

This research underlines the importance that the consideration of temporality should be given to in contemporary visual studies. The initial hypothesis considers that the connection of a temporal nature between a digital image and its content synchronizes such image with society and its being in the world. The analysis will be based on the study of some paradigmatic cases. Based on some of the concepts addressed by José Luis Brea, a discourse is developed aiming to serve as a tool to rigorously analyse contemporary visual works of art. It will also be evident that it is not only thanks to this temporal factor that the other senses are related and displayed, but that it additionally triggers an original and fertile way of approaching the perception, communication and diffusion of images in the contemporary era. What is the true physical reality of the digital image? How is the meaning of it encoded? What kind of temporality does each of the stages of its production allow? What changes are the consequence of the digital world compared to the physical one and what role does temporality assume in it? The answer to these and other questions articulates a discourse that does not seek so much to find conclusive solutions as much as it tries to pose new ways to approach graphic research. Temporal geography, focusing on the characteristics and particularities derived from the positioning of the images in relation to the vector of change, movement or its absence, will make possible an original research context and novel conceptual relationships. The conclusions are understood as a way of shedding light during the critical reading of the image, considering temporality in a broad sense¹.

Keywords: digital image, e-image, temporality.

1. Presence, sequence and absence of the contemporary image

Over a decade ago José Luis Brea published an essay as cryptic as it is suggestive. The journey that we begin in this research is based on the proposal of said thinker and art critic to understand the capacity of the image to embody “our desire to last” (Brea 2010, p. 9). Thus, we will use the classification proposed by the philosopher in the following three epigraphs (presence, sequence and absence) and we will explain the concepts that we handle, on the one hand, while we will present some initial hypotheses, on the other.

1.1. Material image: presence

“To represent signifies to present oneself as representing something, and every representation, every sign or representational process, includes a dual dimension – a reflexive dimension, presenting oneself; a transitive dimension, representing something – a dual effect – the subject effect and the object effect” (Marin 1988, p. 26). The way in which images have traditionally been understood and studied has invariably demanded consideration also of the medium that houses them. Thus, the real synchronization with their physical materiality (or what

is the same, their live contemplation) was understood as a *conditio sine qua* non prior to a critical and rigorous assessment. The scent of the museum chamber, the unique architectural experience of it, our position facing the work of art (usually standing upright) are part of the series of conditions under which we were able to contemplate, admire or criticize the images before us. In this way, physiological processes condition the perception of the work and, together with the spectator’s culture, allow to organise the constellation of ideas, reflections and connections that visibility allows.

In figure 1, for example, we reproduce in real size a fragment of a work by Johannes Vermeer. Recently restored, the painting tells us about the support on which it is located (in certain points its irregularities can be observed) while symbolizing the light in a room captured forever as well as what happens in it in relation to the observer. In the words of Susan Buck-Morss, and contrary to what may seem at first glance: “the image does not represent an object. Rather, the objects are in the image, not in their totality but as an image-trace of the single instant in which the objects are caught, taken,

1. This work is developed as part of an R+D+I project entitled “The representation of time in graphic expression”, with reference project-emergent-GRE18-10 and funded, in public concurrence, by the Vice President for Research and Transfer of Knowledge of the University of Alicante.

Esta investigación subraya la importancia que la consideración del factor temporal tiene en los estudios visuales contemporáneos. La hipótesis de partida considera que la mediación de naturaleza temporal entre la imagen digital y su contenido sincroniza al dibujo con la sociedad y su modo de habitar el mundo. Esta sincronía será analizada a partir de un estudio de casos paradigmáticos. Partiendo de algunas ideas de José Luis Brea, se desarrolla un argumento de carácter analítico y contemporáneo que pretende servir de herramienta para analizar obras de arte visuales con rigor desde la actualidad. Se evidenciará, asimismo, no sólo que es gracias a dicho factor temporal que los demás sentidos son relacionados y desplegados, sino que éste desencadena una manera original, rigurosa y fértil de aproximarnos a la percepción, comunicación y transmisión de las imágenes en la era contemporánea. ¿Cuál es la realidad física de la imagen digital? ¿Cómo se codifica el sentido de la misma? ¿Qué clase de temporalidad permite cada una de las etapas de su creación? ¿Qué cambios son consecuencia del mundo digital frente al físico y qué rol asume la temporalidad en él? La respuesta a éstas y otras preguntas articula una discusión que no pretende tanto encontrar soluciones definitivas como nuevas maneras de abordar la investigación gráfica. La geografía temporal, centrándose en las características y particularidades derivadas del posicionamiento de las imágenes frente el vector del cambio, el movimiento o su ausencia, posibilita un contexto de investigación original y una suerte de relaciones conceptuales que creemos inéditas en algunos aspectos. Las conclusiones se entienden como un modo de arrojar luz durante la lectura crítica de la imagen considerando la temporalidad en sentido amplio¹.

Palabras clave: e-imagen, imagen digital, temporalidad.

1. Presencia, secuencia y ausencia de la imagen contemporánea

Hará algo más de una década que José Luis Brea publicó un ensayo tan críptico como sugerente. El recorrido que iniciamos en esta investigación parte de la propuesta de dicho pensador y crítico de arte para comprender la capacidad que tiene la imagen de encarnar «nuestro deseo de durar» (Brea 2010, p. 9). Así, usaremos la clasificación que propone el filósofo en los tres epígrafes siguientes (presencia, secuencia y ausencia) y explicaremos los conceptos que manejamos, por un lado, al tiempo que presentaremos unas hipótesis iniciales, por otro.

1.1. Imagen materia: presencia

«To represent signifies to present oneself as representing something, and every representation, every sign or representational process, includes a dual dimension – a reflexive dimension, presenting oneself; a transitive dimension, representing something – a dual effect – the subject effect and the object effect» (Marin 1988, p. 26).

La manera en que tradicionalmente han sido comprendidas y estudiadas las imágenes ha exigido, invariablemente, la consideración también del soporte que las alberga. Así, la sincro-

nización real con su materialidad física (o lo que es lo mismo, su contemplación en vivo y en directo) se entendía como *conditio sine qua non* previa a una valoración crítica y rigurosa de las mismas. El olor de la sala del museo, la irrepetible experiencia arquitectónica de la misma, nuestra disposición frente a la obra de arte (normalmente erguidos, de pie) forman parte de la serie de condiciones bajo las que, tradicionalmente, éramos capaces de contemplar, admirar o criticar las imágenes ante nosotros. De esta manera los procesos fisiológicos condicionan la percepción de la obra y, junto con el nivel cultural del espectador, permiten organizar la constelación de ideas, reflexiones y conexiones que el sentido de lo visual alumbraba.

En la figura 1, por ejemplo, reproducimos a tamaño real un fragmento de una obra de Johannes Vermeer. Recientemente restaurada, la pintura nos habla del soporte sobre el que se encuentra (en ciertos puntos se aprecian sus irregularidades) al tiempo que simboliza la luz en una estancia capturada para siempre (y lo que sucede en ella en relación al observador). En palabras de Susan Buck-Morss, y al contrario de lo que pueda parecer a simple vista: «la

1. El presente trabajo se desarrolla como parte de un proyecto I+D+I titulado “La representación del tiempo en la expresión gráfica”, con referencia proyecto-emergente-GRE18-10 y financiado, en pública concurrence, por el Vicerrectorado de Investigación y Transferencia de Conocimiento de la Universidad de Alicante.

apprehended” (Buck-Morss 2005, p. 158).

As for figure 2, it corresponds to a full-scale fragment reproducing part of the beautiful masterpiece in which the presence of the waitress, and her gaze, leads to a kind of latent sensations and surprises – also of intellectual or psychological nature. The visible lines once again make clear the idea of the presence (synchronous with our reading) of the image, in which in the same way the pigment and the canvas underline the material character of the object and the gaze is directed towards the subject of the representation (in this case a scene or several, depending on the interpretation). The transparent (the referred) and the opaque (the pigment) appear simultaneously in this synchronic experience that traditional pictorial artistic act implies.

But presence as actuality also presumes a way of considering temporality in a broad sense as part of the elements considered when contemplating an image. As the French thinker Didi-Huberman tells us, “Before an image – as old as it may be – the present never ceases to reconfigure itself [...] the past never ceases to reconfigure itself [...] it is the element of the future, the element of duration [...] how can we live up to all the times that this image, before us, combines on so many planes?” (Didi-Huberman 2000, p. 32). Presence (the present) as a temporary fracture that reconfigures for each observer at every moment, the torrent of sensations, ideas and connections that visual experience makes possible.

1.2. Film: sequence

The second deposit of the visual is one in which the time plays an explicitly important role. In this way the images are multiplied, organizing themselves according to a possible sequence in relation to the temporal variable: although, for every second 24 static images are shown, our perception presents us with a directed illusion of movement that becomes part of the parameters with which the author composes this new and extended visual reality. In figure 3, for example, we see Marcel Broodthaers’ installation *Une seconde d'éternité* in which the construction sequence of his signature is presented. Just as the presence of the image is opaque (real) and transparent (symbolic) at the same time, Broodthaers’ work represents the artist himself and could be considered an allegory of



Figure 1
Johannes Vermeer, *Girl reading a letter*, 1657. Oil on canvas, full-scale fragment 8,4x17 cm. Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Muchacha_leyendo_una_carta.

the cinematographic medium.

In the same way that the series of static images of the horse by Eadweard Muybridge (fig. 4), at the dawn of cinematography, build the illusion of contemplating the movement of a horse, contemporary use in audio visual works of rotoscoping technique presents us with a set of static images that, correctly presented and organized, transcend their individual character or the discrete meaning; thus, arising from their nature as an inanimate object to present and represent a kind of ‘film-image’ that contains, as a fundamental constituent parameter, movement or, rather, the illusion that the perception of the series and images in time produces in us. In this way, the nature of each image considered separately is transcended by the whole – the sequence – which then acquires a status of unity and meaning of its own. If we compare the sequence of images in figure 4 – which illustrates the horse’s galloping movement – with the decontextualized frame in figure 5 – an isolated image that is part of a certain scene in a movie – we can glimpse the meaning of the taxonomy raised and the contrast between presence and sequence. Thus, the presentation in static form (fig. 5) has three fundamental possible readings: to the double condition previously exposed (opaque-object, transparent-subject), we add that of the sequence (movement) of which it is part, that can only be fully understood when the film in question has been viewed, that is, when this image is presented to us as part of a sequence – the movie scene – and is viewed contextualized with the rest of the images of said scene.

1.3. ‘E-image’: absence

Brea goes even further and offers us a third

Figure 2
Overlapping times. Édouard Manet, *Un bar aux Folies Bergère*, 1882. Oil on canvas, full-scale fragment 8x17 cm. Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Un_bar_aux_Folies_Berg%C3%A8re.



Figura 1
Johannes Vermeer, *Muchacha leyendo una carta*, 1657. Óleo sobre lienzo, fragmento a escala real 8,4x17 cm. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Muchacha_leyendo_una_carta.

Figura 2
Tiempos superpuestos. Édouard Manet, *Un bar del Folies Bergère*, 1882. Óleo sobre lienzo, fragmento a escala real 8x17 cm. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Un_bar_aux_Folies_Berg%C3%A8re.

imagen no representa un objeto. Más bien, los objetos están en la imagen, no en su totalidad sino como imagen-trazo del instante único en que los objetos son atrapados, tomados, aprehendidos» (Buck-Morss 2005, p. 158).

Por su parte, la figura 2 corresponde a un fragmento a escala real reproduciendo parte de la bellísima obra maestra en la que la presencia de la camarera, y su mirada, evoca en el observador una suerte de sensaciones y sorpresas – también intelectuales – latentes. Los trazos visibles vuelven a dejar patente la idea de la presencia (sincrónica con nuestra lectura) de la imagen, en la que del mismo modo el pigmento y el lienzo subrayan el carácter material del objeto y se dirige la mirada hacia el sujeto de la representación (en este caso una escena o varias, según la interpretación). La evocadora transparencia de la mirada (lo referido) y la opacidad del pigmento se presentan simultáneamente en esta experiencia sincrónica que supone el hecho artístico pictórico tradicional.

Pero la presencia en tanto que actualidad supone, también, una forma de considerar a la temporalidad en sentido amplio como parte de los elementos tenidos en cuenta al contemplar una imagen. Tal y como nos anuncia el pensador francés Didi-Huberman «Ante una imagen – tan antigua como sea – el presente no cesa jamás de reconfigurarse [...] el pasado no cesa nunca de reconfigurarse [...] ella es el elemento del futuro, el elemento de la duración [...] ¿cómo estar a la altura de todos los tiempos que esta imagen, ante nosotros, conjuga sobre tantos planos?» (Didi-Huberman 2000, p. 32). La presencia (el presente) entendida como fractura temporal que reconstruye para cada observador en cada momento,

el torrente de sensaciones, ideas y conexiones que la experiencia visual despierta en nosotros.

1.2. Film: secuencia

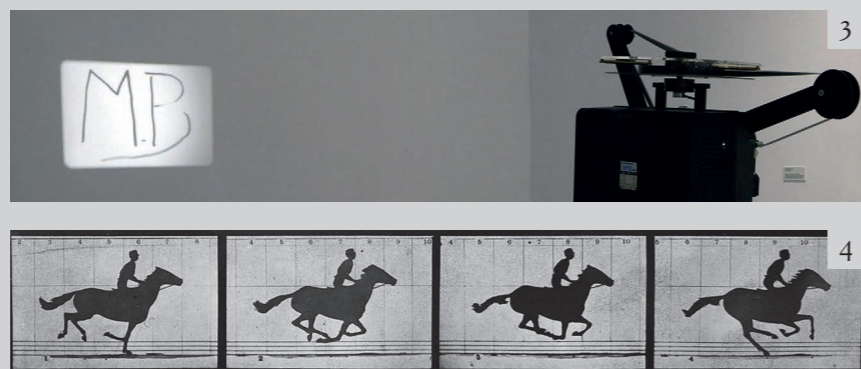
El segundo contenedor de lo visual es aquel en el que el tiempo juega un papel explícitamente importante. De esta manera las imágenes se multiplican organizándose según una posible secuencia en relación a la variable temporal: aunque, por cada segundo se muestran 24 imágenes estáticas, nuestra percepción nos presenta una ilusión dirigida de movimiento que entra a formar parte de los parámetros con los que el autor compone esta nueva y extendida realidad visual. En la figura 3, por ejemplo, observamos la instalación de Marcel Broodthaers *Un segundo de eternidad*, en la que se presenta la secuencia de construcción de escritura de su firma. Al igual que la presencia de la imagen es simultáneamente opaca (real) y transparente (simbólica), la obra de Broodthaers representa al propio artista y podría considerarse una alegoría del medio cinematográfico.

De la misma manera que la serie de imágenes estáticas del caballo de Eadweard Muybridge (fig. 4), en los albores de la cinematografía, construyen la ilusión de contemplar el movimiento de un caballo, la aplicación contemporánea a las obras audiovisuales de la técnica de la rotoscopia nos presenta un conjunto de imágenes estáticas que, correctamente presentadas y organizadas, trascienden su carácter autónomo o el sentido individual como objetos aislados pasando a representar, así, una suerte de “imagen-film” que contiene, como parámetro constituyente fundamental, el movimiento o, más bien, la ilusión que nos produce de él la percepción de la serie e imágenes en el tiempo. De este modo, la naturaleza de cada imagen considerada por separado es trascendida por el conjunto – la secuencia – que adquiere entonces un estatus de unidad y sentido propios. Si comparamos la secuencia de imágenes de la figura 4 – que ilustra el movimiento del galope del caballo – con el fotograma descontextualizado de la figura 5 – una imagen aislada que forma parte de una determinada escena de una película – podemos entrever el sentido de la taxonomía planteada y el contraste entre presencia y secuencia. Así, la presentación en forma estática (fig. 5) posee tres lecturas posibles fundamentales: a la doble condición expuesta anteriormen-

quality, inseparable from contemporaneity, of images today: the 'e-image'. It is a digital image that "is not intended as a painting" and that is constantly leaving the world, "disappearing" (Brea 2010, p. 67). The image, which we call absent, is perhaps the best anchored image to present that the 'now' supposes and, precisely for this reason, it constantly expires being permanently renewed. To the condition through which we can assess the message embodied in photographs – for which purpose the frame does not show; but it is already contained in what is shown (Berger 1972, p. 160) – this new reality is added diluting the support where there was previously a photographic film, canvas, paper or any other support in the form of physical reality. The aging process will not affect, in a traditional way, the support of the images decoded by our electronic devices.

This type of images that are projected on screens and electronic devices have this double condition of 'absence', insofar as the coded images are projected on these electronic devices but are not permanently anchored to the physical support of these screens, as it happens, on the other hand, with pigments or photosensitive films, and 'presence', while these devices are on and in their materiality the images are shown and make our perception of them possible. Their timing, therefore, depends on the flow of electrons in these devices and whether they turn on or off. Its application to the field of architecture with large displays and phenomenological facades (fig. 6) has generated a new way of conceiving the relationship of architecture and temporality with skins and facades in which time flows through the images that are project on those giving rise to the advent of a 'performative architecture' (Marcos, Fernández-Álvarez 2015, p. 621).

The digital image or the 'e-image' that, just as all the images that are presented to us, has to "be present and past, still present and past, at the same time" (Deleuze 1985, p. 111) will detach itself from its anchor onto the cosmological time – not from the phenomenological or the historical time (Ricoeur 1987) – in as much as it is freed from the material support be simply evidenced as a code. In other words, the digital image is presented with a double condition, the



immaterial nature of the code of ones and zeros that define it, on the one hand, and its visual representation on a digital medium (while the device is turned on), on the other.

2. Hybrid image: about a taxonomy and a methodology for visual studies

The three ages of images (material, film and e-image) can be understood as containers, epigraphs or classifications that, used as a taxonomy, allow us to organize the contemporary visual event for its better understanding. Brea himself, eleven years before publishing his last essay, suggests three determining 'emergencies' of the transformations of the contemporary image, namely, the 'post-photography', the 'post-cinema' and the 'post-media' (Brea 1999) that will eventually end up unleashing, as we propose in this investigation, three different 'ages'. The first of these 'emergencies' focuses on the phenomenon that occurs when digital post-production is understood as an extension of the photographic camera insofar as it polishes the final image and, therefore, conditions and transforms the 'material image'. The second focuses on the conceptual overflow suffered by cinematographic practices (and with them the temporal organization of the sequences and their conceptual repercussion). The third and last 'emergency' is the one that conceives the means of diffusion of images as continuous, either material and physical, on the one hand, or temporal and digital, on the other. The video projector allows the film image to be separated from its physical materiality in order to project it as light and, at the same time, the diffusion of the images through the ubiquitous digital network achieves exactly the same accomplish-

Figure 3
Marcel Broodthaers, *Une seconde d'éternité*, 1870. Available at: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/une-seconde-determine-dapres-une-idee-charles-baudelaire-segundo-eternidad-partir>.

Figure 4
Eadweard Muybridge, *The horse in motion*, 1878. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Horse_in_Motion.

Figure 5
Hisko Hulsing (director), Raphael Bob-Waksberg (creator), frame from *Undone* (with the rotoscoping technique), 2019. Available at: <https://slate.com/culture/2019/09/undone-amazon-review-rosasalazar.html>.

te (opaco-objeto, transparente-sujeto), se suma la de la secuencia (movimiento) de la que forma parte, lo que sólo se puede comprender de manera completa cuando la película en cuestión ha sido visualizada, es decir, cuando esta imagen se nos presenta como parte de una secuencia – la escena de la película – y se visualiza contextualizada con el resto de imágenes de dicha escena.

1.3. E-image: ausencia

Brea va aún más lejos y nos propone una tercera cualidad, inseparable de la contemporaneidad, del estatuto o carácter contemporáneo de las imágenes: la e-image. Se trata de una imagen, digital, que «no se pretende pintura» y que está en el mundo constantemente «yéndose, desapareciendo» (Brea 2010, p. 67). La imagen, que nosotros llamamos ausente, es quizá la imagen más anclada en el momento actual y, precisamente por este motivo, caduca constantemente y se actualiza de forma permanente. A la condición mediante la que podemos valorar el mensaje que encierran las fotografías – por lo que intencionalmente el encuadre no muestra; pero ya está contenido en lo que se muestra (Berger 1972, p. 160) – se suma esta nueva realidad que diluye el soporte donde antes había película fotográfica, lienzo, papel o cualquier otro soporte en forma de realidad física. El proceso de envejecimiento no afectará, de manera tradicional, al soporte de las imágenes decodificadas por nuestros dispositivos electrónicos.

Este tipo de imágenes que son proyectadas en pantallas y dispositivos electrónicos tienen esa doble condición de "ausencia", en la medida que las imágenes codificadas se proyectan en estos dispositivos electrónicos pero no están ancladas al soporte físico de estas pantallas de forma permanente, como sí sucede, en cambio, con los pigmentos o las películas fotosensibles, y de "presencia", mientras estos dispositivos están

encendidos y en su materialidad las imágenes se muestran y hacen posible nuestra percepción de ellas. Su temporalidad, por tanto, depende del fluir de electrones en estos dispositivos y de que éstos se enciendan o se apaguen. Su aplicación al ámbito de la arquitectura con grandes *displays* y fachadas fenomenológicas (fig. 6) ha generado una nueva forma de concebir la relación de la arquitectura y la temporalidad con pieles y fachadas en las que el tiempo fluye a través de las imágenes que se proyectan sobre aquellas dando pie al advenimiento de una "arquitectura performativa" (Marcos, Fernández-Álvarez 2015, p. 621). La imagen digital o la e-image que, como todas las imágenes que se nos presentan, tiene que «ser presente y pasada, aún presente y ya pasada, a la vez, al mismo tiempo» (Deleuze 1985, p. 111) se desprenderá, además, del ancla al tiempo cosmológico, no así fenomenológico ni histórico (Ricoeur 1987) que significa el soporte para evidenciarse sencillamente como código. Es decir, la imagen digital se presenta con una doble condición, la naturaleza inmaterial del código de unos y ceros que la definen (no así de su soporte de almacenamiento), por un lado, y su representación visual en un soporte digital (mientras el dispositivo está encendido), por otro.

2. Imagen híbrida: a propósito de una taxonomía y una metodología para los estudios visuales

Las tres eras de la imagen (materia, film y e-image) pueden ser entendidas como contenedores, epígrafes o clasificaciones que, empleados a modo de taxonomía, nos permite organizar el hecho visual contemporáneo para su mejor comprensión. El propio Brea, once años antes de publicar su último ensayo, anuncia las tres "emergencias" determinantes de las transformaciones de la imagen contemporánea, a saber, la "postfotografía", el "postcinema" y el "postmedia" (Brea 1999) que terminarán desencadenando, según planteamos en la presente investigación, tres "eras". La primera de las "emergencias" se centra en el fenómeno que ocurre al entender la postproducción digital como extensión de la cámara fotográfica en tanto en cuanto determina la imagen final y, por tanto, condiciona y modifica la "imagen materia". La segunda pone el foco en el desbordamiento conceptual que sufren las prácticas cinematográficas (y con ellas



Figura 3
Marcel Broodthaers, *Un segundo de eternidad*, 1870. Disponible en: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/une-seconde-determine-dapres-une-idee-charles-baudelaire-segundo-eternidad-partir>.

Figura 4
Eadweard Muybridge, *The horse in motion*, 1878. Disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Horse_in_Motion.

Figura 5
Hisko Hulsing (director), Raphael Bob-Waksberg (creador), fotograma de *Undone* (con la técnica de la rotoscopia), 2019. Disponible en: <https://slate.com/culture/2019/09/undone-amazon-review-rosasalazar.html>.

ment in a different way: encoding its reality and multiplying its support.

Therefore, if we were to synthesize the methodology used for the application of the concepts that articulates this paper, a first classification of the image would consider: 1) the importance of its materiality; 2) its sequential relationship with other images; 3) their relationship with the media (mainly visual).

It is important, nevertheless, to point out that the process (sometimes summarized in the term 'visual studies') that relates the work and its content with its meaning, its scope and the context of its relations, has been recognized as an exercise in the one that invariably (and although it has only visual signals) the rest of the senses mediate: "all the supposed visual means, when observed in more detail, involve other senses (especially touch and hearing). All media are [...] mixed media" (Mitchell 2005, p. 17). In this way we can affirm that, although the contemporary image is "visually reproducible to infinity" (Berger 2011, p. 157) and, therefore, its signifier is multiple, its meanings and references are constructed, always and without exception, considering the same senses that are used during the perception of a conventional image.

The digital image is, then, a hybrid image from the point of view of its temporal perception. As a result of this way of considering the rest of the senses with regard to the visual sense, an equally important finding is evident: the three categories considered above (presence, sequence and absence) are far from being independent and exclusive. In 1996, years before smartphones introduced the possibility of taking multiple snapshots while taking a photograph, Gillian Wearing proposed a most interesting reflection on the translation from signifier to signified which involve images in general or the visual medium in particular in his visual work titled *60 minutes of silence* (fig. 7). In Moxey's own words, "what we see into what we read" (Moxey 2013, p. 1). Straddling the 'post-cinema' and the 'post-photography', the result is a one-hour video that shows, in real time, what may seem like the disposition of a group of people belonging to the British state security corps (in reality actors) posing to be photographed. The temporality of the film – already foreshad-



6

owed in the title itself – reverses what would be expected, turning into a static image what should be a dynamic image considering the medium that serves as its support. Thus, the characters that appear in the scene pose for what appears to be a photograph but, inevitably, they move a bit randomly, evidencing the truly sequential and filmic nature of the work, which is artificially frozen in time for 60 minutes. What we are interested in highlighting here is how the only variation of the temporal parameter (invisible and often neglected) gives rise to a completely new context in which the result is as unpredictable as it is original; an experimentation of the limits between the presence or sequential condition of the scene reminiscent of compositional experiments challenging the limits of John Cage's music. We will finish exposing our findings and conclusions by developing this analysis in the visual and the digital context provided that "in a certain sense, every problem is that of a use of time" (Bataille 1986, p. 16). The resulting image, when the process is fully understood, becomes complex, suggestive and hybrid in the sense referred to above.

In figure 8, which photographically reproduces an unrepeatable moment during the experience of Olafur Eliasson *Din blinde passager's* perceptual art work, we can sense the three qualities with which we have defined through the concept of absence: neither present nor past (Deleuze), and lacking support (Brea).

Figure 6
Simone Giostra, *GreenPix – Zero Energy Media Wall*, 2008.
Available at:
<http://sgp-a.com/#/single/xicui-entertainment-center-and-media-wall/>.

Figure 7
Gillian Wearing, frame of
60 Minutes Silence, 1996.
Available at: <https://www.bbc.com/news/av/entertainment-arts-43924730>.



7

Figura 6
Simone Giostra, *GreenPix – Zero Energy Media Wall*, 2008.
Disponibile en:
<http://sgp-a.com/#/single/xicui-entertainment-center-and-media-wall/>.

Figura 7
Gillian Wearing, fotograma
de *60 Minutes Silence*, 1996.
Disponibile en: <https://www.bbc.com/news/av/entertainment-arts-43924730>.

la organización temporal de las secuencias y la noción de temporalidad diferenciada que implican). La tercera y última "emergencia" es la que entiende el medio de difusión de la imagen como continuo, ya sea material y físico, por un lado, o temporal y digital, por otro. El proyector de video permite desligar a la imagen film de su materialidad física para proyectarla (nunca mejor dicho) como luz y, a la vez, la difusión de las imágenes mediante la red de redes consigue exactamente lo mismo de distinta forma: codificando su realidad y multiplicando su soporte. Por lo tanto, si tuviéramos que sintetizar la metodología empleada para la aplicación de los conceptos que vertebra esta investigación, una primera clasificación de la imagen consideraría: 1) la importancia de su (in)materialidad; 2) su relación secuencial con otras imágenes; 3) su relación con los medios de comunicación (fundamentalmente visuales).

Es importante recordar, no obstante, que el proceso (en ocasiones resumido en el término "estudios visuales") que relaciona la obra y su contenido con el sentido de la misma, su alcance y contexto de relación, ha sido reconocido como un ejercicio en el que, invariablemente y aunque sólo posea señales visuales, intervienen el resto de los sentidos: «todos los supuestos medios visuales, al ser observados más detalladamente, involucran a otros sentidos (especialmente al tacto y al oído). Todos los medios son [...] medios mixtos» (Mitchell 2005, p. 17). De

esta manera podemos afirmar que, aunque la imagen contemporánea sea visualmente «reproducible hasta el infinito» (Berger 2011, p. 157) y, por lo tanto, su soporte pueda ser múltiple, las configuraciones de las imágenes se construyen, siempre y sin excepción, considerando los mismos sentidos que son empleados durante la percepción de una imagen convencional.

La imagen digital es, entonces, imagen híbrida desde el punto de vista de su percepción temporal. Fruto de esta forma de considerar al resto de los sentidos a partir del sentido visual, se evidencia un hallazgo igual de importante: los tres epígrafes considerados anteriormente (presencia, secuencia y ausencia) están lejos de ser contenedores estancos. En la obra visual de 1996 *60 minutes of silence* (fig. 7) de Gillian Wearing, años antes de que los teléfonos inteligentes incorporaran la opción de tomar múltiples instantáneas al realizar una fotografía, nos propone una reflexión interesantísima sobre cómo se alcanza el contenido de una obra, o en palabras de Moxey «what we see into what we read» (Moxey 2013, p. 1), que implican las imágenes en general o el medio visual en particular. A caballo entre el "postcinema" y la "postfotografía" el resultado es un video de una hora que muestra, en tiempo real, lo que puede parecer la disposición de un grupo de personas pertenecientes al cuerpo de seguridad del estado británico (en realidad actores) para ser retratadas fotográficamente. La temporalidad de la película – ya prefigurada en el propio título – invierte lo que sería esperable convirtiendo en una imagen estática lo que debería ser una imagen dinámica considerando el medio que le sirve de soporte. Así, los personajes que aparecen en la escena posan para lo que parece una fotografía, pero, inevitablemente, se mueven un poco de forma aleatoria evidenciando la naturaleza realmente secuencial y fílmica de la obra que está artificialmente congelada en el tiempo durante 60 minutos. Lo que nos interesa subrayar aquí es cómo la única variación del parámetro temporal (invisible e inadvertido) hace surgir un contexto completamente nuevo en el que el resultado es tan imprevisible como original; una experimentación de los límites entre la condición presencial o secuencial de la escena que recuerda a los experimentos compositivos desafiando los límites de la música de

The atmosphere itself, understood as a room, is a visual universe, but it acquires all its significance when other viewers move within a time frame that implies a dynamic and enveloping perception of the observed phenomenon. The digital and static photography of the aforementioned experience is presented as a hybrid image, which relates materials such as glass (plastic) of our devices and, simultaneously, immaterial such as light, in a multiple display of references similar to conventional ones but with the use of computer coding.

3. Time vision and digital image

The way to analyse, consider and reel off the properties in time of the images, and the graphic figures that compose them, can also be understood as a combination of the faculty of visual perception that we possess and the ability to analyse and interpret the temporal conditions that they concern it, what we could well call the 'temporal vision' of it. Thus, we can divide the study into three stages. Creation (1), storage (2) and interpretation (3) of digital images. This classification will correspond to a certain way of understanding the problem of temporality: irreversibility, timelessness and reversibility.

3.1. Creation or irreversible time

The origin of images is invariably linked to the hand of their authors; especially in digital environments, metaphorically speaking. It shall be this image, funnelled by the corresponding tools, which, irreversibly (Juan-Gutiérrez 2020), will build this time machine that, on exceptional occasions, will outlive us. Roland Barthes attributes the attraction that photographic portraits, especially old ones, have on us to the fact that they show the inevitability of the death of the person portrayed. That person will cease to exist, and the viewer is aware of his own death (Barthes 2009, p. 46). In a digital environment, the author is able to modify the result at will by erasing, eliminating, editing and with the ability to work in independent information layers. Decisions appear to be completely reversible. However, all interaction happens thanks to a synchronization of our irreversible temporality with digital images, latent up until that moment: our drawings will be reality at the cost of using a unique human or cosmological time, in

which irreversible events become (which could forever modify the final image), but with a result in the form of code alien to these types of considerations. And this despite the fact that we work with files that we can view on a screen in real time and create 'draw' on it: our relationship, except in the case of parametric design, remains visual and projective. However, it is not really operated on the image itself but through, or through mediation, the set of 'ones' and 'zeros' that encode it and whose reduction to an editable numerical encoding allows us to introduce successive changes, opening the possibility of reversibility even though we are trapped in irreversible cosmological time; a reversibility that of course does not occur when our action of drawing on a material support permanently leaves the traces of said action and the drawing is a form that closes as we finish it.

Thus, the traced line symbolizes the beginning of the materialization of the image and, although computers do not do it in the same way (fig. 9), its edge condition makes us inhabit (when drawing) the encounter between the referent and the space that contains it and whose creation process requires temporality as well as its physical or digital support. The words of Eugenio Trías are especially relevant because the act of creation implies, precisely, that of a constant reflection (and a simultaneous self-evaluation) as a result of the permanent contact between the non-existent and the created with the help of this continuous becoming present. "Vertigo is it produced spontaneously when the line that is the limit of the world is inhabited. It is the natural response to the position that the subject acquires once he inhabits the limit" (Trías 1985, p. 44). Although the creation of the digital image can be limited to a specific moment, the possible need to rework on it, with the aim of correcting, interpreting, qualifying, defining or, ultimately, humanizing the result of predefined algorithms, is, in the digital world, a real possibility. Thus, the information layers in the form of layers is something characteristic of assisted design programs or the idea of process, in the same way that that of the temporality associated with each layer, it is evidenced as a tool in which anachronism plays a crucial role: composition by superposition, the narrative possibilities of

Figure 8
Olafour Eliasson, *Din blinde passager*, 2011. Photo: Anders Sune Berg. Tate Modern, London. Available at: <https://www.instagram.com/p/Bzs6t4nIDNn/>.

John Cage. Será desarrollando su análisis en el contexto visual y digital el modo en que terminaremos de exponer nuestros hallazgos y conclusiones ya que «en cierto sentido, todo problema es el de un empleo del tiempo» (Bataille 1986, p. 16). La imagen resultante, cuando se comprende el proceso, es compleja, sugerente e híbrida en el sentido arriba referido.

En la figura 8, que reproduce fotográficamente un irrepitible momento durante la experiencia de la obra de arte perceptual de Olafour Eliasson *Din blinde passager*, podemos intuir las tres cualidades con las que hemos definido el concepto de ausencia: sin presente y sin pasado (Deleuze), y sin soporte (Brea). La propia atmósfera, entendida como estancia, es un universo visual, pero adquiere toda su significación en el momento que otros espectadores se mueven dentro de un marco temporal que implica una percepción dinámica y envolvente del fenómeno observado. La fotografía, digital y estática de la referida experiencia, se presenta como una imagen híbrida, que relaciona materiales como el cristal (plástico) de nuestros dispositivos y, simultáneamente, inmatriciales como la luz, en un ejercicio de referentes y referencias similar al tradicional, pero con codificación informática mediante.

3. Visión temporal e imagen digital

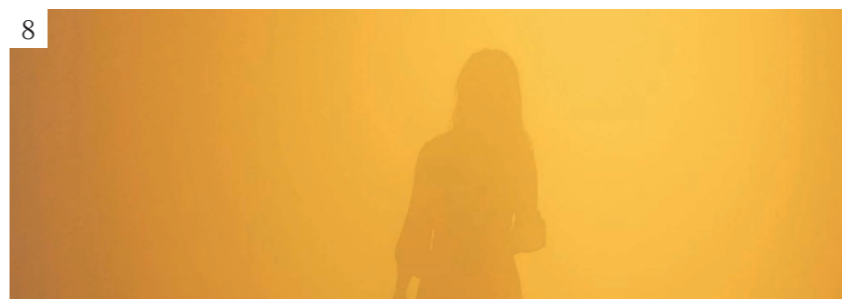
La manera de analizar, considerar y desgranar las propiedades en el tiempo de las imágenes, y las figuras gráficas que las componen, puede también entenderse como una combinación de la facultad de percepción visual que poseemos y la habilidad para analizar e interpretar los condicionantes temporales que la conciernen, lo que bien podríamos denominar la "visión temporal" de la misma. Así, podemos dividir su estudio en tres etapas. Creación (1), almacenamiento (2) e interpretación (3) de las imágenes

digitales. Esta clasificación se corresponde con una determinada forma de entender la problemática de la temporalidad: irreversibilidad, atemporalidad y reversibilidad.

3.1. Creación o tiempo irreversible

El origen de la imagen está invariablemente unido a la mano de su autor: a veces, especialmente en entornos digitales, metafóricamente hablando. Será esta imagen, canalizada por las herramientas correspondientes la que, irreversiblemente (Juan-Gutiérrez 2020), va construyendo esta máquina del tiempo que, en ocasiones excepcionales, le sobrevivirá. Roland Barthes atribuye la atracción que tienen los retratos fotográficos, sobre todo los antiguos, sobre nosotros a que evidencian la inevitabilidad de la muerte de la persona retratada. Esa persona dejará de existir y el espectador es consciente de su propia muerte (Barthes 2009, p. 46). En un entorno digital el autor es capaz de modificar a voluntad el resultado borrando, eliminando, editando y con la capacidad de trabajar en estratos de información independientes (capas). Las decisiones parecen poder revocarse completamente. No obstante, toda interacción sucede gracias a una sincronización de nuestra irreversible temporalidad con las imágenes digitales, hasta ese momento latentes: nuestros dibujos serán realidad a costa de emplear un irrepitible tiempo, humano o cosmológico, en el que devienen sucesos irreversibles (que pueden modificar para siempre la imagen final), pero con un resultado en forma de código ajeno a este tipo de consideraciones. Y ello a pesar de que nosotros trabajemos con unos archivos que podemos visualizar en una pantalla en tiempo real, y creamos "dibujar" sobre ésta: nuestra relación, excepto en el caso del diseño parametrizado, sigue siendo visual y proyectiva. Sin embargo, no se opera realmente sobre la imagen misma sino a través, o por mediación, del conjunto de "unos" y "ceros" que la codifican y cuya reducción a una codificación numérica editable permite que vayamos introduciendo sucesivos cambios abriendo la posibilidad de la reversibilidad a pesar de que nosotros estemos atrapados en el tiempo cosmológico irreversible; una reversibilidad que desde luego no se produce cuando nuestra acción de dibujar sobre un soporte material deja de forma perenne los rastros de dicha acción y el dibujo es una forma que se

Figura 8
Olafour Eliasson, *Din blinde passager*, 2011. Foto: Anders Sune Berg. Tate Modern, Londres. Disponible en: <https://www.instagram.com/p/Bzs6t4nIDNn/>.



transparency, the use of masks, and the ability to recreate and insert the projected (future) architecture anticipating how it will look in the pre-existing context (current or past) are the implications most obvious practices. The image in figure 10 recreates what the project for OMA's Tate Modern would look like in its urban context from a recent photograph. In this case, a rendering tool and the use of the photomontage technique allow us to obtain an image that anticipates how the project would look like once it was built, but, of course, the project that won the competition and was built was that of Herzog & de Meuron for what temporality is, in this case, doubly fictitious: that of the hypothetical project of OMA inserted in an unreal space-time frame since the photograph is taken some time after the announcement of the contest, a certain 'retrospective future' possible with the combination of digital techniques and the superposition of information in layers that correspond to different temporalities.

3.2. Store or timelessness

We find it interesting to underline, in this context, the importance of Mario Carpo's words: "today, for the first time, we seem to have more data than we need" (Carpo 2017, p. 8) since, indeed, we find ourselves in an unprecedented and, therefore, unknown situation. The storage of our images (and of the information in general) is carried out by means of a codification that frees them from the traditional canvas or support of the physical world and reduces them to a kind of latent timelessness. We will be the ones who, synchronizing ourselves with this coding, will access to this "circulation of images in the contemporary world" (Brea 2006, p. 8) to modify, edit, print it or, simply, contemplate it to analyse it. Contrary to what happens with traditional drawings (material and registered on a single physical medium), digital files, of virtual nature and existence, do not leave the same type of footprint as those. The images that are drawn directly on digital supports such as tablets involve a procedure analogous to that of drawing traditional paint that fixes the lines with pigment to a material support but, instead, it is the touch screen itself that turns out to be sensitive to the lines and it allows to maintain a certain timelessness in the execution that can

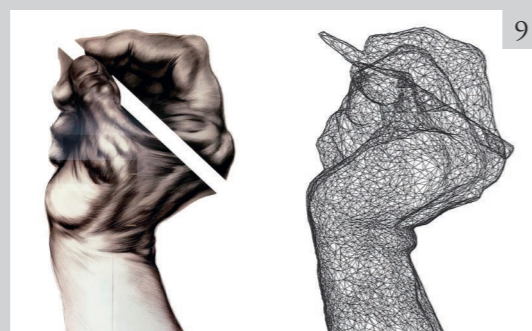


Figure 9
Left: Jose Díaz Azorín, drawing *Dibujando el espacio*, 2004. Right: Pablo Juan-Gutiérrez, photogrammetric mesh, 2021. © The authors.

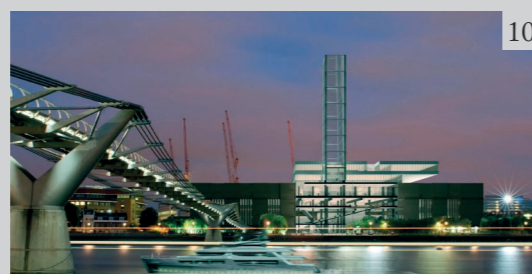


Figure 10
Render of the OMA office project for the Tate Modern. Part of the final degree project of the student Ana Chan, University of Alicante, 2019. © The authors.

be editable and, with it, to break with the traditional linearity in the execution of the drawing (Amado, Fraga 2015, p. 113). In this way, the images drawn on the tablets with strokes made on the device screen use a palette of colors, thicknesses and types of strokes that are predefined by the software based on parameters chosen by the draftsman or the pressure applied on the screen itself. He sees at all times the result of how the drawing is turning out, being able, however, to modify some of these parameters and even alter the 'irreversible' creative process in a traditional drawing – which is additive, except for erasing – and, as it aims to destroy the linearity of the drawing process by moving forward and backward in a sort of walk through the Borges' garden 'of the paths that diverge'. All these drawings made digitally either in the context of a more or less artistic drawing or a technical drawing generate files in which the information is stored, encoded. Through the output devices and without the need for special taxonomies or rigorous organizations, we are able to graphically decode the information instantly (and, therefore, also ephemerally). This decoding, understood as synchronization, enables two ways of dealing with images. The first is with the hand, that is, interacting with it. In this way, the time that our drawing lasts, we will reconnect it with our temporal flow and, therefore, introduce

Figura 9
Izquierda: Jose Díaz Azorín, dibujo *Dibujando el espacio*, 2004. Derecha: Pablo Juan-Gutiérrez, malla fotogramétrica, 2021. © Los autores.

Figura 10
Infografía del proyecto para la Tate Modern de OMA office. Parte del trabajo final de grado de la estudiante Ana Chan, Universidad de Alicante, 2019. © Los autores.

va cerrando según vamos acabándolo. Así, el trazo en línea simboliza el comienzo de la materialización de la imagen y, aunque las computadoras no la ejecutan de igual modo (fig. 9), su condición de límite nos hace habitar (al dibujar) el encuentro entre el referente y el espacio que lo contiene y cuyo proceso de creación requiere de la temporalidad tanto como de su soporte, ya sea físico o digital. Las palabras de Eugenio Trías son especialmente sugerentes porque el acto de creación supone, precisamente, el de una reflexión constante (y una simultánea autoevaluación) fruto del contacto permanente entre lo inexistente y lo creado con ayuda de este hacerse presente continuo. «El vértigo se produce de modo espontáneo cuando se habita la línea que es límite del mundo. Es la respuesta natural a la posición que el sujeto adquiere una vez que habita el límite» (Trías 1985, p. 44). Aunque la creación de la imagen digital puede circunscribirse a un específico instante, la posible necesidad de volver a trabajar sobre la misma, con el objetivo de corregir, interpretar, matizar, definir o, en definitiva, humanizar el resultado de algoritmos predefinidos, es, en el mundo digital, una posibilidad real. Así, los estratos de información en forma de capas es algo característico de los programas de diseño asistido o la idea de proceso, de la misma manera que la de la temporalidad asociada a cada capa, se evidencia como una herramienta en la que la anacronía juega un papel crucial: la composición por superposición, las posibilidades narrativas de la transparencia, el empleo de máscaras, y la capacidad de recrear e insertar la arquitectura proyectada (futura) anticipando cómo se verá en el contexto preexistente (actual o pasado) son las implicaciones prácticas más evidentes. La imagen de la figura 10 recrea cómo se vería el proyecto para la Tate Modern de OMA en su contexto urbano a partir de una fotografía reciente. En este caso, una herramienta de renderizado y el empleo de la técnica del fotomontaje permite obtener una imagen que anticipa cómo se vería el proyecto una vez construido pero, claro está, el proyecto que ganó el concurso y se construyó fue el de Herzog & de Meuron por lo que la temporalidad es, en este caso, doblemente ficticia: la del proyecto hipotético de OMA insertado en un marco espacio-temporal irreal toda vez que la fotografía está tomada tiem-

po después de la convocatoria del concurso, un cierto "futuro retrospectivo" posible con la combinación de técnicas digitales y la superposición de la información en estratos que corresponden a temporalidades diferentes.

3.2. Almacén o atemporalidad

Nos parece interesante subrayar en este contexto la importancia de las palabras de Mario Carpo: «today, for the first time, we seem to have more data than we need» (Carpo 2017, p. 8) ya que, efectivamente, nos encontramos en una situación inédita. El almacenamiento de nuestras imágenes (y de la información en general) se realiza mediante una codificación de las mismas que las libera del tradicional lienzo o soporte del mundo físico y las reduce a una suerte de atemporalidad latente. Seremos nosotros los que, sincronizándonos con dicha codificación, accederemos a esta «circulación de las imágenes en el mundo contemporáneo» (Brea 2006, p. 8) para modificarla, editarla, imprimirla o, sencillamente, contemplarla para analizarla. Al contrario de lo que sucede con los dibujos tradicionales (materiales y registrados en un soporte físico único) los archivos digitales, de naturaleza y existencia virtual, no dejan el mismo tipo de huella que aquellos. Las imágenes que se dibujan directamente en soportes digitales tales como tabletas implican un proceder análogo al del dibujar pintura tradicional que fija los trazos con pigmento a un soporte material pero, en su lugar, es la propia pantalla táctil la que resulta ser sensible a los trazos y permite mantener una cierta atemporalidad en la ejecución que puede ser susceptible de editabilidad y, con ello, de romper con la tradicional linealidad en la ejecución del dibujo (Amado, Fraga 2015, p. 113). De este modo, las imágenes dibujadas sobre las tabletas con trazos realizados en la pantalla del dispositivo emplean una paleta de colores, grosores y tipos de trazo que están predefinidos por el software en función de parámetros a elección del dibujante o de la presión que se ejerce sobre la propia pantalla. Éste ve en todo momento el resultado de cómo va quedando el dibujo pudiendo, no obstante modificar algunos de estos parámetros e, incluso, alterar el proceso creativo "irreversible" en un dibujo tradicional – que es aditivo, a excepción del borrado – y, como se apunta, destruir la linealidad del proceso de dibujo avanzando y

irreversibility in the form of a temporary arrow. Despite this, due to the encoding of the stored information that can be edited and, consequently, to challenge that irreversibility that characterizes the constructivism of drawing. The second way of dealing with the digital image has to do with its content and with our gaze; in short, with the construction of its meanings and meanings, which we develop in the next section.

3.3. Interpretation or reversible time

We could not talk about the image without the critical analysis that its contemplation implies, but even before, without the evaluation that happens thanks to its visual perception even before its creation is finished. The interpretation of it gives meaning to the content again each time it is re-signified. In the 'version' of the well-known painting by Magritte *Ceci n'est pas une pipe* in figure 11, one of these ironic re-significations is produced from a kind of photographic readymade. The reference to Magritte's original painting is obvious, based on the similarity of the form that appears in the image – a photographed AirPods earpiece whose silhouette resembles that of a pipe with which, on the other hand, it has nothing to do with it – which is an ironic version of the original that sought to establish the difference between the object understood as a reference – the pipe – and its pictorial representation – an image that refers to the former but cannot replace it. Unlike the original, in effect, the title is unambiguous but the form, on the other hand, has enough similarity so that the viewer who knows the original work can understand the meaning of the work, and this despite being a three-dimensional object photographed so that its projection corre-

sponds to the silhouette of a pipe.

In the digital image, time, in a certain sense, is reversible since the support of its decoding (usually in the form of pixels) does not impose any principle or previous path: we walk through the image at will, expanding the time we dedicate to contemplation of each of its signs as much as we want. Even going back again and again through the lines we choose, going over the surface on which it is projected (usually two-dimensional) at will, although this is conditioned by a hierarchy and learned guidelines. However, and as we can observe with certain artistic events (fig. 12), this temporality can be more complex in the form of a film sequence. In it the author proposes a logical sequence of temporal synchronization for its reading and contemplation of the image. Accordingly, the author presents us with a film (audio visual or not) in which the reversibility is still evident (we can walk the surface at will in the same way as with static images) but it is found, like a matryoshka, within another temporality, this one irreversible, which is synchronized with our becoming to produce the effect of movement. It will be precisely this overlapping of the reader's reversible time and the author's irreversible time that separates and unites at the same time, like a glass, interior and exterior of contemporary digital images. Especially relevant are the words of Henri Bergson who already anticipated, more than a hundred years ago, a scenario of overlapping times. "Our current existence, as it unfolds in time, doubles, therefore, in a virtual existence, in an image mirror. Thus, every moment of our life offers these two aspects: it is actual and virtual, perception on one side and memory on the



Figure 11
Christoph Niemann, *Ceci n'est pas une pipe*, 2019. Available at: <https://shop.christophniemann.com/collections/sunday-sketches/products/pipe>.

Figure 12
Andy Warhol, frame from *Empire*, 1964. Available at: [https://en.wikipedia.org/wiki/Empire_\(1964_film\)#/media/File:Empire_Screenshot_Warhol.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Empire_(1964_film)#/media/File:Empire_Screenshot_Warhol.jpg).



retrocediendo en una suerte de paseo por el jardín borgiano "de los senderos que se bifurcan". Todos estos dibujos realizados digitalmente ya sea en el contexto de un dibujo más o menos artístico o de un dibujo técnico generan archivos en los que se almacena, codificada, la información. Mediante los dispositivos de salida y sin necesidad de taxonomías especiales ni organizaciones rigurosas somos capaces de decodificar gráficamente la información de forma instantánea (y por eso también efímera). Dicha decodificación, entendida como sincronización, posibilita dos formas de enfrentarnos a la imagen: con la mano o con el ojo. La primera se resuelve interactuando con ella. De esta forma el tiempo que dure nuestro dibujar volveremos a conectarla con nuestro flujo temporal y, por tanto, a introducir la irreversibilidad en forma de flecha temporal. A pesar de ello, debido a la codificación de la información almacenada susceptible de edición y, consiguientemente, de desafiar esa irreversibilidad que caracteriza la constructividad del dibujar. La segunda forma de enfrentarnos a la imagen digital tiene que ver con su contenido y con nuestro mirar; en suma, con la construcción de los significados y sentidos de la misma, lo que desarrollamos en el siguiente apartado.

3.3. Interpretación o tiempo reversible

No podríamos hablar de la imagen sin el análisis crítico que supone su contemplación, pero aún antes, sin la evaluación que sucede gracias a su percepción visual incluso antes de que finalice su creación. La interpretación de la misma dota de sentido al contenido nuevamente cada vez que se produce una resignificación de la misma. En la "versión" del conocido cuadro de Magritte *Ceci n'est pas une pipe* de la figura 11 se produce una de estas irónicas resignificaciones a partir de una suerte de *readymade* fotográfico. La referencia al cuadro original de Magritte es evidente, basada en la semejanza de la forma que aparece en la imagen – un auricular de un AirPods fotografiado cuya silueta parece la de una pipa con la que, por otra parte, no tiene nada que ver – lo que supone una versión irónica del original que pretendía establecer la diferencia entre el objeto entendido como referente – la pipa – y su representación pictórica – una imagen que se refiere a aquella pero que no puede sustituirla. A diferencia del original, en efecto, el título es inequívoco

pero la forma, en cambio, tiene la suficiente semejanza para que el espectador que conoce la obra original pueda entender el sentido de la obra, y ello a pesar de tratarse de un objeto tridimensional fotografiado de modo que su proyección corresponda con la silueta de una pipa.

En la imagen digital el tiempo, en cierto sentido, es reversible ya que el soporte de su decodificación (normalmente en forma de píxeles) no impone ningún principio ni recorrido previo: caminamos por la imagen a voluntad, dilatando el tiempo que dedicamos a la contemplación de cada uno de sus signos cuanto queramos. Incluso volviendo una y otra vez por los trazos que escojamos recorriendo la superficie sobre la que se proyecta (normalmente bidimensional) a voluntad, aunque ésta se vea condicionada por una jerarquía y unas pautas aprendidas. No obstante, y tal y como podemos apreciar con determinados hechos artísticos (fig. 12) esta temporalidad puede ser más compleja en forma de secuencia fílmica. En ella el autor nos propone una secuencia lógica de sincronización temporal para la lectura y contemplación de la imagen. O lo que es lo mismo: el autor nos presenta una película (audiovisual o no) en la que la reversibilidad sigue siendo evidente (podemos recorrer la superficie a voluntad de la misma manera que con las imágenes estáticas) pero se encuentra, como una muñeca rusa, dentro de otra temporalidad, esta sí irreversible, que se sincroniza con nuestro devenir para producir el efecto del movimiento. Será precisamente este solapamiento del tiempo reversible del lector y el tiempo irreversible del autor el que separa y une a la vez y al igual que un cristal, el interior y el exterior (metafóricamente hablando) de las imágenes digitales contemporáneas. Son especialmente relevantes las palabras de Henri Bergson que ya anticipaban, hace más de cien años, un escenario de tiempos superpuestos. «Nuestra existencia actual, a medida que se desenvuelve en el tiempo, se duplica, pues, en una existencia virtual, en una imagen espejo. Todo momento de nuestra vida ofrece, pues, estos dos aspectos: es actual y virtual, percepción de un lado y recuerdo del otro» (Bergson 1908, p. 148). El eterno devenir, es decir, la ficción del tiempo como construcción humana y como abstracción capaz de explicar lo que acontece, lo que cambia, es una concepción operativa de la

Figura 11
Christoph Niemann, *Ceci n'est pas une pipe*, 2019. Disponible en: <https://shop.christophniemann.com/collections/sunday-sketches/products/pipe>.

Figura 12
Andy Warhol, fotograma de *Empire*, 1964. Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/Empire_\(1964_film\)#/media/File:Empire_Screenshot_Warhol.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Empire_(1964_film)#/media/File:Empire_Screenshot_Warhol.jpg).

other” (Bergson 1908, p. 148). The eternal becoming, that is, the fiction of time as a human construction and as an abstraction capable of explaining what happens, what changes, is an operative conception of reality that we have given ourselves but that the fleetingness of the moment makes futile: we live immersed in that permanent flow of Heraclitus. Keith Moxey’s words insist on the same idea. “Time past, time present, and time future are both actual and virtual, both graspable and ungraspable, both concrete and abstract, both intelligible and unintelligible all at the same time” (Moxey 2013, p. 47).

4. Conclusions

Digital images have, intrinsically, a double condition: the coded part that can be reduced to a series of ones and zeros – a code – on the one hand, and then the image that is projected on a device or that is printed, on the other, in which case they lose that condition and enter fully into the material world. This implies a notion of temporality associated with them that is very different from what happens with conventional images, based on the application of pigments on a support or, eventually, projected onto a surface. The analysis of the contemporary digital image, thanks to the discourse of José Luis Brea, and its comparison with that which is irreversibly and traditionally linked to a physical medium, has allowed us to argue that the definition of its tem-

poral geography, that is, the establishment of its temporal properties during the three ‘eras’ proposed by the philosopher (‘post-photography’, ‘post-cinema’ and ‘post-media’) supposes a fertile territory of investigation. Thus, in the same way that temporal vision is a *sine qua non* condition for understanding two-dimensional images, temporal vision is evidenced as indispensable during the investigation of the graphic and digital. Moreover, time in itself is a research territory by articulating its own discourse that arises from the study of the relationship with it of the digital image. Thus, both during the creation, storage or interpretation implicit in any visual study, it plays a key role: its irreversibility, its reversibility, its apparent suspense or the fertile anachronism establish temporary starting contexts where all images, consciously or not, they position themselves. Therefore, his consideration will be the key to criticism and contemporary thought regarding the graphic and digital.

This temporal condition inherent to the image in the context of the digital age provides us with a temporal geography of the visual that characterizes this type of media and supports that generate in themselves new expressive resources and creative opportunities that allow transgressing the limits defined by images conventional within the field of visual arts and that also have their application in the conception, representation and design of architecture itself.

References / Bibliografía

- AMADO LORENZO, A., FRAGA LÓPEZ, F., 2015. El dibujante digital. Dibujo a mano alzada sobre tabletas digitales. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*. 25, 2015, págs. 108–119 (doi: 10.4995/ega.2015.3330).
- BARTHES, R., 2009. *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía (La chambre claire, 1980)*. Barcelona: Paidós, págs. 134.
- BATAILLE, G., 1986. *La Experiencia interior: seguida de Método de meditación (1947); y de Post-scriptum (1953)*. Madrid: Taurus, págs. 208.
- BERGER, J., 2011 (1972). *La apariencia de las cosas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, págs. 240.
- BERGSON, H., 1908. Le souvenir du présent et la fausse reconnaissance. En BERGSON, H., *L'énergie spirituelle*. Paris: Felix Alcán, págs. 119–166. http://www.ac-grenoble.fr/PhiloSophie/old2/file/bergson_energie_spirituelle.pdf.
- BREA, J.L., 1999. Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento. Postfotografía, postcinema, postmedia. *Acción paralela: ensayo, teoría y crítica de la cultura y el arte contemporáneo*. 5, 1999, p. 2.
- BREA, J.L., 2006. Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*. 3, 2006, págs. 8–25.
- BREA, J.L., 2010. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Editorial Tres Cantos, págs. 144.
- BROODTHAERS, M. et al., 1997. *Cinema*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, págs. 11.
- BUCK-MORSS, S., 2005. Estudios visuales e imaginación global. En BREA, J.L. (Curador), *Estudios visuales: la epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. España: Akal, págs. 145–159.

realidad que nos hemos dado pero que la fugacidad del instante hace fútil: vivimos inmersos en ese permanente fluir de Heráclito. Las palabras de Keith Moxey insisten en la misma idea. «*Time past, time present, and time future are both actual and virtual, both graspable and ungraspable, both concrete and abstract, both intelligible and unintelligible all at the same time*» (Moxey 2013, p. 47).

4. Conclusiones

Las imágenes digitales tienen, intrínsecamente, una doble condición: la parte codificada reducible a una serie de unos y ceros – un código – por un lado, y el resultado visual, normalmente en forma de píxeles, que se decodifica en un dispositivo tecnológico, por otro (en el caso de que se impriman perderían su condición digital y entrarían de lleno en el mundo material). Todo ello implica una noción de temporalidad asociada a ellas muy distinta de lo que sucede con las imágenes convencionales, basadas en la aplicación de pigmentos sobre un soporte o, eventualmente, proyectadas sobre una superficie. El análisis de la imagen digital contemporánea, gracias al discurso de José Luis Brea, y su comparación con aquella que se vincula irreversiblemente y tradicionalmente con un soporte físico, nos ha permitido argumentar que la definición de su geografía temporal, esto es, el establecimiento de sus propiedades temporales durante las tres “eras” planteadas por el filósofo (“pos-

tfotografía”, “postcinema” y “postmedia”) supone un territorio fértil de investigación. Así, de la misma manera que la visión espacial supone una condición *sine qua non* para la comprensión de las imágenes bidimensionales, la visión temporal se evidencia como indispensable durante la investigación de lo gráfico y lo digital. Es más, el tiempo supone, en sí mismo, un territorio de investigación al articular un discurso propio que nace del estudio de la relación con el mismo de la imagen digital. Así, tanto durante la creación, el almacenamiento o la interpretación implícitos en cualquier estudio visual, éste juega un papel clave: su irreversibilidad, su reversibilidad, su aparente suspenso o la fértil anacronía establecen contextos temporales de partida donde todas las imágenes, conscientemente o no, se posicionan. Será pues, su consideración, clave para la crítica y el pensamiento contemporáneo a propósito de lo gráfico y digital. Esta condición temporal inherente a la imagen en el contexto de la era digital nos proporciona una geografía temporal de lo visual que caracteriza este tipo de medios y soportes que generan en sí mismos nuevos recursos expresivos y oportunidades creativas que permiten transgredir los límites definidos por las imágenes convencionales dentro del ámbito de las artes visuales y que también tienen su aplicación en la concepción, representación y el diseño mismo de la arquitectura.

CARPO, M., 2017. *The second digital turn*. London: The MIT Press, pp. 224.

DELEUZE, G., 1985. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Ediciones Paidós, págs. 392.

DIDI-HUBERMAN, G., 2000. *Ante el tiempo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, págs. 396.

JUAN-GUTIÉRREZ, P., 2020. Ideas reversibles, dibujos irreversibles. El tiempo como conector, en el dibujo de arquitectura, entre la mano que dibuja y el ojo que lee. In ARENA, A., ARENA, M., BRANDOLINO, R.G., COLISTRA, D., GINEX, G., MEDIATI, D., NUCIFORA, S., RAFFA, P. (Eds.), *Connecting. Drawing for weaving relationships*. Proceedings of the 42th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milan: Franco Angeli, pp. 1205–1220.

MARCOS, C., FERNÁNDEZ-ÁLVAREZ, Á., 2015. Spacing Time. Engaging Temporality in the Realm of Architectural Space. In Proceedings of the 33rd eCAADe 2015 International Conference. Wien, 16–18 September 2015. TU Wien, vol. 2, pp. 613–622.

MARIN, L., 1988. Mímesis et description. *Word & Image*. 1, 4, pp. 25–36.

MITCHELL, W.J.T., 2005. No existen medios visuales. En BREA, J.L. (Curador), *Estudios visuales: la epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. España: Akal, págs. 17–25.

MOXEY, K., 2013. *Visual Time. The Image in History*. Durham (UUEE): Duke University Press, pp. 224.

RICOEUR, P., 1987. *Configuración del tiempo en el relato histórico 1. Tiempo y narración (Temps et récit, 1983)*. Madrid: Ediciones Cristiandad, págs. 377.

TRÍAS, E., 1985. *Los límites del mundo*. Barcelona: Editorial Ariel, págs. 44.