas**, el anticipo del cine, como puedes imaginar.

El combinar la proyección de las imágenes (fijas y en movimiento) con la grabación o fijación de las mismas a un soporte físico, daría lugar a una larga serie de inventos (zootropo, kinetoscopio, etc.) que desembocarían en las décadas finales del siglo XIX en la invención de la fotografía y el cinematógrafo. En la siguiente presentación puedes hacer un recorrido histórico por el origen del cinematógrafo

<http://www.slideshare.net/GMorato/la-imagen-en-movimiento>



2.2. Las máquinas de dibujar



Imágenes de [manuleica](#) en Flickr bajo cc

Estos inventos iban desde simples marcos de cristal cuadrículados (portillones y velos) para el dibujo en perspectiva hasta aparatos con combinan lentes y espejos (cámara oscura, **cámara lúcida**,...) pasando por mecanismos articulados de reproducción y copia como el **perspectógrafo**. En el siguiente enlace encontrarás una amplia descripción cronológica de muchos de estos curiosos artilugios: [Máquinas de dibujo](https://genesisvolitiva.wordpress.com/2011/12/06/maquinas-de-dibujo/) <https://genesisvolitiva.wordpress.com/2011/12/06/maquinas-de-dibujo/>

2.3. La fotografía y el fin del aura



Un conocido filósofo francés llamó a nuestra época la "**era de los simulacros**". En su acepción más habitual, "simulacro" se entiende como una falsificación, algo que imita la realidad sólo en apariencia, lo que llamaríamos un "símil". No en vano, su etimología nos dice que "*similacrum*" significa "representación figurada de algo", imagen, retrato, estatua.

Fotografía de [manuleica](#) en Flickr bajo CC

Lo cierto es que ya nos hemos acostumbrado a estar rodeados de reproducciones o sucedáneos de las obras artísticas. En cierta forma, damos por hecho que nunca veremos ni disfrutaremos en directo dichos originales, dispersos en museos y colecciones por todo el mundo en el mejor de los casos o en colecciones privadas, en el peor, ya que las ocasiones para verlas serán más escasas.

La **reproducción** y **difusión** permiten a todo el mundo y en cualquier lugar del planeta, conocer todas las formas de arte. Eso es lo que llamamos "cultura" y el arte mismo se encuentra transformado por ello. ¿Es realmente cierto que el arte ahora está al alcance de cualquiera? Buena pregunta ¿A que sí?

Antes de la eclosión de los distintos soportes y medios de comunicación, las imágenes eran escasas, estaban a buen recaudo y tenían el "aura" de obra única, por lo que las pocas oportunidades de verlas y disfrutarlas era -para la mayoría de la gente de a pie- en ciertos lugares "privilegiados" para donde fueron concebidas originalmente como iglesias o palacios.

Las imágenes "únicas" tenían el valor de su exclusividad: un retrato pintado al óleo de un antepasado era algo más que un cuadro. Suponía un estatus, una memoria y una posesión valiosa que sólo las clases más pudientes podían permitirse tener. Los primeros retratos fotográficos aún conservaban parte de ese "aura". La popularización posterior de la **fotografía** como bien de consumo y el abaratamiento de las cámaras dio al traste con todo esto, permitiendo de forma generalizada la obtención y posesión de imágenes con un mínimo esfuerzo para una gran parte de la población.

La llegada de internet supuso una nueva vuelta de tuerca y una verdadera revolución en el campo de las comunicaciones con la eclosión de sitios donde ver y compartir imágenes de forma global. El éxito de las redes sociales en internet ha potenciado igualmente el uso generalizado de la fotografía. Portales como **Flickr** o el éxito de aplicaciones para móviles como **Instagram**, atestiguan esta tendencia. En definitiva, las imágenes se han adaptado vertiginosamente a los nuevos formatos digitales y con ellas, los artistas. **La imagen en la era digital** será el tema del siguiente apartado.

3. La imagen en la era digital



Finalizamos el recorrido que una vez se inició cuando se hizo por primera vez un trazo sobre la pared de una cueva. Ya has podido ver por los apartados precedentes como la imagen única en algún momento perdió su aura. Las obras de arte comenzaron a copiarse y reproducirse en serie mediante algunas técnicas reproductivas como el grabado o la litografía. Con la llegada de la fotografía las obras de arte comienzan a invadir libros y catálogos de arte, postales y pósters. El arte se comercializa y difunde. Pero otra revolución se pone en marcha con la aparición de **internet**. Las imágenes se digitalizan y difunden en estos nuevos formatos y espacios digitales. Esto hace posible que internet sea el gran archivo visual del mundo: rara es la obra o dibujo que no esté en algún lugar de la red. Esto trae consigo una serie de cuestiones como la **autoría** y las **licencias de uso**.