



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

POSTFOTOGRAFÍA Y NUEVAS PRÁCTICAS FOTOGRÁFICAS EN LA WEB 2.0
APROPIACIONISMO Y RECICLAJE DE IMÁGENES DIGITALES

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
CAMILO HENAO

DIRECTORA DE TESIS:
MTRA LAURA EVANGELINA BUENDÍA RUÍZ
FAD - UNAM

SINODALES:
MTRO. MANUEL VELAZQUEZ CIRAT
FAD - UNAM
MTRO. ESTANISLAO ESCAMILLA
FAD - UNAM
DRA. LAURA CASTAÑEDA GARCIA
FAD - UNAM
LIC. JOSÉ LUIS AGUIRRE GUEVARA
FAD - UNAM

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicatoria

Dedico este trabajo y la culminación de esta meta a mi esposa Kate, gracias por tu infinito amor y apoyo, por fortalecerme espiritualmente y enseñarme que puedo lograr todo lo que me proponga, gracias por darme un hijo maravilloso. A mi familia: mis padres Blanca Nelly, Jorge, mom Carmelita y Manuel por tanto amor y su apoyo incondicional. A mis hermanos Ángela y Andrés y mis sobrinos David Santiago, Lorenzo y Juan Luca a quienes siempre llevo en mi corazón. A nuestro hijo Mathias, eres nuestro maestro de vida, un Ser maravilloso lleno de alegría y amor, nos motivas a ser cada día mejores, te amamos siempre. Este Logro también es de todos ustedes.

Agradecimientos

Agradezco inmensamente a la Universidad Autónoma de México y en especial a la Academia de San Carlos por permitirme adelantar mis estudios de Maestría en Artes Visuales. A Mi tutora la Mtra. Laura Evangelina Buendía, por su dirección y apoyo permanente para la culminación de este trabajo de grado. A mis maestros y sinodales Dra. Laura Castañeda, Mtro. Estanislao Ortiz, Mtro. Eduardo Acosta, Mtro. José Luis Aguirre, Mtro, Manuel Cirat quienes colaboraron con sus enseñanzas y aportes a la finalización de esta tesis. A Alejandra en el área de servicios escolares por toda su ayuda. A todos mis profesores de la Academia San Carlos y a mis compañeros de estudio Pamela, Abigail, Carlos, Jorge y Ricardo por su compañerismo y por sus aportes durante el trascurso de la maestría.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.	LA FOTOGRAFÍA DIGITAL
7	
1.1 ANTECEDENTES DE LA FOTOGRAFÍA ANALÓGICA	8
1.2 DE LA FOTOGRAFÍA ANÁLOGICA A LA FOTOGRAFÍA DIGITAL	10
1.3 DE LA CÁMARA <i>INSTAMATIC</i> AL <i>SMARTPHONE</i>	12
1.4 <i>LA IPHONOGRAFIA</i> – LA FOTOGRAFÍA MÓVIL	20
CAPÍTULO II. LA WEB 2.0 (REDES SOCIALES)	31
2.1. EL IMPACTO DE LAS REDES SOCIALES EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES	35
2.2 QUE IMÁGENES PUEDEN EXHIBIRSE EN LAS REDES SOCIALES?	38
2.3 LA <i>WEB 2.0</i> UN ESPACIO DE ENCUENTROS DE IMÁGENES DIGITALES	41
2.4 LA SATURACIÓN O EL RECICLAJE DE LAS IMÁGENES DIGITALES EN LA WEB	44
CAPÍTULO III. POSTFOTOGRAFÍA	46
3.1 DESARROLLO DEL APROPIACIONISMO EN LAS ARTES Y LA FOTOGRAFÍA	51
3.1.1 Precursores de la postfotografía	57
3.2 TÉCNICAS POSTFOTOGRAFICAS PARA LA APROPIACIÓN Y PRODUCCION DE IMÁGENES DIGITALES	64
3.2.1 Búsqueda De Imágenes En Internet.	67

3.2.2	<i>Serendigraphy</i> (Serendigrafías)	67
3.2.3	Googlegramas	68
3.2.4	Google Street View	69
3.2.5	Google Earth	70
3.2.6	Foto de una foto	71
3.2.7	Captura de pantalla, <i>Screenshot</i> .	72
3.2.8	Cámaras De Seguridad – Cámaras en vivo	73
3.2.9	<i>Software</i> de Fotocomposición y Montaje	73
3.3	DESARROLLO PERSONAL PROPUESTA DE APROPIACION: Postales Postfotográficas Ciudad de México.	74
3.3.1	Proceso para la realización de las postfotografías de la Ciudad de México	88
3.4	APROPIACIONISMO Y DERECHOS DE AUTOR	94
3.4.1	Tipos de Licencia en Derechos de Autor	97
3.4.2	Convenios internacionales	99
3.4.3	Convenio de Berna para la protección de obras literarias y artísticas.	99
3.4.4	Tratado de Derecho de Autor –WCT	100
3.4.5	Normas de comportamiento y propiedad intelectual en las redes sociales	101
	CONCLUSIONES	102
	INDICE DE FIGURAS	107
	BIBLIOGRAFÍA	110

INTRODUCCIÓN

“Los grandes artistas copian, los genios roban”.

Pablo Picasso

Como resultado del desarrollo de la fotografía digital y de su exponencial evolución sobre sus posibilidades de captura, edición y distribución a través de celulares, computadores e internet, el mundo de la fotografía como la conocíamos en la era analógica, se ha transformado completamente y para siempre.

Quiénes hace dos décadas atrás, a mediados de los años noventa (1990-2000) nos introducíamos en el mundo de la fotografía, pudimos ser parte del paso de la fotografía analógica a la digital, el cual representó un importante avance tecnológico en el desarrollo de la cámara fotográfica; sin embargo, no era fácil vislumbrar lo que sucedería unas años más adelante, con la fotografía digital como parte fundamental del fenómeno social representado por las redes sociales.

Con la llegada de la fotografía digital, el proceso de revelado químico para la obtención de la imagen fue en desuso, las cámaras digitales permitían visualizar una imagen de manera inmediata en la pantalla de la cámara, con la posibilidad de

repetir múltiples tomas y de borrarlas de forma inmediata. La fotografía digital fue introduciendo todo tipo de mejoras tecnológicas, con lo cual se masificó su uso, la fotografía digital comenzaba a expandirse.

A partir de la amplia comercialización de las cámaras digitales una nueva revolución fotográfica se estaba desarrollando, las cámaras digitales en múltiples formatos y con precios muy económicos comenzaron a estar al alcance de una mayor cantidad de usuarios, y a incluirse como complemento en cualquier dispositivo electrónico portable, principalmente teléfonos celulares.

Al mismo tiempo se estaban desarrollando nuevas tecnologías en las telecomunicaciones, que han mejorado las conexiones inalámbricas entre dispositivos móviles, facilitando el uso de internet y por supuesto de redes sociales. De esta forma se ha multiplicado por millones el número de usuarios y de imágenes que se capturan, intercambian y reproducen diariamente en la red alrededor del planeta, cambiando con ello el modo de tomar fotografías, sus contenidos y significados. Hoy en día debido a todos los avances tecnológicos, muchas personas en cualquier lugar y momento pueden tomar una fotografía y compartirla inmediatamente, algunas con una notable calidad técnica, reemplazando en algunos casos a fotógrafos profesionales, a este cambio de paradigma el fotógrafo e historiador Joan Fontcuberta lo

llamó el “ciudadano fotógrafo”, “*más vale una imagen defectuosa tomada por un aficionado que una imagen tal vez magnífica pero inexistente*”¹.

Es a partir del año 2004 con la aparición de sitios web creados para compartir información denominados *web 2.0*, asociados al uso de las redes sociales, que se brinda un gran impulso a las comunicaciones interactivas entre usuarios y medios, conectados con la red mundial o *web* mediante computadoras y teléfonos móviles. Los primeros teléfonos móviles de este periodo tenían como función básica, comunicar mediante texto y voz a sus usuarios con las redes sociales, sólo años después se añadió la opción de una cámara digital, y desde aquel momento se empieza a registrar millones de imágenes diarias. Una década después con más de 1.700 millones² de teléfonos móviles alrededor del mundo, se eleva el registro de millones de imágenes digitales tomadas diariamente mediante los dispositivos de bolsillo y teléfonos móviles a lo largo de todo el planeta, globalizando y llenando de este modo la *web 2.0* con imágenes tomadas por millones de ciudadanos, para quienes la fotografía adquiere otro concepto diferente, donde prevalece el concepto de capturar cualquier imagen y compartirla inmediatamente en un acto propio de comuni-

¹Fontcuberta Joan. Por un manifiesto postfotográfico.
<http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>. Consultado el 15 de marzo de 2015.

² http://www.tendencias21.net/En-2014-habra-1-700-millones-de-smartphones-en-el-mundo-segun-un-estudio_a4384.html. Consultado el 6 de marzo de 2015.

cación visual. Como lo ha expresado Fontcuberta “Hoy todos producimos imágenes espontáneamente como una forma natural de relacionarnos con los demás, la postfotografía se erige en un nuevo lenguaje universal”³

Por medio de la creación y fácil acceso a redes sociales como *Flickr* o *Instagram*, donde se comparten millones de imágenes diarias y aplicaciones que capturan en directo alrededor del mundo imágenes como son *Google Street Views* y *Google Earth*, ya no es imprescindible llevar una cámara fotográfica para registrar algún lugar en específico. En la actualidad se pueden capturar imágenes en directo desde estas aplicaciones y se pueden descargar a un ordenador, *tablet* o teléfono inteligente, se pueden manipular, reciclar, o simplemente compartir en otras páginas web. El mundo está lleno de cámaras que nos vigilan desde el espacio, desde una esquina, al interior de las casas y oficinas, en los supermercados y centros comerciales, millones de imágenes del mundo entero con fácil acceso.

Fotógrafos y Artistas han encontrado una nueva oportunidad de creación en esta posibilidad de navegar entre este mar de imágenes, uno de los nuevos roles de artistas y fotógrafos de la actualidad se centra en la edición y curaduría de estas imágenes según su criterio, con la finalidad de crear un nuevo discurso coherente, apropiándose de las imágenes que circulan en la red e interviniéndolas.

³ Fontcuberta, J. Op. Cit..

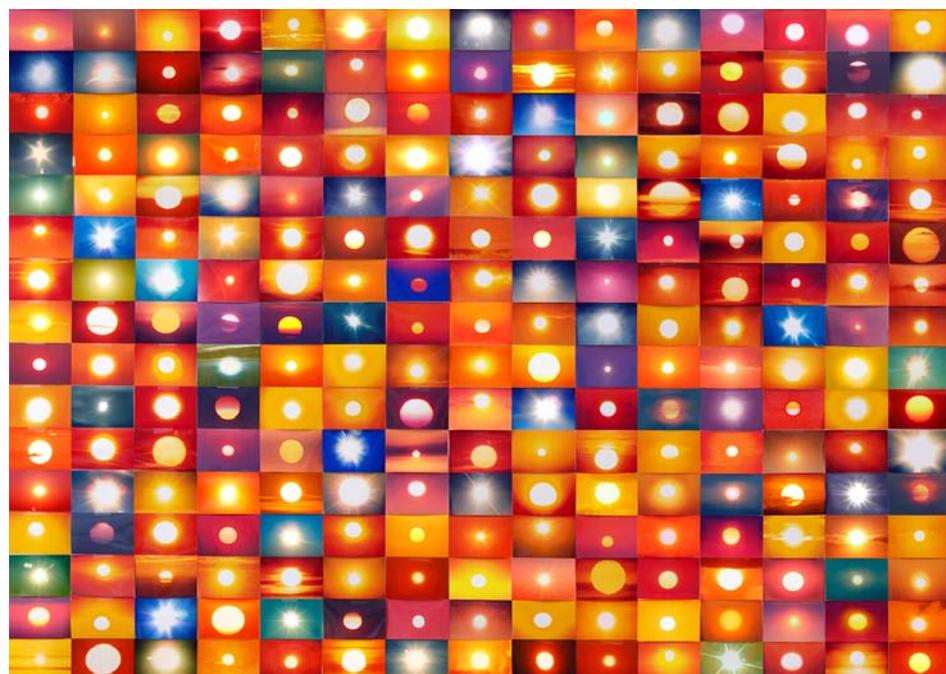


Figura 1. Penelope Umbrico, *Suns (From Sunsets)* from *Flickr. 2006, Collague Digital.*

“Ahora tenemos en casa un grifo de imágenes que transforma de forma radical nuestros hábitos visuales” manifestó Clement Cheroux en el dossier de la exposición “*from Here On*”(a partir de ahora) ⁴

⁴ *From Here On* (A partir de ahora). La postfotografía en la era de internet y de la telefonía móvil. Manifiesto, y dossier de la exposición producida por Les Rencontres Internationales de la Photo-

El proyecto “*Suns from Flickr*” de la artista americana Penélope Umbrico comenzó en 2006 cuando la artista encontró en *Flickr* más de 500 mil fotografías bajo la búsqueda “*puestas de sol*”. A partir de esta enorme cantidad de imágenes realizó una selección de las cuales se hicieron múltiples copias y las organizó en una misma instalación. Su obra hace una reflexión sobre la proliferación de imágenes este-reotipadas que se pierden en el infinito de la red.

Para teóricos y profesionales de la fotografía como Joan Fontcuberta, ya estamos llegando a la saturación de imágenes en internet y es imperativo comenzar a pensar en la manera de reciclar estas imágenes para darles otro uso, otra mirada desde un ángulo diferente al de su creador, mediante un proceso al que el propio Fontcuberta ha llamado “cultura postfotografica”⁵. Los sitios más populares en la red para subir fotografías como *Flickr*⁶ e *Instagram*⁷, donde se albergan millones de imágenes que han sido capturadas principalmente con teléfonos inteligentes *smartphone*, son una fuente inagotable de nuevas imágenes potencialmente disponibles para ser apropiadas, intervenidas o recicladas por fotógrafos y artistas, quienes buscan crear una nueva obra o imagen a través del movimiento artístico del apropiacionismo, al

graphie en Arles (Francia) y Arts Santa Monica de Barcelona.. Editorial RM, Barcelona 2011, *El Oro del Tiempo*, por C. Cheroux. p. 102

⁵ Ibidem. p. 118.

⁶ *Flickr*: <https://www.Flickr.com/photos/quejes/>- Consultado el 6 de junio de 2015.

⁷ *Instagram*: <http://instagram.com/> Consultado el 6 de junio de 2015.

ser intervenidas (proceso de transformación del original en una nueva obra) y finalmente siendo exhibidas nuevamente en la red u otros espacios públicos virtuales o físicos.

La “apropiación” en la historia del arte tiene una extensa tradición de los préstamos y el uso de estilos y formas ya existentes anteriormente, uno de los ejemplos más relevantes es el del artista Sherry Levine⁸, quien re-fotografió las imágenes del fotógrafo estadounidense Walker Evans y las presentó como propias, desafiando las ideas de originalidad, y haciendo énfasis entre las relaciones de poder, el género, la creatividad, el consumismo y los usos sociales del arte.

Los millones de imágenes que se suben diariamente a Internet, están condenadas a lo efímero, ya que no hay un ser humano que alcance a visualizar todo el registro fotográfico que alberga la red (Instagram tiene almacenadas cuatro billones de fotos desde su inicio y la cifra se incrementa exponencialmente), de allí que la mayoría de imágenes serán efímeras, otras tantas podrán ser descargadas y manipuladas con diferentes fines, algunas con el fin de producir fenómenos mediáticos, siendo el caso de los populares Memes⁹ y en menor cantidad como objeto experimental y artístico.

⁸ <http://afterwalkerevans.com/> Consultado el 10 de junio de 2015.

⁹ El término meme de Internet se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, textos, imágenes y todo

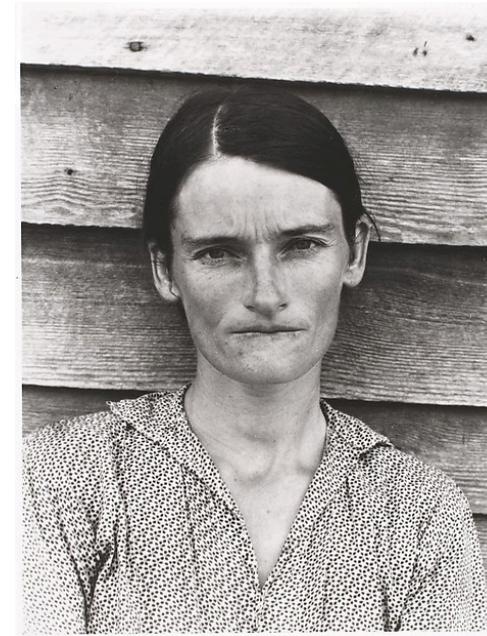


Figura 2. Sherrie Levine, *After Walker Evans*, 1979.

Haciendo uso de la apropiación y las nuevas tecnologías surge Digipovera¹⁰, movimiento nacido de dos conceptos, la actual fotografía digital rápida e inmediata y

tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión. Martínez Torrijos, Reyes (8 de julio de 2014). «El significado cultural del meme se propaga con el relajo cibernético». *La Jornada*.

el movimiento artístico del arte Povera, surgido en los años 1970, que consiste en recoger, reciclar y unir todo, brindándole un nuevo concepto, este movimiento recicla imágenes digitales para crear nuevas obras artísticas. Una visión diferente de la fotografía que a través del reciclaje propone la creación de nuevas obras, collages y pequeñas esculturas a partir de imágenes desechables y otro tipo de objetos, un exponente es Kasimir Mathalas, figura 3¹¹.

Teniendo en cuenta el panorama actual de la fotografía digital, el presente trabajo busca hacer un breve repaso histórico de la evolución de la fotografía digital hasta la actualidad, enfatizando el fenómeno mediático de la fotografía realizada a través de los teléfonos inteligentes, y enfocando una mirada a las diferentes propuestas de artistas de la imagen y la fotografía, que han aprovechado la revolución digital de los medios de comunicación (redes sociales), y de programas especializados de edición de fotografías (*software* de edición), para apropiarse de obras digitales ya producidas, intervenirlas, crear y desarrollar su obra personal.

10 Digipovera
en:http://www.lafotografica.com/fotografia/empresaindex.php?idsec=131&idm=39&idioma=ES_ES
Consultado el 3 de julio de 2015.

11 Mathalas, Kasimir en <https://es.pinterest.com/pin/76772368619347387/>. Consultado el 9-8 de 2015



Figura 3. Kasimir Mathalas, *La Fotográfica # Digipovera, s.f.*

Se hará un énfasis en las diferentes propuestas de *apropiacionismo y manipulación* de imágenes digitales, así como la producción de fotografías digitales con teléfonos celulares.

Considero de gran interés para la academia y para mi desarrollo profesional, el explorar las nuevas tendencias y técnicas que ofrece la fotografía digital actual, se propone adelantar este trabajo usando los recursos de imágenes almacenadas en internet, rescatándolas de su carácter informativo o social, muchas veces efímero y procediendo a resignificar miles de esas imágenes, realizando una búsqueda de imágenes digitales en las redes sociales como Instagram, *Flickr*, *Google Street View*, entre otras. Posteriormente estas imágenes serán seleccionadas y descargadas a una computadora para ser apropiadas e intervenidas a través de un proceso de curaduría, producción y edición mediante diferentes propuestas Postfotográficas y finalmente producir la serie *Postales Postfotográficas Ciudad de México* que se presenta en el numeral 3.3 (figuras 42 a 51). Como lo señala Susan Sontag en su libro *“Sobre la fotografía”*: “Fotografiar es apropiarse de lo fotografiado. Significa establecer con el mundo una relación determinada que parece conocimiento, y por lo tanto poder”.

Capítulo I. LA FOTOGRAFÍA DIGITAL

El presente trabajo revisará brevemente los aspectos técnicos o de uso de las cámaras digitales y teléfonos inteligentes (*smartphone*), el interés de esta investigación es evaluar el impacto de la fotografía digital en los millones de usuarios vinculados en las redes sociales y en cualquier otro medio de información digital. También se revisará el contexto y conceptualización que como lenguaje de comunicación tienen hoy día los millones de imágenes capturadas diariamente y que son compartidas libremente a nivel global con usuarios conectados a las redes sociales por medio de la Internet.

La fotografía digital inmersa en la *web 2.0*, término acuñado por Tim O'Reilly¹², presenta una serie de posiciones o miradas diferentes: desde un fenómeno mediático, visto unas veces como caótico, otras veces como apocalíptico, como una mirada esperanzadora de un nuevo mundo, o como un mundo virtual que terminará reemplazando al real. Todas estas posiciones expuestas por una gran cantidad de artistas y fotógrafos, así como de reconocidos autores que han abordado sus inves-



Figura 4. Francesco Romoli, *Death&Rebirth*, serie “artificial intelligence”, s.f..

¹² O'Reilly Tim, *What Is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Disponible en <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> Consultada el 4 de junio de 2014

tigaciones alrededor de esta nueva era de la fotografía como son: Joan Fontcuberta, Joachim Schmid, Fred Ritchin, Jose Luis Brea, Oscar Colorado, Penélope Umbrico y Juan Martin Prada entre otros, así como de sociólogos, antropólogos, politólogos, economistas y diferentes profesiones que estudian el fenómeno de las redes sociales. El colectivo de investigadores del grupo eumed.net de la Universidad de Málaga en su obra “Discursos sobre arte digital”, describe algunas de las principales características de esta era digital:

Inmersos en una sociedad digital todo lo que nos rodea se convierte en imagen diseñada. El espectáculo, el simulacro, hacen indiscernible realidad y virtualidad o, quizás, lo ilusorio ha ganado la partida y ya es lo único verdadero. El tiempo domina sobre un espacio que tiende a desaparecer. El poder está en la velocidad, no en el dominio territorial. Los lugares se convierten en no-lugares, los cuerpos tienden a la disolución. Obsoleto ante un mundo plenamente tecnológico, el ser humano se abandona a su proyección en avatares creados en mundos binarios paralelos. Las identidades se confunden y la esquizofrenia parece inevitable.¹³

1.1 ANTECEDENTES DE LA FOTOGRAFÍA ANALÓGICA

La historia de la fotografía se puede remontar a los precursores de la cámara oscura como Cesare Cesarino en el año 1521 (alumno de Leonardo Davinci)¹⁴, posterior-

¹³ *Discursos sobre arte digital*. Grupo investigación Eumed.net, Universidad de Málaga, España 2012.

¹⁴ Cámara de Kircher.
https://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig_calc/_4_/estampes/2_7.htm

mente algunos artistas en el siglo 18 utilizaron la cámara oscura como un recurso para reproducir imágenes, técnica reseñada en L'Encyclopédie de 1751. Desde el inicio del fotograbado desarrollado por el precursor de la fotografía Joseph – Nicéphore Niepce quien en 1826 registró la primera fotografía de la historia mediante una cámara oscura, pasando al daguerrotipo desarrollado en 1837 por Louis Daguerre, dando inicio a partir de ese momento a la fotografía propiamente como un arte y una técnica de registrar y almacenar imágenes impresas para que perduraran en el tiempo.

El inventor y fotógrafo William Fox Talbot en el año 1839 desarrolló un procedimiento para obtener un negativo (papel recubierto con yoduro de plata) y con ello la posibilidad de obtener múltiples copias, en 1847 el Francés Niepce desarrolla una plancha recubierta con bromuro de potasio en suspensión de albúmina, que sirve como negativo, dando una excelente definición de imagen, sólo que requería largo tiempo de exposición. La fotografía estaba limitada al revelado en húmedo inmediato a la toma, es hasta 1878 que el Británico Charles Bennett inventó una placa seca recubierta con bromuro de plata y un año después el Inglés Joseph Wilson Swan patentó el papel en seco de bromuro, impulsando la fotografía en blanco y negro. Ya en 1884 el Estadunidense George Eastman patentó una película (una tira de papel recubierta con una emulsión sensible) y más adelante en 1889

realizó la primera película de celuloide flexible y transparente, revolucionando y dando un gran impulso a la fotografía¹⁵.

La tecnología de la época de inicios del siglo XX continuó buscando perfeccionar la cámara analógica, introduciendo mejoras en su cuerpo, lentes, obturador y película. A partir de 1900 Kodak introduce las cámaras Brownie portátiles con rollo, la sencilla cámara de cartón de Kodak, de un dólar (lo que hoy día sería un *smartphone*, en términos de artículo de consumo masivo), dando inicio a la fotografía popular que antes estaba en manos de los profesionales que usaban pesadas y costosas cámaras y debían revelar en sus propios estudios, mientras que la cámara Brownie utilizaba un rollo de película de 100 exposiciones, que eran revelados por laboratorios de la Kodak, donde le regresaban las fotografías con un nuevo rollo, promocionando entre las personas comunes y corrientes la fotografía, con el ya famoso eslogan “*usted presiona el botón y nosotros hacemos el resto*”, la compañía vendió unos 25 millones de cámaras de carrete hasta 1940, mientras que con la llegada de la "Instamatic" en 1963 Kodak consiguió vender más de 50 millones de unidades en tan sólo siete años. La importancia de Kodak en el desarrollo de la fotografía ha sido fundamental a lo largo de la historia, desarrollando tecnologías y estrategias para hacer de la imagen algo indispensable para todas las personas po-

¹⁵ Cabalet, J. Y Castelo, Luis. *Breve historia de la fotografía digital*. En <http://www.fotografia.ecaths.com/textos/> . Consultado el 6.5 de 2015.

pularizando la fotografía, haciendo más accesible la cámara fotográfica a millones de personas en el mundo, iniciándose con ello la fotografía vernácula o popular con el registro de imágenes de situaciones familiares como retratos de familia, paseos familiares, fotografías callejeras, dando origen el álbum familiar, que representaría la memoria de cada una de las familias en el mundo entero¹⁶.

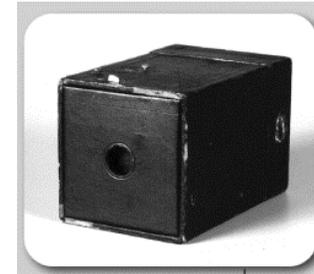


Figura 5. Cámara Brownie de Kodak, 1900.

En 1925 se introdujo en Alemania la cámara de 35mm, que operaba con película pequeña, que pronto se hizo popular entre fotógrafos profesionales y aficionados. Con la llegada de las películas de color Kodachrome en 1935 y la Agfacolor en 1936 se dio inicio a la fotografía de color, que luego fue precedida por la Kodacolor en 1941, popularizando el uso de la fotografía a color y de esta película hasta finales de siglo XX.

¹⁶ Cabalet, J. y Castelo L. Op, Cit.

1.2 DE LA FOTOGRAFÍA ANÁLOGICA A LA FOTOGRAFÍA DIGITAL

La fotografía desde sus inicios ha evolucionado no sólo en lo tecnológico, también ha evolucionado como una forma de comunicación y como arte, participando de los acontecimientos que la sociedad registra en los aspectos sociales, políticos y económicos siendo por lo tanto influenciada por estos aspectos a lo largo de su historia, eventos que han marcado su desarrollo hasta hoy. A partir de la era digital y de la globalización de la fotografía digital con la *web 2.0*, esta se ha convertido en un fenómeno mediático, ligado al desarrollo del Internet y las redes sociales.

Como se mencionó anteriormente el acceso a la fotografía en sus albores estaba restringido a un número limitado de personas que podían tener acceso a una cámara de gran formato, los cuales eran objetos costosos y de distribución limitada. La técnica y el arte para su manejo por parte de los primeros fotógrafos se dirigieron principalmente al retrato de la burguesía, los retratos de familia y al paisajismo. Pasarían muchos años para que el uso de la fotografía se democratizara gracias a Kodak que logró masificar la práctica y uso de la fotografía, seguida de otras compañías como Canon, Olympus, Minolta, Zeiss e incluso Rollei que siguieron los pasos de Kodak, fabricando cámaras analógicas de bajo costo, con ello se amplió el mundo de la fotografía, unos como *hobbie*, otros como oficio y otros como arte,

dando paso al a la fotografía artística, fotoperiodismo, foto documental o social, y la fotografía de la cotidianidad en las familias. Algo muy diferente está sucediendo actualmente con la fotografía digital, la revolución de imágenes y temáticas que se intercambian en la red son ilimitadas, hay más deseo de exhibir y mostrar, abundan más los desnudos, las fotos hedónicas, histriónicas, banales, como también en directo imágenes de guerra y catástrofes entre otros miles de temas marcados con las etiquetas *hashtag* (*#tema*), a lo cual ha contribuido grandemente el *Smartphone* que incluyó una cámara en un dispositivo móvil presente hoy día en cualquier lugar del planeta.

El principio de la cámara oscura y la cámara fotográfica es el registro de imágenes; lo que en otros términos significa registrar una imagen a través de una cámara que utiliza la luz para capturar la imagen mediante un lente óptico, un obturador que controla el paso de la luz, fijando al interior de la cámara en una película o en un sensor electrónico (digital) la imagen captada por el ojo del fotógrafo y que posteriormente mediante un proceso de revelado químico ó digital (según sea analógica o digital la cámara) nos “revela” una imagen. Un cambio fundamental es el medio final de registro, en lo analógico siempre tendremos una copia fija (imagen-material como señala Brea), mientras en lo digital el medio de registro de la imagen es un código binario (0s y 1s) que en palabras de Brea es la e-imagen, donde esta imagen digitalizada circula en las redes sociales y las mil pantallas que permiten reproducirla infinitamente en cualquier aparato que pueda leer el código binario y expresarlo en un pantalla de una computadora, una *tablet*, o la pantalla del telé-

fono inteligente, lo que ha cambiado radicalmente, es que la e-imagen sólo es accesible en un mundo virtual, una vez desconectados de la pantalla o de la *web 2.0* no volvemos a ver esa imagen, por lo cual Brea le atribuye un carácter de fantasmagórico a esas imágenes digitales

La fotografía en el siglo XX se fue especializando por el desarrollo tecnológico introducido en las cámaras analógicas con la introducción de las réflex SLR, permitiendo mayores usos y aplicaciones dando lugar a la especialización de fotógrafos en diferentes campos de la fotografía: fotografía artística, fotografía de estudio, fotografía publicitaria, fotografía social, fotografía documental, fotografía científica (la macrofotografía y la microfotografía, asociada con las ciencias) y finalmente la fotografía popular. Los fotógrafos buscaban prepararse cada vez más en el aspecto técnico y en el arte de su oficio para lograr mejores imágenes y es gracias a la creación de sociedades fotográficas que los conocimientos son transmitidos con mayor facilidad. La primera sociedad fotográfica conocida es la Société Française de Photographie (SFP) que se inauguró en 1854, para 1907 la cifra se incrementa a ciento veinte sociedades sólo en Francia, estas sociedades permitieron que el conocimiento respecto a la fotografía se mantuviera actualizado entre sus practicantes.

Para producir una fotografía anteriormente debía mediar tres partes: el fotógrafo, la cámara y el sujeto u objeto fotografiado, entonces quien ejercía el mando de la imagen a capturar es el fotógrafo. Hoy día en la fotografía digital ya no es imprescindible la trilogía: fotógrafo – cámara – sujeto, basta observar los satélites en órbi-

ta dotados de cámaras de alta resolución que registran a cada segundo miles de imágenes de la tierra, en las cámaras de *Google* (Street view, imágenes de *Google earth*), las cámaras de vigilancia en todas las esquinas de las grandes ciudades, centros comerciales, espacios públicos y hasta el interior de nuestros hogares, donde ya no vemos al fotógrafo o sentimos la presencia de la cámara, sólo vemos la imagen final dando vueltas en las redes sociales, en los registros policiales, en centros de investigación o estudios como también en manos de piratas informáticos, que se roban las imágenes que andan en la web.

Actualmente lo que podemos anotar es que en muchos casos hay una cámara que lo registra todo, hay una “*imagen o sujeto vigilado desde lejos*” que no siente su presencia, en estos casos no existe un fotógrafo presente ni visible, sin embargo todas esas imágenes digitales están ahí registradas, la mayor parte de ellas disponibles en directo internet (caso Street view de *Google*) donde se pueden convertir en material de uso de muchos fotógrafos y artistas que las han intervenido o apropiado para sus propios trabajos. Uno de los ejemplos más relevantes es el del fotógrafo Michael Wolf con su serie “*A series of unfortunate events*”¹⁷ con la cual recibió una mención en el prestigioso concurso de fotografía de prensa World Press, todas las imágenes que componen esta serie fueron tomadas de *Google Street View* y

17 <http://www.worldpressphoto.org/collection/photo/2011/contemporary-issues/michael-wolf/08>
Consultada el 30 -8- 2015.

refotografiadas por el mismo fotógrafo, usando una cámara sobre un trípode enfrente de una pantalla de un computador, asignándose así la autoría de las nuevas imágenes resultantes.



Figura 6. M. Wolf, *A series of unfortunate event*, 2009.

Uno de los cambios más evidentes con la llegada de la fotografía digital es la popularización de la fotografía como medio masivo de registro de imágenes. Como nunca antes las cámaras digitales han estado disponibles en miles de modelos, tamaños, combinaciones técnicas y precios, finalmente la irrupción del teléfono inteligente hizo accesible una cámara digital ligera, versátil, y presente en todos los lugares del mundo, a cada instante interconectadas con las redes sociales, haciendo

de la fotografía ya no sólo es un arte u oficio, sino también un medio masivo de comunicación y expresión entre millones de personas.

En Alemania (Linz), se crea el primer museo interactivo de arte electrónico exclusivamente en soporte digital, el denominado *Ars Electrónica Center* o Museo del Futuro (www.aec.at/en/index.asp). En palabras de Sarriugarte Iñigo, en su artículo Hacia un arte de la simulación: la fotografía digital, señala:

[...] este museo es un espacio en el que el arte, la tecnología y la investigación se combinan para afrontar las nuevas tendencias artísticas, lo que permite al espectador convertirse en partícipe de esta evolución. El lugar es concebido como un espacio de encuentro entre realidad virtual, industria de la cultura, cibernética, robótica y fotografía digital, además de ser un laboratorio de análisis de las diversas conexiones que se generan entre arte, tecnología y sociedad. En este marco, se observa con claridad como la fotografía digital avanza de la mano de la tecnología informática hacia una nueva frontera¹⁸.

1.3 DE LA CÁMARA INSTAMATIC AL SMARTPHONE

La producción de cámaras fotográficas analógicas comparadas con las cámaras digitales fue muy limitada, las primeras no se producían en serie, se mencionan de millones de cámaras Kodak vendidas en los inicios del siglo XX, mientras que respecto a las cámaras digitales incluidas las integradas en los *smartphone* se ha disparado la producción a los miles de millones de unidades vendidas al público en

18 Hacia un arte de la simulación: la fotografía digital.
http://earchivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/9500/arte_sarriugarte_ICT_2003.pdf?sequence=1
Consultado el 5-7 - 2015.

general, así la fotografía como arte, *hobbie* u oficio que antes estaba limitado a un grupo reducido de personas que podían adquirir las cámaras analógicas, ha pasado prácticamente al día de hoy a una cámara de bolsillo o un *Smartphone* al alcance de cualquier persona en cualquier lugar del planeta.

Se puede hacer una comparación entre la cámara Brownie y los *Smartphone* de hoy día, respecto de la popularización de la fotografía, la cámara analógica fue accesible a un gran número de hogares, permitiéndole hacer de la fotografía un pasatiempo familiar, dando lugar al nacimiento del *álbum familiar de fotos*, lo que hoy en día puede ser comparado con la fotografía digital, accesible ya no sólo a un miembro particular del hogar, sino disponible a cada uno de los miembros de la familia, individualizando de esta manera la fotografía, ampliando el universo de miles de millones de imágenes producidas, que circulan ya no en un álbum familiar sino en el espacio virtual de las redes sociales como *Facebook*, *Instagram* o *Flickr*, donde se exhiben y comparten en la actualidad todas las imágenes digitales producidas con los smartphones.

El mayor desarrollo tecnológico en cuanto a las cámaras digitales como objeto de uso cotidiano para registrar todo tipo de imágenes en cualquier lugar, situación e inmediatez, han sido los llamados teléfonos inteligentes o *smartphone*, los primeros prototipos aparecieron a principios de los años 90 y fue después del año 2007 que se mejoró su desarrollo y se le agregó la función de cámara.

La idea inicial de los primeros celulares avanzados era básicamente la de unir las funciones de un PDA (*Personal Digital Assistant*), con las de un teléfono, el primer dispositivo fue el IBM *Simon Personal Communicator*, cuyo prototipo apareció en 1992, su éxito fue muy limitado, y en febrero de 1995 dejó de comercializarse¹⁹.

El primer teléfono móvil en usar el término *smartphone* fue el Ericsson GS88, este concepto que apareció por primera vez en 1997 cuando Ericsson describió su modelo Ericsson GS88 *Penélope* como un "teléfono inteligente", separando las dos palabras en inglés, *Smart phone*, costaba cerca de 700 dólares y era el primer terminal que utilizaba el entonces recién aparecido sistema operativo *Symbian OS*, poseía funciones de correo electrónico, navegación web, reloj mundial, un teclado *QWERTY* físico, modo avión, puerto infrarrojo, conexión a PC, etc.

El 11 de junio de 1997 Philippe Kahn, ingeniero fundador de *Borland*, ideó durante la espera del nacimiento de su primera hija, el poder fotografiarla en el hospital y compartir las fotos a sus amigos y familiares. En su bolsillo llevaba una cámara digital y un teléfono móvil y fue allí y en ese momento donde ideó el primer prototipo de móvil con cámara.

19 Primer Smartphone de la Historia. <http://www.xatakamovil.com/movil-y-sociedad/y-el-primer-smartphone-de-la-historia-fue> Consultado el 7-7 – 2015.

El *boom* de los *smart phones* empezó con el sistema operativo *Windows Pocket PC* en el año 2000 y los teléfonos y dispositivos que llegaron al mercado con este sistema operativo como los de la marca HTC, los cuales tuvieron un gran auge en Europa, otra compañía que tuvo un gran auge durante estos años tempranos del *smartphone* fue RIM (*Research In Motion*) con su famosa línea *Blackberry* y el *Blackberry OS*.

El 9 de enero de 2007, Steve Jobs presentó el *iPhone*. El *CEO* de Apple declaró en el *Moscone Center*: “De vez en cuando hay un producto revolucionario que cambia todo[...]”²⁰; Su teléfono donde se combinan una poderosa computadora conectada a Internet por vía inalámbrica y una cámara incorporada que registra fotografía y video llegó para quedarse causando una revolución en diferentes campos del quehacer humano, incluidos la fotografía, con efectos que ni un visionario como él imaginó. La masificación de dispositivos móviles donde se combinan una poderosa computadora conectada a Internet por vía inalámbrica y una cámara incorporada que registra fotografía y video. Desde ese momento se ha ido popularizando, iniciándose una evolución constante en el mejoramiento de esta tecnología, mejorando la calidad de captura de imagen, así como una inmensa cantidad de aplicaciones para tomar y procesar las fotografías. Sin duda el anuncio del *iPhone* y de

20 Turetta Jonathan, Steve Jobs, *iPhone 2007 Presentation (Full HD)*. Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=vN4U5FqrOdQ&feature=kp> Consultada el 20-1-2015.

su sistema operativo *iOS* en 2007 revolucionó la industria de la telefonía móvil y de los *smartphone*. Este nuevo OS dio paso luego a otro sistema que se ha popularizando y posicionando como el más usado en los móviles, es el *Android OS* de *Google* (el mayor competidor de *iOS*) lanzado unos meses después del anuncio del *iPhone*.

Para el año 2015 son más de 1900 millones de *smartphone* en el mundo²¹ y más de 500 millones de cámaras digitales de formato *bolsillo* y sigue en incremento las cifras anuales de teléfonos inteligentes y conexiones a la red, esperando que al año 2020 el 70% de la población mundial tendrá un *smartphone*²² como lo pronostica la firma *Ericsson* en la revista on-line *smartphone*, donde además señala que un 90% de la población mundial para esa fecha tendrá una conexión de banda ancha móvil y el tráfico de información por estos dispositivos se multiplicará 10 veces más que la actual, siendo ese desarrollo más concentrado en los países y continentes emergentes en África, Oriente Medio y Asia Pacifico, con lo cual el concepto de “aldea global” de Mac Luhan se hace totalmente evidente.

21 <http://www.clasesdeperiodismo.com/2014/12/23/en-2016-habra-dos-mil-millones-de-usuarios-de-smartphone-en-el-mundo/> consultado el 6-7- 2015.

22 <http://www.revistasmartphone.com/mundo-smartphone/el-70-de-la-poblacion-mundial-tendra-un-smartphone9665-p9665> consultado el 6-7- 2015.

Así visto desde esta perspectiva del desarrollo del *smartphone* de la mano del crecimiento de las redes sociales y la banda ancha móvil, la fotografía digital está presente en todos lados, permitiendo no sólo a las familias como sucedió en los años 70s (siglo XX) sino individualmente a miles de millones de personas en el mundo, utilizar una cámara digital integrada a su teléfono móvil, registrándose millones de fotografías diarias alrededor del mundo, con la gran diferencia de que ahora surge como una necesidad imperiosa de las redes sociales el compartir las imágenes inmediatamente se producen, relegando el álbum familiar al *baúl de los recuerdos* y al olvido como un objeto del pasado, hoy día casi nadie imprime ni conserva las fotografías, las sube y comparte públicamente en las redes sociales, en la *web 2.0*, de esta manera se ha dado el cambio de la fotografía familiar e íntima a la fotografía pública y exhibicionista.

La importancia que representa el *smartphone* en el fenómeno de las comunicaciones en las redes sociales, al permitir comunicación en vivo directamente, donde además de compartir contenido multimedia (video, imagen, sonido), texto y su uso como teléfono convencional con los programas de llamadas on-line, como es *Skype* y similares, ha generado toda una revolución en las comunicaciones, nunca antes vista y apenas imaginado por visionarios del futurismo. En el desarrollo de esta tecnología se tenía como precedente el reloj de Dick Tracy (en las tiras cómicas de los años 50 del siglo XX) que le permitía hablar y ver a su interlocutor directamente.

Pero algo inesperado que se dio casi simultáneamente, fue el avance tecnológico de las redes móviles que facilitaron el acceso a las redes sociales 2.0 desde cualquier lugar, y el desarrollo tecnológico del *Smartphone* permitiendo que las comunicaciones entre los usuarios y los generadores de contenido se diera en directo y en doble vía, donde el usuario pudiera consumir contenidos y participar de ellos, algo que se ha dado con los *smartTV*, *Smartphone*, *tablets*. Los usuarios de los primeros teléfonos celulares jamás imaginaron que un desarrollo de este aparato pronto iba a vincular una cámara fotográfica y que con un *Smartphone* a partir de ese momento (2007), se pudiera tomar una fotografía y compartirla inmediatamente en las redes sociales.

Al reflexionar si este adelanto tecnológico no se hubiese dado de involucrar una cámara fotográfica a los teléfonos celulares y luego en los *Smartphone* permitiendo compartir de inmediato las imágenes captadas en las redes, no estaríamos viendo la proliferación de estos aparatos en todos los acontecimientos de la vida cotidiana, como se ilustra en la figura 7, las fotografías tomadas en la icónica plaza de San Pedro en el año 2005 frente a la misma imagen en el año 2013²³, en menos de una década de desarrollo tecnológico, se puede observar como el celular con cámara, se

²³ fuente: NBC News, citado en <http://sonar.com.ar/noticias/el-dilema-de-vivir-o-registrar-el-momento-con-el-telefono/>. Consultado el 10-6 de 2015.

volvió en un artículo de uso diario, cambiando los hábitos de como participamos y registramos los eventos cotidianos. Por eso cuando Steve Jobs en el 2007 mostró al mundo su nueva invención, el *iPhone*, estaba iniciando una revolución en la forma de comunicarnos, de interactuar e intercambiar nuestra vida cotidiana en vivo y en directo.

¿Esta revolución en las comunicaciones y el uso masivo de los smartphone para registrar imágenes (fijas y en movimiento) en todo instante, en todo lugar y todos los eventos cotidianos y extraordinarios que se suceden diariamente pueden estar impulsando a la humanidad a un gran salto al vacío o a otro estadio superior?, sólo el tiempo podrá decirlo, posiblemente se irá decantando y disminuyendo esa exposición mediática, somos actualmente unos grandes consumidores insaciables de contenidos, que la gran masa consume sin digerir y sin conocer siquiera quien o quienes nos manipulan, pero indudablemente ese aparato llamado smartphone vino



Figura 7. NBC News, *sin título*, Imagen en la Plaza de San Pedro-Roma, 2005 vs 2013.

para quedarse y seguirá avanzando en su desarrollo tecnológico al igual que lo hacen las redes sociales, ya hay personas, sobre todos los llamados generación *millennial (M)*²⁴ que prefieren vivir en el mundo virtual 3.0 que en el mundo físico, allí tienen hasta su propia moneda, pueden vivir y escoger sin apremio trabajo, estilo de vida, de ocio, pareja, en fin pese a ser un mundo virtual, es un mundo lleno de imágenes, en el cual la *postfotografía* ya llegó. Por ejemplo es el trabajo que realiza el fotógrafo catalán Roc Herms (figura 8), quien haciendo uso de plataformas virtuales como *second life* y *play station home* creó el personaje de ficción Joanna Dark, una fotógrafa virtual que se autorretrata en diferentes facetas, Herms desarrolla una serie de imágenes a partir de su interacción en estas plataformas como se muestra en la figura 8, Tomada del *dossier* de la exposición *From here On*²⁵.



Figura 8 Roc Herms, *Postcards* del libro *from home on*, 2015

Samsung impulsa los dispositivos móviles *Gear VR* (para mirar la realidad virtual) a lo cual sus competidores *Google* y *Microsoft* han dado respuesta también con sus versiones de dispositivos móviles adaptables a la realidad virtual, llevando con esto a emular la conquista del espacio, donde pretendemos conquistar otros planetas, mientras que estamos acabando nuestro planeta tierra sin hacer un esfuerzo por armonizar y conservarlo, así muchos están pretendiendo huir y conquistar mundos virtuales para residir allí, sin haber realizado esfuerzos por permanecer en este mundo físico.

¿Qué papel puede jugar la *postfotografía* en ese mundo virtual 3.0? Tal vez el modo más simple es responder que sirve para exponer a nuestro juicio y visión imágenes de ese mundo, que esta fuera de nuestro alcance, y con ello tomar una postu-

²⁴ La generación **Y**, también conocida como la generación '*Millennial*' o simplemente *millennials*, es la generación subsiguiente a los Gen Xers o generación X, de 18 / 30 años, nacidos entre las décadas de los 80's, 90's, hasta principios de la primera década del 2000. Las características de los *millennials* varían según la región y sus condiciones socio-económicas, pero por lo general se les caracteriza por su uso masivo de las redes sociales y su familiarización innata con la comunicación, los medios y la tecnología digital. Consultado 9-12 - 2015.

²⁵ *From Here On* . Op. Cit. P.55

ra frente a qué tan deseable sea llegar a ese mundo virtual, imaginario, o por el contrario abstraernos de pertenecer al mismo. Por el momento estamos apenas vislumbrando los inicios de acceso a esos lugares, pero con la velocidad con que actualmente se realizan los desarrollos tecnológicos y los fenómenos sociales que afectan en especial a los jóvenes, puede que en pocos años sea un mundo en el que pretendan vivir la mayoría de los *millennial* o por el contrario esa generación “*M*” también llamada “*Y*”, encuentre otro rumbo y salida al mundo actual, transformándolo en algo más armónico, lo cual es deseable por quienes actualmente convivimos con esa generación M. Lo que sí es seguro a futuro es que el ritmo de producción de imágenes digitales seguirá en un aumento exponencial, ya no sólo de imágenes estáticas en 2D sino que predominará las imágenes 3D y las representaciones holográficas.

Por el contrario, otros individuos, en especial los de mayor edad (que son minoría frente a un mundo poblado de jóvenes), están pretendiendo regresar a épocas pasadas, de baja tecnología, donde la ubicuidad y las comunicaciones en redes sociales no esté a su alcance, un ejemplo, se está impulsando un nuevo *smartphone* (el *light phone*, ver figura 9) que se lanzó en agosto de 2015, un celular sin cámara ni otros aplicativos, sólo sirve para *llamar y hablar* algo que se había vuelto inusual con los *smartphone*, en un grito de muchos usuarios de volver a ser autónomos y desprenderse de la esclavitud de los móviles, ¿seremos capaces de retroceder en los avances tecnológicos? devolvernos otra vez a mirarnos de frente, conversar en un banco de un parque, usar el teléfono celular sólo para llamar y volver a utilizar una cámara

de fotografía solamente para registrar los eventos sociales de la familia? Sólo el tiempo nos dará una respuesta. Lo único que podemos mencionar desfavorablemente es que el hombre jamás ha regresado o renunciado al desarrollo tecnológico, menos de forma espontánea y voluntaria, se puede ilustrar con la bomba y la energía atómica (EA), que ha demostrado su poder destructor, y las catástrofes de plantas de (EA) como Chernóbil y Fukushima, pese a ello el hombre no ha renunciado a su uso, sólo tenemos presente las palabras de Einstein "No se cómo será la tercera guerra mundial, sólo sé que la cuarta será con piedras y lanzas"²⁶. Ante ese evento catastrófico, sucederá que nos comunicaremos otra vez de forma más simple y directa, con señales de humo y gritos de colina a colina, regresando a la época de las cavernas



Figura 9. Imagen de Light Phone, 2015.

²⁶ <https://portalhispano.wordpress.com/astrofisica/albert-einstein/>. Consultado el 10-9 de 2015.

En la era de la cámara *Instamatic* (inicios siglo XX) y su masiva producción de fotografías a nivel mundial se empezó a definir la imagen fotográfica como un lenguaje visual popular, que ahora en la era de la fotografía digital y las redes sociales es un hecho. En la actualidad no sólo se usan los teléfonos inteligentes para hablar, también se usa su cámara para registrar prácticamente todo, nos estamos comunicando mediante un cúmulo de imágenes que capturan cualquier acontecer diario en nuestras vidas, desde que nos levantamos hasta cuando volvemos a la cama. Estamos viviendo un incremento en el uso del *oversharing* (compartirlo todo), donde hacemos partícipes a todo el mundo de nuestra vida privada, compartiendo fotos o vídeos personales. En 2009 los psicólogos Jean M. Twenge y W. Keith Campbell definían esto como una “epidemia del narcisismo”, del culto a la imagen propia alimentado por la aprobación de otros a través de las redes sociales.

En 2014 se comenzaron a popularizar las *selfies* o auto-fotos, el fenómeno de las fotos que los ciudadanos se toman a sí mismos, en general con dispositivos móviles, y que luego suelen compartir en redes públicas o privadas, ha hecho furor en los últimos años en todo el mundo gracias principalmente a la adición en los celulares de una cámara frontal que permite verse a sí mismo mientras se realiza la auto fotografía. No en vano, *selfie*, el término inglés con el que se conoce a este tipo de imágenes, ya fue incluida y elegida palabra del año por los editores de los diccio-

narios de Oxford en 2013, después de calcular que su uso entre los anglohablantes había crecido en un 17,000 por ciento en ese periodo²⁷.

Las temáticas de estas *selfies* van desde las cosas más banales hasta las más íntimas, es el caso por ejemplo de imágenes etiquetadas con el *hashtag*, *#aftersex*, fotografías que en su mayoría son tomadas por jóvenes parejas después de tener relaciones sexuales y las comparten con todo el mundo a través de diferentes redes sociales.

Anterior a la revolución de las *selfies* se dio la de las fotografías frente a los espejos, que permitía ver en la misma imagen al sujeto y a la cámara que fue usada. En el año 2010 el fotógrafo catalán Joan Fontcuberta muestra en su libro *A Través del Espejo* unos trescientos autorretratos anónimos obtenidos de Internet, seleccionados y editados por el propio Fontcuberta y Joaquín Gallego.

Son una serie de autorretratos íntimos de personas solas, en pareja o en grupo, que por medio de diferentes tipos de cámaras o de teléfonos celulares y en diferentes lugares públicos o privados se fotografían a través de diversas superficies reflectantes, principalmente frente al espejo, Fontcuberta llama a este tipo de fotografías *Reflectogramas* (en la figura 10, presenta una imagen de un *reflectograma*). Está

²⁷ <http://www.fundeu.es/recomendacion/selfi-palabra-del-ano-para-la-fundeu-bbva/>
Consultado el 22-8 de 2015.

serie de fotografías plantea una reflexión acerca de los límites de la intimidad en la era tecnológica, la ruptura entre lo público y lo privado que deriva en la circulación masiva en internet de miles de imágenes con temáticas antes censuradas. Por medio del Internet y las redes sociales todas estas imágenes muestran de manera explícita todas las esferas del ser humano, desde lo privado hasta lo público, desde lo íntimo hasta lo explícito, desde la ternura hasta la crueldad, cualquier tema actual de nuestra sociedad está registrado visualmente en la red y expuesto a los millones de usuarios de la red.



Figura 10. J. Fontcuberta, *A través del Espejo*, 2010, reflectograma.

1.4 LA IPHONOGRAFIA – LA FOTOGRAFÍA MÓVIL

Se ha expuesto anteriormente el uso e impacto de los *smartphone* en la fotografía digital, donde se ha mencionado de manera genérica a todas las marcas de *smartphone*, sin embargo he considerado relevante hacer énfasis sobre el fenómeno creado alrededor de la marca *iPhone* de la compañía Apple, debido a que se ha generado todo un movimiento alrededor de la práctica de tomar fotografías con estos *smartphones* denominada como *iPhonografía*²⁸ (*iPhonography* en inglés) que deriva del uso especial y exclusivo del *iPhone* para la captura y edición de fotografía digital móvil. Este dispositivo fue lanzado por primera vez en el año 2007 con el modelo *iPhone 2G* de 2 megapíxeles, la compañía promociona el dispositivo mediante una campaña publicitaria con el slogan “el arte de hacer fotografía con un *iPhone*” o hacer fotografía digital exclusivamente con un *iphone*, práctica conocida como *iPhonografía* en el círculo de sus adeptos. Con el lanzamiento de este dispositivo la compañía buscaba crear entre los usuarios una nueva experiencia a la hora de tomar fotografías que facilitara el proceso de captura y que se obtuvieran bue-

28 *IPhoneografía*: La *iPhoneografía* es el arte de fotografiar con la cámara de un *iPhone* de Apple. Los fotógrafos profesionales, aficionados, principiantes o incluso casuales que utilizan *iPhone* para tomar fotografías son llamados *iPhoneógrafos*. No se toma en cuenta el hecho de que los *iPhoneógrafos* editen sus fotografías desde su dispositivo iOS con las distintas aplicaciones que existen para ello (*Instagram*, *Hipstamatic*, *Photoshop Express*, *Snapseed*, entre otras). <http://hipertextual.com/archivo/2010/12/iphonografia-arte-fotografiar-con-iphone/>. Consultado 7-6 de 2015.

nos resultados visuales. La estrategia publicitaria realizada por Apple para comercializar su dispositivo siempre ha tenido como eje central a la fotografía, basado en la facilidad de uso y la gran calidad técnica ofrecida por el dispositivo, lo cual ha generado gran parte del éxito de su comercialización. Así mismo el dispositivo cuenta con un excelente sistema operativo (iOS) que permite editar las fotografías a través de la incorporación de miles de aplicaciones de procesamiento de imágenes conocidas como apps, de esta manera el teléfono no solamente tiene una cámara digital incorporada, sino que ofrece todo un proceso completo de post-producción de la imagen, que sumado a la conexión satelital incorporada permite la publicación inmediata de las fotografías en internet y redes sociales. De allí que Apple considera La *iPhonografía* (tomar fotos con un smartphone *iphone*) como una experiencia diferente a la que se logra al fotografiar con otros dispositivos móviles similares, que cuentan con otros sistemas operativos y apps diferentes.

Al consultar en *Flickr*²⁹ cuál es la cámara digital (incluidas las DSLR y *smartphone*) más utilizadas (año 2015), se encuentra que los primeros cinco lugares se reparten así: en primer lugar Apple con el *iPhone 6* seguido del *iPhone 5s* (más de 1.600 millones de imágenes), el segundo lugar los *smartphone* de Samsung con el

²⁹ <https://www.Flickr.com/cameras/>. Consultado el 10-10 -2015.

Galaxy S5 y *Galaxy S4* (cerca de 393,5 millones de imágenes), el tercer lugar por las cámaras digitales de Canon series EOS (más de 2.500 millones de imágenes), el cuarto lugar Nikon con modelos como D7000, D90, D7100 (más de 2.100 millones de imágenes) y el quinto lugar Sony con modelos *Smartphone Xperia Z3*, *Xperia Z2* (más de 165 millones de imágenes). Estos resultados en *Flickr* nos muestran como el *iPhone* es una vanguardia en la fotografía digital en redes sociales y en poco tiempo ha desplazado a cámaras DSLR como Canon y Nikon, y de lejos se distancia del *smartphone* Samsung, su principal competidor en ventas, mostrando con esas cifras que la comunidad de *iPhonografos* es más activa que otras comunidades de dispositivos móviles. La *iphonografía* cuenta además con muchas más redes sociales especializadas en fotografía para usuarios de *iPhone*, desde el año 2007 crearon su propia red social y galería personalizada para publicar estos trabajos, premiando la creatividad de los *iPhonografos*, la página es la www.ippaward.com.

Pese a que *iPhone* (de Apple) comparte con otros fabricantes el mercado mundial de *smartphones*, Samsung (Corea) lidera el mercado mundial con su serie *Galaxy* con un 32% de unidades vendidas (año 2014), seguido del *iPhone* con un 28% del mercado mundial, otros modelos que dominan el mercado mundial son Xiaomi (China), *Huawei* (China), *Lenovo* (China), *LG*, *Sony*, *Nokia*, *Microsoft*, en menor importancia están Motorola, HTC, *Blackberry*, *Asus*, *ZTE*, *Meizu*, *Lanus*, *Oppo*, *Nexus*. Todos estos dispositivos están dotados de cámaras digitales con mejoras en lentes, *software* de edición, gran cantidad de megapíxeles, procesador y sensor de

imágenes, que compiten unos con otros. Modelos del año 2015 se precian de poseer las mejores cámaras fotográficas como el LG G4 (f/1.8 y 16 megapixel), Samsung *Galaxy S6* (f/1.9, 16 MP), Sony *Xperia Z3* (f/2.3 y 20.7 MP), *Huawei P8* (13 MP) y el más reciente *iPhone 6s* (f/1.2 y 12 MP) una competencia que se ha incrementado año con año, en el desarrollo tecnológico de la fotografía digital móvil. Sin embargo, *iPhone* ha logrado conquistar una mayor cantidad de aficionados y profesionales de la fotografía, un encanto que va más allá de las especificaciones de su cámara digital y que usando a la fotografía como bandera, ha conquistado un importante mercado que año con año espera la llegada de su nuevo modelo; hecho que ha sido criticado por el consumismo generado por Applemanía. En palabras de Pedro Meyer, reconocido fotógrafo mexicano, citado por Alejandro Briones en el libro de *Fotografía y dispositivos móviles*: “Lo importante ya no es saber que dispositivo es el más nuevo ya que aún no hemos aprendido a manejar uno cuando ya hay algo nuevo, lo importante es estar conscientes de qué tendencias existen, tratar de visualizar e imaginar hacia dónde vamos³⁰.”

Algunas personas han considerado apropiado comparar el furor generado por la marca Apple con el de un culto religioso, la académica Érica Robles Anderson

³⁰ Bañuelos, Jacob, Mata, Francisco. *Fotografía y dispositivos móviles. Escenarios de un nuevo paradigma visual*. Colección Humanidades digitales. Editorial Tecnológico de Monterrey, México, 2014. P. 172

(Universidad de Nueva York) en una entrevista para Atlas Obscura, señaló que la edificación de Apple en Nueva York se asemeja a una catedral, acotando:

En frente de la puerta, se encuentra una escalera de vidrio opaco que se describe una espiral y llega hasta el segundo piso. Según Robles-Anderson, es una estrategia usada en los zigurats para crear un espacio que enfatiza en tu insignificancia cuando ingresas. La escalera se ve en una relativa lejanía y lleva a sentir que entras a un sitio sagrado.³¹

Sin embargo, los defensores de Apple consideran que el éxito de la compañía y de sus productos, entre ellos el más emblemático el *iPhone* se debe a que desarrollan productos que gustan por su diseño y que facilitan la experiencia del usuario. Personalmente soy usuario de un *iPhone 5*, considero que es un dispositivo que tiene un alto costo económico y que no fácilmente puede ser adquirido por la mayoría de la población. A nivel profesional considero que es una gran herramienta que posee una alta calidad fotográfica, facilidad de uso e interconexión, características que me han permitido desarrollar nuevos procesos creativos.

Al realizar una búsqueda actual en internet (agosto de 2015) del término *iPhonografía* (en español e inglés), se encuentran miles de resultados, entre ellos una cate-

³¹ <http://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/apple-es-un-culto-religioso/16391640>. Consultado 9-10 - 2015.

goría con premios a los mejores *iPhonografos* y la mejor fotografía realizada con este dispositivo, además de páginas y libros del arte de la *iPhonografía*, pero si realizamos la misma búsqueda para *samsungphonografía*³² (en español) no hay una referencia específica para esta categoría y nos remite nuevamente a *iPhonografía*, si hacemos la búsqueda de *samsungography* (en inglés) nos arroja unas pocas entradas al término frente a más de 2 millones de resultados para *iPhonography*, lo que resalta la importancia del *iPhone* y la *iphonografía* como una práctica de la fotografía móvil en la actualidad.

Cabe mencionar que en la actualidad la mayoría de concursos fotográficos ya consideran el uso de celulares de igual manera que una cámara fotográfica dedicada, anteriormente se establecían categorías diferentes para quienes tomaban sus fotografías con una cámara profesional, y quienes lo hacían con el celular, sin embargo, podemos ver que esa diferenciación comienza a desaparecer. Por ejemplo es el caso del reconocido concurso *World Press Photo*, quienes ya no realizan esa distinción y fotografías realizadas con cámaras profesionales y celulares compiten por igual en las diferentes categorías, cabe resaltar que al analizar las estadísticas del

32 <https://cse.google.com/cse?q=samsunphonep.rafia&cx=partner-pub-2698861478625135%3A9080238447&ie=UTF-8&sa=Search#gsc.tab=0&gsc.q=samsunphonep.rafia&gsc.page=1>. Consultado 7-10- 2015.

concurso podemos observar que muchos fotógrafos profesionales están haciendo uso del celular para realizar su trabajo.

Por otro lado existen concursos exclusivos para usuarios de *iPhone*, es por ejemplo el caso de los *IPPAWARDS*³³, (*iPhone Photography Awards*) que premia a las mejores fotografías realizadas durante el año con el dispositivo de Apple, esto permite prever que el futuro de la fotografía está ligado a los celulares y que Apple a través del *iPhone* está convirtiéndose para la fotografía lo que en algún momento fue Kodak como cámara de “instantáneas”. En la figura 11, se observa la fotografía ganadora del premio Ippawards del año 2015, Michael Koralewski, primer lugar, fotógrafo del año 2015.

33 <http://www.ippawards.com/2015-photographers-of-the-year/#michal>. Página del concurso de *iPhoneografía*. Consultado 9-10-2015.



Figura 11 Michael Koralewski, sin título, 2015.

Tendríamos entonces que asociar la iPhonografía y al *iPhone* con el arte de hacer fotografía? Esa ha sido siempre parte de la campaña que ha apostado Apple, motivar a sus usuarios a ser fotógrafos, creadores, diseñadores y artistas usando exclusivamente sus dispositivos. Por las cifras vistas anteriormente podemos confirmar que definitivamente el *iPhone* está dominando el uso de la fotografía digital, influenciando muchas de las prácticas fotográficas y estudios de la imagen en el futuro.

Dentro de este universo que representa la iPhonografía, presentamos el trabajo del italiano Davide Capponi, conocido en el mundo de los iPhonografos como Rubicorno, quien realiza un postprocesamiento a sus fotografías para darles una apariencia pictórica. Capponi es directivo en la empresa francesa IT. Manifestó en una entrevista a Emil Pakarklis para la *iPhone* Photography School³⁴, que considera que su *iPhone* le facilita disfrutar de su gusto de tomar fotografías en sus ratos libres, las cuales no podría hacer fácilmente con una cámara DSLR, quien se considera un apasionado por la fotografía sin formación profesional como fotógrafo, autodidacta en manejo de cámaras analógicas y luego su primera digital fue un *iPhone* 3G s en el año 2009.

³⁴ <http://iphonophotographyschool.com/rubicorno/> Entrevista a Davide Capponi. Consultado 9-10 - 2015.

Capponi utiliza la app hipstamatic para realizar sus fotografías, la cual considera su favorita; se inscribió como *iPhone*grafo en Instagram en 2011 y luego que su trabajo progresó, se desplazó a otras redes sociales más especializadas para *iPhone*ografía como *iPhone*Art y P1xels, refinando su técnica y estilo. Actualmente utiliza en sus trabajos el *iPhone* 4S y un olloclip, un complemento para *iPhone* que permite tener un lente tele y un gran angular. Sus trabajos son editados primero en el *iPhone* y luego Photoshop en su computadora, tiene a su disposición más de 100 apps para editar sus trabajos, logrando un estilo personal. Para realizar la captura usa en su *iPhone* la app ProCamera y ProHDR, para disparos callejeros usa la FastCamera, y SlowShutterCam para alcanzar efectos particulares. En la edición utiliza principalmente Snapseed, si sólo tuviese que escoger una sola apps de las miles que existen para *iPhone* sería *Filterstorm*. Su consejo para quienes se inician en la *iPhone*ografía es contactar otros *iPhone*grafos en las redes sociales y mirar trabajos en Instagram, EyeEm, Facebook, Google+, donde se exponen tutoriales y consejos de producción, edición, también en la escuela de *iPhone* fotografía.

Una muestra del trabajo de Capponi se puede observar en la figura 12 *The Waiting*³⁵, su obra se encuentra ubicada en Instagram³⁶, Flickr, Google+ entre otros

35 <http://davidcapponi.com/tag/wide/>. Consultado 11-11-2015.

36 <https://instagram.com/rubicorno/> Consultado 11-11-2015

sitios especializados en exhibir el trabajo de fotógrafos con dispositivos móviles.



Figura 12 Davide Capponi, *The waiting-14*, 2012. Fotografía realizada con celular iphone.

Que podremos decir de quienes también utilizan otra marca de *smartphone* para tomar fotografías, son otra secta, son creadores y artistas de la fotografía digital? Las respuestas pueden ser muy diversas, según quien asuma una posición desde la defensa de determinada marca, dirán que tienen entre sus manos un dispositivo que

facilita el arte de hacer fotografías al igual que lo publicita Apple, y que sirve para los mismos intereses de quien usa un *iPhone* para tomar fotografías.

Podemos decir que no necesariamente es la cámara incorporada y el dispositivo el que hace de su usuario un fotógrafo y menos un artista de la fotografía “*La cámara del iPhone ha democratizado verdaderamente la fotografía para las masas en todo el mundo. Todo el mundo puede tomar una fotografía, pero no todo el mundo es un fotógrafo*”, expresó en una entrevista el fotógrafo Jack Hollingsworth, con más de 30 años en la fotografía comercial, uno de los más representativos fotógrafos de la *iPhoneografía*, que en la cumbre de su carrera prefiere hoy día utilizar un *iPhone*, manifestó en una entrevista para Art of Mob³⁷, del mismo modo se califica como un obsesionado con este dispositivo, manifiesta “*Así es la vida. Yo creo con todo mi corazón que todo está dicho y hecho, la cámara del iPhone tendrá legítimamente su lugar en la historia como el más influyente de todos los dispositivos de cámara jamás fabricados en la historia de la fotografía*”.

Es tal el poder de seducción y fascinación que ha creado la *iPhoneografía* en muchos fotógrafos tanto a nivel profesional como popular, que una anécdota contada por el fotógrafo mexicano Meyer en sus múltiples y recientes charlas, ante un auditorio de jóvenes y veteranos de la fotografía, manifestó que

37 <http://artofmob.com/> Jack Hollingsworth entrevistado por Mobilni. Consultado 9-10 de 2015

cisco Mata en torno al uso del *Smartphone* (otro notable de la fotografía Mexicana), éste era un incrédulo del futuro y del uso del *iPhone* como cámara de fotografía, con un desempeño aceptable para un profesional, ante lo cual Meyer uno de los visionarios desde la irrupción de este dispositivo en el 2007, le pronosticaba cada vez mayor uso y desarrollo entre los fotógrafos, ante lo cual retó a Mata a que utilizara este dispositivo en sus trabajos, a lo cual él seguía renuente, entonces dice Meyer que se dirige a Mata y le dice: Maestro tiene usted \$100 en su bolsillo (Mata, para sus adentros, pensaba quien no tiene \$100 para su pasaje en el bolsillo) y le dice que sí, de inmediato Meyer le dice dame esos \$100 y tome mi *iPhone*, ensaye con este dispositivo (el *iPhone* tenía un valor superior a \$10.000), pero el reto de Meyer era ganar como adepto a Mata, y así fue, tanto que hoy día Mata es un gran defensor del *iPhone* en la fotografía.

Recientemente Mata ha publicado sus apreciaciones, conjuntamente con Bañuelos, en un libro titulado: *Dispositivos móviles. Escenarios de un nuevo paradigma visual* (2014), en dicho libro Mata y Bañuelos, expresan como se ha creado un paradigma visual nuevo a partir de la fotografía digital con un móvil que se convierte en una extensión del hombre, generando imágenes y mensajes de inmediato, tratando de llenar los vacíos de una sociedad que vive vertiginosa y atropelladamente, una sociedad consumista, que pretende conservar por instantes una imagen, un momento cotidiano, que pronto se escabullirá en el inmenso mundo virtual de las redes sociales. Mata manifiesta:

A primera vista seguimos fotografiando lo mismo, pero ahora fotografiamos mucho más y enfocamos –por seguirlo llamando de esta descriptiva manera– a mucho más sujetos y objetos que antes. El tener el aparato que captura imágenes siempre listo y a la mano nos obliga a registrar prácticamente diario lo que hacemos³⁸.

Y luego Mata nos vuelve a señalar, que en términos de la fotografía construimos entre todos una gran mentira, apoyándose en palabras de Fontcuberta “Toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera [...]. El buen fotógrafo es el que miente bien la verdad”³⁹, que en su concepto finalmente conecta con otros usos de la fotografía realizada con *smartphone*: el arte y el documentalismo.

El concepto de si el fotógrafo ha desaparecido ante este panorama de millones de usuarios de móviles capturando imágenes, Manuel Riestra en el libro de dispositivos móviles (Bañuelos y Mata) expresa:

Yo me atrevería a decir que el fotógrafo no desaparecerá sino todo lo contrario. Cada día la población de fotógrafos aumenta en miles, millones, o incluso miles de millones. Todos nos hemos convertido en escritores de luz, todos robamos instantes; el término ha recaído sobre cada uno de nuestros hombros. Cualquiera de nosotros, como nuevos fotógrafos, puede ser visto hoy en día, nuestro trabajo expuesto y nuestras imágenes distribuidas, sin embargo es este el gran problema que he logrado divisar: Al ver tanto, hemos olvidado como observar⁴⁰.

38 Bañuelos, Jacob, Mata, Francisco. Op. Cit. *Y Ahora que fotografiamos?*, por F. Mata. p. 38

39 Ibidem. P. 39

40 Bañuelos, Jacob, Mata, Francisco. Op. Cit. *Todos ladrones, todos robados*. Por Riestra. p. 47

Otro punto de vista analizado por Riestra en el libro de dispositivos móviles, acerca de la calidad en las fotografías de los móviles, que genera imágenes en formatos comprimidos con bajo nivel de píxeles que permiten su rápida carga y difusión en las redes, podría ser un defecto o baja calidad de la imagen, por el contrario pasa a imprimirle un carácter de atractivo por su baja resolución, brindándoles carácter de veracidad.

La fotografía digital en especial la móvil que esta omnipresente en todas las redes sociales y en nuestro entorno inmediato, sufre grandes cambios y transformaciones socioculturales, a similitud del arte contemporáneo, la fotografía como un arte más, donde la cámara o un *iPhone* es igual que un pincel y un lienzo, una herramienta más para que los artistas expresen sus emociones, donde la idea que se vende es incluso más importante que la propia obra; en palabras de John Baldessari⁴¹ un pionero del arte conceptual manifiesta: “las obras se hacen en la mente (la idea, la verdadera creación)”, este artista siempre ha mostrado una fascinación por el lenguaje y el juego del texto con la imagen, mezclando sus fotografías con textos procedentes de diversas fuentes en un collage, creando un metalenguaje dentro de su obra, proponiendo una mirada más compleja del mundo.

41 John Baldessari. Pintor, fotógrafo y artista conceptual. <http://www.baldessari.org/> Consultado el 9-8 de 2015.

En palabras de Fontcuberta en el *dossier* de la exposición *From Here On*⁴², que soporta la exposición de postfotografía realizada en Arles (Francia, 2012) señala:

Nosotros queríamos hacer constar, en cambio, la aparición de una nueva categoría: lo vernáculo digital, que propiciaba una reconciliación entre alta y baja cultura en la medida en que la producción compulsiva de fotografías no suple “*obras*” sino “*materiales de trabajo*”. Las imágenes operaban más como actos de experiencia que como representaciones del mundo... Las imágenes, más que nunca, ya no se refieren a una realidad física sino a otras imágenes y, en consecuencia, expresan más ideas que acontecimientos.

Así mismo Fontcuberta en *From Here On* manifiesta que las cámaras inteligentes entre las que están el *iPhone* han sido diseñadas para “estúpidos”, están hechas para obtener resultados aceptables aún en manos inexpertas, así fabricar la imagen es fácil, pero dónde queda la creación se pregunta? Se responde que en hacer una imagen significativa, expresando un concepto, para él ya no hay fotos ni buenas ni malas, hay buenos o malos usos de la fotografía, la calidad ya no depende de valores autónomos de la imagen sino de sus características formales, ya no importa quien haya tomado la fotografía sino quien la prescriba, le brinde un sentido. Toda imagen tiene una primera intención, pero una mirada crítica puede brindarle una segunda mirada, una prescripción, donde se pone un discurso donde hay un vacío, así la imagen se transforma. Esta es la base del discurso de los fotógrafos apropia-

⁴² From Here On. Op. Cit. P. 119

cionistas, transformar imágenes que se encuentran pérdidas o sin sentido en las redes sociales y que luego de ser apropiadas se redefinen bajo el ojo crítico del apropiacionista.

Finalizando la conceptualización de la imagen digital en móviles, la colaboración de Bañuelos en el libro *Dispositivos móviles* expresa que los móviles han emergido como un dispositivo que ha creado el paradigma de la socialización de la imagen en tiempo real en las redes sociales, impulsando con ello una industria relacionada con la imagen celular y con cientos de aplicaciones y una necesidad de aprender y comprender los alcances educativos, sociales, políticos y estéticos de este dispositivo de comunicación audiovisual, que terminará invadiendo todos los campos de la información visual, informando todo tipo de eventos desde catastróficos, bélicos, sociales en contextos periodísticos, no exentos de un debate sobre los valores retóricos de estas imágenes, con una frontera entre el arte y la interpretación estética, hasta el territorio de la ficción y finaliza su aporte diciendo que:

La fotografía celular promueve, facilita y posibilita la expansión y culto de nuevos valores auráticos, para anunciar el desplazamiento de valores tradicionales, exaltados en el siglo XX sobre el arte, la imagen y la fotografía. La fotografía celular y su actividad como objeto cultural permiten vislumbrar el nacimiento de nuevos valores estéticos asociados a la imagen fotográfica y asistir al encuentro de un nuevo paradigma visual⁴³.

⁴³ Montiel, Gerardo. *Dispositivos móviles*. Limited Edition Lunatic 2010

En cuanto a experiencias con el *iPhone*, relatadas por Alejandro Briones en el libro *Dispositivos Móviles* (Bañuelos y Mata), declara que el *iPhone* potencia el nuevo lenguaje y expresión al combinar dos o más aplicaciones para llegar a un objetivo claro y preciso, muchas de ellas recrean procesos antiguos, otras imágenes retro, otras imágenes en HDR o combinan fotografías simulando fotografías de Pollock, que en fin son muchas las posibilidades de creación que ofrece, que como en cualquier proceso creativo, depende de las decisiones que tome el autor, él en especial prefiere hacer sus trabajos con un toque pictórico y sugerente y termina reflexionando: “No todo lo que produce una cámara es arte, eso es un hecho y lo mismo aplica a los celulares o al *IPhone*, una foto bonita o interesante no es obra en sí[...] lo importante sigue siendo la idea, la pasión, el concepto y en términos Barthesianos, el punctum”.⁴⁴

El aporte de Greta Sánchez⁴⁵ con *iPhonografía* expuesta en el libro *Dispositivos móviles* (Bañuelos y Mata) resalta que siempre tomó fotos desde su viejo celular con cámara, pasando a una *palm* y por la baja calidad de las imágenes pensaba que esas no eran “fotos en serio“, luego con el *iPhone* siente que su trabajo se ha enriquecido y que le ofrece posibilidades expresivas no imaginadas antes y, que *la*

⁴⁴ Bañuelos, J., Mata, F.. Op. Cit. *Niceforo, Pollock, Alejandro y un servidor*. Por Briones, P. 173

⁴⁵ Bañuelos, J., Mata, F. Op. Cit. *Iphonografía* por G. Sanchez, P. 163

iphonografía le ha hecho conocer otras corrientes más expresivas como la *lomo-grafía* y el *vintage*.

Mientras que para el fotógrafo Gerardo Montiel quien también colaboró con el libro *Dispositivos móviles* su experiencia con *iPhone* la resume en:

Las cosas cambian, uno evoluciona y creció en mi un apéndice, una extremidad, una extensión de mi ser, un tercer ojo[...] *iPhone*[...] De repente para mí todo se volvió fotografiable. Jamás había tenido un equipo tan completo: 14 lentes diferentes, 16 tipos de película, 7 flashes retro, 8 cuerpos de cámara, todo esto en una sola app! por un precio de risa y que no aumenta el peso qué cargo. Es la cámara que más he utilizado en toda mi vida,[...] nadie fotografía como yo. Aquí la fotografía no ha cambiado, no es el dispositivo, es el usuario quien hace la imagen, aún creo en el ojo del fotógrafo⁴⁶.

Laura Castañeda en su serie *Remedios*, presentada en el libro *dispositivos móviles* (Bañuelos y Mata), documenta los años finales de su abuelita, haciendo uso exclusivo del celular (*iPhone*), que por su tamaño pasa desapercibido, consiguiendo imágenes espontáneas en momentos de intimidad, ya que al no sentirse observada posa con naturalidad (no se siente observada, así al posar no fabrica otro cuerpo, ni se transforma por adelantado a la imagen, como diría Barthes). Con relación al uso de celulares en fotografía Laura Castañeda expresa:

⁴⁶ Bañuelos, J., Mata, F. Op. Cit. *Mi reino por un imperio*. Por G. Montiel. p. 184

[...] la fotografía con teléfono celular se ha convertido en una excelente opción, por su fácil acceso y portabilidad, puesto que, 'las cámaras son máquinas que cifran fantasías y crean adicción (Sontag Susan)'. Las fantasías no sólo dependen del momento de la captura, también a través del *iPhone* puedo editar y posproducir la imagen, de esta manera 'el referente se des-adhiere de la imagen y el realismo fotográfico se desvanece y [...] la cuestión de representar la realidad deja paso a la construcción del sentido' (Fontcuberta)⁴⁷.

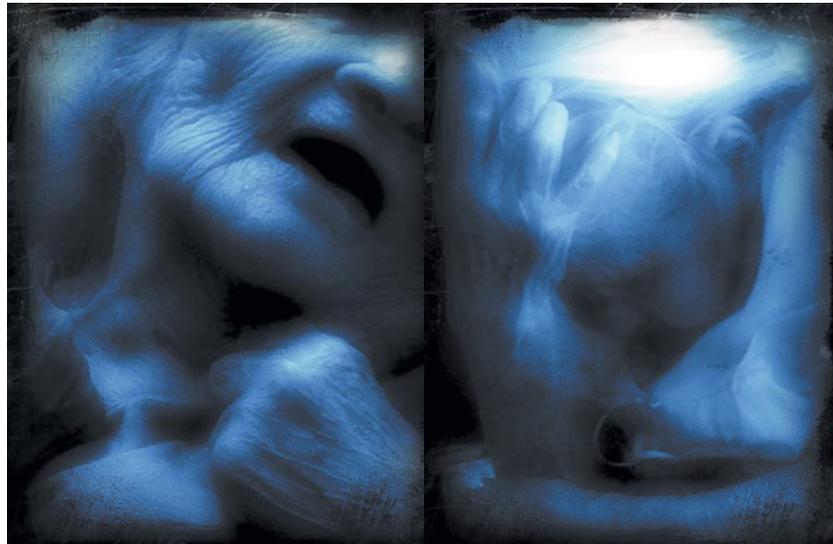


Figura 13. Laura Castañeda *Serie Remedios*, 2014, Fotografía digital. Tomada del libro *Dispositivos móviles*.

⁴⁷ Bañuelos, J., Mata, F. Op. Cit. *Reflexiones sobre la fotografía con celular o Remedios para un recuerdo futuro*. Por L. Castañeda. P. 194



Figura 14. Laís Pontes, Serie *Born Nowhere*, 2011.⁴⁸

⁴⁸ Born Nowhere (nacida en ningún lugar) proyecto de la artista brasileña Laís Pontes donde crea distintas mujeres ficticias usando herramientas de retoque digital y las comparte a través de la red social Facebook. <https://www.facebook.com/Project.Born.Nowhere>. Consultado el 6-8 de 2015

Capítulo II. LA WEB 2.0 (REDES SOCIALES)

A partir del momento en que las redes sociales se instalan en la web a mediados del 2004, comienzan a interactuar los individuos conectados a la *web 2.0*,⁴⁹ mediante conexiones de internet fijas y posteriormente redes móviles desde celulares o teléfonos inteligentes, tablets, PCs, portátiles con conexiones wifi y bluetooth. Son las redes sociales de la *web 2.0*, las plataformas donde se comparten hoy en día la mayor cantidad de contenidos audiovisuales, voz, texto, entre los cuales se destacan los millones de fotografías que se producen a diario, tomadas en su gran mayoría con dispositivos móviles (teléfonos inteligentes, *tablets*, pc portátiles), como también las registradas con cámaras digitales que se comparten vía web.

Las redes sociales digitales son un fenómeno sociológico que desde sus inicios a mediados de 2003, hasta la actualidad (2015), se han venido incrementando el

⁴⁹ *Web 2.0* término acuñado por Tim O' Reilly en el año 2004. Define una red interoperativa que permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido al mismo tiempo que consumidores del mismo.

número de sitios a compartir, existe miles de ellos para todos los gustos, edades, temas, condiciones sociales, económicos y religiosos, políticos y culturales, son todo un universo, los hay dedicados a la fotografía tipo *Flickr*, *Instagram*, o más amplias en temáticas como *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, que a su vez sirven de medio de intercambio de millones de fotos que a diario ilustran la cotidianidad de los seres. El desarrollo tecnológico está generando dependencia al ser humano del uso del internet y las redes sociales como el principal medio de comunicación y socialización.

Es posible visualizar el impacto de las imágenes electrónicas en nuestro ambiente inmediato, el cual se ha poblado de ellas, producto de la multiplicación de los innumerables dispositivos de salida, pantallas y proyecciones. La importancia política que conlleva la presencia de esos nuevos dispositivos es determinante en la redefinición del tejido social, en cuanto a las relaciones de poder, control, ordenación y gobierno”[...] “El observador, lejos de la concepción del receptor pasivo, es obligado a interactuar con la información circulante y añade, a su condición de receptor, el papel simultáneo de emisor, de productor, y de proveedor de la propia información⁵⁰.

Uno de los sitios de intercambio en la *web 2.0* es *Google*, que se inicia en 1998 como un motor de búsquedas en internet, en el año 2001 crea *Google* grupos y en

julio de 2001 lanza el buscador de imágenes⁵¹, en el año 2004 lanza la red social *Orkut* y luego el servicio de cuenta *Gmail*, en el año 2005 lanza *Google maps* y *Google earth* (que hoy día comparten en directo imágenes de todo el planeta y las grandes ciudades a través de *Google Street View*), en el año 2006 lanza la aplicación *Picasa* que permite editar y compartir fotografías en la red social de *Google*. Posteriormente en el 2007 lanza los sistemas operativos *Android* para dispositivos móviles, en el año 2011 lanza la red social *Google plus (Google+)* con 1150 millones de usuarios registrados al año 2013, de los cuales 359 millones son activos, en esta red la gente comparte más de 1500 millones de imágenes cada semana⁵².

Facebook es considerada la mayor red social del planeta, iniciada a mediados de 2005, incursionando en primer lugar su experiencia en el medio universitario y luego se abre al público en general en septiembre de 2006, hoy en día están conectados a esta red 1280 millones de usuarios, de los cuales México cuenta con 48 millones de cuentas.⁵³ Actualmente *Facebook* ofrece una variedad de servicios a los usuarios para compartir contenido a través de su red, según *Facebook* hay cerca

⁵⁰ Gómez Vargas, Héctor. Reseña de “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image” de José Luis Brea. Estudios sobre las culturas contemporáneas, Vol. XVII num 33, 2011. Pp. 161-168. Universidad de Colima, Colima-México.

⁵¹ <https://www.Google.com/about/company/history/?hl=es>. Consultado el 9-10-2015.

⁵² <http://www.juliamarquina.es/desciende-el-numero-de-usuarios-activos-de-Google-en-espana/> Consultado el 8-7-2015.

⁵³ http://www.cad.com.mx/historia_de_facebook.htm . Consultado el 5-8-2015.

de seis mil millones (6 billones en inglés) de fotos de usuarios en su red⁵⁴. Hay otras redes sociales especializadas en compartir fotografías digitales, como son *Flickr*, e *Instagram*, en estos sitios las fotografías son clasificadas mediante un *hashtag* (etiqueta), que permite a los usuarios de las redes seguirlas por categorías y calificar las fotografías que a juicio de los usuarios merecen un comentario o una distinción *me gusta* (*like*). Las fotografías ubicadas en estas redes pueden ser descargadas por los usuarios a su PC, acogiéndose a las recomendaciones de los propietarios de los sitios web de respetar los derechos de autor.

Flickr es otra plataforma y una de las redes precursoras en publicar y compartir imágenes, puede operar también como una red social en su página web y app para *smartphone*. Fue lanzada en el año 2004, creada para almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías y videos, albergaba al año 2008 más de tres mil millones de imágenes, cada minuto se agregan a su web más de 5000 imágenes.

Instagram fue creada en el año 2010 y es en la actualidad la principal red especializada en compartir fotografías, cuenta actualmente con 200 millones de usuarios y permite subir fotos y videos, editarlas y compartirlas al instante en *Facebook*, *Twitter*, *Flickr*, *Tumblr* y *Four square*, la subida de fotos es ilimitada. Está orientada al

54 <http://www.popphoto.com/news/2013/05/how-many-photos-are-uploaded-to-internet-every-minute>. Consultado el 6-8-2015. Consultado el 8-7-2015.

segmento de usuarios con dispositivos móviles operados con el sistema operativo IOS y también con el sistema *Android*. Esta plataforma fue adquirida por *Facebook* en el año 2013 por 1,000 millones de dólares, en razón a que este sitio web se había especializado en la fotografía y el video digital, albergando usuarios que se han especializado en la fotografía como un *hobbie* o un oficio, suministrándoles un *software* que les permite aplicar filtros, marcos, colores, efectos retro y *vintage*, desenfoque, bordes y aplicar el formato similar a las cámaras polaroid o analógicas, antes de subir las fotografías y compartirlas luego en las redes sociales (principalmente *Facebook*) y en su propia sitio web Instagram.

No se podría hablar de la fotografía digital, la postfotografía y el apropiacionismo en la actualidad, sin que se tenga como marco de referencia las redes sociales (las redes virtuales que se han creado en la web), es el espacio virtual cotidiano – en la nube como también se le conoce-, para los miles de millones de personas que diariamente y en todo el planeta viven conectados e intercomunicados mediante los dispositivos electrónicos inteligentes (*tablets*, *smartphone*, o cualquier otro dispositivo electrónico móvil o fijo conectado a la red).

Cualquier tema de actualidad está en las redes sociales, al alcance de todo el mundo. La problemática de la migración de sirios y africanos hacia Europa a través del mediterráneo, había sido expuesta en miles de diarios, revistas, TV y redes sociales sin lograr un gran impacto en la conciencia general de los ciudadanos a nivel mundial y de las autoridades de los grandes estados, especialmente de los europeos.

Bastó tan sólo una sola imagen de alto impacto, la fotografía del ahogamiento del niño Aylan Kurdi hallado en las costas de Turquía (septiembre 2 de 2015), realizada por la fotógrafa Turca Nilufer Demir, quien decidió compartirla a través de las redes sociales y con ello impactar a miles de millones de personas en todo el mundo y a las autoridades europeas, que de inmediato reaccionaron y empezaron a tomar medidas más directas. Alemania abrió sus fronteras para recibir miles de refugiados Sirios y otros países europeos están haciendo lo mismo. Este es un ejemplo de cómo el poder de una imagen y el alcance actual de las comunicaciones permitió que en cuestión de horas todo el mundo pusiera sus ojos sobre una misma problemática a raíz de una imagen viral.

Haciendo uso de las redes sociales la artista brasileña Lais Pontes ha desarrollado el trabajo de la serie *Born Nowhere* (ver figura 15), donde realiza una crítica a las identidades que creamos en las redes sociales. A través de un perfil de *Facebook*, la artista sube retratos de mujeres que ella manipula digitalmente, donde genera una interacción con el público por medio de los comentarios de usuarios, realizando preguntas como: ¿Quién es ella? ¿Cuál es su trabajo? ¿Personalidad? ¿Edad? ¿Pasatiempos? Las respuestas generalmente confirman las teorías de la personalidad en las que se basó Pontes, las cuales plantea se conforman por tres factores: “lo que uno en verdad es, lo que uno quiere ser y lo que los demás piensan que uno

es”. El objetivo del proyecto dice Pontes es “*capturar cómo los cambios en los rasgos faciales de una persona en su expresión o fisionomía puede afectar en la interpretación de esa persona*”⁵⁵



Figura 15. Lais Pontes, *Born Nowhere Project*, 2011, Autoretratos modificados digitalmente.

⁵⁵ <http://www.art2art.org/born-nowhere-laiacutes-pontes.html>. Consultado el 6-8 de 2015

2.1. EL IMPACTO DE LAS REDES SOCIALES EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Teóricos de la comunicación como Claude Shannon, llamado el padre de la teoría de la información, enfatizó que el interés de la comunicación a fines de la postguerra años 40s-50s del siglo XX, era más la técnica de comunicación que el mensaje y su correcta transmisión, donde el mensaje debe ser recibido lo más claro posible, (típico del pensamiento belicista, que requiere de más precisión en sus artefactos y medios de guerra, entre los cuales las comunicaciones son un arma estratégica). Para la comunicadora italiana Tiziana Terranova, examinando el trabajo de Shannon, señala que la información parece definirse más por la relación entre señal y ruido (con mayor claridad), dejando de lado significados y sentido. De ahí que Crasson sugiere “cuanta mayor información haya, menos significado” lo ejemplifica como una gran avenida llena de letreros luminosos que compiten todos entre sí, por enviar cada uno un mensaje al transeúnte, por captar su atención, pero que a distancia sólo lucen como luces brillantes, *señales o ruidos*, si logramos aislarlos

serán señales de lo contrario sólo serán ruidos.⁵⁶ Sera que las redes sociales actuales en la *web*, asemejan la misma comparación, mucho ruido y poca señal?

El hombre de hoy día, desde hace unas décadas es un ser visual “*pegado*” a una pantalla, primero con el cine, luego con la televisión tradicional y ahora con el internet interconectado a la *web 2.0* que ha desarrollado el *smartTV* (televisión en la *web 2.0*, interactiva), los contenidos multimedia en las redes sociales (*Youtube*, *Facebook*, *Vimeo*, entre otros), han conllevado a que el hombre actualmente dedique diariamente gran parte de su tiempo en el trabajo, en la casa y en sus ratos de ocio, consumiendo contenidos audiovisuales, ya no está limitado a la ubicuidad de una pantalla en un sitio fijo, con un *smartphone* o una *tablet* puede consumir directamente on-line en cualquier sitio imágenes, sonido y texto. Como lo expresa Mirzoeff “*En esta espiral de imaginería, ver es más importante que creer. No es una mera parte de la vida cotidiana, sino la vida cotidiana en sí mismo*”⁵⁷

La fotografía encontró en las redes sociales un medio a través del cual pudo extenderse, reproducirse y transformarse. Las redes sociales han jugado un papel definitivo en la globalización de la fotografía, antes de su existencia, las imágenes

⁵⁶ Tomado de Hernández Antonia. Comunicación y marcas: señal y ruido <http://procorpweb.com/factordisenio/2010/12/comunicacion-y-marcas-senal-y-ruido/>. Consultado 16-09-2015.

⁵⁷ Mirzoeff, Nicholas. Una Introducción a la cultura visual. Editorial Paidós, 2002.

análogas o digitales se intercambiaban entre países y culturas de forma limitada, conectadas por cables submarinos vía fax, periódicos o revistas que viajaban en avión, barco, tren o vehículos terrestres, o canales de TV y cine regionales, el intercambio de imágenes era más limitado, no existía el cúmulo de imágenes que producimos en la actualidad. Por lo tanto la globalización de la fotografía es un fenómeno social reciente, nacido con las redes sociales, con la denominada *web 2.0*⁵⁸ y la masificación de todos los dispositivos móviles con cámara integrada (*iPhone, smartphone, tablets, PC móviles*), así como de cámaras digitales, que registran e intercambian segundo a segundo miles de imágenes digitales en todo el mundo.

Para Fred Ritchin, la presencia de la era digital ha producido profundos cambios en el ser humano, “*ya no pensamos, hablamos, leemos, escuchamos ni miramos como alguna vez lo hicimos. Ni tampoco escribimos, fotografiamos o incluso hacemos el*

⁵⁸ *web 2.0*: En 2005, Tim O'Reilly definió el concepto de *Web 2.0*. Un mapa mental elaborado por Markus Angermeier resume la relación del término *Web 2.0* con otros conceptos. En su conferencia, O'Reilly, Battelle y Edouard resumieron los principios clave que creen que caracterizan a las aplicaciones *web 2.0*: la comunidad como plataforma; efectos de red conducidos por una "arquitectura de participación"; innovación y desarrolladores independientes; pequeños modelos de negocio capaces de redifundir servicios y contenidos; el perpetuo beta; software por encima de un solo aparato. En general, cuando mencionamos el término *Web 2.0* nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva (concepto de software social) para proporcionar servicios interactivos en red. <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> . Consultado el 6-8- 2015.

amor de la misma manera”⁵⁹ (Ritchin, 2010: 9), a través de esta clara reflexión Ritchin confirma el diverso cambio de hábitos que hemos estado viviendo en los últimos años que incluyen la manera como realizamos fotografías, como las editamos y compartimos y la lectura que les damos. A esta nueva era de la fotografía Ritchin la denomina fotografía 2.0 (al referirse a la fotografía que se desarrolla en la *web 2.0*), y manifiesta que estas redes reciben una gran cantidad de contenidos y opiniones, ya no sólo de los especialistas en el tema, sino también de la gente común, que puede expresarse y compartir sus trabajos sin que tengan que pasar por los filtros de los editores, pero al mismo tiempo se cuestiona si ese cúmulo de millones de imágenes fotográficas diarias, subidas a la red no están ahogando las propias redes. “*La historia de los medios no es una narrativa lineal que siga una progresión ordenada, es un caos de posibilidades que surgen y se desvanecen, se retraen y continúan, siempre entrecruzadas. Cada medio es un filtro del mundo, según sus propias características*”⁶⁰ (Ritchin, 2010:12)

Hoy prácticamente vemos en las redes sociales en tiempo real todo tipo de imágenes de cualquier parte del planeta, con un conjunto de información que no necesita ser leída ni transcrita a un idioma local, no existe la barrera idiomática, la imagen puede ser vista e interpretada inmediatamente en cualquier lugar del mundo. Esta

⁵⁹ Fred Ritchin. Op. Cit. p.9

⁶⁰ Ibidem, p. 12

situación afirma la idea de “*Aldea global*” de Mac Luhan que como nunca antes, hoy es un hecho real, la fotografía 2.0 en las redes sociales confirman la globalización de la fotografía.

Pero esa globalización de la fotografía en las redes sociales, no significa por sí misma una democratización de las redes sociales como es de suponerse, si bien son redes abiertas a cualquier usuario y su pertenencia a la misma es libre, a cambio este debe someterse a entregar información privada, personal, y aceptar unas cláusulas contractuales, que jamás leemos y confrontamos, sólo damos click y aceptamos, desconociendo luego que pasará con nuestros datos y la información suministrada (imágenes, textos y datos que compartimos), así como los hábitos de navegación, que van definiendo un perfil del usuario que queda bajo el dominio de estas redes, con ello lo privado cede ante lo público, finalmente el perfil del usuario se torna público hacia fuera y reservado para el operador de la red, este es el costo a pagar en esta globalización de las redes sociales.

Estas redes sociales abiertas ubicadas en el ciberespacio, sin una frontera definida para el usuario, que en muchos casos desconoce su ubicación física y que aparentemente no tienen un control o dominio de un gobierno específico, pero que en la realidad si están controladas. La mayoría de casas matrices y sedes físicas de estas redes, ubican sus servidores en los Estados Unidos, con usuarios en todo el mundo, desde donde se logra ejercer un control y censura de contenido, bajo un mando unificado estratégico amparado bajo la ley de control al terrorismo de los Estados

Unidos. No hay una ley universal del uso y control del internet, cada estado es soberano y legisla sobre la materia según sus intereses, pero los hechos denunciados en el 2013 por Snowden están mostrando otra cara del asunto.

En este punto podemos señalar el caso de *Tumblr* una red social independiente fundada por David Karp en el año 2007, una empresa de consultoría de *software* Davidville, que se consolidó como una red dedicada al intercambio de imágenes digitales, textos y voz, la cual llegó a contar con 45 millones de usuarios y que finalmente fue adquirida en el año 2013 por el gigante *Yahoo*, generando el descontento de muchos usuarios quienes realizaron una petición de firmas en rechazo, logrando casi 170,000 firmas. Así vemos como se cierra el círculo de varias empresas pequeñas y medianas de redes sociales que se crearon con un público definido y que luego de unos años todo su material, contenidos, textos y datos personales han pasado a manos de *Google*, *Yahoo* o *Facebook* quienes han ido concentrando todas las pequeñas, o medianas plataformas de redes sociales, basta con señalar como cada una de los tres grandes grupos antes señalados tienen por sí mismo cada una de ellas, más usuarios que habitantes de cualquiera de los grandes países del mundo. Ese poder ya inquieta a muchos usuarios, por ejemplo en Europa se empieza a mirar con recelo como sus datos y privacidad está en manos de empresas que tienen sus servidores en Estados Unidos, desde que en el año 2013, Snowden denunciara el escándalo en torno al espionaje que el Gobierno Americano realizaba a grandes personalidades y gobiernos extranjeros y también a cualquier ciudadano del mundo bajo sospecha, y que finalmente se ha llegado a cono-

cer que del mismo modo lo practican en Inglaterra, Alemania, Francia y posiblemente la mayoría de estados en el mundo lo practican también de “*espíar*” a sus ciudadanos, por lo cual se ha empezado a producir cierta desconfianza y temores entre los usuarios de las redes sociales sobre el manejo de su información personal.

2.2 QUE IMÁGENES PUEDEN EXHIBIRSE EN LAS REDES SOCIALES?

En principio podría pensarse que cualquier imagen digitalizada puede ser subida y compartida en las redes sociales o internet. Sin embargo, existe una serie de restricciones y censura (no total o radical, parece existir una doble moral según sea el caso y lo intereses económicos que rodeen la imagen) establecida por algunas de las redes sociales y plataformas principalmente *Facebook* e *Instagram*, sobre contenidos muy explícitos de carácter sexual, no se permiten desnudos completos, la red se cuida que este contenido pueda llegar a ser visto por menores de edad o grupos sociales sensibles a la incitación sexual, pero no hay una mención a la censura de imágenes violentas o que inciten a la violencia. Recientemente se hizo famoso el caso de la artista Rihana que fue expulsada de una red social por exhibicionismo, al mostrar una imagen suya en *topless*, mientras que otra red social de la competencia exhibía y permitía las mismas imágenes.

Las fotos de *topless* se han convertido en los contenidos más censurados en redes sociales. Cuando *Instagram* detecta una fotografía de una mujer mostrando sus senos, lo más probable es que estas se eliminen de la plataforma, *Facebook* tiene

un filtro que restringe y aísla las imágenes que muestren más de un 70% de piel, no hay una unidad de criterios entre estos sitios web, respecto a las fotografías explícitas de desnudos o violencia, esos filtros no pueden llegar a distinguir un desnudo explícito de un desnudo artístico, como tampoco de muchas fotos cargadas de violencia, u otras fotografías de contenidos más fuertes.

Esto ha generado diversos debates sobre las normas impuestas para censurar las imágenes, principalmente sobre como en las redes sociales se maneja una dualidad y hasta una doble moral, la gente se está cuestionando ¿Cuál es la diferencia entre los pezones de un hombre y una mujer? Para hacer frente a la censura de las fotografías de *topless*, se ha generado todo un movimiento en las redes sociales haciendo uso del *hashtag* [#FreeTheNipple](#), el cual trata de mostrar que los pezones masculinos como femeninos deberían tener el mismo trato en las redes.

En el año 2014 el artista Micol Hebron propuso en *Facebook* que para evitar la censura en redes, las mujeres cubrieran sus senos con una imagen de un pezón masculino, señalando “Si va a publicar fotos de mujeres en ‘*topless*’, por favor usen este aceptable modelo de pezón masculino para cubrir los inaceptables pezones de mujer. Gracias por ayudar a hacer del mundo un lugar más seguro”⁶¹.



Figura 16. Imagen tomada del Facebook, 2015.

Retomando la idea propuesta por Hebron, muchos usuarios de *Instagram* y *Twitter* han comenzado a subir sus fotografías de topless editadas, cubriendo sus senos con

61 <https://www.facebook.com/micol.hebron?fref=photo>. Consultado el 15-6 de 2015.

una imagen de un pezón masculino. Estas son algunas de las fotografías que se han compartido usando el *hashtag* *#FreeTheNipple* :



Figura 17. Imágenes de #FreeTheNipple, 2015, tomada de Facebook.

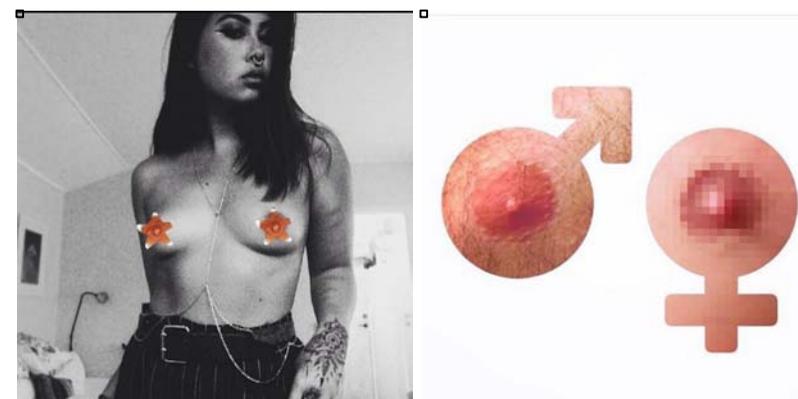


Figura 18. Imágenes de #FreeTheNipple, 2015, tomada de Facebook.

Actualmente existe una pugnacidad entre los contenidos visuales o imágenes que se quieren mostrar y compartir en las redes sociales y los contenidos que los mismos sitios están dispuestos a aceptar dentro de las normas de legalidad por su contenido explícito ofensivo de sexo, violencia o exaltación de actividades terroristas o del orden público. La gente hoy en día quiere mostrarse tal como es o vive (compartiendo fotos de los conflictos que vive, de la miseria que lo rodea a su alrededor) o por el contrario otros seres quieren exhibirse tal como quisieran ser (manipulando imágenes en las cuales todo brilla a su alrededor y el mundo es color de rosa). Actualmente se cuestiona a *Facebook* porque está creando ansiedad en muchos usuarios que miran fotografías de sus compañeros y amigos generalmente posando en la playa, rodeados de autos, mujeres u hombres exitosos y felices mientras que el observador siente que no tiene que mostrar lo mismo y entra en una insatisfacción o ansiedad en su vida; al fin y al cabo aún subsiste el imaginario de que la fotografía es una copia o imagen de lo real, pero ignoramos que hace rato la fotografía entró en un campo en que todas las imágenes digitales pueden ser manipuladas y editadas, así como también las escenas se pueden editar o componer a gusto del usuario. En fin, las redes sociales hoy en día son una gran vitrina o pantalla, donde en directo se muestran todas las imágenes posibles que el ser humano puede captar o manipular fácilmente con dispositivos móviles y cámaras digitales en cualquier lugar del planeta.

Se acerca el fin de la privacidad en nuestro entorno, siempre hay alguien que nos quiere *ver, observar, escudriñar*. El *Gran Hermano* creado por George Orwell en

su novela *1984*, está hoy omnipresente en nuestro mundo cotidiano a través de los millones de cámaras que nos observan a diario. La fotografía o imágenes digitales están por doquier, hay invasión de las cámaras web ubicadas en todas las esquinas de las grandes ciudades, en los centros comerciales, espacios públicos y privados, así como cámaras digitales o *smartphone* en las manos de cualquier ciudadano del común, todos estamos en una cacería de imágenes, somos cazadores natos por naturaleza, desde nuestro hombre primigenio de las cavernas, sólo que ahora nos degustamos cazando imágenes por doquier, de cualquier evento, ya que nos comunicamos más con imágenes que con palabras.

Esta multipresencia en nuestra vida cotidiana de cámaras fijas por parte del estado y de cámaras y teléfonos inteligentes por parte de los ciudadanos, le permite al *gran hermano* el control, rastreo y seguimiento de las personas en cualquier lugar que se encuentren, a todas las comunicaciones sociales por las plataformas tipo *Facebook, Google*, entre otras son espiadas, es el pan cotidiano como lo denunció recientemente Edward Snowden ex-agente de la NSA (Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos). No sólo las Agencias Gubernamentales espían o vigilan nuestra privacidad, de manera consciente o inconsciente todos nos mostramos en espacios públicos y privados, esto se manifiesta por la manera en que diariamente se capturan todo tipo de situaciones cotidianas que registramos con los

dispositivos móviles, bombardeamos las redes sociales con estas imágenes digitales, que captan desde los momentos más íntimos conocidos ahora con el *hashtag*⁶² *#aftersex*, pasando por todo tipo de escenas cotidianas tales como levantarnos, desayunar, dirigirnos al trabajo o al estudio, momentos íntimos como la cena con los amigos hasta el regreso a casa, cualquier evento social o hasta eventos naturales que nos llamen la atención, se están capturando inmediatamente suceden y compartiendo en directo por redes sociales, sin que medie en esos momentos de captura, un proceso de creación, reflexión, edición o censura.

Podría pensarse que de esta manera estamos presenciando una nueva forma de comunicación, donde la imagen digital está reemplazando el texto y la voz. Si antes el teléfono móvil impuso la abreviación del texto, ya no se escriben mensajes con las palabras completas ni todo su contexto gramatical, sólo interesa una comunicación, rápida y breve, ahora sucede lo mismo con la captura fácil e instantánea de imágenes digitales, que se suben de inmediato a la redes sociales, le estamos contando a todo el mundo que, como, cuando, con quienes y que hacemos diariamente, de esta manera nos estamos comunicando mediante imágenes.

62 Es una cadena de caracteres formada por una o varias palabras concatenadas y precedidas por una almohadilla o numeral (#). <http://expansion.mx/tecnologia/2013/01/07/hashtag-la-palabra-de-2012-en-eu>. Consultado 22-10-2015.

Con ello la fotografía se desritualiza, ya no se reserva los momentos solemnes. Al contrario: la disponibilidad, la facilidad y la oportunidad de fotografiarlo todo empuja a la foto digital a infiltrarse en el tiempo y en el acontecimiento de lo cotidiano. Hoy todos somos autores de nuestras propias imágenes, nos hemos convertido a la vez en *homo fotograficus* y en *homo spectator*. Es cierto que en, esa tesitura, el carácter autoral está en entredicho, pero a cambio de ser, por fin, responsables y dueños de nuestra imagen⁶³ J. Fontcuberta.

2.3 LA WEB 2.0 UN ESPACIO DE ENCUENTROS DE IMÁGENES DIGITALES

A través de las redes sociales se generan espacios de intercambio que permiten el enriquecimiento colectivo sobre hechos de actualidad, así como la circulación masiva de contenido audiovisual. Entre los millones de imágenes que circulan a diario en la web se han hecho populares los memes. Meme es el término utilizado en Internet para describir una idea que se transmite de forma inmediata a través de email, redes sociales y blogs entre otros. *Meme* viene de la palabra griega *mimema*, que significa *algo imitado*, y representa en la actualidad una forma de expresión y difusión cultural por medio del cual la gente generalmente de manera irónica y crítica, expresa su pensamiento frente a algún tema, como se ve en la figura 19.

63 <http://www.banrepultural.org/joan-fontcuberta>. Consultado el 10-11-2014.



Figura 19. By Fatcatart, *Mona Lisa* - Da Vinci, y *La clase de danza* - Degas. 2015, Memes de reconocidas obras de arte.⁶⁴

Con Internet y las redes sociales comenzamos a habitar un mundo virtual, ese mundo sólo es visible en la pantalla de nuestros dispositivos cuando los encendemos, al fin y al cabo ese ciberespacio sólo existe cuando nos conectamos a las redes mediante un artefacto de comunicación diseñado para tal fin, como un *Smartp-*

⁶⁴ <http://www.boredpanda.es/pinturas-famosas-con-gato-ginger-svetlana-petrova/>
Consultado el 8-2-2015.

hone, una *tablet* o un *PC*, con una conexión a la web. Podríamos imaginar qué sucedería en un apagón que nos desconecte de las redes?, en ese momento desaparecería ese mundo en el que navegamos diariamente, en el que estamos inmersos y nos alimentamos cultural y ritualmente, cada día se intenta interconectar más al mundo extendiendo las redes y masificando los aparatos de conexión, hasta llegar al último rincón del planeta, la tecnología de las comunicaciones son el nuevo Cristóbal Colón que está colonizando nuevos mundos, impactándolos tal como aconteció cuando Europa descubrió a América, nada volvió a ser igual para los dos mundos.

*“Las formas de crear en el mundo actual crecen, se multiplican y parecen avanzar hacia un infinito que sin embargo deja abierta vías a la desaparición, a la nada, pues lo excesivo abrumba y agota las formas”*⁶⁵. La web está actualmente saturada de millones de imágenes que se multiplican cada segundo, la mayoría sólo responde a una expresión personal de su creador cuyo contenido en su mayoría es irrelevante, como lo afirma Pedro Meyer: *“Hoy todos somos fotógrafos, pero con una*

⁶⁵ Discursos Sobre Arte Digital. José L. Crespo (Coordinador del grupo investigador). EUMED, 2012.

*cultura visual escasa*⁶⁶, también manifiesta Fontcuberta que hay una gran cantidad de basura en internet, en los medios sociales.

Como se ha expresado anteriormente en este texto, *Facebook*, la mayor red social del mundo con más de 1400 millones de habitantes, (la misma población del país más poblado del planeta como es China), está causando depresión en muchas personas que no se ven reflejadas como sus semejantes en las redes, amigos, familiares, ídolos, que suben con frecuencia una gran cantidad de fotografías donde se exhiben con plenitud, viajando, en restaurantes, de compras, en fiestas, felices y buscando la admiración de los demás; es decir en un planteamiento narcisista, cabe preguntar entonces, el narcisista busca a las redes sociales, o éstas buscan a los narcisistas?

Un artículo de la página web, *clasesdeperiodismo.com*⁶⁷, investiga sobre el asunto en su artículo *más allá de las selfies: el narcisismo en la era de las redes sociales* manifestando que las redes sociales nos están convirtiendo en personas narcisistas, sobre todo con el uso actual de la *selfies*, término que llegó a ser la palabra del

⁶⁶ <https://elojocondientes.com/2015/03/05/pedro-meyer-hoy-todos-somos-fotografos-pero-con-una-cultura-visual-escasa/>

⁶⁷ <http://www.clasesdeperiodismo.com/2014/01/02/mas-alla-de-los-selfies-el-narcisismo-en-la-era-de-las-redes-sociales/> Consultada el 15-9-2015.

año 2013 en inglés, de acuerdo con la Oxford University Press de Gran Bretaña”, el artículo señala así mismo al narcisismo como un trastorno de personalidad, y presenta los efectos negativos de las redes sociales, resaltando que las más usadas son *Facebook* y *Twitter*.

Según un estudio de la Universidad Estatal de California⁶⁸, el uso excesivo de las redes sociales puede tener relación con los siguientes problemas psiquiátricos:

- Déficit de Atención e Hiperactividad
- Depresión
- Trastorno Obsesivo-Compulsivo
- Trastorno de Personalidad Narcisista
- Hipocondriasis
- Trastorno esquizoafectivo y esquizotípico
- Dismorfia corporal
- Voyerismo
- Adicción

⁶⁸ <http://www.siquia.com/2014/05/el-sindrome-selfie-y-las-redes-sociales-de-la-moda-al-narcisismo/>. Consultada el 20-7 de 2015.

De las imágenes narcisistas más conocidas por su protagonismo son las llamadas *selfies*, que son reproducidas miles de millones de veces en las redes sociales, convirtiéndose en fenómenos mediáticos, como la famosa *selfie* del presidente de Estados Unidos (Obama), con el Premier de Inglaterra (Davis Cameron) y la Primera ministra de Dinamarca (Helle Thorning-Schmidt) registrada en los funerales del recién fallecido líder Surafricano Nelson Mandela, véase figura 20.



Figura 20. Robert Smith. *Selfie* de Obama, Cameron y Thorning-Schmidt, 2013.

2.4 LA SATURACIÓN O EL RECICLAJE DE LAS IMÁGENES DIGITALES EN LA WEB

La saturación de imágenes en la red se ha convertido en un nuevo material de estudio con diferentes posibilidades académicas, antropológicas y creativas. En especial el reuso o reciclaje de muchas de las miles de millones de imágenes que se encuentran dispersas, o extraviadas en la web, que tienen generalmente un final efímero, que por medio de diferentes técnicas de procesamiento digital de las imágenes se pueden intervenir, reusar y volver a exponer en la web o fototecas y galerías en medios físicos o digitales.

Diferentes artistas hacen uso del apropiacionismo para usar imágenes de otros autores y crear una nueva obra, con un nuevo concepto u otra mirada. En este trabajo revisaremos algunas de las actuales propuestas artísticas que hacen uso del reciclaje, la apropiación, el coleccionismo y la confiscación de imágenes como base de su propuesta creativa. Se desarrollará una propuesta creativa personal, apropiándose de imágenes en internet y utilizando algunas de estas nuevas técnicas de apropiación, se crean nuevas imágenes, que se presentan en el numeral 3.3.

Ampliamente lo ha expuesto Fontcuberta, en lo cual también lo secunda entre otros el Mexicano Oscar Colorado, las redes sociales ya están saturadas de imágenes de fotos digitales compartidas, y se plantea como una salida a esta aglomeración o saturación de imágenes, el reciclarlas, como una forma de no seguir acumulando

más imágenes, si el apropiacionista o reciclador de imágenes, interviene muchas de estas, sin tener que utilizar una cámara digital, tan sólo un *software* que le permita tomar o apropiarse de una imagen, reformarla y volverla a introducir en un circuito nuevo o especializado de imágenes, está creando una forma de parar o detener la toma de un sinnúmero de imágenes registradas con los dispositivos digitales (fijos o móviles), haciéndonos reflexionar si seguimos produciendo imágenes sin parar o más bien retomamos, reciclamos y post producimos muchas de las imágenes ya producidas, generando una nueva imagen digital intervenida.

Esta es una acción similar a la que efectúan los recicladores de objetos cotidianos usados y desechados a la basura, donde el reciclador los toma y recicla introduciéndolos de nuevo en la cadena de consumo, eliminando con ello la producción de nuevas unidades que requerirán del uso de más energía, materia prima y deterioro de recursos naturales finitos. Es cierto que las imágenes no son un recurso finito, la materia prima (objeto o sujeto) son infinitos al igual que las situaciones o eventos a registrar, la cámara digital, también es prácticamente inagotable, sólo hay consumo de baterías, ya no se consume película ni revelado, pero como en todo proceso a gran escala sin control de calidad, el sacrificio es el producto terminado, en nuestro caso la fotografía digital, de los millones de imágenes diarias, más del 99% sólo tiene un sentido para quien la toma y comparte, una vez compartida en la red social, será vista por millones de usuarios, sin ningún contacto con su autor, pero así mismo, una vez vista es desechada, además los servidores de las redes públicas se saturan de imágenes, que se van almacenando, al poco tiempo ya no son visibles

(se guardan en el espacio virtual), fuera del alcance de los usuarios, perdiendo su validez o sentido inicial.

Se debería crear fototecas especializadas o museos virtuales de la fotografía, donde se exhiban en exposiciones permanentes o itinerantes en el tiempo, exposiciones de las fotografías que a juicio de curadores especializados en la fotografía, merezcan ser salvadas de ese gran océano virtual de fotografías, donde se ahogan la gran mayoría de ellas.

■ *HOY TODOS EDITAMOS IMÁGENES.*
 RECICLAMOS, CORTAMOS Y PEGAMOS, REMEZCLAMOS, LAS SUBIMOS Y BAJAMOS.
 ES ASÍ COMO HACEMOS QUE LAS IMÁGENES TENGAN SENTIDO. LO ÚNICO QUE NECESITAMOS ES
 UN OJO, UN CEREBRO, UNA CÁMARA,
 UN TELÉFONO, UN PORTÁTIL, UN ESCÁNER. **UN CRITERIO.**
Y CUANDO NO EDITAMOS, CREAMOS IMÁGENES NUEVAS.
CREAMOS MÁS QUE NUNCA,
PORQUE NUESTROS RECURSOS SON ILIMITADOS Y
LAS POSIBILIDADES INFINITAS.
INTERNET ES PURA INSPIRACIÓN:
LO PROFUNDO, LO BELLO, LO TURBADOR,
LO RIDÍCULO, LO TRIVIAL, LO VERNACULAR Y LO ÍNTIMO.
DISPONEMOS DE CÁMARAS ASEQUIBLES QUE CAPTAN LA CLARIDAD MÁS TENUE Y LA OSCURIDAD MÁS OPAKA.
DISFRUTAMOS DE UN POTENCIAL TECNOLÓGICO QUE IMPLEMENTA UNA ESTÉTICA DESBORDANTE.
QUE CAMBIA NUESTRO CONCEPTO DE CREACIÓN.
E IMPULSA OBRAS COMO JUEGOS,
QUE RECICLAN LO CADUCO, QUE REVALORIZAN LO BANAL.
OBRAS DE AYER PERO CON
EMPEÑO DE FUTURO.
OBRAS A LAS QUE PRETENDEMOS DAR UNA NUEVA VIDA.
PORQUE LAS COSAS SERÁN DISTINTAS
A PARTIR DE AHORA...

Figura 21. Poster del Manifiesto de la exposición,
From Here On, Arles-Francia, 2011

Capítulo III. POSTFOTOGRAFÍA

La revolución tecnológica que estamos viviendo en la actualidad en todos los campos del saber humano incluido la fotografía, había sido pronosticada desde diferentes campos del conocimiento, el psicoanalista y filósofo francés Félix Guattari tenía una visión muy clara de los cambios que hemos experimentado durante los últimos años, en su texto “*Hacia una era post-media*” de octubre de 1990 advierte:

La unión entre televisión, telemática e informática está operándose bajo nuestros ojos y se cumplirá sin duda en el decenio por venir. La digitalización de la imagen televisual llegará hasta que la pantalla de tele sea al mismo tiempo la del computador y la del receptor telemático. Así las prácticas, hoy separadas, encuentran su articulación. Y las actitudes de pasividad, estarán, tal vez, obligadas a evolucionar⁶⁹.

69 Hacia una era post-media. Félix Guattari, marzo 1992. <http://estafeta-gabrielpulecio.blogspot.mx/2007/10/la-cuestin-de-la-cuestin-felix-guattari.html>. Consultado el 3-5 de 2015.

Esta visión de Guattari, ya se observa hoy día en cualquier hogar medio alrededor del mundo, ya se expande la televisión con el *SmarTV* (TV interactiva conectada a la *web 2.0*), que a su vez se interconecta con el *Smartphone*, la *tablet* y hasta con los electrodomésticos y la cámara web de vigilancia en casa, podríamos decir que todos estamos “enchufados” o interconectados todo el tiempo con la web, esto impacta directamente en nuestra vida cotidiana, nuestra manera de pensar, actuar, ver y hasta como nos transculturizamos, perdiendo ya en muchos casos nuestra propia identidad cultural, y no sabemos si somos de aquí, de allá o de dónde?, estamos inmersos en un mundo de imágenes e imaginarios que no alcanzamos a digerir.

En el campo fotográfico estos cambios tecnológicos han significado una revolución en la manera de producir, editar y distribuir los contenidos. Después del primer gran cambio que significó la transición de la fotografía química a la fotografía digital, el desarrollo de Internet y de la llamada *web 2.0*, han provocado una producción, acumulación y circulación de fotografías impensable en otra época. Explica Oscar Colorado en su libro *Fotografía 3.0* “Una vez pasada la primera mutación fotográfica fundamental, el tránsito de lo químico a lo digital, el Internet se ha convertido en un medio ambiente que ha propulsado la acumulación, re-mezcla y

circulación de la fotografía de una forma inimaginable”⁷⁰. Las estadísticas señalan que hoy en día se producen en dos minutos la misma cantidad de fotos que en todo el siglo XIX.

Este es un momento sin precedentes en la historia, donde nuestra capacidad para analizar y cuestionar lo que ocurre en nuestro entorno fotográfico es rebasada por la velocidad a la que se han generado las transiciones tanto tecnológicas como de comunicación.

Durante los últimos años gran parte de la teoría fotográfica está reflexionando sobre el fenómeno de la fotografía digital y sus infinitas posibilidades de creación, transformación en la vida cotidiana, de comunicación en las redes sociales y en la web. Por esta razón este fenómeno reciente en la fotografía se ha empezado a estudiar por muchos autores que al abordarlo implican varios términos para encausarlo, de los cuales el más acudido es el término *postfotografía* propuesto por Joan Fontcuberta (2010), mencionado antes por Mitchell quien ya habló en 1992 de la *post-photographic era*. Este término utilizado para agrupar las recientes prácticas fotográficas en el contexto mediático y tecnológico en que ha devenido la fotografía digital en los últimos años, a juicio de Robert Shore quien señala la “postfotografía

70 Colorado, Oscar. *Fotografía 3.0 Y después de la posfotografía ¿que?*. Editorial Universidad Panamericana, México, 2015. P. 6

no es un movimiento, sino un momento⁷¹. Para la doctora en historia y teoría del arte Claudia Laudanno, la postfotografía es:

Un término con el que se acuña el caudal de imágenes que desde cámaras, teléfonos móviles o tabletas se realizan a diario y que todavía necesitan ser definidas en su ontología. La postfotografía desafía la ontología de la fotografía analógica y abre la puerta a un complejo espacio creado por las tecnologías, sistemas de representación y las prácticas artísticas y cinematográficas contemporáneas que tienen a lo digital como su seña de identidad⁷².

José Luis Brea en su libro *La Era Postmedia* habla también de un campo postfotográfico, en el capítulo Transformaciones contemporáneas de la imagen movimiento, describe las características y posibilidades de las imágenes una vez que son digitalizadas y manipuladas a través de un computador.

La segunda era es la del desarrollo de un campo postfotográfico en la multiplicación exponencial de los potenciales de *collage* -de fotocomposición-, si se prefiere que la asistencia del ordenador permita. Gracias básicamente a ese desarrollo técnico que actúa como una especie de segundo obturador, expandiendo el tiempo interno de la fotografía al ensanchar el tiempo de captura en un segundo tiempo de procesamiento, de

⁷¹ Citado por Oscar Colorado. Postfotografía, Informe especial. www.oscarenfotos.com/2014/08/23/postfotografia/. Consultado 4 -5 de 2015

⁷² Irudi, Fotografía, postfotografía e imagen digital. Disponible en <http://www.irudi-uba.com/project/fotografia-postfotografia-e-imagen-digital/> Consultada el 25 -6-2015.

postproducción la fotografía se ha vuelto narrativa, toda vez que su tiempo de exposición se ha expandido más allá del instante abstracto de la captura⁷³.

Para entender con una mayor claridad las prácticas fotográficas que se desarrollan dentro del marco de la postfotografía, se considera importante tener en cuenta el *Decálogo postfotográfico* desarrollado por Fontcuberta, que se presenta a continuación:

Decálogo postfotográfico

¿Cómo opera la creación radical postfotográfica? Esta sería una propuesta plausible expresada de forma tan sumaria como tajante:

1º Sobre el papel del artista: ya no se trata de producir obras sino de prescribir sentidos.

2º Sobre la actuación del artista: el artista se confunde con el curador, con el coleccionista, el docente, el historiador del arte, el teórico[...] (Cualquier faceta en el arte es camaleónicamente autoral).

3º En la responsabilidad del artista: se impone una ecología de lo visual que penalizará la saturación y alentará el reciclaje.

4º En la función de las imágenes: prevalece la circulación y gestión de la imagen sobre el contenido de la imagen.

⁷³ Brea José Luis, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artística y dispositivos neomediales*. Edit. Centro de Arte de Salamanca, Salamanca, 2002, Pág. 19

5° En la filosofía del arte: se deslegitiman los discursos de originalidad y se normalizan las prácticas apropiacionistas.

6° En la dialéctica del sujeto: el autor se camufla o está en las nubes (para reformular los modelos de autoría: coautoría, creación colaborativa, interactividad, anonimatos estratégicos y obras huérfanas).

7° En la dialéctica de lo social: superación de las tensiones entre lo privado y lo público.

8° En el horizonte del arte: se dará más juego a los aspectos lúdicos en detrimento de un arte hegemónico que ha hecho de la anhedonia (lo solemne + lo aburrido) su bandera.

9° En la experiencia del arte: se privilegian prácticas de creación que nos habituarán a la desposesión: compartir es mejor que poseer.

10° En la política del arte: no rendirse al glamur y al consumo para inscribirse en la acción de agitar conciencias. En un momento en que prepondera un *arte* convertido en mero género de la cultura, obcecado en la producción de mercancías artísticas y que se rige por las leyes del mercado y la industria del entretenimiento, puede estar bien sacarlo de debajo de los focos y de encima de las alfombras rojas para devolverlo a las trincheras⁷⁴.

74 Fontcuberta Joan, Por un manifiesto postfotografico.
<http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html> Consultado el 10-7-2015.

A través de este decálogo podemos apreciar las principales características de las prácticas fotográficas que se agrupan bajo este concepto, Fontcuberta describe a un autor que muchas veces es a su vez, curador, teórico y coleccionista, que hace uso de la apropiación y del reciclaje de imágenes a favor de lo que él llama una ecología visual. Claudia Laudanno explica que:

El término postfotografía describe un conjunto categorial más amplio, en el que se inscriben todos los fenómenos recientes de reproducción cibernética y masmediática de la imagen análoga. Allí, los códigos icónicos, iconográficos y semánticos, se someten a una serie infinita de contaminaciones, travestismos e hibridaciones de géneros. La imagen es ahora intervenida, modificada, re-confeccionada. En este sentido, como sistema significativo, la fotografía contemporánea no sólo concierne a la simple reproducción automática del mundo, sino también a su re-instalación ficcional⁷⁵.

Cuando José Luis Brea reflexiona sobre la imagen y sus imaginarios, que nos presenta en su obra *las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film y e-image*, nos expone cómo ha evolucionado la producción artística por el paso de las tres eras de la imagen: partiendo de la imagen-materia como llama a las imágenes producidas en físico y obras como la escultura, que están muy ligadas a perpetuar una memoria (memoria ROM) y un simbolismo del cual se ha valido la imaginería católica, con una promesa de eternidad, luego en la segunda era de la imagen en movimiento, imagen- film nos expone a la explosión de la imagen visual cargada de una

75 Irudi, Fotografía, postfotografía e imagen digital. Consultada el 25-7-2015.

narrativa y relato cultural colectivo. Por último, la tercera era de la imagen que observa Brea es la e-imagen o imagen electrónica, que corresponde con la imagen digital actual, imagen que ya no tiene ningún original, es de producción ilimitada, Se puede decir que se “*espiritualiza*”, porque no tiene ningún soporte, uno de sus rasgos es la volatilidad, sólo es visible cuando encendemos la pantalla, al apagar o desconectarnos de la red, desaparece, con ello también pierde fuerza su valor simbólico, no perdura, es una imagen que en palabras de Brea “*flota ubicuamente en 1.000 pantallas*” y se rige por un sistema de memoria de proceso (RAM).

En resumen, la era post-media parece ser un contexto inevitable. Incluso parece herir fatalmente a la producción artística de fotografía que se realiza con tecnología analógica. La narrativa parece indicar que la producción artística de la fotografía no tiene otra salida que orientarse hacia una temática postfotográfica: lo que implica el uso de medios digitales, el tráfico de la imagen fotográfica digital de uso social hacia el campo artístico, la disrupción o *hacking* de los aparatos fotográficos, etc.

Para muchos fotógrafos el cambio tecnológico ha permitido mayores posibilidades de creación así como de edición y exposición de sus trabajos, las posibilidades que ofrece internet para compartir imágenes convierten a la red en la principal plataforma de exposición de trabajos fotográficos en la actualidad, paginas especializadas en fotografía como *500px* presenta fotografías de usuarios alrededor del mundo, con una gran calidad técnica, donde pueden compartir y vender su trabajo. Fo-

tógrafos con una trayectoria importante reflexionan sobre el momento actual de la fotografía, la reconocida fotógrafa peruana Milagros de la Torre señala

*Estoy analizando lo que significa la imagen en este momento. Nunca antes en la historia de la humanidad hemos estado tan bombardeados de imágenes redundantes, que no aportan ni dan ningún tipo de nuevo conocimiento. El lenguaje de la imagen ha sucumbido a un lenguaje de inconciencia, va a ser necesario repensar una filosofía de la fotografía, de lo post-fotográfico, de la no-imagen. Estoy tratando de comprender y conceptualizar en lo que se convertirá la idea de la fotografía y cómo afectará a nuestra noción de comunicación y, sobre todo, de libertad*⁷⁶.

Podemos esperar que este momento postfotográfico evolucione en varias etapas de las cuales estamos presenciando sus inicios, sin poder vislumbrar lo que será en unas décadas más adelante. La alta velocidad a la que se desarrolla la tecnología asociada a la imagen, permite también una evolución en el campo fotográfico, por ejemplo en Japón los centros de alta tecnología como el CNS (*Computational Neuroscience Laboratories*) de Kyoto (www.cns.atr.jp/en/) está experimentando el poder capturar imágenes directamente del cerebro a unas pantallas y poder ser capturadas en medio digital, así como se ha implantado un microchip de una cámara en el cerebro del profesor de fotografía Wafaa Bilal con el fin de capturar todas las

76 “Una imagen tiene que ser descifrada” publicada en la revista del diario La Nación de Argentina. <http://www.lanacion.com.ar/1734699-una-imagen-tiene-que-ser-descifrada>. Consultado el 12-3- 2015.

imágenes directamente con su ojo, todo esto nos lleva a pensar que esta revolución de la imagen digital, apenas comienza y tendrá infinitas posibilidades.

3.1 DESARROLLO DEL APROPIACIONISMO EN LAS ARTES Y LA FOTOGRAFÍA

Se considera el “*apropiacionismo*” como una corriente artística contemporánea, surgida a mediados de los años 70s del siglo XX, entre pintores y artistas de la imagen, para generar otras formas de arte. En palabras de Herbert Read, en su diccionario del arte y los artistas, citado en un artículo “La apropiación” del blog Amassarte⁷⁷, define la apropiación como “*La repetición, copia o incorporación directa de una imagen (pintura, fotografía, etc...) por parte de otro artista que la representa en un contexto diferente, de manera que altera por completo su significado y cuestiona las nociones de originalidad y autenticidad*”

A lo largo de la historia del apropiacionismo, son múltiples las definiciones y palabras que se han asociado a esta práctica y la definen en su ontología, algunas de ellas son: copia, montaje, reciclaje, objeto encontrado (*objet trouvé*), serialización, cita, variación, versión, interpretación, imitación, simulación, aproximación, suplemento, fragmentación, reconstrucción, manipulación, ensamblaje, reciclado,

⁷⁷ <http://amassarte.blogspot.com/2007/05/apropiacion.html>, Consultado el 5-6-2015.

rayado, injerto, revisión, reevaluación, simulacro, préstamo, robo, herencia, emulación, falsificación, homenaje, pastiche, remezcla, captura, refotografía, hibridación, postproducción, , incremento, improvisación, precuela, secuela, continuación, adición, paratexto, hipertexto, palimpsesto, paráfrasis, parodia, mímica, travestismo, shanzhai, eco, alusión, intertextualidad, *copy-paste*, *ready-made*, *collage*, *found footage*, *mash up*, *simple*, *scratch* entre otros términos usados con esa finalidad. Sin embargo, cabe señalar que muchas de estos conceptos son también prácticas en sí mismas con sus propias características, muchos de los artistas que realizan nuevas prácticas fotográficas hacen uso de uno o más de estos conceptos para realizar su obra.

Podría llegar a considerarse que el arte contemporáneo representado en sus artistas, están mostrando una rebeldía que sacude a toda nuestra sociedad actual, en su relación con los grandes medios de comunicación, se expresan libremente en las redes sociales, basta mirar como en los últimos años, las redes sociales han sido ocupados por los movimientos de protesta de los jóvenes, los llamados *indignados* que han surgido en contra de los gobiernos de toda índole (extrema derecha, izquierda, centro) en casi todo el orbe.

Esa rebeldía de los artistas contemporáneos, se puede estar expresando en contra de la autoría y la originalidad como un culto que siempre se ha rendido al creador de una obra, o también podríamos expresarlo en que los artistas contemporáneos estén buscando un protagonismo en que los medios se enfocan en sus manifesta-

ciones artísticas, desarrolladas a partir de la apropiación de obras ya destacadas y sobre las cuales surge una gran polémica, brindándole un protagonismo al apropiador que antes no merecía la atención de los medios.

Vivimos rodeados de un mundo de piratería en todo sentido, las grandes marcas de ropa y accesorios de moda, así como objetos utilitarios como (relojes, cámaras, celulares, entre otros dispositivos que son falsificados en copias tan exactas, que en muchos casos ni los expertos pueden llegar a diferenciar la copia del original, se dice que China, la gran factoría del mundo está repleta de millones de copias falsas, que se exportan a todas partes. No se escapa de esa piratería el *software*, las obras literarias y artísticas.

La popularización de la piratería podría deberse a los altos precios de los objetos originales? Podría decirse que así es; es justo que una cartera de Armani valga U\$ 5.000 dólares, cuyo costo real sea de U\$500, y se venda en esa suma?, el resto del valor se debe a la idea de su creador, a lo intangible de la obra?, eso es un asunto que sólo en el mercado se resuelve por el poder adquisitivo de la población, para el común de la gente basta una copia falsa de una cartera de Armani de U\$ 50, unos pocos se podrán dar el lujo de la cartera original de U\$ 5.000. Se podrá discutir entonces que la piratería o copia falsificada de un modelo o diseño incida en que se desestime la creación de nuevas obras, viéndose afectada o disminuida está por la falta de estímulos?.

En el caso del arte, la falsificación o piratería de una obra, puede ser un asunto diferente. Cuánto vale una obra de Miguel Ángel?, al ser una obra única, su precio es inimaginable, por esa razón, estas obras por su alto costo en el mercado, pasan a ser obras de la humanidad, al cuidado de un museo, un gobierno o un coleccionista; pero dado el caso, si un gran artista como Miguel Ángel, éste hubiese detectado que su obra se copiaba (de hecho habrán varias copias de algunas de sus obras, por ahí abandonadas), al conocer que su obra se falsificaba, por ese hecho él hubiese abandonado su obra creadora, y se hubiese desestimado de crear, pero NO fue así, su genio y su destino era crear grandes obras de arte, esa era su pasión. Sus derechos de autor no se pudieron ejercer por él en su momento, pero su derecho de autor moralmente sobre su obra, siempre será reconocido.

Hay obras de arte, en las cuales diferenciar entre el original y una copia es bastante difícil y casi imposible de determinar, a manera de ejemplo, recientemente se conoció el caso de Mark Landis, falsificador de obras de arte “Una mentira pasa una vez, ¿pero 50?, esa es la cantidad de veces que un falsificador de arte logró engañar a varios museos de Estados Unidos durante casi tres décadas, en las que les donó sus copias de Picasso y otras obras.[...]”⁷⁸, Landis, de 57 años, reconoce lo que hace, le dijo a The Associated Press en una entrevista telefónica desde su casa en

⁷⁸ <http://www.excelsior.com.mx/2012/03/30/comunidad/822888#imagen-2> . Consultado el 4-6 de 2015.

Laurel, Misisipí, que realizó su primera donación de arte falsificado a un museo de California en 1985”⁷⁹. Recientemente un cuadro de Caravaggio *El beso de Judas*, recuperado en Berlín y robado del Museo para el Arte Oriental y de Odessa (Ucrania) es una “*falsificación contemporánea*”, sostiene el experto artístico Roberto Contini, que advierte que el original se exhibe en Dublín⁸⁰.

La Universidad Politécnica de Barcelona, ha analizado miles de obras de arte, sospechosas de no ser auténticas, empleando para ello el método de análisis con láser no invasivo, que detecta mediante análisis fotónico, vía laser, la presencia de oleos. En un caso particular de verificación de la autenticidad de un *Arlequin* de Picasso, una familia que heredó en el año 2010, el Picasso de la era azul, lo recibió procedente de una familia Española que tenía la obra desde 1940, lo que hacía creíble la originalidad del cuadro, que luego del análisis fotónico con láser, quedó expuesta como una falsificación, luego que la Universidad Politécnica determinó que uno de los pigmentos en el cuadro, como el rutilo, había sido patentado años después en Alemania⁸¹. En el libro *El arte de falsificar arte* se relacionan cientos de casos famosos de falsificación de obras de arte.

79 <http://www.excelsior.com.mx/2012/03/30/comunidad/822888#imagen-2>
Consultado el 4-6 de 2015.

80 <http://www.eluniversal.com.mx/notas/691293.html> Consultado el 4-6-2015.

81 <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/61990.html> Consultado el 19-6-2015

El caso de la falsificación de obras de arte, continúa siendo un reto para los coleccionistas, galerías y museos. La National Gallery ha anunciado, exposiciones sobre falsificaciones, errores de atribución y autorías descubiertas gracias a la aplicación de los últimos adelantos tecnológicos al estudio de las obras de arte (Rayos X, reflectografía infrarroja, microscopía electrónica y otras técnicas no invasivas). La National Gallery se ha propuesto someter a análisis prácticamente todos los cuadros que integran su colección, tarea que llevará unos veinte años, y los resultados se van publicando periódicamente en un boletín técnico destinado a los especialistas, así como en sucesivos volúmenes⁸², como fruto de esos análisis ha detectado que unas obras consideradas originales, no lo son, como el caso de *Una Alegoría* de Boticelli, adquirido por el Museo en 1874, otras obras de arte que se creían copia, en realidad son originales como el caso de la *Virgen de los claveles* que se creía copia de Rafael, y evidentemente es un original, otras obras estaban mal atribuidas de autor, como el caso de *Hombre con cráneo* atribuido a Holbein y adquirido en 1854, según se descubrió, el marco del cuadro es posterior a la muerte del artista. Otras obras sufrieron alteraciones o transformaciones, como un cuadro de Alexander Mornaurer, fue alterado (se le agregó otro fondo y se cambió la forma de un sombrero), para hacerlo atribuible a Holbein, lo que le daba más valor.

82 <http://www.abc.es/20100415/cultura-arte/national-gallery-exhibe-obras-201004151738.html>
Consultado el 19-6-2015.

Con esta discusión sobre la piratería, la copia o transformación de obras de arte, queremos llegar a plantearnos, si en el arte actual contemporáneo, al realizar una “apropiación” de una obra de arte, sus realizadores puedan estar realizando una afrenta o rechazo a la originalidad exclusiva de una obra de arte, al copiarla o por el contrario se está rindiendo un reconocimiento al autor de la obra original, al transformarla, haciendo la obra original y la copia más accesible a un grupo mayor de personas. Así como la falsificación de Armani o relojes Cartier, hace que estas obras de los diseñadores, salga de los escaparates exclusivos de Nueva York, Paris o Milán, para estar disponibles al público en general en las tiendas de Tepito en Ciudad de México o en las tiendas de las barriadas de Latinoamérica; lo mismo podrá estar pasando con las obras de arte apropiadas por artistas contemporáneos, que incluyen también las fotografías, que se hacen disponibles a todo el mundo en las redes sociales y no que solamente circulen, sólo en círculos cerrados o exclusivos.

Un caso a consideración es la obra reciente del joven artista Kevin Weir, que utilizando la obra fotográfica de La Librería del Congreso (Washington), ha realizado una animación (gif) sobre las fotografías antiguas e históricas que exhibe el museo, logrando un efecto visual impactante, dándole “vida” a las fotografías, su trabajo se exhibe en la web en el microblog Flux Machine <http://fluxmachine.tumblr.com/>. Weir explora las miles de fotografías del banco de imágenes de la Biblioteca del congreso, libre de derechos. (Ver figura 22 arriba a la izquierda, la foto original, a

la derecha y abajo se observan dos escenas congeladas de la animación realizada por Weir).

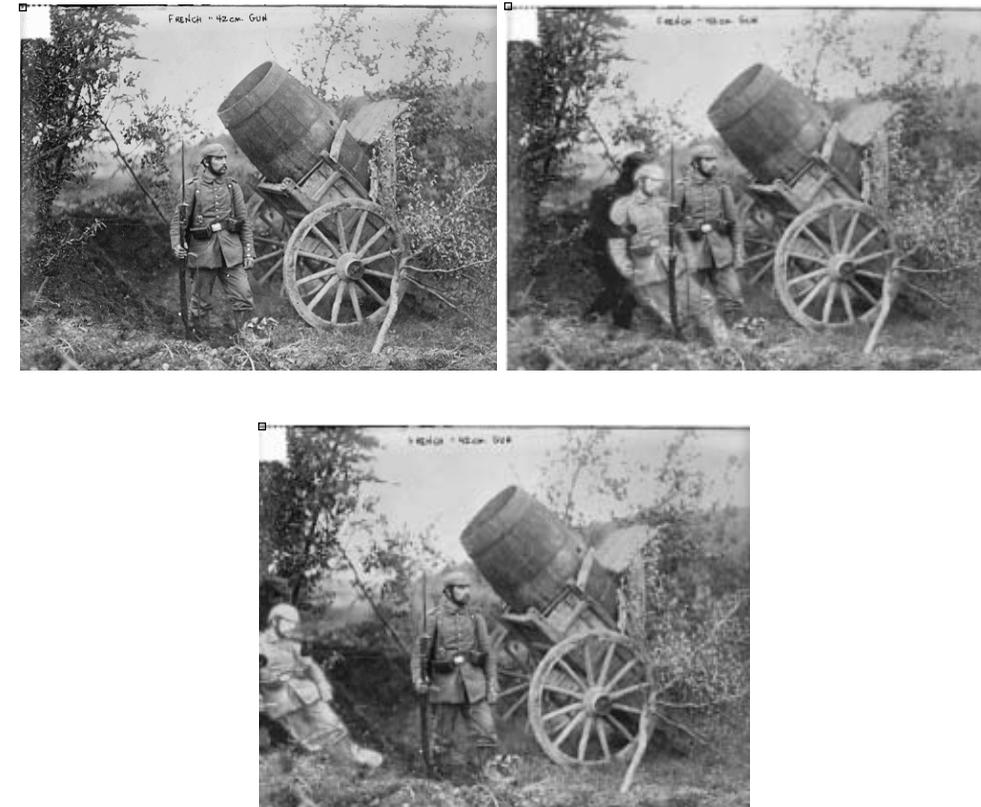


Figura 22. Kevin Weir, *French 42 cm gun*, Imágenes “congeladas” de la animación gif de fotografías antiguas, 2014.

Podría llegar a pensarse que este acto de piratería o apropiación, o intervención de una obra original, sea ejecutado sólo por personas o grupos particulares inescrupulosos, pero no es así, también se da por artistas prominentes como Picasso, cuando se apropia de la composición de la obra de Velázquez *Las Meninas*⁸³ (figura 23), lo mismo hizo con la obra de Manet *almuerzo sobre la hierba*.

A su vez muchos renacentistas habían copiado las formas y composición de los clásicos romanos y griegos. De esta forma el *apropiacionista* está decidiendo crear una nueva obra. En el arte, la piratería o falsificación o la apropiación, puede darse como una respuesta al arte de las elites, expuesta en espacios cerrados a una más abierta y visible a todo el mundo, en el gran espacio virtual de la web, compartido por todos, donde cualquiera puede tener a su alcance grandes obras.

Las redes digitales están congestionadas de millones de imágenes, no hay un ser humano que pueda llegar a mirar todas esas imágenes, así dedicase toda su vida entera, tan sólo podría llegar a mirar una mínima fracción de las fotografías existentes en la *web 2.0*. Esta saturación de imágenes, producidas continuamente por millones de personas anónimas, en su gran mayoría, se están subiendo y compartiendo en las redes sociales, sólo buscan un reconocimiento a su propia existencia,

83 Las Meninas de Velázquez y Las Meninas de Picasso
<http://picassomitologico.blogspot.com.co/2010/10/xi-los-dapres.html>. Consultado el 3-4- 2015.

compartiendo su mundo personal o público con otro tanto de miles de personas anónimas para ellos, sin estar centradas en que se reconozca su autoría, como una obra artística, sin que estemos descalificando que muchas de ellas puede serlo. Todo ese universo de imágenes está ahí, dispuesto a ser reciclado, reutilizado o apropiado con fines artísticos o no artísticos.



Figura 23. Las Meninas de Velázquez Versus las Meninas de Picasso.

Ritchin (Después de la fotografía,2010) expresa como la fotografía digital plantea un paradigma hacia otro medio interactivo y entrelazado, que se aleja de la fotografía convencional, ya no son espejos y ventanas, como en su momento Szarkowski citado por Ritchin se refirió a una exposición de fotografías en 1978, en el

museo de Arte Moderno de Nueva York (*mirrors and windows*), una parte de la obra expuesta en el museo reflejaba de lo que el fotógrafo habla más sobre sí mismo o su forma de pensar (*espejo*) y la otra parte de la obra expuesta reflejaba en la obra, lo que el mundo exterior expone ante al fotógrafo y habla más del mundo externo (*ventanas*), ahora para Ritchin la fotografía digital no son espejos y ventanas, son el mosaico potencialmente interactivo <<que se convierte en una serie más amplia de medios dinámicos y entrelazados” (...). En la pantalla, cada fotografía, puede convertirse en una “imagen activa” [...], en donde un grupo de píxeles o la imagen completa pueda ser enlazada con nuevas imágenes, textos, sonidos o cualquier otro medio [...]. Una fotografía completa puede servir como nodo, como una hiperfotografía, como un segmento ambiguo, visual, sin anotaciones [...], si el lector está dispuesto hacia otras fotografías, otros medios, otras ideas. También, por supuesto, la fotografía puede permanecer independientemente y sin enlaces>>⁸⁴(Ritchin, 2010:86-87).

La entrada al mundo virtual de la fotografía digital, en palabras de Atilio Doreste, en el prólogo de *discursos sobre el arte digital*”, refiriéndose a la experiencia que

⁸⁴ Fred Ritchin. Op. Cit. pp. 86-87

la fotografía digital tiende a recoger todo de nuevo, “*vemos lo virtual como un espejo que genera espejos, y con esto mayor ángulo de visión*”.⁸⁵

Como lo plantea Fontcuberta en su obra *por un manifiesto postfotográfico* (2011), señala como la fotografía digital ha dinamitado la tradicional figura del creador-fotógrafo, lo que lo condujo a señalar posteriormente en su “*decálogo postfotográfico*” que el papel del artista no es “producir obras sino prescribir sentidos”, de tal modo que alienta a los artistas a la apropiación o el reciclaje de las imágenes, evitando saturar de imágenes, las ya saturadas redes sociales.

Nicolás Bourriaud, en su análisis de la Postproducción⁸⁶, expresa que los artistas a partir de los noventa (siglo XX) empiezan a multiplicar la oferta cultural reutilizando, reinterpretando y reproduciendo obras que otros artistas crearon antes, cambiando contextos, introduciéndoles nuevos sentidos, partiendo ya no de materias primas sino de elementos culturales ya elaborados por otros, disponibles en el mundo contemporáneo y que es acaparado para su consumo, reciclaje y recombinación en la elaboración de nuevos productos. La postproducción es una herramienta técnica muy conocida en los medios audiovisuales para darle una elabora-

⁸⁵ *Discursos sobre arte digital*. Grupo de investigación Eumed.net, Universidad de Málaga.. Coordinador José L Crespo, España, 2012.

⁸⁶ Bourriaud Nicolás. Postproducción. <http://www.catedragarciacano.com.ar/wp-content/uploads/2009/11/nicolas-bourriaud-completo.pdf>. Consultado el 10 2-2015.

ción final a un producto audiovisual, lo que puede trasladarse también a la intervención, apropiacionismo o reciclaje de imágenes digitales o fotografías digitales tomadas de la *web 2.0*, que son transformadas o postproducidas para ser nuevamente involucradas al circuito cultural, Bourriard manifiesta que:

El prefijo "post" no indica en este caso ninguna negación ni superación, sino que designa una zona de actividades, una actitud. Las operaciones de las que se trata no consisten en producir imágenes de imágenes, lo cual sería una postura manierista, ni en lamentarse por el hecho de que todo "ya se habría hecho", sino en inventar protocolos de uso para los modos de representación y las estructuras formales existentes. Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar⁸⁷.

Este nuevo potencial tecnológico al servicio de la *postfotografía* tiene unas consecuencias creativas todavía incipientes, ha modificado y puesto en cuestión conceptos claves como los de autoría y obra original, ha multiplicado las posibilidades de reproducción y circulación de las imágenes de una manera insospechada. Se trata de una verdadera revolución creativa, que muchos nuevos artistas de la imagen están explotando en todo el mundo.

87 <http://www.catedragarciacano.com.ar/wp-content/uploads/2009/11/nicolas-bourriard-completo.pdf> . Consultado el 3-2-2015

En 1913 **Marcel Duchamp** se apropia de un objeto cotidiano de uso corriente, una rueda de bicicleta, y lo introduce en la esfera del arte, dotándolo de un sentido nuevo. En su definición del valor de sentido de la imagen postfotográfica, Fontcuberta se acerca al gesto duchampiano:

Lo que realmente prevalece es la asignación (o "prescripción") de sentido de la imagen que adoptamos. El valor de creación más determinante no consiste en fabricar imágenes nuevas, sino en saber gestionar su función, sean nuevas o viejas. Con lo cual la autoría - la artisticidad- ya no radica en el acto físico de la producción, sino en el acto intelectual de la prescripción de los valores que puedan contener o que puedan acoger: valores que subyacen o que les han sido proyectados. Este acto de prescripción - institucionalizador de la pirueta duchampiana- corrobora la formulación de un nuevo modelo de autoría celebratorio del espíritu y la inteligencia por encima de la artesanía y de la competencia técnica, y que como cualquier propuesta renovadora, comporta riesgos y provoca conflictos.⁸⁸

Algunos de los principales artistas que han practicado la Apropiación en Fotografía son: Cindy Sherman, Richard Prince, Yasumasa Morimura, Penelope Umbrico, Gillian Wearing, Joan Fontcuberta, Aleksandra Mir, Adam Fuss, John Divola.

3.1.1 Precursores de la postfotografía

No podemos dejar de lado que la postfotografía no aparece de repente con el desarrollo de la fotografía digital y la evolución de las redes sociales, previamente des-

88 Fuente: <http://www.blogsandocs.com/?p=5175>. Fontcuberta, Joan, From Here On: apuntes introductorios. Op.Cit. Consultada el 20-4-2015.

de el mundo de la fotografía analógica se estaba dando cambios por parte de visionarios que experimentaban técnicas para obtener resultados diferentes a la fotografía digital, a continuación presentamos algunos de los más relevantes precursores de la postfotografía:

Joachim Schmid⁸⁹, comunicador visual, que se define a sí mismo "Yo soy un artista, porque no hay otra descripción de lo que hago", dedicado al mundo de la fotografía por más de 30 años, trabajando con las fotografías encontradas. Es sin lugar a duda uno de los principales precursores de la postfotografía, su trabajo casi obsesivo por reciclar y coleccionar fotografías lo convierte en un pionero en el reuso de imágenes. Su carrera comenzó como crítico y editor de la revista alemana *Fotokritik* en la década de 1980. Después del cierre de la revista en 1987, Schmid se dedicó a su propia producción artística centrada en la fotografía encontrada y en la búsqueda de imágenes de archivos públicos. Se considera a sí mismo como un "mirón profesional" y afirma haber mirado más de 10.000 fotografías en un sólo día de trabajo.

89 <http://www.nowseethis.org/invisiblephoto/posts/678/essay/13> Consultada el 20-4 2015.

Schmid desarrolla su propio arte fotográfico a través del reuso de fotografías encontradas como deshechos o material descartado, cuestionando las prácticas conservadoras de la fotografía artística, y promoviendo la fotografía como una forma de expresión cultural más amplia.

En el festival de fotografía *The Rencontres d'Arles* de 2011, Joachim Schmid fue uno de los cinco comisarios que junto a Joan Fontcuberta, Martin Parr, Erik Kessels, y Clemente Chéroux, firmaron el manifiesto de la exposición *From Here On*⁹⁰, que daba la bienvenida a la nueva era postfotográfica con la muestra de 36 artistas de todo el mundo.

Schmid creó en 1990 *The Institute for the Reprocessing of Used Photographs* (Instituto para el Reprocesamiento de Fotos Usadas), donde hacía una invitación a la gente para entregar sus negativos, fotografías, instantáneas, hojas de contacto, tiras de prueba diapositivas y álbumes que ya no usaran, así fotografías dañados o rotas. A través del Instituto publicó un clasificado donde promovía el reciclaje fotográfico, aduciendo que los componentes químicos de los materiales fotográficos podrían ser nocivos para la salud y contaminantes para el medioambiente. El clasificado surgió como una broma planeada por Schmid, sin embargo logró de esta ma-

90 https://www.rencontres-arles.com/C.aspx?VP3=CMS3&VF=ARL_7 Consultado 2-11de 2014.

nera juntar una enorme cantidad de imágenes, que forman parte de sus series más conocidas.

Schmid desarrolló una serie de trabajos entre los cuales se destaca la serie *Photogenetic Drafts* (1991), (ver figura 26 #4 , # 8) donde usó fotografías recolectadas a través del Instituto, para el reprocesamiento de fotos usadas, seleccionando una serie de negativos de un estudio comercial en Baviera, que llamaron su atención, que estaban triturados y que tenían características similares de iluminación y composición, resolvió entonces, ensamblar algunos de estos negativos, dando lugar a nuevas imágenes híbridas, que juegan con las características físicas y las relaciones de edad de los sujetos retratados.

Otra serie es *Statics* (1995-2003), (ver figura 25) donde Schmid presenta nuevamente una respuesta artística a la contaminación visual y el exceso de información en la sociedad moderna, que incluye tarjetas de invitación, tarjetas postales, folletos de publicidad, catálogos de moda, correo no solicitado, libros etc. Por medio del uso de una trituradora de oficina se cortaba en tiras todo este material para después organizarlo en nuevos campos visuales con tonalidades y colores que se asemejan al ruido estático visual producido en los televisores. De esta manera hace una relación entre la idea de ruido visual, con la de las imágenes de desecho.

La serie *fotografías de la calle* (1982-2012), es tal vez una de las icónicas de sus obras, el proyecto al que ha dedicado más tiempo, partiendo de fotos callejeras sin autor y abandonadas, algunas ajadas por el tiempo, rotas, las que él ha recogido

y documentado (lleva la fecha y lugar de hallazgo de cada una), por lo cual le ha merecido también el nombre del arqueólogo urbano, él las ha expuesto en orden cronológico, según el momento de hallazgo, sin edición, no son obras de arte ni pretendieron serlo, sin embargo las expone como una obra de arte conceptual, son una pieza testimonial dada por cada fotografía, así Schmid se convierte en el artista detrás de cada fotografía.



Figura 24. Joachim Schmid, *Statics* (invitation cards for art exhibitions), 1996.

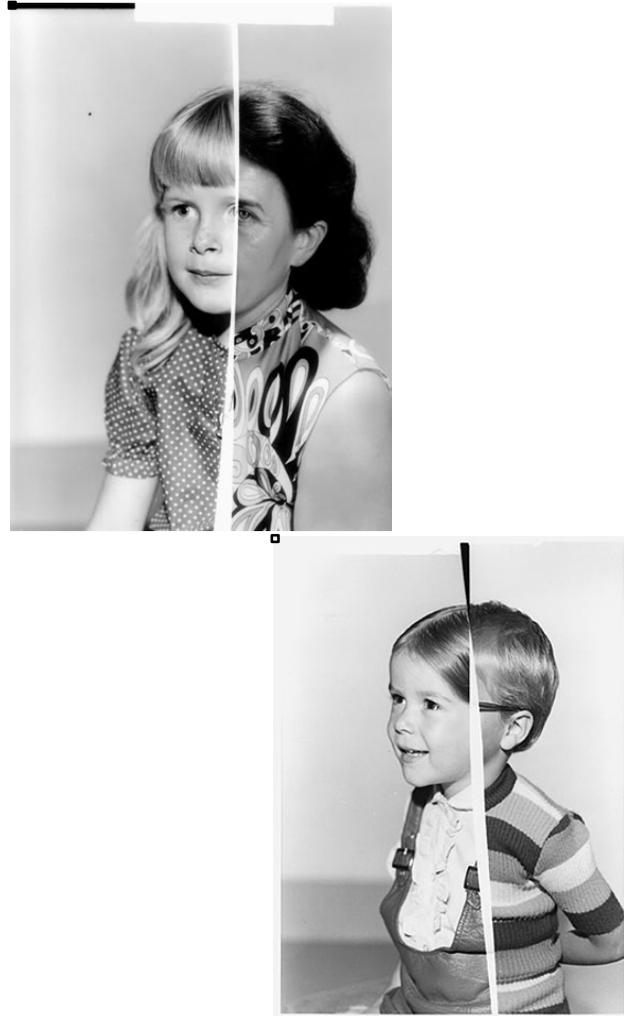


Figura 25. Joachim Schmid, *Photogenetic Drafts #4 y #8*, (1991).

Jeff Wall, considerado uno de los fotógrafos vanguardistas, enmarcado en el movimiento del fotoconceptualismo, que deriva del arte conceptual de los sesenta (siglo XX), basado en la “imagen de la idea” y no en la visión óptica de la misma, aplica a la fotografía su formación académica en Londres, donde profundizó en la obra de Manet y pintores del siglo XIX, una de sus primeras fotografías *El cuarto destruido*, es un reencuentro con Delacroix que representa a un Monarca asirio en su lecho de muerte. De los pintores del siglo XIX no le interesa tanto el género pictórico, sino dos aspectos de la tradición pictórica occidental: su amor por las imágenes, que es al mismo tiempo, amor por la naturaleza y la idea del tamaño y la escala apropiada al arte pictórico, “no me gustaba mirar fotografías, particularmente cuando colgaban de las paredes, sentía que eran demasiado pequeñas para aquel formato y que se veían mejor en libros[...] sin embargo, mirar cuadros, en especial aquellos de escala suficientemente grande[...]”⁹¹. Sus primeras obras en color y de gran formato en 1977 coinciden con la “nueva fotografía artística” que estaba emergiendo en los 70s con obras de Sherman, Levine, y los trabajos de Smithson, Ruscha y Graham que emergían rompiendo esquemas, los cuales llaman su atención. Wall siente que emerge una ruptura entre la fotografía clásica y un nuevo

91 <http://www.egs.edu/faculty/jeff-wall/biography/>. Consultado el 6-7- 2015

concepto o ruptura con la fotografía clásica, él se alinea con esa conceptualización y su obra se encuentra en ese rumbo que ha distinguido su trabajo desde entonces.

En palabras de Jose Luis Brea, Jeff Wall es un representante digno de una narrativa pictoral, en el campo fotográfico, lo que se puede observar en la figura 26 a la izquierda, la obra de Wall, a la derecha la obra original de Eugene Delacroix 1827, *La muerte de Sardanapulus*, de la cual Wall, se apropia de la composición.



Figura 26 Jeff Wall, *El cuarto destruido*, 1978, fotografía digital. Versus Eugene Delacroix, *la muerte de Sardanapulus*, 1827.

En la figura 27, se observa otra obra de Wall (izquierda), en la cual se apropia de la composición del Japonés Hokusai, *A Sudden Gust Of Wind At Ejiri*, 1832 (Derecha).



Figura 27 Jeff Wall, *Una repentina ráfaga de viento*, (después de Hokusai), 1993, fotografía digital. Versus Kokusai, *A sudden gust of wind*, 1832.

En la obra *La era postmedia*, José Luis Brea manifiesta que sólo cuando la fotografía explota su potencial antiartístico comienza a escribir páginas que merecen dignamente considerarse en la historia del arte contemporáneo, esa historia del arte contemporáneo no es otra cosa que la del cuestionamiento de su propia tradición, que al decir de Jeff Wall, esto no ocurre sino ya con la generación conceptual de los años sesenta, Brea cita a Wall con sus propias palabras:

Para la generación de los sesenta, la fotografía artística permanecía demasiado enraizada en las tradiciones pictóricas del arte moderno. Vivía una existencia marginal, de una serenidad irritante, que la mantenía a distancia del drama intelectual del vanguardismo, al tiempo que reivindicaba un lugar destacado, o incluso definitivo, dentro de éste. Los artistas más jóvenes querían alterar este orden, desarraigarse y radicalizar

*el medio, y así lo hicieron, mediante el recurso más sofisticado que tenían a su alcance: la autocrítica del arte asociada a la tradición vanguardista. Su enfoque insinuaba que la fotografía todavía no se había convertido en vanguardia (...). Todavía no había llevado a cabo el autoderrocamiento o deconstrucción que las otras artes habían establecido como algo fundamental para su desarrollo y su amor propio.*⁹²

Pedro Meyer⁹³, fotógrafo Español, inmigrado a México durante el exilio republicano, reconocido ampliamente tanto en México como en todo el mundo como un pionero de la fotografía contemporánea. En su larga carrera al servicio de la fotografía ha sido maestro, curador, editor y fundador de importantes instituciones al servicio de la fotografía en México. Fundador del Consejo Mexicano de Fotografía, creador en 2007 de la Fundación Pedro Meyer (<http://fpmeyer.com/>), para contribuir al desarrollo y difusión de la imagen fotográfica y nuevas tecnologías relacionadas con la imagen. Fundador y director del portal web zonazero (<http://zonezero.com/es/>), el FotoMuseo cuatro caminos (<http://fotomuseo.mx/>) es una creación de la Fundación Pedro Meyer a partir de 2015, que pretende ser un semillero de nuevas propuestas en la fotografía contemporánea.

La obra de Meyer es prolífica, la retrospectiva de *Herejías de Pedro Meyer*, en el año 2008, comprende cuatro décadas de su trabajo, con una apertura simultánea en 60 museos de 17 países del mundo y cada uno presentó una obra diferente suya.

92 <http://aleph-arts.org/pens/net.html>. Citado por José L. Brea. Consultado el 10-11 de 2015.

93 <http://www.pedromeyer.com/biography/semblanza.html> Consultado el 12 de octubre de 2015

Sus trabajos se han expuesto en más de 200 museos y galerías alrededor del mundo, y forma parte de importantes colecciones permanentes como se destacan: San Francisco Museum of Modern Art, Victoria and Albert Museum en Londres, Centre Georges Pompidou en París, el Centro internacional de Fotografía (ICP) en Nueva York, George Eastman House en Rochester, California Museum of Photography, en Riverside, Center for Creative Photography en Tucson, Arizona, Casa de Las Américas en Habana, Cuba, Centro Studie e Archivio della Comunicazione dell' Università di Parma, Italia, y Comuna di Anghiari, en Florencia, Italia⁹⁴.

Meyer fue considerado el primer artista multimedia del mundo por su trabajo *fotografía para recordar*, es una obra de intimidad de los últimos años de sus padres, presentada en 1991 en CD rom. Como visionario del mundo postfotográfico por venir, desde niño se sintió atraído por los artefactos mecánicos y cámaras, aficionándose a la fotografía, ya en 2011 estaba familiarizado con la fotografía digital, el iPad y con un *iPhone*, fue un visionario de la muerte de la fotografía analógica, para dar paso a la fotografía digital.

94 <http://www.pedromeyer.com/galleries/galerias.html> Consultada el 5-7-2015



Figura 28. Pedro Meyer, *Todos somos palomas*, Herejías 2004.

El ícono está presente en la obra de Meyer, con un carácter provocativo, pone en juego la semejanza y la identidad, asocia la analogía con la memoria, se expresa mediante una relación crítica con el universo de iconos que constituyen objeto de culto y deseo, su obra relaciona iconos políticos, comerciales, sexuales, nacionales y artísticos, como se puede apreciar en las imágenes siguientes (figura 29 y 30).



Figura 29. Pedro Meyer, *Piloto Bangladesí sobre Tokio*, Herejías 2004.

Meyer siempre se adelantó a su época, fue de los primeros en asumir y defender el uso de las nuevas tecnologías digitales, en su defensa, en una entrevista en el año 2010 a la Mexicana Analia Lorenzo, manifestó:

Y, lo digital tiene ventajas reales, asegura el maestro, consciente de las consecuencias culturales que generan. Me parece fascinante porque las implicaciones de las nuevas tecnologías siempre van mucho más allá de la existencia del aparato. En el arte, por ejemplo, cambia todo porque puedes hacer muchas cosas que antes no, entonces, hay una constante innovación creativa en los medios de expresión del individuo y eso es fascinante [...] Muchos fotógrafos piensan en que sólo van a mostrar sus obras elegidas, lo hacen por miedo a que se sepa la verdad que es que cualquier fotógrafo toma

muchas fotos poco interesantes pero ¿con qué criterio algunas son buenas y otras no? Con el criterio que le asiste hoy pero los juicios de valor no son para la eternidad, sino para un momento. Hay que entender la foto con otra dinámica, no es el negativo sino cómo llegué a esa toma. Por eso insisto hay que transformar archivos muertos en vivos⁹⁵.



Figura 30. Pedro Meyer, *Féretro americano*, 2006.

Finaliza la entrevista a Analia Lorenzo, reseñando como la exposición *Herejías*, fue posible porque suministró copia de su archivo completo a los curadores, lo-

⁹⁵ <http://anialialorenzo.blogspot.com.co/2010/07/entrevista-pedro-meyer.html>. Entrevista a Pedro Meyer por Analia Lorenzo para la publicación Pocas Pulgas. Julio de 2010. Consultado 12-10-2015.

grando de esta manera realizar 60 exhibiciones en diferentes lugares simultáneamente y precisa:

3.2 TÉCNICAS POSTFOTOGRAFICAS PARA LA APROPIACIÓN Y PRODUCCION DE IMÁGENES DIGITALES

Como se ha mencionado varias veces en este trabajo, el apropiacionismo, se ha dado históricamente en las artes plásticas y la literatura. Últimamente con la irrupción de la música on-line disponible en las redes sociales, se ha producido la *apropiación* de obras musicales, estas se bajan a una computadora y por medio de *software* de edición de música (similar a como se editan imágenes en un *PC* con *software* de edición de imágenes), se produce una nueva obra, donde se entremezclan nuevos sonidos y ritmos, esto es muy popular en Brasil y Estados Unidos, los jóvenes han crecido oyendo diferentes ritmos como rap, rock, pop, jazz, punk, folk, soka, etc., por lo tanto no les es extraño hacer mezclas o re-mezclar y fusionar ritmos. Podría decirse lo mismo de las imágenes? Los jóvenes de hoy día crecieron en un mundo saturado de imágenes por doquier, en cualquier medio de comunicación, donde se encuentra todo tipo de imágenes desde fotos clásicas, cotidianas, violentas, eróticas hasta bizarras, en un modo de rebeldía podría decirse que los jóvenes hoy día con tal saturación de imágenes pueden estar dispuestos a consumir y crear todo tipo de imágenes no canónicas, efectuándose unas mezclas de imágenes al infinito, abandonando los cánones clásicos de la fotografía en cuanto a com-

posición, manejo de luz, escena, enfoque y formato, a manera de ejemplo la fotografía de Dennis Ziliotto en la figura 31 nos ilustra este caso, tomada de www.puntogeek.com.



Figura 31. Dennis Ziliotto, serie *Love is ...blind*, 2010. Fotografía bizzarra.

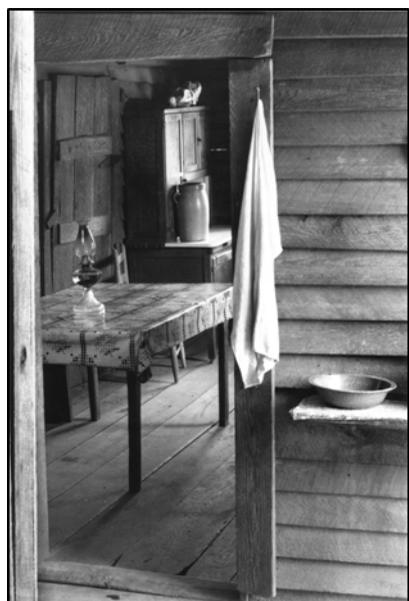
el apropiacionismo es una práctica también utilizada por los fotógrafos, se inició con la re-fotografía de una obra expuesta en un museo, donde su difusión era limitada, luego esa fotografía es publicada en un libro de mayor difusión, con la obra original, sin retocarla o alterarla, como es el caso de Sherry Levine con la obra del

fotógrafo Evans, donde Levine evitando la publicidad de su obra, contrariamente atrajo más atención sobre ella, con lo cual su obra sólo reposaba en museos y coleccionistas privados, ante lo cual Michael Mandliberg, tomó la obra de Levine, escaneándola, digitalizando su obra y creando la página web *afterwlaekerevans.com* y *aftersherrielevine.com*, facilitando su difusión, haciendo que las fotografías de Evans, que inicialmente se hicieron para ser vistas en un medio visual muy limitado, pudieran ser vistas ampliamente hoy día en todo el mundo, en la pantalla de cualquier ordenador, esas imágenes se pueden descargar en alta resolución y con certificado de autenticidad, creando con esto una nueva obra, con alto valor cultural y sin ningún valor económico.

Las técnicas de apropiación más utilizadas desde épocas remotas, han sido desde copiar el original, agregarle trazos, textos, otras imágenes, recomponer la obra en un collage, el plagio, la sustitución o la suplantación del autor, la copia, la cita, en un intento de los apropiacionistas de mejorar la obra original o de tomarla prestada, como punto de partida para crear otra obra que la iguale o supere.

Se conoce unas prácticas previas en la fotografía relacionadas con la fotografía artística contemporánea, como herederas del montaje: *el readymade* con su máximo exponente artístico Duchamp, *el objettrouve*, *la performance*.

A continuación una obra fotográfica de Michael Mandiberg, apropiada de una fotografía de Levine y con certificado de autenticidad (Ver figura 32).



Certificate of Authenticity

Untitled (AfterSherrieLevine.com/6.jpg)

Michael Mandiberg

This certificate guarantees that the accompanying digital image printout, Untitled (AfterWalkerEvans.com/6.jpg), is an authentic work of art by Michael Mandiberg so long as the following conditions have been met:

1. The image has been printed 3.825" x 5" at the highest resolution setting of the printer, up to the full resolution of 8500DPI. The image is centered on an 8.5" x 11" piece of paper which has been trimmed to 8" x 10" to fit in the frame — the image must remain centered on the 8" x 10" piece of paper.
2. The image has been framed in an 8" x 10" black pre-cut Nielsen & Bainbridge sectional frame kit, available inexpensively at most frame or art supply stores.
3. This certificate is signed by the printer of the image, trimmed to 8" x 10" and placed in the rear of the frame facing out so it can be read while looking at the back of the frame.

Print your name here: _____

Sign your name here: _____

Date: _____

Figura 32 Michael Mandiberg, *Untitled*, 2001.

Se distingue como los primeros apropiacionistas contemporáneos a los artistas de la “*picture generation*”⁹⁶, grupo surgido alrededor del discurso de Douglas Crimp expuesto en sus textos la “actividad fotográfica posmoderna” y “pictures, y los predecesores John Baldessari, como también Eric Fischl y Julian Schnabel. En este grupo sobresalen Cindy Sherman, Barbara Kruger, Louise Lawler, Robert Longo,

96 Toni Simó Mulet. La mediatización postmoderna de la fotografía. Facultad de Bellas Artes, Universidad de Murcia, 2011. www.digitum.um.es. Consultado el 15 -2- 2015.

David Salle, Richard Prince, Jack Goldstein y Sherrie Levine, que presentaron sus trabajos en una exhibición conocida con el nombre de “*picture generation*”, en el Museo Metropolitano de Arte de NY en abril de 2009, donde se presentan sus trabajos desarrollados entre los 80s y 90s (siglo XX)”, este grupo hace uso de las técnicas de manipulación y ficción de las imágenes fotográficas, tratando la fotografía como un arte.

La manera de operar en la apropiación es la confiscación, la apropiación o “*robo de imágenes*” como se le denomina también en el medio artístico. Los artistas de la *Picture generation* tomaban las fotografías de las revistas y de la publicidad, las refotografiaban, manipulaban y recortaban, descontextualizándolas, reusándolas como nuevo material artístico.

A continuación presentamos algunas de las principales técnicas postfotográficas que se aplican por parte de quienes practican el apropiacionismo de imágenes digitales en las redes sociales, para su posterior tratamiento con la edición y postproducción, permitiendo con ello generar una nueva imagen. Se debe manifestar que pueden existir otras técnicas de apropiación de las aquí reseñadas, bien sea porque no han sido divulgadas ampliamente o porque más adelante con el desarrollo tecnológico en los medios de comunicación y herramientas relacionadas con las comunicaciones, den lugar a la aparición o desarrollo de nuevas técnicas. Entre las principales técnicas de apropiación y postproducción de imágenes reseñamos las siguientes:

3.2.1 Búsqueda De Imágenes En Internet.

La evolución de Internet y el desarrollo de plataformas para compartir y buscar imágenes han permitido el acceso ilimitado a un cúmulo de imágenes que se incrementan a cada segundo. Este archivo prácticamente infinito que ofrece la web se ha convertido en uno de los principales medios de exploración, investigación y desarrollo de artistas, fotógrafos, curadores e investigadores que trabajan alrededor de la imagen. En 2011 Clément Chéroux señaló que: “*Ahora tenemos en casa un grifo de imágenes que también transforma de forma radical nuestros hábitos visuales*”⁹⁷.

3.2.2 Serendigraphy (Serendigrafías)

El artista alemán Philip Schuette ha desarrollado una serie a partir de fotografías encontradas en la web a la cual ha denominado *Serendigraphy*, donde a través de la búsqueda de fotografías en la inmensidad de imágenes que se pueden encontrar en la web, selecciona aquellas que encuentra de forma casual y que representan momentos surrealistas, curiosos, graciosos y ridículos (ver figura 33).

Serendigraphy tiene su origen en la palabra inglesa *serendipity* que traduce casualidad, carambola o chiripa, en español el concepto de serendipia se vincula al ha-

97 Chéroux, C. *Breve historia del error fotográfico*. Serie 2. Ediciones Ve S.A. De C.V, Mexico.

llazgo que se logra de manera casual e imprevista cuando se está buscando algo diferente. Schuette hace referencia en su trabajo al concepto de “*instante decisivo*”, planteado por Cartier Bresson, para Schuette este “instante decisivo” en la actualidad no está únicamente en la experiencia de prever un momento único personalmente para ser capturada a través de una cámara fotográfica, también se puede encontrar estos momentos a través de imágenes que circulan en la red y que Schuette apropia y selecciona formando una serie que en si misma representa el concepto de Instante Decisivo, al encontrar y exponer estas imágenes que de otra manera pasarían desapercibidas o se perderían en el infinito de la web. Estas instantáneas ya no se obtienen gracias a la capacidad de anticipación y al oportunismo del clic, sino gracias a saber discernir: se aísla una imagen en vez de separar un fragmento de tiempo. Oscar Colorado con relación al trabajo de Schuette refiere: “Él no realiza las fotografías, su obra es el producto de un proceso de edición puramente curatorial. Como veremos adelante, la figura de autor ya no se impermeable, sino porosa y se trasfunde con las nociones del teórico o el curador”⁹⁸.

98 Colorado, Oscar. Op. Cit. p. 50.



Figura 33. Philip Schuette, de la serie *Serendigraphy* (2013).

3.2.3 Googlegramas

Joan Fontcuberta comenzó a elaborar sus *Googlegramas* desde el año 2005. Los *Googlegramas* son imágenes compuestas de otras imágenes usando un *software* libre para la realización de fotomosaicos, las imágenes finales son el resultado de una búsqueda de imágenes en Internet a través de una serie de términos relacionados a la imagen principal, de manera directa, contraponiéndose o ironizando. Fontcuberta explica con relación a este trabajo: “*Busco las contradicciones, las ficciones, los problemas. Es la típica oposición entre la cultura logopédica, la pa-*

labra, la verbalidad, lo lingüístico contra lo icónico, lo visual, lo gráfico y de qué manera se establecen relaciones”⁹⁹.

Fontcuberta retoma la tradición artística del mosaico a través del uso de nuevas tecnologías. La técnica del fotomosaico con el que Fontcuberta elabora sus *Googlegramas*, es por medio de un *software* de procesamiento de imágenes por medio del cual una imagen principal es recompuesta por medio de una distribución reticular de cientos o miles de otras imágenes miniatura. Desde lejos se puede reconocer la imagen principal, sin embargo, después de una vista a detalle se pueden apreciar todas las pequeñas imágenes que componen el foto mosaico.

El *Googlegrama* titulado *Ozono* muestra como imagen principal una fotografía satelital de la tierra, donde puede observarse el enorme agujero en la capa de ozono sobre la Antártida, las más de 10.000 imágenes miniatura que componen el fotomosaico fueron apropiadas a través de *Google*, usando como criterios de búsqueda los nombres de sustancias que perjudican la capa de ozono como: aerosoles, espumas sintéticas, extintores, fumigantes y disolventes para limpieza entre otros, ver figura 34 de la autoría de J. Fontcuberta.

⁹⁹ <https://www.youtube.com/watch?t=2&v=SomAcjkgVr> Consultado 8-9-2015

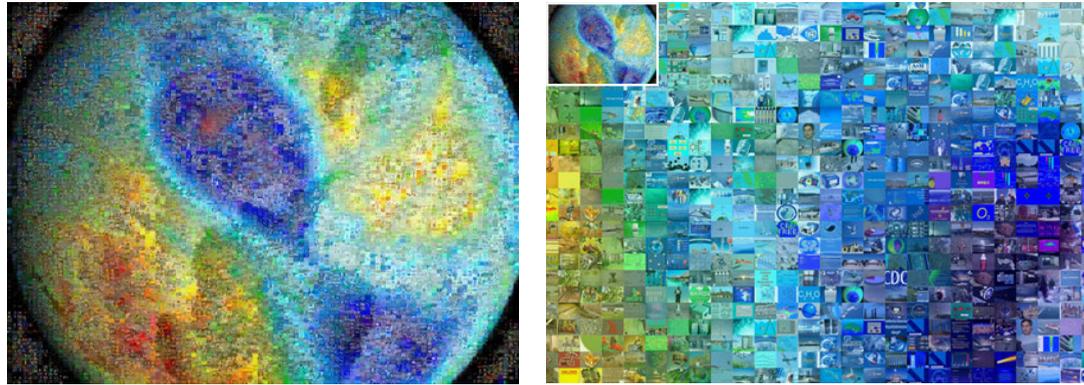


Figura 34. Joan Fontcuberta , *Ozono* (2006), de la serie *Googlegramas*.

3.2.4 Google Street View

Doug Rickard es un fotógrafo americano, influenciado por el trabajo de Garry Winogrand pionero de la fotografía callejera en Estados Unidos y el trabajo de Stephen Shore y sus paisajes urbanos, desarrolló la serie *A New American Picture* que contiene imágenes apropiadas de *Google Street View*, en esta serie realiza un viaje virtual desde su computadora a lugares de los Estados Unidos con un alto índice de desempleo, para encontrar escenas que representan parte de la realidad del país después de sus reciente crisis económica. Rickard compone las imágenes en su computadora para después fotografiarlas con una cámara digital y finalmente editarlas borrando las marcas de agua de *Google*. De esta manera Rickard retoma la tradición de la fotografía documental de Estados Unidos sin moverse de su computadora, realizando lo que bien podría llamarse *Virtual Street Photography*.

Algunas fotografías de esta serie fueron incluidas en la exposición *New Photography, 2011*¹⁰⁰ realizada por el Museo de Arte Moderno de New York que presentó un panorama internacional de la fotografía contemporánea, como se puede apreciar en la figura 35 de la serie *A New American Picture*, autoría de Doug Ricard.



Figura 35. Doug Rickard, # 83.016417, *Detroit, MI*, 2009. Serie *A new American picture*.

100 <http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1199>. Consultado el 5-10- 2015.

3.2.5 Google Earth

Google Earth es un *software* que presenta una vista virtual detallada del globo terráqueo y que permite hacer recorridos virtuales alrededor de todo el mundo. El programa fue diseñado por la compañía Keyhole Inc con el nombre de *EarthViewer 3D* y fue adquirida por *Google* en 2004. *Google Earth* trabaja a través de la superposición de imágenes obtenidas por diferentes fuentes como son: imágenes satelitales, fotografías aéreas, mapas e información geográfica de todo el mundo. Desde su aparición en 2004, *Google Earth* se ha convertido en material creativo de muchos artistas, quienes han hecho uso de las imágenes obtenidas a través de este programa.

Clement Villa explora en la web buscando encontrar fracturas o errores de código en la generación de imágenes a través de plataformas como *Google Earth*. En su trabajo *Postcards From Goggle Earth*¹⁰¹ presentado en el año 2010, Villa presenta una serie de imágenes apropiadas por medio de este *software* donde se muestran vistas de diferentes lugares, principalmente carreteras que atraviesan otras carreteras, ríos o cañones. Todas las imágenes de la serie presentan imágenes surreales, donde se observan carreteras con inclinaciones y curvaturas inexistentes. Villa explica en su página web que inicialmente pensó que estas imágenes eran el resultado

de errores técnicos, propio del *software*, sin embargo después de un análisis más detallado concluyó que el resultado de estas imágenes no podían ser considerados errores, debido a que ellas eran el resultado lógico del sistema en un nuevo proceso de representación basado en la recopilación de diferentes datos, que pretende no generar costuras ni fisuras en la construcción de los espacios. En la siguiente imagen de Villa, podemos ver como la carretera continúa el relieve de la tierra de una manera imposible, a modo de un puente colgante, se aprecia en la figura 36.



Figura 36. Clement Villa, *Redmon*, 2010. Fotografía digital captada de *Google earth*.

El fotógrafo alemán **Andreas Gursky** perteneciente a la escuela de Düsseldorf y reconocido como uno de los fotógrafos más exitosos de la fotografía contemporá-

101 <http://www.postcards-from-Google-earth.com>. Consultado el 6 de agosto de 2015.

nea, ostenta el registro de una de las fotografías más caras de la historia, *Rhein II* vendida en 2011 por la casa de subastas Christie's en 4,2 millones de dólares. Para Gursky la incorporación de nuevas tecnologías en su proceso creativo ha sido fundamental, a través de programas de edición de imagen logra modificar valores como la perspectiva y el color, borrado y duplicado de objetos y personas, para finalmente armar nuevas composiciones a partir de varias fotografías.



Figura 37. Andreas Gursky, *Ocean I*, 2010. Fotografía tomada de Google earth.

En el año 2010 presentó la *serie Océanos*, era la primera vez que Gursky prescindía de la cámara para realizar su obra. A partir del uso de *Google Earth* y con la intervención de programas de edición creó vistas aéreas de los principales océanos y de los bordes de los continentes y la Antártida. Con esta serie Gursky plantea una

vez más el tema de la autoría, debido a que él no es quien toma las fotografías, en este caso se apropia de estas imágenes satelitales para luego intervenirlas y presentarlas como propias, la figura 37 presenta su obra *Ocean I*.

3.2.6 Foto de una foto

Otra técnica en el apropiacionismo utilizada por los fotógrafos, es la “foto de una foto”, que bien puede ser de una obra expuesta en internet o también de una fotografía impresa realizada mediante cámara digital, instalada en el caso de internet, frente de la pantalla y una vez se recompone la imagen deseada, se dispara y realiza la foto de foto. También puede ser la fotografía de una obra expuesta en un museo, una galería, una revista o cualquier otro medio impreso, también puede ser el escaneado de la imagen, tomada de cualquier soporte físico y mediante un escáner se pasa directamente a la computadora para ser editada y reprocesada.

Michael Wolf (Alemania, 1954) no hace fotografías él mismo: busca en el *Google Street View* instantes decisivos que ha conjuntado en un *corpus* artístico articulado. Su estrategia es similar a la de Philip Schuette, pero Wolf sí hace una *fotografía de la pantalla* cuando encuentra algo que le interesa. Su obra titulada *A Series of Unfortunate Events*, incluye desastres pequeños y grandes que están ocurriendo (o a punto de ocurrir), frente a las cámaras de *Google*. Wolf ha convertido a su computadora en un segundo obturador. Michael obtuvo una mención honorífica en la *World Press Photo* 2011 por esta serie. El autor explica su *modus operandi*:

Uso un trípode y mi cámara y hago fotos de lo que veo en pantalla. No estoy haciendo una captura directa de la pantalla: muevo la cámara adelante y atrás para lograr un encuadre exacto y esto la convierte en mi imagen. No pertenece a *Google* porque estoy interpretando a *Google*; me estoy apropiando de *Google*. Y si se revisa la historia del arte hay una larga historia de apropiación¹⁰².

Hay que tener en cuenta que el trabajo *apropiacionista* de Wolf no fue bien recibido entre el gremio del fotoperiodismo, y que le hubiese permitido obtener un galardón en la *World Press Photo*: “Es una idea obsesivamente clara, como una ciber-búsqueda en la basura, o como ir a un mercado de pulgas y hallar una joya escondida. Pero el mundo «legítimo» de fotoperiodistas tomaron la recepción de este premio como una ofensa y ha creado su buena dosis de controversia.¹⁰³”

3.2.7 Captura de pantalla, *Screenshot*.

Esta técnica es una variante de la refotografía, pero es la cámara interna del PC que toma una foto de la imagen en pantalla, con el comando (imprimir pantalla) o con aplicaciones como *screenshot*, por lo cual el buscador de imágenes no interviene en la toma y el procesamiento de la imagen, pero si en la selección de la imagen localizada en la web que llama su atención, luego de su captura puede postproducir y modificarla con *software* de edición de imágenes. Uno de los postfotografos más

destacados en este técnica es **Jon Rafman**, que declara: “*Trabajo como un fotógrafo de la calle: manteniendo abierta mi mente y respondiendo a mi intuición. El trabajo se centra realmente en la edición. Todo el proceso es de substracción: partiendo de que todo ha sido capturado en Google Street Views, se trata de editar hasta que encuentras los momentos centrales, decisivos.*”¹⁰⁴



Figura 38. Jon Rafman, *Sin título*, 2014. Serie 9-eyes. Screenshot de imagen en la web.

102 Wolf M, citado por Oscar Colorado en Postfotografía.

<https://oscarenfotos.com/2014/08/23/postfotografía/>. Consultado el 2-6-2015.

103 Wolf, M. <http://www.lensculture.com/articles/michael-wolf-a-series-of-unfortunate-events>. Consultado el 5-6-2015.

104 Citado en La postfotografía según Joan Fontcuberta.

http://www.blogsandocs.com/?p=5175&pdf_version=1. Consultado el 6-8- 2015.

3.2.8 Cámaras De Seguridad – Cámaras en vivo

Otra técnica de apropiación de imágenes es la búsqueda en cámaras de seguridad ubicadas en centros comerciales, hoteles, calles, comisarías de policía entre otros. Generalmente estas cámaras mantienen una transmisión en vivo (*livestream*), de donde se puede realizar foto capturas de lo que está sucediendo alrededor del mundo. En México existe la página www.webcamsdemexico.com que presenta un extenso directorio de cámaras alrededor de toda la república, transmitiendo video las 24 horas del día durante todo el año con vistas de las principales plazas y lugares turísticos del país, como se muestra en la figura 39, se observa una Foto-captura en vivo de la página webcam.



Figura 39 Camilo Henao, fotografía digital de Santa Fé, Ciudad de México, 2015. Tomada de cámara en vivo.

3.2.9 Software de Fotocomposición y Montaje

La fotografía digital que se inicia con las cámaras digitales, vino acompañada del desarrollo de programas de edición de imágenes por computadora. Luego cuando aparece la fotografía digital asociada a los primeros *smartphone* y *tablets*, sus usuarios en especial los más jóvenes, tomaban y subían inmediatamente las fotografías sin mayor retoque ni edición, con resultados en la mayor de las veces de baja calidad de las imágenes, esto generó una demanda de los usuarios a tener no sólo mejor cámara sino también mejores programas de edición de fotografías directamente en el *smartphone* o *tablet*. Se comienzan a desarrollar mejoras técnicas en la cámara de los celulares y también en las aplicaciones de *software* de edición de imágenes, también conocidas como *apps*, que se incorporaron directamente en los equipos, disponibles de forma gratuita algunas, otras pagas en todos los modelos de *tablets* y *Smartphone*; esas aplicaciones de las que ya existen miles, permiten que una vez tomada la foto se edite en el mismo equipo, inmediatamente, permitiendo aplicar filtros, recortes, ensambles o collages, enfoque o desenfoco, manejo del color, y otras prestaciones más, haciendo que una fotografía una vez capturada la imagen, a gusto del usuario la edite, modifique y posteriormente la suba a la red.

De Los programas de *software* más conocidos para editar fotografías digitales está el Adobe Photoshop, muy popular entre los fotógrafos y diseñadores, existe una versión profesional para ser instalada en el *PC* o dispositivos móviles y otra ver-

sión gratuita, más limitada en funciones, su slogan publicitario es: “*crea todo lo te puedes imaginar. En cualquier lugar*” con lo cual están compitiendo con otros cientos de aplicaciones, enviando el mensaje al usuario que no hay más límites para editar sus fotos que su imaginación. Esta herramienta se ha prestado para exagerar en el retoque de imagen de personalidades de la farándula, la política y el modelaje, ya no necesitan de ir al cirujano plástico sino al Photoshop, que en minutos de retoque digital le crea una nueva figura, como se muestra en la figura 40, una portada de la revista Marie Claire.



Figura 40. Portada de la revista Marie Claire de *Britney Spear*, 2006. (Original y foto retocada con photoshop).

3.3 DESARROLLO PERSONAL PROPUESTA DE APROPIACION: Postales Postfotográficas Ciudad de México.

Junto a este trabajo de investigación se ha desarrollado la serie denominada *Postales Postfotográficas Ciudad de México*. En la realización de esta serie se han tenido en cuenta las principales características Postfotográficas descritas anteriormente por teóricos como Joan Fontcuberta y Clement Cheroux, y de las principales técnicas de apropiación y edición encontradas como referencia en los principales trabajos postfotográficos que circulan en la actualidad, usando algunas de las técnicas mencionadas anteriormente en este texto y que son parte de las nuevas prácticas fotográficas digitales descritas en esta investigación. La primera parte consiste en la apropiación de imágenes, disponibles en internet a través de la aplicación *Google Maps* y *Google Street View* a las que se puede acceder mediante la dirección www.Google.com/maps y que fueron descargadas a una computadora, posteriormente mediante un procesamiento de las imágenes seleccionadas con el uso del *software* de edición de imágenes se producen las imágenes finales manipulando las herramientas de edición digital hasta obtener la imagen final deseada.

Como resultado de esta propuesta se ha elaborado una serie de imágenes digitales de algunos de los monumentos, lugares y edificios de la Ciudad de México, que pueden conformar un catálogo de postales de la ciudad, por ser lugares representativos de sitios históricos y culturales de la Ciudad de México. Las postales son objetos ilustrados con imágenes, que nos evocan recuerdos de momentos y sitios visi-

tados, que compartimos con allegados, son objetos materiales que podemos guardar o coleccionar, objetos que con la aparición de la internet y los correos electrónicos, fueron reemplazadas por las postales digitales.

La serie de *postales Postfotográficas de la ciudad de México*, ha sido elaborada para ser compartidas en internet, y también para quien lo desee, puede descargarlas en su PC o *smartphone*, apropiarse de las mismas y circularlas con sus allegados, la temática es la misma utilizada en las ediciones litográficas estatal o particulares autorizados, que ilustran los principales monumentos y edificios emblemáticos de la ciudad de México.

Esta serie, parte de lo que icónicamente han representado las postales¹⁰⁵ (recreando la historia, la cultura y los recuerdos personales más representativos de un lu-

105 Postal se denomina a una tarjeta postal, rectangular de cartón o papel grueso de 12X16 cm ó 10X15 cm, reguladas inicialmente por la Unión Postal Internacional, de doble cara, que lleva sello postal o timbre postal reducido en la mitad de tarifa a la de una carta, lo que popularizo su consumo. La cara principal con una ilustración y el anverso destinado al remitente y destinatario con un espacio para un texto breve. Están ligadas íntimamente al correo, de allí su nombre "postal", fue un monopolio estatal en muchos países hasta 1930 aproximadamente y luego se permitió a particulares su edición con lo que incrementaron su diseño: paisajes, fotografías, dibujos. A partir de la regularización del correo en internet se empieza a emitir la postal digital en internet. Las postales físicas han pasado a ser objeto de colección, en parte por la gran calidad de sus diseños en algunos países, especialmente Europa y América.

105 Federación Interamericana de Filatelia. <http://www.enterospostales.es/catalogo-mexico-vol-i> Consultada el 15-11-2015.

gar), las primeras postales fueron emitidas por los servicios postales nacionales, representando sus sitios emblemáticos, vendidas en los kioscos turísticos o servicios postales. Primero fueron ilustraciones esquemáticas que cedieron lugar a fotografías de sitios turísticos realizadas por artistas o fotógrafos (pinturas o fotografías). Las primeras postales datan de 1870 de Austria-Hungría, en México las primeras postales datan de 1882-1884, llamadas tarjetas-cartas y tarjetas entero postales¹⁰⁶. Los Enteros Postales son producidos por el Gobierno hasta 1897 cuando la administración del General Porfirio Díaz realiza un contrato con la casa impresora Ruhland & Ahlschier para producir tarjetas postales ilustradas. La alta demanda de las postales dio paso a la creación de un gran número de impresores entre los que destacarían nombres como: Sonora News Co, J. Granat, Latapi y Bert, J.G. Hatton, J.C.S., F.M., y H.S.B.; en 1910 las Postales producidas en México con temáticas mexicanas procedían de más de 150 fabricantes diferentes, quienes tuvieron la libertad de diseñar su tarjetas en sus dos caras, respetando los lineamientos de la Unión Postal Universal.

106 http://www.enterospostales.es/images/catalogo_mexico/vol_3/22tarjetas1923.pdf Consultada el 15-11-2015.



Figura 41 Biblioteca Nacional. Editada por Ruhland & Ahlschier.
Fotografía de Wilhelm Khalo, 1904.

El vínculo entre las postales y la fotografía es tan extenso como la fotografía misma, al ser las postales un objeto que se exhibe y circula ampliamente, se ha prestado como una oportunidad para que los artistas, fotógrafos y diseñadores gráficos utilicen las postales para exponer sus obras, también ha sido un recurso muy apreciado para que una nación o ciudad promueva sus monumentos, cultura y arte. Como consecuencia de los más recientes avances tecnológicos en materia de comunicación y de producción de imágenes, la producción y uso de tarjetas

postales tiene una tendencia a desaparecer. Es por esta razón y por lo emblemático, representativo y artístico de las postales, que he decidido utilizarlas en esta propuesta de trabajo de grado, con la realización de la serie: *postales postfotográficas Ciudad de México*.

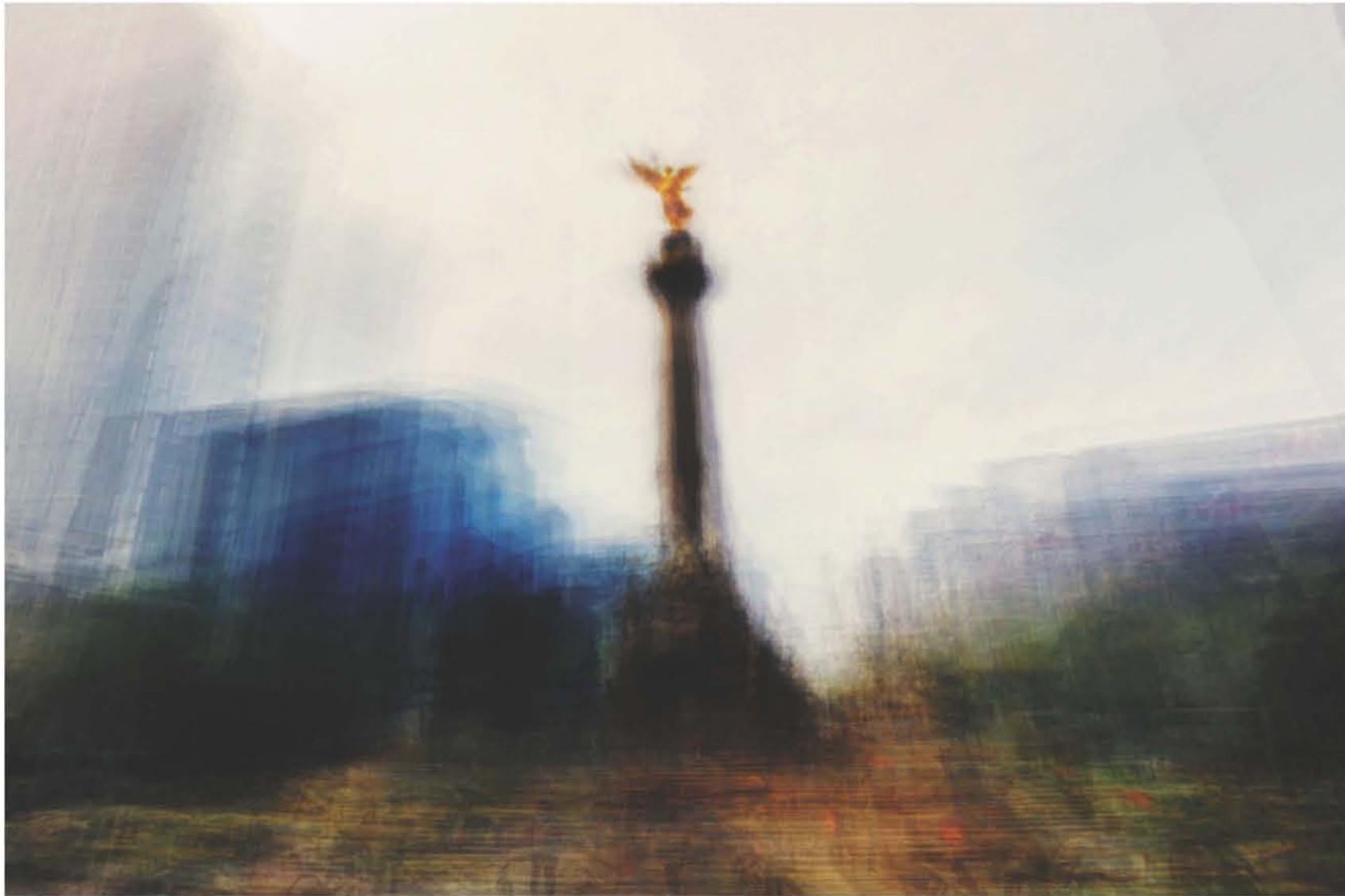
La obra visual que acompaña esta tesis de grado es parte de un proceso que he venido desarrollando desde el primer semestre de la maestría a través de proyectos enfocados al estudio y análisis de las relaciones existentes entre fotografía y nuevas tecnologías, internet y redes sociales, retomando la idea de las postales de algunos de los lugares emblemáticos de la Ciudad de México, y utilizando la práctica “apropiacionista” de reusar imágenes de la misma, disponibles en *Google Street View* y otras fuentes en internet, que muestran imágenes digitales de estos lugares de la ciudad, que a título personal escogí selectivamente, luego que las descargue, edité y procesé por medio de Photoshop, Adobe Bridge y herramientas de *Google* para edición de imágenes, finalmente da lugar a la creación de una nueva imagen a partir de las múltiples imágenes del mismo monumento u objeto seleccionado.

El proceso de construcción de la imagen se realiza a través de la superposición de muchas imágenes del mismo lugar (en promedio 50) de los últimos 5 años, que presentan una variedad de cambios en el entorno, transeúntes, objetos, colores y sombras que cambian con el tiempo, frente al objeto principal sin cambios aparentes.

tes, estas imágenes son condensadas al final del proceso de postproducción en una sola imagen digital que representa a uno de estos lugares reconocidos.

La obra *Postales Postfotográficas de la Ciudad de México* que se presentan a continuación (figuras 42 a 51), corresponde a fotografías digitales, de imágenes captadas de *google Street view* y posprocesadas en la computadora; son las imágenes que han resultado de la ejecución de las nuevas prácticas Postfotográficas contemporáneas, especialmente de las relacionadas con la *apropiación de imágenes*; los lugares y monumentos seleccionados para la ejecución de este trabajo, son:

1. Monumento del Ángel de la Independencia “El Ángel”
2. Fuente de la “Diana Cazadora”
3. Palacio de Bellas Artes
4. Museo Soumaya
5. Rueda de Chapultepec
6. Torres de Satélite
7. Escultura cabeza de caballo “El Caballito”
8. Monumento a la Revolución.
9. Hemiciclo a Juárez.
10. Torre World Trade Center.



Postal 1 Monu-
Figura 42. Ángel de la Independencia “El Ángel”. Postfotografía editada
y producida en computadora, 2015.



Figura 43 Camilo Henao, *Fuente de la “Diana Cazadora*, Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.



Figura 44. Camilo Henao, *Palacio de Bellas Artes*. Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.



Figura 45. Camilo Henao, *Museo Soumaya*, Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.

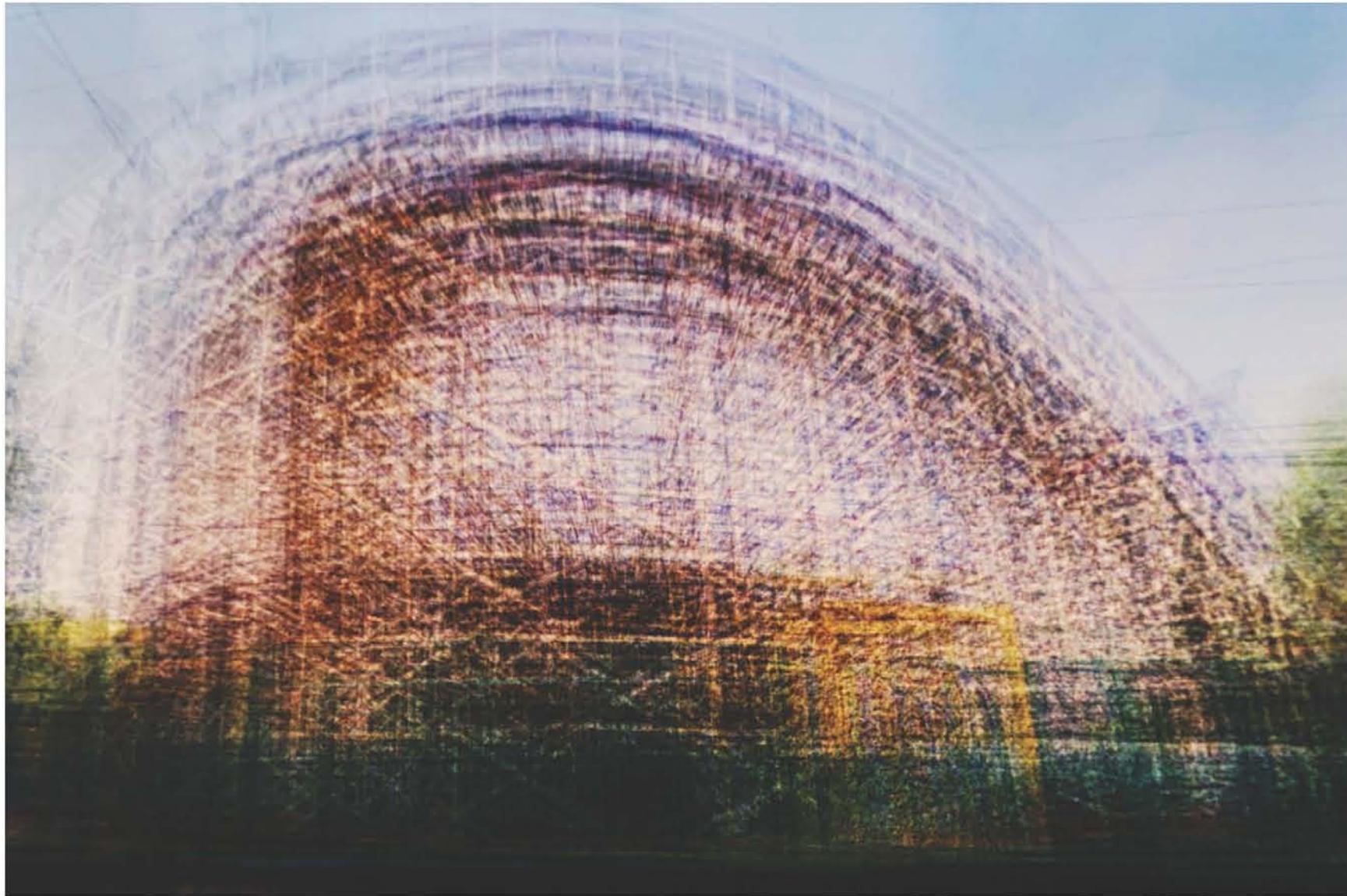


Figura 46. Camilo Henao, *Rueda de Chapultepec*, Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.

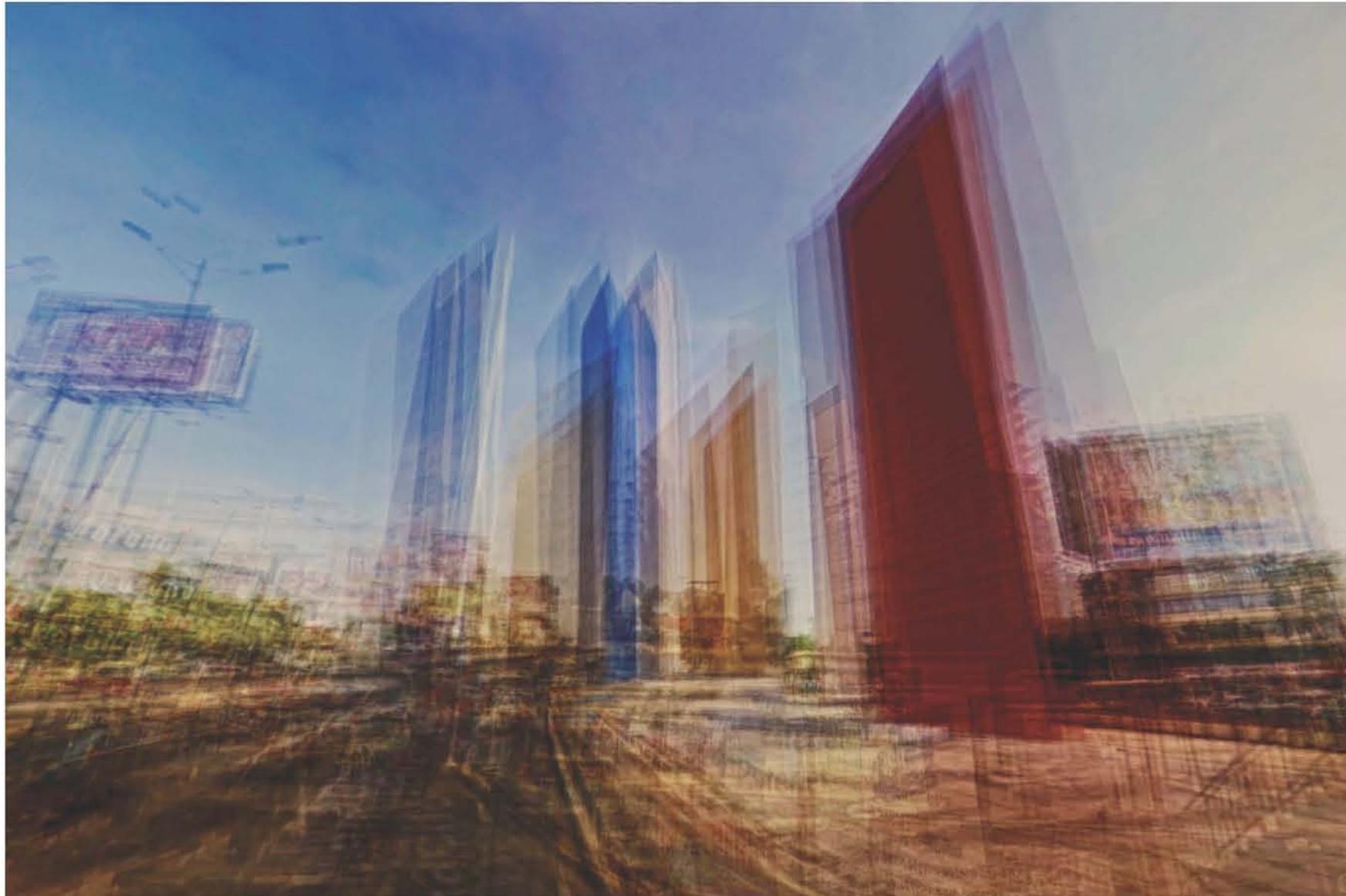


Figura 47. Camilo Henao, *Torres Satélite*, Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.

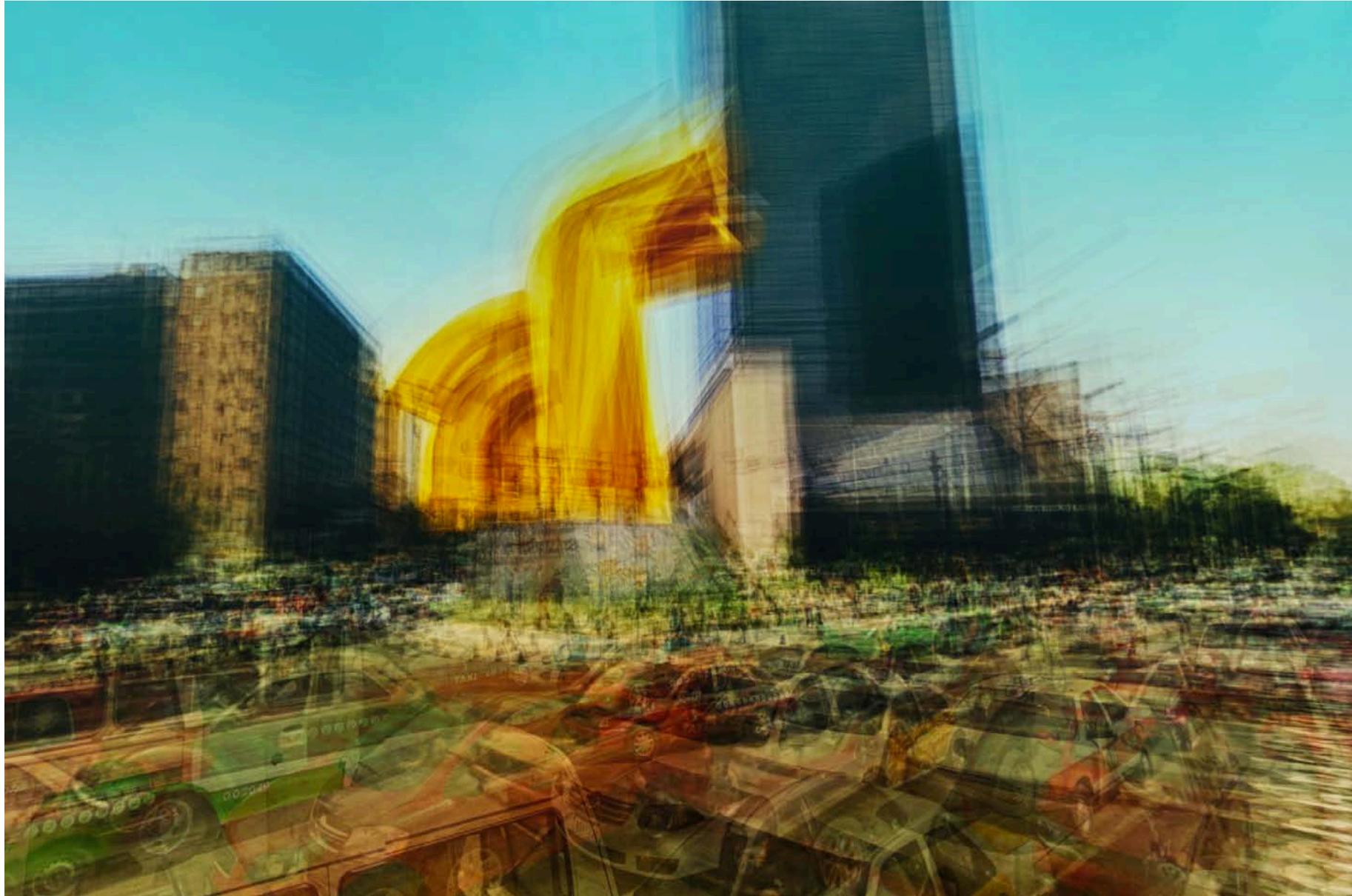


Figura 48. Camilo Henao, *Escultura cabeza de caballo “El Caballito”*, Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.



Figura 49. Camilo Henao, *Monumento a la Revolución*. Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.



Figura 50. Camilo Henao, *Hemiciclo a Juárez*, Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.

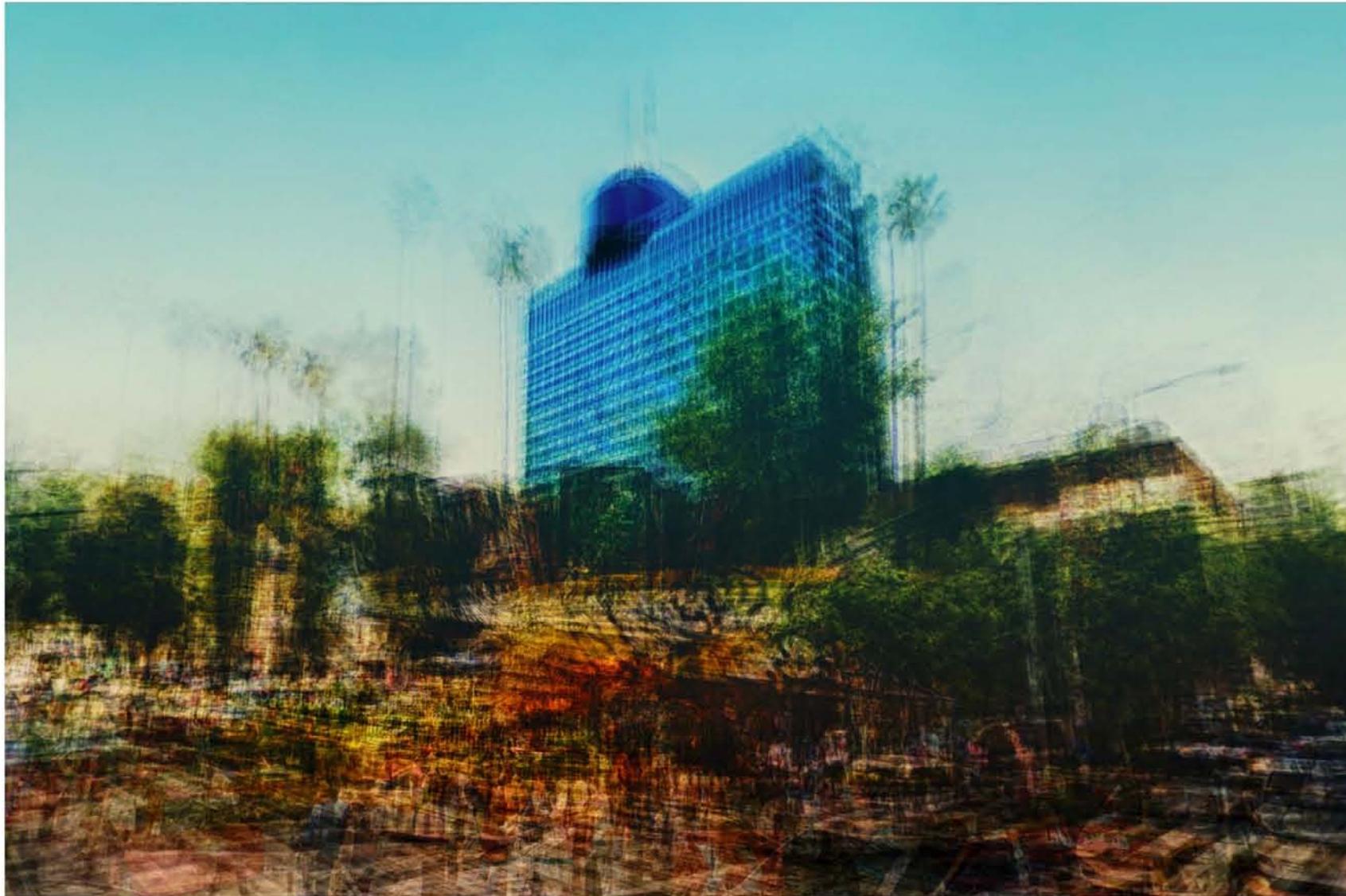


Figura 51. Camilo Henao, *Torre World Trade Center*, Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.

3.3.1 Proceso para la realización de las postfotografías de la Ciudad de México

A continuación se resumen los pasos realizados en el proceso de creación de la serie:

1. **Búsqueda en Google Maps:** Ingresando a la página www.Google.com/maps y usando la opción del campo de búsqueda accedemos al lugar de nuestro interés, en mi caso la búsqueda se centró en los principales símbolos arquitectónicos de la Ciudad de México como son monumentos y esculturas, de los cuales seleccioné los siguientes: Palacio de Bellas Artes; Catedral metropolitana, Escultura del Caballito; Monumento del Ángel; Museo Soumaya; Torres Satélite; Pirámides de Teotihuacán; Fuente Diana Cazadora, Hemiciclo a Juárez, WTC y Rueda de Chapultepec.

Una vez ubicado el lugar que deseamos visualizar, se puede arrastrar un muñeco amarillo (denominado *Pegman*), que está en la esquina inferior derecha de la pantalla, al mover el muñeco sobre el mapa, aparecerán las áreas cubiertas por *Street View* con líneas de color azul. Una vez ubicado el *Pegman* sobre una de las líneas azules en el mapa, sólo hay que soltarlo para entrar en la plataforma visual de *Google Street View*.

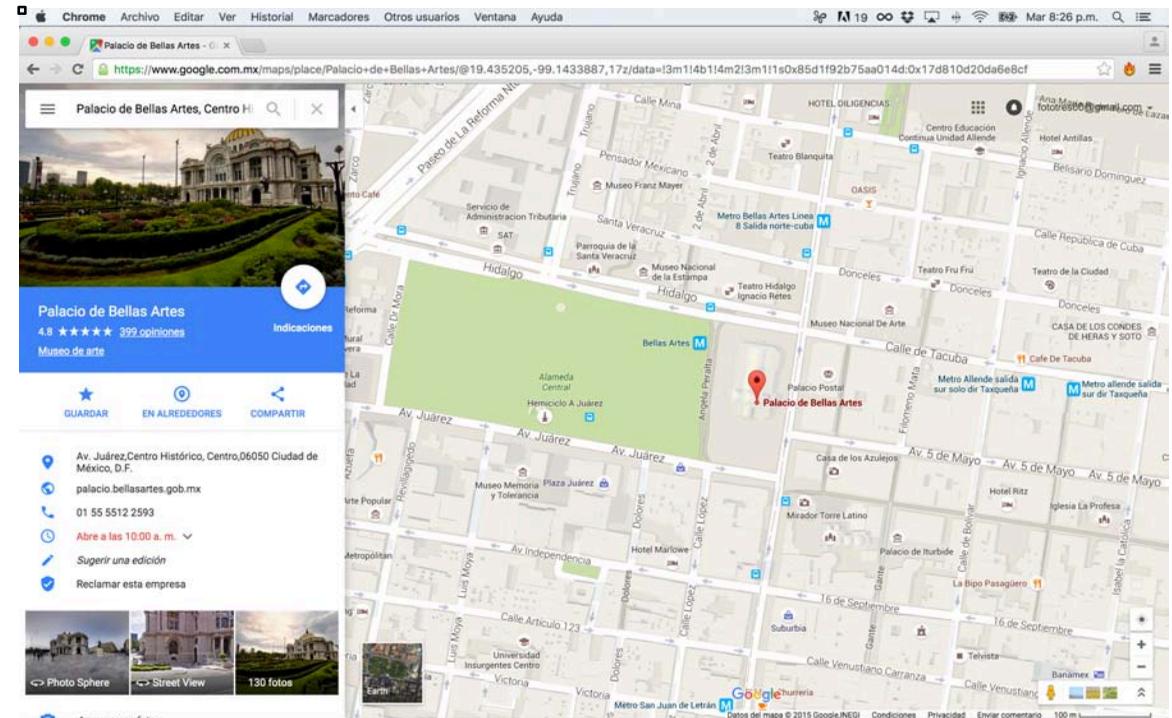


Figura 52 . C. Henao, Plano de Ubicación de imagen *Palacio Bellas Artes*.
En Google Street view.

2 **Desplazamientos y recomposición:** A través de la aplicación de *Google Street View* es posible realizar un recorrido virtual por las principales calles del mundo, por donde han pasado los carros de *Google* realizando fotografías esféricas de 360°. En este caso, el recorrido se realizó por las calles del centro de Ciudad de México, se hacen desplazamientos a través de las imágenes mostradas en la Av. Juárez con Eje Central, hasta lograr la composición deseada del Palacio de Bellas Artes, para proceder a realizar las diferentes capturas de pantalla.

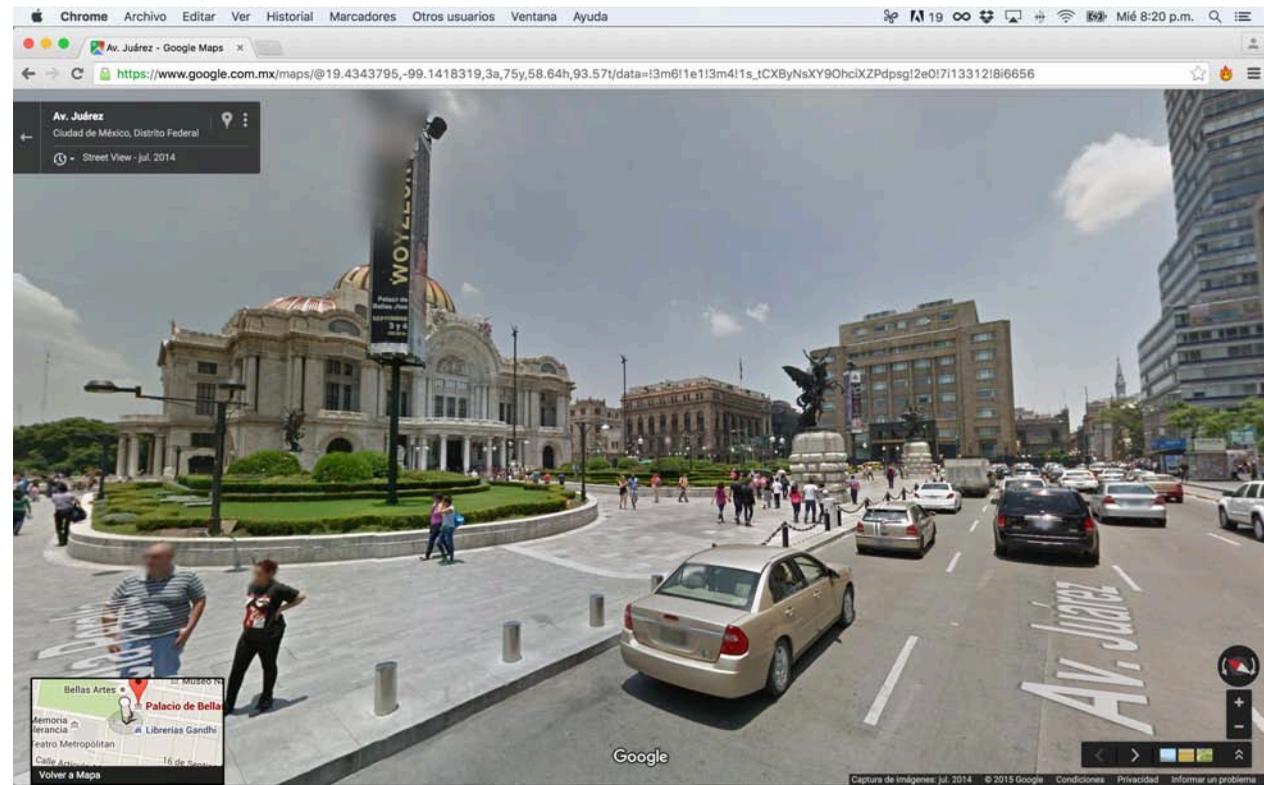
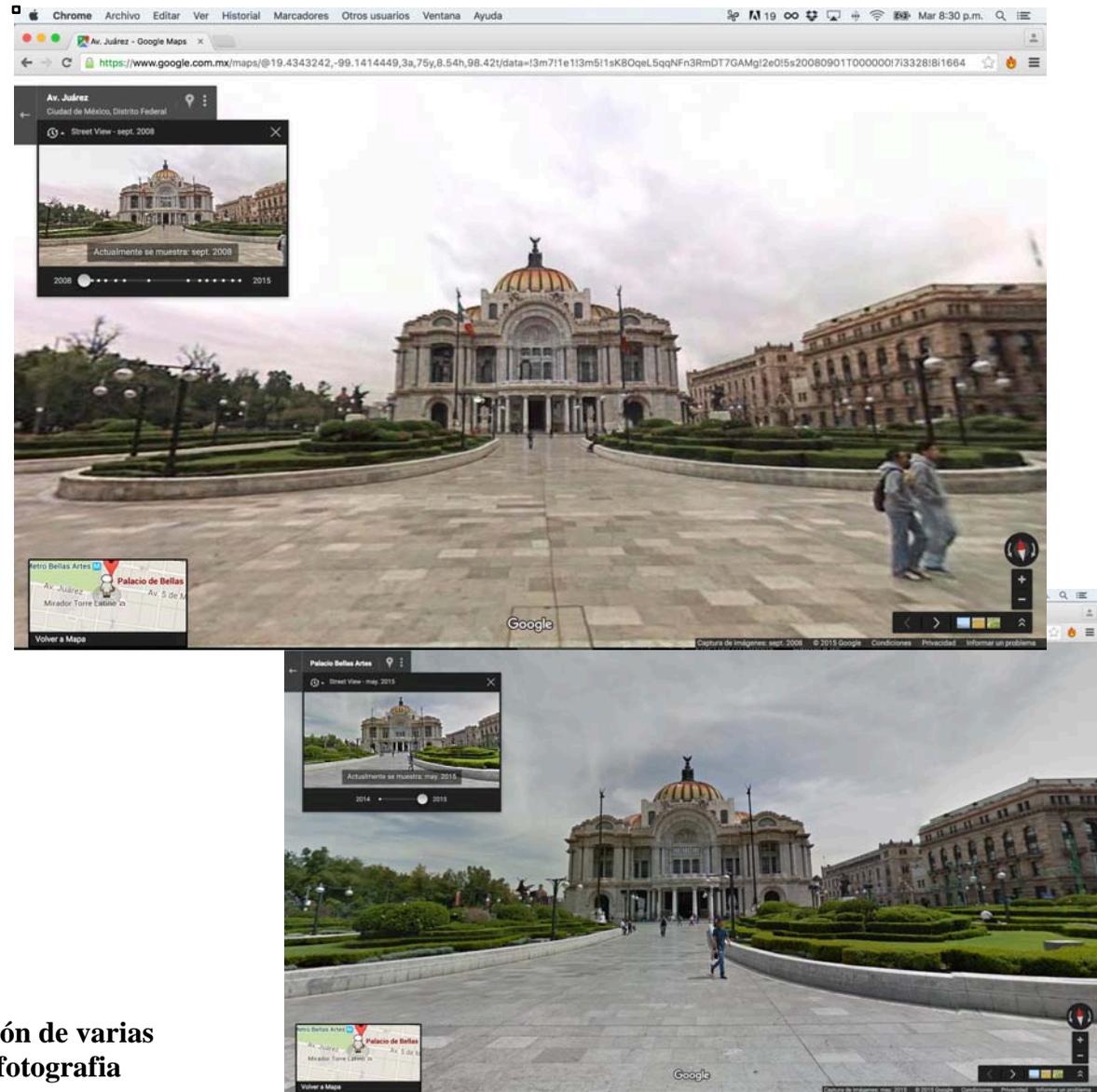
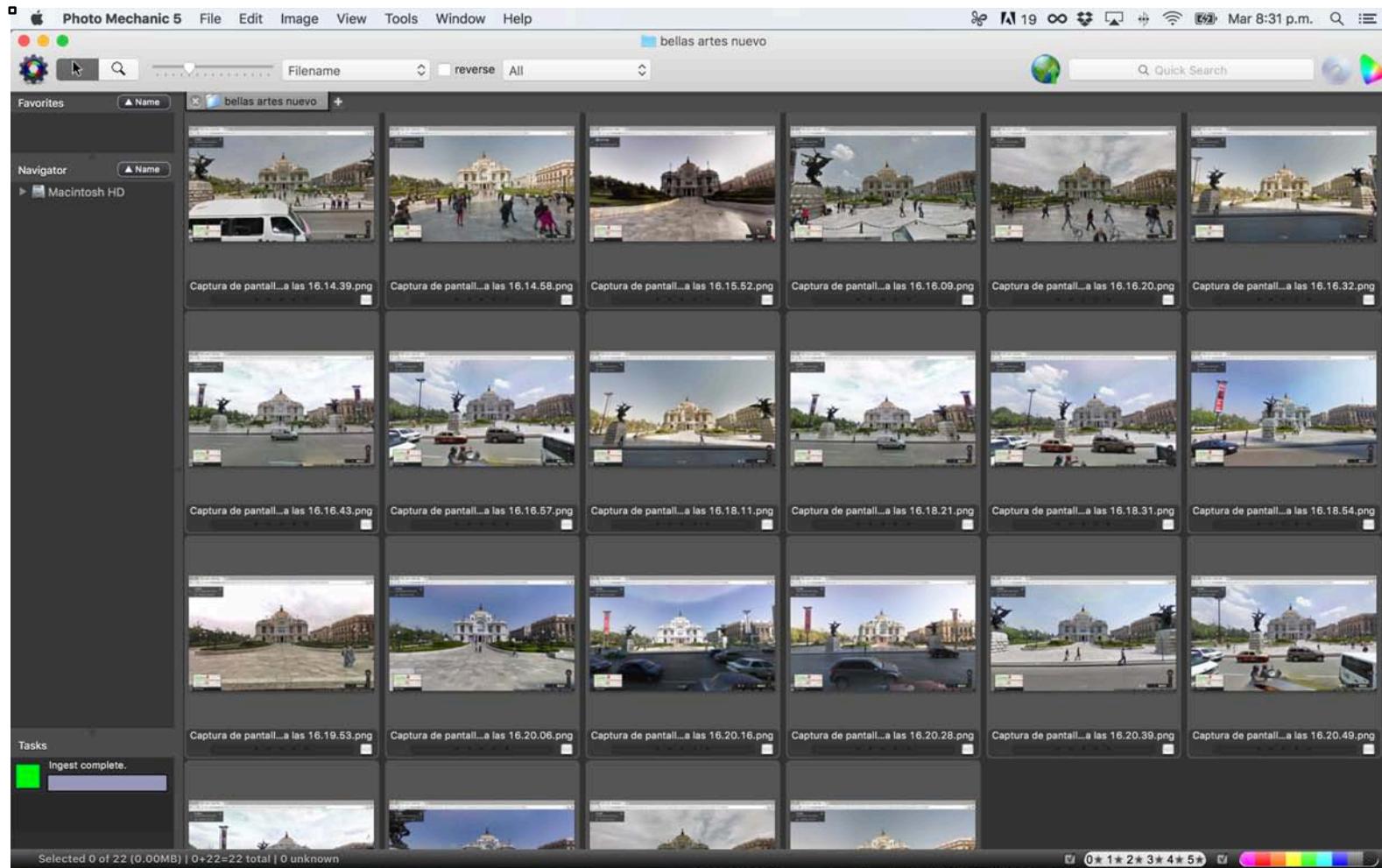


Figura 53. C. Henao, vista *Googleee Street view* del *Palacio de Bellas Artes*, Selección y edición en computadora de la imagen. Serie Postfotografía Ciudad de México.

3 **Pantallazo (screenshot):** La captura de pantalla o pantallazo, es una imagen tomada a través de una computadora o un teléfono inteligente, para capturar los elementos vistos en el monitor o pantalla. A partir del mes de abril de 2014 *Google Street View* para México, permite tener acceso al archivo de imágenes generado desde el 2007, año en que comenzó el programa. Para esta serie se realizaron la mayor cantidad de pantallazos posibles del mismo lugar, con un promedio entre 20 y 50 imágenes donde se podía apreciar el paso del tiempo, registrando los cambios físicos del lugar, así como en la calidad y resolución del archivo digital que ha ido mejorando con el tiempo.

Figura 54. C. Henao, pantallazo de *Palacio Bellas Artes*, Apropiación de varias imágenes en la web, capturadas con la computadora. Serie Postfotografía Ciudad de México.





4. Selección de imágenes: En este paso el proceso se centra en revisar todas la imágenes capturas y organizarlas, para ello utilizamos el *software* Photo Mechanic 5 y Adobe Bridge CS6. La imágenes se guardan en una carpeta y se organizan por orden cronológico, posteriormente todas se abren como capas, en un único archivo de Photoshop.

Figura 55. C. Henao, Proceso edición imágenes del *Palacio Bellas Artes*, tomadas de *Google Street view*, serie *Postfotografía Ciudad de México*.

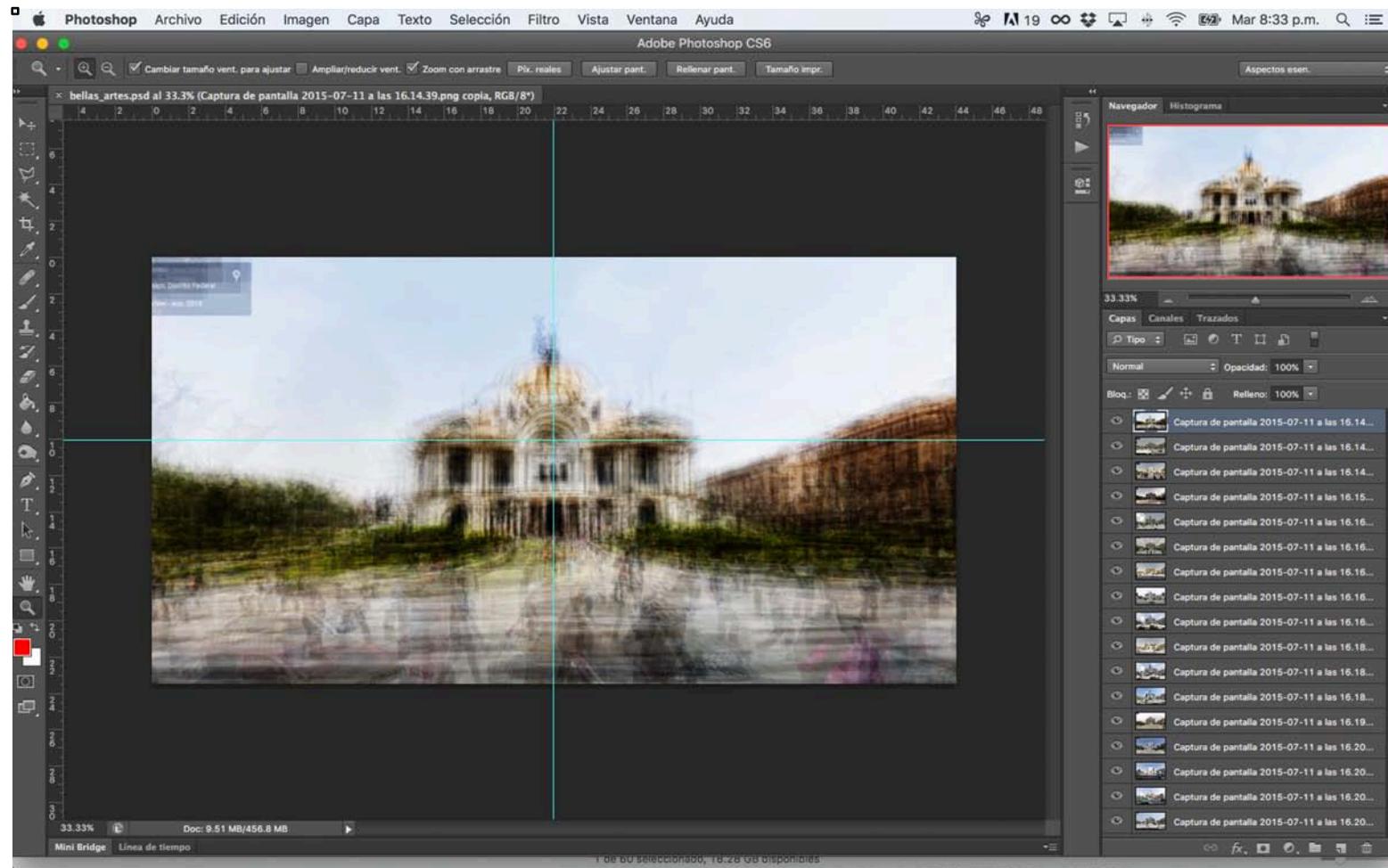


Figura 56. C. Henao, Pantallazo en la computadora, Proceso y acople de imágenes del Palacio Bellas Artes, Serie Postfotografía Ciudad de México.

5 Superposición de imágenes: En fotografía, se denomina superposición de imágenes a la técnica de utilizar una imagen de fondo y colocar encima parte de una segunda imagen o su totalidad. Esto se puede hacer de forma digital con diferente *software*, siendo el más popular Adobe Photoshop. Para realizar este proceso utilicé el *software* de edición de imágenes Photoshop CS6, por su compatibilidad con BridgeCS6, que es otro programa de adobe, que tiene la opción de exportar todas las imágenes y apilarlas en Photoshop, a través de la fusión capas, por medio de la cual se pueden superponer completamente todas la imágenes en un sólo encuadre y se modifican valores como escala, color, opacidad, relleno y se varían los tipos de fusión, hasta lograr el efecto visual deseado.



6 Edición digital: Finalmente se genera un único archivo digital que contiene la suma de todas las imágenes en una sola imagen, sobre esta imagen se realizan ajustes básicos de color y composición por medio del *software* Photoshop y Nik de *Google*, hasta lograr imagen final esperada.

Figura 57. C. Henao, Imagen final “*El Palacio de Bellas Artes*”, digitalizada y producida en computadora Serie Postfotografía Ciudad de México.

3.4 APROPIACIONISMO Y DERECHOS DE AUTOR

La práctica del apropiacionismo, conocido también en las redes digitales como “robo de imágenes” o “apropiación de imágenes”, se presta a polémica no sólo legal sino también ética, asunto que se discute ampliamente en las redes sociales, sin que se pueda tener todavía una certeza que este es un caso cerrado, no existe una frontera clara y visible, a partir de la cual, al traspasarla se esté en una clara violación de los derechos de autor.

En muchos casos la apropiación es básicamente tomar una foto de gran calidad a la obra original, sin retocarla o alterarla, hay que diferenciar sin embargo el robo de imágenes, para ser plagiadas y utilizadas, sin ningún proceso de transformación y apropiadas como de su propia creación, desconociendo al verdadero autor, de las fotografías que son tomadas de una página web y bajadas a un ordenador para ser intervenidas y transformadas en una nueva obra. Las apropiaciones han generado muchos reclamos o discusiones entre autores, usuarios y operadores de servicios de redes digitales, acerca de los derechos de autor (*copyright* en USA) o propiedad intelectual. Los casos más prominentes de demandas se suscitan en USA y Europa, por ser donde los casos legales toman más publicidad y mayores exigencias económicas en las demandas. Considerando que estamos en un mundo globalizado e interconectado por la red, si bien en la mayoría de los países existe regulaciones locales de la propiedad intelectual que incluye las imágenes, esta legislación no

puede ser aplicada en la mayoría de los casos en otros países donde se han traspasado las fronteras invisibles de la red y aprovechado el uso de la imagen por terceros.

La otra situación de la apropiación de imágenes digitales con intervención de la obra se puede observar en la obra de Richard Prince, intervenciones que han sido debatidas en tribunales por demandas en su contra por violación de los derechos de autor, en algunos casos las obras han sufrido una intervención mayor, en otros casos simplemente una nota al pie de texto, como en el reciente caso discutido en junio de 2015, que se ilustra en la figura 58, izquierda la obra original de Fader, a la derecha la obra apropiada por Prince, la cual exhibió como obra original, agregando a la obra de Fader un pie de página: “*La lucha por la tierra no se terminará hasta que uno de los dos no esté*”¹⁰⁷.

107 <http://hyperallergic.com/157548/a-young-artist-debuts-at-gagosian-thanks-to-richard-prince/?email=henao.jorge%40yahoo.com>. Consultado el 15-10 de 2015.



□ "La lucha por la tierra no se terminará hasta que uno de los dos no esté". Pie de página en la foto. Texto original en inglés.

Figura 58. Richard. Prince, *sin título*, 2014. Derecha foto apropiada del original de Sean Fader (izquierda).

¿Está esto permitido?, la respuesta a esta pregunta no es tan sencilla. En el pasado, cuando lo han demandado por violar derechos de autor, se ha dictaminado que su obra es transformativa y por lo tanto se ha creado un nuevo copyright.

"Si lo piensas, en cierta forma ha habido una transformación de cómo lo podrías ver en Instagram a la percepción que puedes tener viéndolo en una galería impresa a gran tamaño", agrega Higgings¹⁰⁸.

Las leyes de derechos de autor en Estados Unidos no han cambiado mucho. "a diferencia es que ahora las imágenes no son de alguien famoso o una gran corporación, sino de personas normales. Y esto es lo que hace que se sienta o se perciba distinto este trabajo de Richard Prince"¹⁰⁹. En Estados Unidos, no se establece una violación a los derechos de autor hasta que un juzgado no lo establezca después de que la persona que se siente agraviada introduzca la demanda. Tomado de BBC Trending, Junio 5 de 2015.

¿Qué hacer?, por lo complicado y lo costoso de atender una demanda penal en los estados Unidos, Fader el autor original de la obra, decidió no demandar, se siente satisfecho que su obra haya sido exhibida en una galería y apropiada por alguien que tiene renombre en las redes sociales. "Las leyes de derechos de autor en Estados Unidos no han cambiado mucho [...] A diferencia es que ahora las imágenes no son de alguien famoso o una gran corporación, sino de personas normales. Y

108 http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/06/150604_richard_prince_foto_instagram_gtg. Consultado el 10-10 de 2015.

109 Ibidem. Consultado el 10-10 de 2015.

esto es lo que hace que se sienta o se perciba distinto este trabajo de Richard Prince”¹¹⁰ (BBC Trending).

En otras imágenes digitales sometidas a la apropiación, pese a ser polémicas, por apropiarse obras de famosos, se nota una intervención de la obra, en muchos casos más elaborada con una transformación de la obra original en una nueva creación, en otras es una sutil intervención con la que ha logrado general polémica. En la figura 59 podemos apreciar la apropiación de la obra original de fotógrafo Patrick Cariou quien ha litigado en contra del trabajo de Prince, quien tomó 30 fotografías del libro *Yes Rasta*, las manipuló y las convirtió en trabajo derivado. Sin embargo, los jueces de la Corte de Apelaciones de Estados Unidos concluyeron que 25 de las 30 obras de Prince eran un trabajo distinto, con una nueva estética que crea y comunica resultados diferentes al trabajo de Cariou.

Otro caso polémico sobre el apropiacionismo y la defensa de los derechos de autor está relacionado con Shepard Fairey, quien utilizó imágenes de la Associated Press (AP), para crear un afiche con la imagen del presidente Obama (*Hope*), usado en la campaña del presidente en el año 2008, la fotografía original fue tomada por Manny García, fotógrafo de AP (Associated Press), durante la campaña de Obama.

110 http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/06/150604_richard_prince_foto_instagram_gtg. Consultado el 10-10 de 2015.

La foto fue portada de Times (figura 60, fotografía de Obama, apropiada por Shepard Fairey).



Figura 59 Obra original de Cariou, *sin título (izq.)* y apropiación de Prince.

La AP denunció que Fairey violó los derechos de autor (copyright), este se defendió, alegando a su favor el fair use, dice haberla encontrado en *Google* y la transforma en el poster símbolo de la campaña de Obama. Casi 2 años después de la existencia del poster, AP le reclama a Fairey tener los derechos sobre la imagen

original y lo amenaza con demandarlo. Fairey decide demandar primero a la AP, por entender que su obra es una transformativa de la original, finalmente Fairey acordó no volver a utilizar jamás para sus trabajos, imagen alguna de la AP sin la debida autorización. Ambos decidieron seguir mercadeando el poster de Hope y compartir las ganancias.



Figura 60. Shepard Fairey. *Hope*, 2008. Foto apropiada del original de Manny García, para desarrollar el afiche de campaña de Obama.

3.4.1 Tipos de Licencia en Derechos de Autor

A nivel de recomendación para quienes trabajan con imágenes en el internet y redes sociales de fotografía, que deseen evitar en lo posible verse inmersos en líos legales derivados de la violación de la propiedad intelectual de una imagen, no se les recomienda el uso de *Google*, donde abundan imágenes que pueden tener restricciones legales como Digital Millenium Copyright Act –DMCA (Derechos de Autor en línea), se recomienda el uso y acceso a imágenes de alta resolución, “libres” de casi todos los derechos de autor, al día de hoy puedes usar algunas web* que proveen estos servicios como:

Creative Commons (es un sitio donde hay de todo, pero muy desorganizado):

Freeimages: (2,5 millones de usuarios y más de 400.000imágenes)

Morguefile(creada en 2004 por los hermanos Connors, ofrece imágenes de alta resolución) :

Intef(Instituto nacional de Tecnologías educativas y de Formación del Profesorado):

CNICE (para fines educativos no lucrativos) Del Ministerio de Educación Español:

PD Photo (miles de fotografías para usar):

*(Páginas web reseñadas en noviembre de 2014)

En cualquier caso, se debe estar siempre atento a las licencias que cada página especifique para las obras que alberga.

El uso legítimo de imágenes en la red sólo describe las condiciones bajo las cuales el material protegido por derecho de autor puede ser usado sin necesidad de permiso. Por lo cual, todo aquel material liberado y sin derecho de autor, es de dominio público y no corresponde aplicar la doctrina del uso legítimo. Las obras de dominio público pueden ser utilizadas para cualquier propósito.

Hay dos tipos de licencia: el **copyright** ©, en el cual la imagen tendrá derechos reservados y no se podrá utilizar bajo ningún concepto y el **copyleft** ☺ en el cual existen varias licencias que permiten usar la imagen bajo algunos requisitos, permitiendo copias y versiones modificadas de libre distribución, exigiendo que los mismos derechos sean preservados en las modificaciones, se usa más en programas informáticos (*software* libre), en obras de arte, cultura, ciencia y cualquier otro trabajo creativo. En las artes se aplica la **Licencia arte libre**, es una copyleft que puede ser aplicada a cualquier obra de arte.

Otra tipo de licencia copyleft, es la licencia **Creative Commons**  que se aplica a materiales ajenos al *software*, son de compartir igual que la licencia de documentación libre (GNU), permiten gestionar el copyright de una obra según los intereses del autor. Sin embargo, el autor de la obra sigue teniendo pleno derecho intelectual sobre ella por el simple hecho de haber sido su creador. Brevemente, Creative Commons permite: reconocimiento de la autoría, limitación de usos comerciales, autorización para la creación de obras derivadas y compartir igualmente.

Otro tipo de licencia copyleft¹¹¹, es el **Fair Use**  o “uso legítimo” o “uso razonable”, es un criterio jurisprudencial desarrollado en el derecho anglosajón, que permite el uso limitado de material protegido sin necesitar permiso del dueño de dichos derechos, por ejemplo para uso académico o informativo. Permite la cita o incorporación, legal y no licenciada de material protegido en un trabajo de otro autor, bajo el requerimiento de cumplir cuatro condiciones:

- El propósito y el carácter del uso en disputa;
- La naturaleza de la obra protegida con derechos de autor;
- La importancia de la parte utilizada en relación con la obra en total, y
- El efecto de dicho uso en el mercado sobre el valor de la obra protegida con derechos de autor.

El **uso razonable** es considerado una de las excepciones a los derechos exclusivos de un autor sobre sus obras. En general, se considera uso razonable la utilización de una obra con propósitos de crítica, realización de comentarios descriptivos, noticias, enseñanza e investigación.

Para decidir si el uso de una obra es razonable, también se toman en cuenta algunos otros factores:

¹¹¹ <https://creativecommons.org/licenses/by/2.5/legalcode>. Consultada el 6-5-2015.

Si el uso es sin fin de lucro y educativo, o si es comercial; la porción del trabajo utilizada;

El efecto de ese uso sobre el mercado potencial o el valor del trabajo protegido.

Existen organismos que luchan por la protección de los derechos de autor, como la **OMPI** Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, que entró en vigor en 1970, también existe una organización sin ánimo de lucro llamada **Creative Commons**, que ha definido diferentes modelos de licencias para regular los derechos de autor sobre una obra. Con una licencia **Creative Commons** se mantiene sus derechos de autor, y permite a otras personas copiar, distribuir la obra, siempre y cuando se reconozca la correspondiente autoría y solamente bajo las condiciones que especifique la licencia.

¿Cuál es el problema con que se descarguen imágenes de Commons con fines que no sean educativos? Por eso se exige que sean libres, para que puedan ser usadas para cualquier fin. No es un riesgo, es una ventaja: preferimos que sea así. Para que una imagen "fair use" se convierta en una imagen libre y pueda subirse a Commons, basta con que el propietario o propietarios del copyright la cedan al dominio público o la pongan bajo una licencia libre que permita modificaciones y su uso comercial (normalmente, la GFDL o las versiones de Creative Commons que permite modificaciones y uso comercial).

3.4.2 Convenios internacionales

Existe una organización internacional, que pertenece a las Naciones Unidas, es una agencia especializada en la promoción y el uso de la propiedad intelectual, conocida como la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual OMPI, que protege los derechos de propiedad intelectual y derechos de autor. En el seno de esta organización se agrupan 100 países de los cinco continentes, entre los cuales se pueden mencionar USA, Europa, China y Latinoamérica entre otros. La página oficial del organismo es [h.:/www.wipo.int/](http://www.wipo.int/).

En el caso de derechos de autor para obras artísticas que incluyen las fotografías, tenemos el convenio de Berna para protección de obras literarias y artísticas y el tratado de derechos de autor, que brevemente expondremos enseguida.

3.4.3 Convenio de Berna para la protección de obras literarias y artísticas.

El Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas de 1886, enmendado el 28 de septiembre de 1979, establece: Artículo primero.- Constitución de una Unión. Los países a los cuales se aplica el presente Convenio están constituidos en Unión para la protección de los derechos de los autores sobre sus obras literarias y artísticas. (**Nota. México ha suscrito la ratificación al tratado el 18 de mayo de 2000 y en vigor desde marzo de 2002**)

Artículo Segundo.-Obras protegidas: 1. « Obras literarias y artísticas »; 2. Posibilidad de exigir la fijación; 3. Obras derivadas;4. Textos oficiales; 5. Colecciones; 6.

Obligación de proteger; beneficiarios de la protección; 7. Obras de artes aplicadas y dibujos y modelos industriales; 8. Noticias

Artículo Séptimo.-Vigencia de la protección:1. En general; 2. Respecto de las obras cinematográficas; 3. Respecto de las obras anónimas o seudónimas; 4. Respecto de las obras fotográficas y las artes aplicadas; 5. Fecha de partida para calcular los plazos; 6. Plazos superiores; 7. Plazos menos extensos; 8. Legislación aplicable; « cotejo » de plazos.

Numeral 1) La protección concedida por el presente Convenio se extenderá durante la vida del autor y cincuenta años después de su muerte.

Numeral 4) Queda reservada a las legislaciones de los países de la Unión la facultad de establecer el plazo de protección para las obras fotográficas y para las artes aplicadas, protegidas como obras artísticas; sin embargo, este plazo no podrá ser inferior a un periodo de veinticinco años contados desde la realización de tales obras.

3.4.4 Tratado de Derecho de Autor –WCT

El Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT), 1996 establece entre otros artículos a resaltar: Artículo 2 Ámbito de la protección del derecho de autor. **La protección del derecho de autor abarcará las expresiones pero no las ideas, procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí.**

Artículo 8 Derecho de comunicación al público. Sin perjuicio de lo previsto en los Artículos 11.1)ii), 11bis.1)i) y ii), 11ter,1)ii), 14.1)ii) y 14bis.1) del Convenio de Berna, los autores de obras literarias y artísticas gozarán del derecho exclusivo de autorizar cualquier comunicación al público de sus obras por medios alámbricos o inalámbricos, comprendida la puesta a disposición del público de sus obras, de tal forma que los miembros del público puedan acceder a estas obras desde el lugar y en el momento que cada uno de ellos elija.

Artículo 9 Duración de la protección para las obras fotográficas. Respecto de las obras fotográficas, las Partes Contratantes no aplicarán las disposiciones del Artículo 7.4) del Convenio de Berna (Nota se refiere a los 25 años mínimo que fija el tratado de Berna, en consecuencia, se podrá fijar plazos mayores o menores). La protección del derecho de autor abarcará las expresiones pero no las ideas, procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí.

Artículo 10. Limitaciones y excepciones.

(1) Las Partes Contratantes podrán prever, en sus legislaciones nacionales, limitaciones o excepciones impuestas a los derechos concedidos a los autores de obras literarias y artísticas en virtud del presente Tratado en ciertos casos especiales que no atenten a la explotación normal de la obra ni causen un perjuicio injustificado a los intereses legítimos del autor.

(2) Al aplicar el Convenio de Berna, las Partes Contratantes restringirán cualquier limitación o excepción impuesta a los derechos previstos en dicho Convenio a ciertos casos especiales que no atenten a la explotación normal de la obra ni causen un perjuicio injustificado a los intereses legítimos del autor.

La OMPI tiene una página en *Flickr*, YouTube, Twitter, Scribd y *Facebook*, donde comparte fotografías de la organización, todas marcadas al pie de foto con el rotulo de propiedad intelectual de la WIPO.

3.4.5 Normas de comportamiento y propiedad intelectual en las redes sociales

Las páginas de todas las redes sociales como *Google*, Yahoo, Twitter, *Flickr*, Instagram entre otras, establecen unas normas de conducta para los usuarios de la comunidad suscrita al servicio en cualquier lugar del planeta, estos usuarios quedan sujetos a una legislación sobre propiedad intelectual, que corresponde a la local donde está radicada la agencia principal (generalmente Estados Unidos) y algunos servidores en Europa y Asia y no a la que rige en el país del usuario inscrito; esos países puede estar suscritos y haber ratificado normas sobre propiedad intelectual de la OMPI.

Las normas de uso de la comunidad de *Flickr*, una de las principales redes sociales usadas por los fotógrafos y amantes de la fotografía, se resume en seguida, la norma completa puede ser consultada directamente en la página social de *Flickr*:

- Coloca un enlace a *Flickr* cuando publiques tu contenido de *Flickr* en otro lugar.
- No cargues cosas que no sean tuyas.
- No te olvides de los niños (se aplica censura a fotos inapropiadas)
- No muestres desnudez.
- Señala e informa de contenido inapropiado.
- Infracción de derechos de autor (reporta si observas imágenes que han violado el derecho de autor).

En general todas las redes sociales comparten estos criterios, en casos en que se presentan infracciones al uso de la red, estos proceden a cancelar la cuenta del usuario. La norma es de carácter preventivo e informativo, si alguien llegase a violarlas, puede estar afrontando una acción legal ante un Juez en Estados Unidos o Europa.

CONCLUSIONES

1. Partiendo del Decálogo Postfotográfico propuesto por Joan Fontcuberta y que se presenta en este trabajo en el Capítulo III (pág. 48-49), podemos establecer un nuevo campo de análisis y producción de la fotografía digital en la actualidad, por cuanto a través de la valoración de esta propuesta, surgen nuevas prácticas en el campo de la fotografía, que expanden el concepto de autoría, obra, conceptualización, idea, intercambio social, y amplia circulación de las imágenes en redes amplias por medio de la web, donde se privilegian prácticas apropiacionistas, de recirculación y reciclaje de imágenes. Son nuevas posibilidades visuales que se abren a todos los fotógrafos, en especial a los jóvenes, y a todos los que les interese y motive experimentar con nuevas propuestas fotográficas, que surgen en medio de una interconexión global a partir de los nuevos procesos artísticos desarrollados en el contexto de la web 2.0 y de la llamada fotografía 2.0 .
2. Desde el punto de vista autoral, la serie *Postales Postfotográficas Ciudad de México*, elaborada para este trabajo, generan una reflexión directa sobre el concepto tradicional de autor, asociado a la idea de originalidad y auten-

ticidad como sugiere Benjamín (1936). La obra producida parte de los postulados de la postfotografía haciendo uso de la apropiación y el reciclaje de imágenes, donde se cuestiona ¿Quién es el autor? (la respuesta en este caso, Camilo Henao) quien se ha apropiado de las imágenes de la Ciudad de México y ha producido las imágenes fruto de este trabajo, prescribiéndoles un sentido nuevo a la obra, pero que comparte la coautoría con quien realizó la fotografía inicial o base del trabajo, en este caso con la compañía *Google* que generó las imágenes de la ciudad de México, de las cuales me he apropiado y también todo el equipo a bordo de los carros de *Google* que recorren con una cámara fotográfica panorámica toda la ciudad, registrando miles de imágenes y con todos los operadores que suben y procesan las imágenes disponibles en la aplicación *Google Street view*, y finalmente por el público que terminará apropiándose del trabajo y brindando su propio significado a dichas imágenes.

Una vez circulando estas nuevas imágenes en las redes sociales, se multiplicaran repetida e indefinidamente y terminará con el tiempo por perderse el concepto de autoría, prevaleciendo sólo la imagen. En este sentido la autoría concuerda con el planteamiento de Fontcuberta, que manifiesta que los modelos de autoría están en la coautoría, la creación colaborativa, la interactividad, los anonimatos estratégicos y las obras huérfanas.

3. Basado en la premisa de que el fotógrafo en la era postfotográfica ya no depende únicamente de la cámara fotográfica, para realizar su obra, puede aprovechar el uso de cámaras remotas (satelitales, de vigilancia, webcams entre otras) que emiten imágenes en directo disponibles en la web, como también la captura de infinidad de imágenes que circulan en internet en todas las redes sociales. Así fue como a través de la apropiación de imágenes de la Ciudad de México montadas en la web por *Google Street View*, como se realizó sin cámara fotográfica la serie *Postales Postfotográficas Ciudad de México*, demostrando de esta manera, la posibilidad de realizar trabajos fotográficos, *sin una cámara al hombro*.
4. La fotografía en la era digital y en las redes sociales, ha experimentado un cambio y renovación respecto a cómo la conocíamos en la era análoga. ¿Este cambio es una fuerza desestabilizadora o renovadora? Podemos afirmar que renovadora, apoyándonos en la postura de Pedro Meyer, un visionario de los cambios y transformaciones de la fotografía digital, donde él asume que estos cambios renovadores hay que tomarlos de inmediato, y acelerar de inmediato su introducción, para que evolucionen y generen renovaciones al universo fotográfico actual.

Por el contrario, otras personas temen a estas transformaciones aceleradas que conmocionan el mundo de la fotografía y la consideran una fuerza des-

estabilizadora de la fotografía, como es el caso de las prácticas fotográficas que Fontcuberta llama Postfotografía. Personalmente pienso infundadas estos temores, puesto que estas prácticas Postfotográficas ofrecen todo un mundo de posibilidades por explorar tanto en lo teórico, como en lo académico y la práctica, nunca antes a lo largo de la historia de la fotografía, esta ha estado tan ampliamente disponible a todo el mundo y en todos los medios sociales, y tan accesible su práctica como hoy en día, lo que la enriquece por los aportes que recibe de todas partes. Es posible que sea necesario decantar y depurar en su gran mayoría parte de esos aportes, pero del volumen tan infinito de imágenes y contenidos, así como de las discusiones surgidos a su alrededor en todos los medios masivos de comunicación, que siempre el balance final será *más ganancia y renovación* a favor de la fotografía digital.

Que la fotografía analógica llegó a su fin? Quienes consideran que la fotografía analógica ha cumplido un ciclo y tiende a desaparecer, les falta visión, es posible que se la mire como algo obsoleto y del pasado (algo similar a los tornamesas o tocadiscos, desaparecidos y hoy día vueltos a renovar por la tecnología digital y la añoranza hoy día de los jóvenes por estos dispositivos del pasado). Por eso mi apreciación es que la fotografía analógica se viene enriqueciendo y renovando a partir de la fotografía digital y la *web 2.0*, aumentando sus posibilidades por medio de la digitalización del negati-

vo e imágenes en cualquier medio físico, editando y pos produciendo las imágenes físicas en digitales, por medio de aplicaciones desarrolladas para medios digitales. Así mismo hay una proliferación de grupos especializados en las redes sociales que reivindican y promueven la fotografía analógica por su valor estético, estos movimientos han hecho eco en empresas que volvieron a fabricar equipos y películas para fotografía analógica como es el caso de *The Impossible Project*¹¹², *Lomography*¹¹³ y *Kono!*¹¹⁴ entre otros tantos. Así mismo la fotografía analógica ha sido fundamental en el desarrollo de aplicaciones y *software* de imagen digital, que retoman los valores técnicos y estéticos de antaño, que emulan en la imagen digital características como el grano, formato y color de la película, así como el *look* y *bokeh* de las ópticas analógicas. Por lo que podemos concluir que ambas tecnologías la analógica y la digital, en la actualidad pueden coexistir y complementarse.

5. Como consecuencia del auge de la fotografía digital, por parte de la industria su desarrollo se ha centrado principalmente en el avance tecnológico de la cámara, orientada más al smartphone y aplicaciones para dispositivos

112 <https://www.the-impossible-project.com> Consultado el 6-10-2015.

113 <http://www.lomography.com> Consultado el 6-10-2015.

114 <http://reanimatedfilm.com> Consultado el 6-10-2015.

móviles, una industria que genera millonarias ganancias debido a la práctica fotográfica masiva de la actualidad. “Hoy todos somos fotógrafos” refiere Pedro Meyer en referencia a los millones de personas que en la actualidad producen imágenes en todo el mundo.

El fotógrafo profesional con una formación académica debe tener la posibilidad de estudiar los diferentes aspectos de la fotografía analógica y digital, que enriquezcan su bagaje teórico y práctico, la Academia siempre debe tener su referente en la fotografía analógica, que ha sido la que ha brindado todo el soporte sobre la cual se ha montado la fotografía digital, que puede autónomamente hoy día escoger y trazar su propio camino, pero un profesional de la fotografía, debe tener fuertes bases teóricas y prácticas en la fotografía analógica (pensando en sentido contrario a lo que expone Meyer, que considera que ya no se debe enseñar la fotografía analógica). Por tanto considero necesario que las Academias de Artes dedicadas a la enseñanza de la fotografía, asuman una posición abierta a la formación integral del fotógrafo, teniendo en cuenta los cambios que se vienen dando actualmente con la fotografía digital, promoviendo el estudio de los nuevos fenómenos que rodean la producción, posproducción y circulación de la imagen en la era digital y las redes sociales.

6. El apropiacionismo ha estado presente a lo largo de toda la historia del arte, sin embargo la apropiación de obras fotográficas siempre ha generado polémica por el valor autoral de las imágenes. En la era postfotográfica el uso y apropiación de imágenes es parte importante del planteamiento y desarrollo de las propuestas de los artistas incluyendo los fotógrafos. Así como Zigmund Baugman planteó un tiempo líquido, podemos hablar también de una fotografía líquida, que fluye en un medio prácticamente infinito como el internet, donde las imágenes se comparten, multiplican y diluyen, propiciando la pérdida del valor autoral. Considero entonces que la *apropiación de imágenes* con fines artísticos es válida, y debe ser aceptada y reconocida como otra práctica más en la producción de imágenes a partir del contenido que circula en la web. Cabe señalar que el tema legal por derechos de autor no se ha actualizado en la mayoría de países y existe un gran vacío que genera ambigüedades y contradicciones dando cabida a cuestionamientos, por lo que el apropiacionismo deberá manejarse dentro del contexto legal en cada país, aunque hay que considerar que siempre habrá vanguardistas que afrenten las normas, buscando que estas se ajusten a las nuevas realidades.
7. El reciclaje de imágenes en la era digital, cobra sentido en la postfotografía, que fundamenta su planteamiento en el reuso de imágenes, entre los millones de imágenes diarias que se acumulan en la web, “La hiper-abundancia cede paso a la acumulación y al olvido, quizás también a la amnesia, parece

sólo interesarnos recordar un presente continuo, parece ser que estamos cada vez más instalados en una especie de memoria del tiempo real, si es que esto pueda existir. Algo así como ver para olvidar” (J. Bañuelos y F, Mata p. 12).

De estos millones de imágenes que se producen diariamente, más del 90% serán en poco tiempo efímeras y olvidadas, ya no estarán a la vista sino relegadas a espacios virtuales y físicos dentro de servidores web que las archivarán, por lo tanto es loable hablar del reciclaje de imágenes y la posibilidad de elaborar nuevas propuestas artísticas a través de esta práctica. Teniendo en cuenta el concepto de reciclaje, en este trabajo se han estudiado diferentes posibilidades de reutilizar imágenes alojadas en la web, empleando las imágenes de archivo del programa de *Google Street View*, que ya no se ven directamente en la plataforma porque son remplazadas periódicamente por imágenes más recientes. De esta manera se ha reciclado material visual utilizado para producir con el mismo la serie *Postales Postfotográficas Ciudad de México*, brindándoles un nuevo valor estético a las imágenes resultantes.

8. Finalmente este trabajo ha querido aportar a la Academia la discusión abierta acerca de la apropiación, el reuso y el reciclaje de imágenes, moti-

vando a que muchos de mis compañeros continúen profundizando y produciendo en esta línea en sus trabajos académicos y personales.

Respecto de la obra fotográfica realizada *Postales Postfotográficas Ciudad de México*, su ejecución me permitió desarrollar la apropiación y reciclaje de imágenes, para finalmente producir una obra que superponiendo muchas imágenes las sintetiza en una sola imagen de cada punto de referencia, de esos lugares que icónicamente han sido ampliamente usados en diferentes series postales de la Ciudad de México a lo largo de su historia. La obra producida resume en gran parte los aportes que la Academia me ha brindado a lo largo de mi formación, imprimiéndole a la obra un carácter estético de impresionismo, esa foto-composición impresionista lograda, es un género que tiene actualmente representantes destacados, entre otros Ken Kitano (Japón), Jason Salavon (Estados Unidos de America), Krzysztof Pruszkowski (Polonia), Antonio Torralba (España) , Corinne Vionnet (Franco-Suiza), Matt Molloy (Cánada), en México no tiene aún eses estilo de fotografía una representación, siendo este uno de los primeros trabajos conocidos en esa línea.

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Penelope Umbrico, <i>Suns (From Sunsets) from Flickr. 2006</i> , Collague Digital.3	Figura 13. Laura Castañeda <i>Serie Remedios, 2014</i> , Fotografía digital. Tomada del libro <i>Dispositivos móviles</i> 30
Figura 2. Sherrie Levine, <i>After Walker Evans, 1979</i>4	Figura 14. Laís Pontes, <i>Serie Born Nowhere, 2011</i> 31
Figura 3. Kasimir Mathalas, <i>La Fotográfica # Digipovera, s.f.</i>5	Figura 15. Lais Pontes, <i>Born Nowhere Proyect, 2011</i> , 34
Figura 4. Francesco Romoli, <i>Death&Rebirth</i> , serie “artificial intelligence”, s.f.7	Figura 16. Imagen tomada del Facebook, 2015. de MicolHebron 39
Figura 5. Cámara <i>Brownie</i> de Kodak, 1900.....9	Figura 17. Imágenes de # <i>FreeTheNipple, 2015</i> , tomada de Facebook. 39
Figura 6. M. Wolf, <i>A series of unfortunate event, 2009</i>12	Figura 18. Imágenes de # <i>FreeTheNipple, 2015</i> , tomada de Facebook. 39
Figura 7. NBC News, <i>sin título</i> , Imagen en la Plaza de San Pedro-Roma,16	Figura 19. By Fatcatart, <i>Mona Lisa - Da Vinci</i> , y <i>La clase de danza</i> 42
Figura 8. Imagen de celulares en la plaza de San Pedro, 201316	Figura 20. Robert Smith. <i>Selfie</i> de Obama, Cameron y 44
Figura 9. Imagen de Light Phone, 2015.18	Figura 21. Poster del Manifiesto de la exposición, <i>From Here On</i> , Arles-Francia, 2011 46
Figura 10. J. Fontcuberta, <i>A través del Espejo, 2010</i> , <i>reflectograma</i>20	Figura 22. Kevin Weir, <i>French 42 cm gun</i> , Imágenes “congeladas” de la 54
Figura 11 Michael Koralewski, <i>sin título, 2015</i>24	Figura 23. <i>Las Meninas</i> de Velásquez Versus <i>las Meninas</i> de Picasso..... 55
Figura 12 Davide Capponi, <i>The waiting-14, 2012</i> . Fotografía realizada con celular iphone.25	Figura 24. Joachim Schmid, <i>Statics (invitation cards for art exhibitions), 1996</i> 59
	Figura 25. Joachim Schmid, <i>Photogenetic Drafts #4 y #8, (1991)</i> 60

Figura 26 Jeff Wall, <i>El cuarto destruido</i> , 1978, fotografía digital. Versus Eugene Delacroix, <i>la muerte de Sardanapulus</i> , 1827.....	61	Figura 39 Camilo Henao, fotografía digital de <i>Santa Fé</i> , Ciudad de México, 2015. Tomada de cámara en vivo.	73
Figura 27 Jeff Wall, <i>Una repentina ráfaga de viento</i> , (después de Hokusai), 1993, fotografía digital. Versus Kokusai, <i>A sudden gust of wind</i> , 1832.	61	Figura 40. Portada de la revista Marie Claire de <i>Britney Spear</i> , 2006. (Original y foto retocada con photoshop).	74
Figura 28. Pedro Meyer, <i>Todos somos palomas</i> ,.....	63	Figura 41 Biblioteca Nacional. Editada por Ruhland & Ahlschier. Fotografía de Wilhelm Khalo, 1904.....	76
Figura 29. Pedro Meyer, <i>Piloto Bangladesí sobre Tokio</i> ,	63	Figura 42. Camilo Henao, <i>Monumento del Ángel de la Independencia “El Ángel”</i> . Postfotografía editada.....	78
Figura 30. Pedro Meyer, <i>Féretro americano</i> , 2006.	64	Figura 43 Camilo Henao, <i>Fuente de la “Diana Cazadora</i> , Postfotografía editada	79
Figura 31. Dennis Ziliotto, <i>serie Love is ...blind</i> , 2010. Fotografía bizarra.	65	Figura 44. Camilo Henao, <i>Palacio de Bellas Artes</i> . Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.....	80
Figura 32 Michael Mandiberg, <i>Untitled</i> , 2001.....	66	Figura 45. Camilo Henao, <i>Museo Soumaya</i> , Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.....	81
Figura 33. Philip Schuette, de la serie <i>Serendigraphy</i> (2013).	68	Figura 46. Camilo Henao, <i>Rueda de Chapultepec</i> , Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.....	82
Figura 34. Joan Fontcuberta , <i>Ozono</i> (2006), de la serie <i>Googlegramas</i>	69	Figura 47. Camilo Henao, <i>Torres Satélite</i> , Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.....	83
Figura 35. Doug Rickard, <i># 83.016417, Detroit, MI</i> , 2009.	69		
Figura 36. Clement Villa, <i>Redmon</i> , 2010. Fotografía digital captada de <i>Google earth</i>	70		
Figura 37. Andreas Gursky, <i>Ocean I</i> , 2010. Fotografía tomada de Google earth.....	71		
Figura 38. Jon Rafman, <i>Sin título</i> , 2014. Serie 9-eyes. <i>Screenshot</i>	72		

Figura 48. Camilo Henao, *Escultura cabeza de caballo “El Caballito”*, Postfotografía editada y producida84

Figura 49. Camilo Henao, *Monumento a la Revolución*. Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.....85

Figura 50. Camilo Henao, *Hemiciclo a Juárez*, Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.....86

Figura 51. Camilo Henao, *Torre World Trade Cente*, Postfotografía editada y producida en computadora, 2015.....87

Figura 52 . C. Henao, Plano de Ubicación de imagen *Palacio Bellas Artes*.....88

Figura 53. C. Henao, vista *Googleee Street view* del *Palacio de Bellas Artes*, Selección y edición en computadora de la imagen. Serie Postfotografía Ciudad de México.89

Figura 54. C. Henao, pantallazo de *Palacio Bellas Artes*, Apropiación de varias imágenes en la web, capturadas con la computadora. Serie Postfotografía Ciudad de México.90

Figura 55. C. Henao, Proceso edicion imágenes del *Palacio Bellas Artes*, tomadas de *Google Street view*,.....91

Figura 56. C. Henao, Pantallazo en la computadora, Proceso y acople de.....92

Figura 57. C. Henao, Imagen final *“El Palacio de Bellas Artes”*, digitalizada y producida en93

Figura 58. Richard. Prince, *sin título*, 2014. Derecha foto apropiada del original de Sean Fader (izquierda)..... 95

Figura 59 Obra de Cariou, *sin titulo*, y apropiación de Prince 96

Figura 60. Shepard Fairey. *Hope*, 2008. Foto apropiada del original de Manny García, para desarrollar el afiche de campaña de Obama..... 97

BIBLIOGRAFÍA

Bañuelos, Jacob y Mata, Francisco. *Fotografía y dispositivos móviles. Escenario de un nuevo paradigma visual.* Colección Humanidades Digitales. Tecnológico de Monterrey. México, 2014.

Brea José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artística y dispositivos neomediales.* Edit. Centro de Arte de Salamanca, Salamanca, 2002

Ibid.. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, E-image.* Akal Estudios Visuales, Madrid, 2010.

Colorado Nates, Oscar. *Fotografía 3.0 Y después de la postfografía ¿Qué?.* Editorial Universidad Panamericana, México, 2015.

Ibid. *Postfografía, adaptación del libro Fotografía 3.0 Y después de la postfografía ¿Qué?.* Editorial Universidad Panamericana, México, 2014

Chéroux Clément . *Breve historia del error fotográfico.* Serie 2. Ediciones Ve S.A. De C.V. Coedición Consejo Nacional para la cultura y las artes, 2009. Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección de literatura, CU; Fundación Televisa. México 2009.

Chéroux Clément. *La Fotografía Vernácula.* Serie 8. Ediciones Ve S.A. De C.V. México 2014.

Chevrier Jean-Francois. *La fotografía entre las bellas artes y los medios de comunicación.* Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2007.

Crespo, José (Coordinador del Colectivo de Investigadores). *Discursos sobre arte digital.* Edita grupo de investigación Eumed.net. Universidad de Málaga (UMA), España, 2012.

Fontcuberta, Joan. *La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía.* Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2010.

Frizot Michel. *El imaginario fotográfico.* Serie 1. Ediciones Ve S. A. De C.V.; Coedición Consejo Nacional para la cultura y las artes, 2009; Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección de literatura, CU, 2009; Fundación Televisa. México 2009.

Furió Vita, Dolores. *Apropiacionismo de imágenes, found footage.* Universitat Politècnica de Valencia, 2014, España.

Martín Prada, Juan. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales.* Ediciones Alkal, S.A., 2012, Madrid.

Mirzoeff, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual.* Editorial Paidós, España, 2002.

Ritchin, Fred. *Después de la fotografía.* Serie 4. Ediciones Ve S. A. de C.V., 2010; Coedición Fundación Televisa, 2009. México

Sontag, Susan. *Sobre la fotografía.* Editorial Random House Mondadori, Barcelona, 2008.

Wall, Jeff. *Fotografía e inteligencia líquida.* Editorial Gili, SL. España. 2007.

FUENTES DE CONSULTA DOCUMENTOS EN INTERNET

(Libros, Artículos, revistas, reportajes y documentos en la web)

Ávila Sonia, *La fotografía llegó a su disolución: Joan Fontcuberta.* Disponible en <http://www.excelsior.com.mx/comunidad/2013/07/01/906695> Consultada el 25 de octubre de 2014

Brea José Luis, *Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia.* Disponible en <http://www.accpar.org/numero5/imagen.htm> Consultada el 20 de julio de 2014

Bula, Hernan E. *Entre pliegues: Multidimensionalidad, apropiación y reciclaje de la memoria en una propuesta de instalación audiovisual.* Trabajo de grado (Master). Universidad Politécnica de Valencia. Fac. de Bellas Artes, 2010. España.

Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/institucion/424/tesis>. Consultado el 10-9 de 2015.

Cabalet, J. Y Castelo, Luis. *Breve historia de la fotografía digital.* En <http://www.fotografia.ecaths.com/textos/> . Consultado el 6.5 de 2015.

Cloe Masotta. *La postfotografía según Joan Fontcuberta.* Disponible en <http://www.blogsandocs.com/?p=5175> Consultada el 15 de agosto de 2014

Coppel Eugenia, *Ahora se llama «Postfotografía».* Disponible en <http://www.elmundo.es/cultura/2014/06/05/538f5071268e3eb25a8b458b.html> Consultada el 10 de julio de 2014

Fontcubertat, Joan. *A través del espejo.* Disponible en http://www.banrepcultural.org/sites/default/files/pagina/87475/Guia_Fontcuberta.pdf. Consultado el 6-0 de 2015.

Fontcuberta Joan, *Por un manifiesto posfotográfico*. Disponible en <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html> Consultada el 15 de junio de 2014

From Here On (*A partir de ahora*). *La postfotografía en la era de internet y de la telefonía móvil*. Manifiesto y dossier de la exposición producida por Les Rencontres Internationales de la Photographie en Arles (Francia) y Arts Santa Monica de Barcelona. Curaduría de Joan Fontcuberta con la colaboración de Joachim Schmid, Martin Parr, Clement Cheroux, Erik Kessels. Francia, Julio de 2011. Disponible en: https://www.rencontres-arles.com/C.aspx?VP3=CMS3&VF=ARL_7. Consultado el 22 de agosto de 2015.

García Jiménez Laura, *Exposición afterpost*. Disponible en <http://basespostfotografía.blogspot.mx/> Consultada el 20 de septiembre de 2014

Gonzalo Pilar, *Crucifixión y criogenización en la postfotografía contemporánea*. Disponible en <https://sites.Google.com/a/fulbrightmail.org/pilar-gonzalo/publicaciones/crucifixion-y-criogenizacion-en-la-postfotografia-contemporanea> Consultada el 5 de junio de 2014

Guattari, Félix. *Hacia una era post-media*. Disponible en: <http://estafeta-gabrielpulecio.blogspot.mx/2007/10/la-cuestin-de-la-cuestin-felix-guattari.html>. Marzo 1992. Consultado el 6 de Julio de 2015.

Hollingsworth, Jack. *Art of Mob. iPhoneography and other mobile potography*. <http://artofmob.blogspot.com.co/>. Consultado el 3 de agosto de 2015.

Islas, Octavio y Ricaurte, Paola (Coordinadores). *Investigar las redes sociales. Comunicación total en la sociedad de la ubicuidad*. Editorial Razón y Palabra, 1ª ed. México, 2013. Tecnológico de Monterrey. http://www.razonypalabra.org.mx/Libro_IRS/InvestigarRedesSociales.pdf. Consultado el 5 de septiembre de 2015.

Penelope Umbrico, *Aperture, : Photographs*. Disponible en <http://aperture.org/shop/books/penelope-umbrico-photographs-2636#sthash.zKU9V30B.dpuf> Consultada el 20 julio de 2015

Santa Mònica Arts. *Descubrir la Post-Fotografía*. Disponible en <http://www.shookdown.es/2013/03/19/descubrir-la-postfotografia-en-arts-santa-monica/> Consultada el 12 de agosto de 2014