



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

TRANSFIGURACIONES FOTOGRÁFICAS:
LA IMAGEN ENTRE EL CÓDIGO Y LO DIGITAL

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
EDGAR EDAIN TUFÍÑO GUTIERREZ

DIRECTORA DE TESINA:
MAESTRA GALE ANN LYNN GLYNN

MÉXICO/CDMX/2018



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.

*Para mi madre Elvira
y mis hermanos Javier y Oscar*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	10
-------------------	----

CAPÍTULO I: VIRTUALIDAD Y FOTOGRAFÍA

I.1.- La imagen virtual y la imagen fotográfica.....	16
I.2.- Encuentros y bifurcaciones entre lo virtual y lo fotográfico.....	25
I.3.- La Simulación.....	27
I.4.- Simulacros y fotografía.....	30

CAPÍTULO II: HACIA UNA CULTURA DIGITAL

II.1.- Imágenes digitales.....	37
II.2.- La emergencia de las imágenes en la cultura digital.....	40
II.3.- Cultura digital en la ciudad.....	44
II.4.- Interacciones entre lo virtual y lo fotográfico en la cultura digital.....	47

CAPÍTULO III: EL CIBERESPACIO

III.1.- Individuo y colectividad en el ciberespacio.....	53
III.2.- Las redes sociales: Entre lo público y privado.....	56
III.3.- La imagen fotográfica en el ciberespacio.....	60
III.4.- Noción de autor y coautor.....	63
III.5.- La imagen fotográfica abierta.....	67

CAPÍTULO IV: LA ENCRIPCIÓN COMO RESPUESTA A LO VIRTUAL

IV.1.- Transgresiones a la representación fotográfica.....	71
IV.2.- Código, encriptación digital e imagen fotográfica.....	77
IV.3.- Códigos QR.....	82
IV.4.- Bloqueos tecnológicos.....	84

PROYECTO PLÁSTICO

A) Transfiguraciones Fotográficas.....	89
B) Descripción de proyecto.....	91
C) Sobre las imágenes.....	96
D) Obra.....	118

CONCLUSIÓN	141
-------------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	145
---------------------------	-----

INTRODUCCIÓN

La idea fundamental que se plantea en la siguiente tesina es la referente al papel que tiene la imagen fotográfica en relación al medio digital. Se han realizado distintos debates sobre la transformación que ha sufrido la imagen fotográfica a partir de su digitalización. Un cambio que ha experimentado es verse sujeta a la masificación o sobreabundancia, debido en gran medida a las cámaras fotográficas digitales, los teléfonos inteligentes, las tablets, así como la posibilidad de producir, editar y manipular la imagen a través de programas de retoque o postproducción digital —que son accesibles para la mayoría de la gente— además de esto debemos sumar la facilidad de compartir una imagen por medio de internet. Desde finales de los ochenta y principios de los noventa se comenzó hablar de la muerte de la fotografía debido a la interacción que existe entre lo fotográfico y lo digital; con la digitalización de la imagen fotográfica se dio lugar a que ya no se hable de fotografía como tal, sino de *postfotografía*. Como se verá en esta tesina, este término ha planteado nuevas problemáticas que giran en torno a la fotografía contemporánea.

Al estudiar y observar la relación: fotografía/medio digital, y cuestionar ¿cómo es que este binomio se entrelaza y afecta a la imagen fotográfica, la imagen digital, y la virtual? trajo como resultado entender que la forma en que producimos, mostramos y compartimos las imágenes fotográficas ha cambiado en definitiva. La mayoría de las imágenes fotográficas se crean por medios digitales, su difusión y consumo se realizan por medio de internet, el cual ha marcado un antes y un después en la forma de entender a la imagen. El internet ha originado el acceso a un espacio virtual para la difusión de las imágenes

digitales, este espacio recibe el nombre de *ciberespacio*. Las imágenes fotográficas digitales son capaces de habitar este espacio virtual, teniendo como consecuencia que las veinticuatro horas del día podamos contar con imágenes. La superabundancia de la imagen, es ocasionada por la facilidad que se tiene para tomar una fotografía por medio de los celulares. Al ser estos accesibles, fáciles de utilizar y contar con la posibilidad de conectarse a internet desde cualquier punto, han encaminado a las personas a volverse productoras de imágenes. El exceso de imágenes con las que contamos hoy en día, cuestiona si la fotografía aún tiene más por ofrecernos en el contexto donde lo que más sobran son imágenes fotográficas.

Derivado de esta situación, la fotografía se ha visto transformada; ya no se limita solamente a los temas clásicos como: reportaje, documental, paisaje, retrato, publicidad, moda, arte, etc. Estos temas han sido desplazados por la cotidianidad, por el desvanecimiento de los límites de la fotografía entre las diferentes disciplinas, con lo cual, se ha originado que esta ya no sea utilizada solamente por los fotógrafos profesionales; tanto los artistas, los académicos de diferentes disciplinas y el público en general, utilizan la fotografía mezclada con el medio digital como una forma de comunicación. Los soportes de igual manera se han modificado, se pasó de los granos de plata a los pixeles, del papel fotográfico a las pantallas digitales, del carrete a la base de datos. Con lo digital, los canales de distribución se han abierto, generado la posibilidad de visualizar las imágenes producidas por cualquier persona del mundo en la comodidad de una pantalla de celular. Si la fotografía antes se trataba del registro de la realidad, con la fotografía digital podemos observar el registro de múltiples realidades, en donde existe una mezcla de lo real con lo virtual. La cuestión sobre los valores de indicialidad, prueba, huella, registro de la realidad y verdad, han sido afectados por la manipulación digital, gracias a programas de edición como *Photoshop* e *Illustrator*, de manera que la imagen fotográfica se ha desplazado hacia cuestiones virtuales, tanto de representación como de significación, esto ocasionado por el internet y el ciberespacio. Esto ha traído como resultado que el sentido de la fotografía se pierda por las constantes mutaciones que sufre la imagen fotográfica.

A lo largo de esta tesina se desarrollan conceptos que tienen relación con la interacción entre la fotografía y lo digital, conceptos como: imagen digital, virtualidad,

código QR, teléfono inteligente, manipulación, autor, coautor, ciberespacio, internet, interacción, realidad virtual, imagen abierta, por mencionar algunos. En el primer capítulo de esta tesina se aborda la definición y distinción entre la imagen virtual y la imagen fotográfica; posteriormente se relacionan estos dos tipos de imágenes con la imagen digital. En el pensamiento de Pierre Lévy sobre las imágenes virtuales, señala que: “no se debería de hablar de imágenes virtuales para calificar las imágenes digitales, sino de imágenes posibles visualizadas. Lo virtual solo aparece con la entrada de la subjetividad humana”.¹ Levy realiza una clara distinción: la imagen digital es una cuestión tecnológica relacionada con la informática, la cual se genera de un lenguaje numérico binario. Las imágenes digitales existen por el constante perfeccionamiento de las imágenes análogas, por medio del avance de la tecnología; siendo que lo virtual es la interacción que surge del contacto de la tecnología y sus productos con el ser humano. Esta relación entre lo virtual y las personas genera repercusiones en cuanto al significado que le damos al mundo. Lo virtual en este trabajo se propone como un modo de entender y observar las constantes problemáticas que generan las imágenes en la actualidad. En contraste con Levy, para Baudrillard la virtualidad tiende a la ilusión perfecta. Ya no se trata en absoluto de la misma ilusión creadora y artística de la imagen; se trata de una ilusión realista, mimética, hologramática que acaba con el juego de la ilusión mediante el juego de la reproducción, de la reedición de lo real; no apunta más que a la exterminación de lo real por su doble. A través de las ideas de Baudrillard se crea la pauta en el capítulo, para hablar acerca de la simulación y los simulacros digitales, los cuales han pasado a formar parte de nuestro mundo, interactuando con él, como si se tratase de elementos naturales, que en muchas ocasiones sustituyen de una manera eficaz la realidad.

En el segundo capítulo se toca la cuestión digital, siendo esta la base técnica, tanto de la imagen fotográfica digital como de la virtual. Se estudia el proceso de digitalización, y se define a la imagen digital y los elementos que la componen. Posteriormente se habla acerca del significado que tiene la cultura digital y su relación en la creación de imágenes. Al desarrollarnos en una sociedad que apunta hacia lo digital, las imágenes se han vuelto un medio de comunicación importante, el cual usamos día a día. Una parte de la cultura digital

¹ Pierre Lévy. *¿Qué es lo virtual?* p. 29

conlleva el uso de ordenadores, dispositivos digitales, medios como el internet, las redes sociales, etc. Dando como resultado la interacción entre las personas y los diferentes medios de la cultura digital, lo que conlleva a crear un sin fin de contenido digital. Las imágenes dentro de la cultura digital emergen de una manera natural, por una cuestión de comunicación. En este capítulo se muestra la manera en que operan las imágenes digitales en las ciudades, donde se encuentra el mayor número de personas que interactúan con ellas de una forma constante. En las grandes ciudades es donde se encuentra el mayor número de ciudadanos-fotógrafos los cuales registran diariamente los acontecimientos de su vida. Por último, en este capítulo se habla acerca de la relación que tiene la imagen fotográfica y virtual, en torno a lo digital; la manera en que interactúan y algunos ejemplos que se observan hoy en día en cuanto su aplicación en el arte.

En el tercer capítulo se habla acerca del *ciberespacio*, el cual se crea a partir del medio digital. La mayoría de las imágenes que consumimos se observan por medio de una pantalla, ya sea del celular, de la televisión, de la computadora; o en la misma pantalla de las cámaras digitales. Estas imágenes se encuentran en un espacio virtual, es decir, no se encuentran físicamente o tangiblemente, coexisten con la realidad, teniendo un carácter ubicuo. El concepto de ciberespacio es importante, por la razón que es aquí, donde interactúan tanto el sujeto, las tecnologías digitales, las imágenes y los posibles significados que les asignamos. Con el auge de las redes sociales en la actualidad, se han creado nuevas formas de interactuar con el ciberespacio. Estas han generado un giro en la producción, reproducción y consumo tanto de la información como de las imágenes, a través de la ruptura del concepto autor, se pasa a formar parte de una coautoría, por medio de la participación de diferentes autores dentro de un foro, un grupo o de una red social. Esto ha generado que en algunas ocasiones las imágenes permanezcan en el anonimato o que no se reconozca con exactitud quien es el autor dentro del ciberespacio. La última parte del capítulo, habla acerca de la imagen fotográfica abierta, la cual hace referencia a la imagen que es construida o manipulada por los usuarios, los cuales utilizan los programas de postproducción para intervenir o crear montajes digitales.

El cuarto y último capítulo de la tesina es una propuesta a las problemáticas que surgen en los tres primeros capítulos. Se plantea la posibilidad de una transgresión a la

imagen fotográfica, por medio de los códigos QR. En una primera instancia se define y explica el funcionamiento del código QR, para posteriormente relacionarlo con los procesos de codificación y encriptación. En la parte final del capítulo se hace referencia al concepto de bloqueo, relacionándolo a la cuestión de ocultar la información, que en este caso sería la imagen fotográfica; tanto el bloqueo de la información como el de las imágenes es una acción que realizamos en nuestra vida diaria, a manera de no compartir cierto tipo de información. El mismo medio digital tiene sus propios bloqueos que se deben en la mayoría de los casos a fallas dentro de sus programas o algún defecto de fábrica por parte de sus componentes.

Esta tesina tiene como finalidad compartir una investigación tanto teórica como práctica, por lo que se planteó realizar un proyecto plástico que consta de veinte imágenes fotográficas digitales. El contenido e imágenes que se presentan dentro del proyecto plástico reflejan los conceptos que se abordan en la parte teórica de la tesina. Lo que se pretende, es entender el papel que tiene la fotografía en torno a las posibilidades creativas que surgen del medio digital, y con ello realizar una propuesta personal que muestre el panorama actual en que se encuentra inmersa la fotografía.

CAPÍTULO I

FOTOGRAFÍA Y VIRTUALIDAD

I.1.- La imagen fotográfica y la imagen virtual

En otros tiempos, dominaban los textos; hoy, dominan las imágenes.

Vilém Flusser.²

Uno de los temas constantes del siglo XX y lo que llevamos del XXI es la imagen; ello se debe a la enorme cantidad que se producen y que consumen en la actualidad. Así, no es de extrañarse que varios autores afirmen que la imagen ha tomado un papel preponderante en la formación de la cultura contemporánea, evidentemente marcada por una preferencia hacia lo visual. W.J.T. Mitchell se refiere a lo anterior como el *giro pictorial*: “un redescubrimiento poslingüístico de la imagen como un complejo juego entre la visualidad, los aparatos, las instituciones, los discursos, los cuerpos y la figuralidad”.³

La construcción e interpretación de la imagen se basa en la vista, la cual nos ofrece, como una de sus posibilidades, poder revisar las imágenes que recibimos del exterior y pasar de una cosa a otra de manera instantánea. Cuando algo no seduce a la mirada no es objeto de nuestra atención, de modo que lo convierte en carente de valor o de significado. De acuerdo con Flusser, “el hombre olvida que produce imágenes a fin de encontrar su camino en el mundo; ahora trata de encontrarlo en estas”;⁴ así, parecería que el camino que hemos encontrado en las imágenes es uno muy complejo que trae consigo más dudas que respuestas. Y es que estamos en el punto donde la enorme producción de imágenes como una actividad común, contrasta con el entendimiento que tenemos sobre estas. Si bien sería

² Vilém Flusser, *Hacia una filosofía de la fotografía*, p. 56.

³ W.J.T. Mitchell, *Teoría de la imagen: ensayos sobre la representación verbal y visual*, p. 23.

⁴ Flusser, *op. cit.*, p. 13

exagerado pensar que una imagen nos pueda hacer vivir, hemos creado una dependencia visual tal que se ha convertido en una característica de nuestra época.

El posicionamiento de la imagen ante el mundo nos rodea en diferentes ámbitos de lo cotidiano: revistas, espectaculares, libros, celulares, etc. Esta creciente presencia responde a diferentes factores. Uno de los principales es el constante perfeccionamiento de la *imagen técnica*⁵ a partir de los medios tecnológicos de producción, reproducción, difusión y consumo que se han encaminado hacia lo digital. A su vez, dos elementos que han surgido a partir de la digitalización y que han sido fundamentales para potencializar la imagen son, en definitiva, el *internet* y el *ciberespacio*. Ambos han sido la puerta para la creación, difusión, reproducción y consumo de la imagen a una escala global, volviendo a la imagen holística (24/7): el internet y el ciberespacio no descansan, al igual que las imágenes.

I.1.1.- La imagen fotográfica

Un medio de producción, reproducción y consumo de la imagen es la fotografía que, desde sus orígenes, ha estado ligada a la tecnología y ha sido la que más se ha beneficiado y evolucionado conforme avanza. En este caso, con la llegada de la tecnología digital, la fotografía ha transformado sus valores para crear nuevas maneras de entenderla. “Se ha hablado mucho del impacto que la irrupción de la tecnología digital supuso para todos los ámbitos de la comunicación y de la vida cotidiana. Para la imagen, y la fotografía en particular, ha significado un antes y un después”;⁶ lo que ha ocasionado la búsqueda de nuevas formas de representación más eficientes con la ayuda de algunos *dispositivos digitales*.⁷ Sin embargo, producir una imagen fotográfica se ha convertido en una actividad tan común de nuestra vida que, en ocasiones, trae consigo la necesidad de obtener imágenes muchas veces carentes de contenido.

Cuando George Eastman popularizó la fotografía al hacerla accesible para todo el mundo a partir de bajar los costos de producción y simplificar sus procesos, comenzó a formarse la fotografía de aficionados; posteriormente se consolidó y tuvo su máximo

⁵ Cf. Flusser, *op. cit.*, p. 17. Utilizo la definición de Flusser sobre la imagen técnica, que se refiere a la producida por medio de un aparato.

⁶ Fontcuberta Joan, “Por un manifiesto postfotográfico”, en *La Vanguardia* [en línea], secc. Cultura.

⁷ Con *dispositivos digitales* me refiero a las cámaras digitales profesionales, *smartphones*, *tablets* o cualquier otro dispositivo que tenga una cámara incorporada.

apogeo con la llegada de la tecnología digital. Su famoso eslogan “Usted aprieta el botón y nosotros hacemos el resto”⁸ se convirtió en una verdadera ideología de las masas. De esta manera, se comenzó a reflejar la relación de la tecnología con el hombre que, al facilitar ciertos procesos dentro de la creación de imágenes, dio los primeros pasos hacia el desbordamiento visual. En la actualidad, la conjugación de la fotografía con las tecnologías digitales genera un dominio del panorama visual gracias a las cámaras incorporadas en los celulares y en otros dispositivos se crean millones de imágenes al día. Consciente o inconscientemente, la fotografía mezclada con lo digital, ha revolucionado al hombre y su mundo de imágenes, creando una nueva *alfabetización visual*. Donis A. Dondis señala que esta debería de estar encaminada a crear nuevos lectores visuales debido a que “sus fines son los mismos que los que motivaron el desarrollo del lenguaje escrito: construir un sistema básico para el aprendizaje, la identificación, la creación y la comprensión de mensajes visuales que sean manejables por todo el mundo, y no sólo por los especialmente adiestrados como el diseñador, el artista, el artesano o el esteta”.⁹ En este sentido, la mezcla de la fotografía con las tecnologías digitales ha logrado acortar las brechas entre el profesional de la imagen y el público en general, pues ya no solo los artistas, los diseñadores o los expertos, son quienes producen las imágenes en la actualidad. Los espectadores se han convertido en autores, productores y difusores de sus propias imágenes, lo cual trae consigo el cuestionamiento de los valores de la fotografía dentro del contexto de la cultura digital. Es importante cuestionarnos si el exceso de imágenes con las que contamos actualmente —la mayoría creadas por la fotografía digital— ha contribuido a construir una alfabetización visual y una correcta lectura de su contenido, si un mayor número de imágenes significa que hemos progresado en el campo de la representación visual.

Una mayor cantidad de imágenes genera que, en ocasiones, algunas de ellas se conviertan en un obstáculo para comprender los significados que estas conllevan. Al respecto, Flusser señala:

Las imágenes tienen la finalidad de hacer que el mundo sea accesible e imaginable para el hombre. Pero, aunque así sucede, ellas mismas se interponen entre el hombre y el

⁸ Beumont Newhall, *Historia de la fotografía*, p.129.

⁹ Donis A. Dondis, *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*, p.11.

mundo; pretenden ser mapas, y se convierten en pantallas...lo re-presentan; se colocan en lugar del mundo a tal grado que el hombre vive en función de las imágenes que el mismo ha producido. Este ya no las descifra más, sino que las proyecta hacia el mundo “exterior” sin haberlas descifrado.¹⁰

Lo mismo aplica con la imagen fotográfica: ¿realmente la entendemos y la diferenciamos de las demás imágenes, o simplemente pasa a formar parte del cúmulo de ellas que existen en la actualidad? Para arrojar luz al respecto, es importante definir qué es una imagen fotográfica. Si bien ha tenido varias concepciones, la que más describe su situación actual es la que señala Joan Fontcuberta: “Una imagen fotográfica no es más que un soporte con un aglomerado de manchas de diferentes tonos cromáticos o de diferentes densidades de gris, vacías de todo contenido semántico, pero que debido a ciertos procesos cognoscitivos y culturales adquieren para nosotros un determinado sentido”.¹¹ Pero, ¿cuáles son dichos procesos cognoscitivos y culturales?

Dentro de la historia de la fotografía se han formulado diferentes teorías que tratan de justificar su quehacer en el mundo de las imágenes. En un inicio se pensaba que era el registro fiel de la realidad, la idea de poder atrapar el tiempo y el espacio en una imagen que se asemejaba mucho a la realidad abriría un nuevo capítulo en la forma de representar el mundo. Quienes no conocían los principios técnicos veían las primeras imágenes fotográficas con cierta magia, generada por el mismo proceso que envolvía la producción de la imagen: se trataba del reflejo de un tiempo y espacio de la realidad atrapados por medio de la luz. La imagen fotográfica se presentaba como una ruptura de los paradigmas de los sistemas de representación de aquella época. A partir de su proliferación, ninguna representación visual —ya sea pintura, grabado, dibujo, etcétera— alcanzaría ese nivel de identificación de la imagen como referente de la realidad. Así, según Fontcuberta, “la historia de la fotografía puede ser contemplada como un diálogo entre la voluntad de acercarnos a lo real y las dificultades para hacerlo”.¹² Por su parte, Oliver Wendell Holmes llamó al daguerrotipo *el espejo con memoria*,¹³ pues con este, la imagen fotográfica se mostraba como el reflejo de la realidad capturada por la cámara y mostrada por medio de

¹⁰ Flusser, *op. cit.*, p. 12.

¹¹ Fontcuberta, *Fotografía: conceptos y procedimientos. Una propuesta metodológica*, p. 10.

¹² Fontcuberta, *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. p. 12.

¹³ Newhall, *op. cit.*, p.30.

un soporte que generaba una memoria a partir del congelamiento o de la preservación de un momento de la realidad.

Cada artista es hijo de su época y, por lo tanto, de su contexto; al igual que los artistas, cada persona, cada sociedad, y toda cultura es parte de un contexto particular. En nuestros tiempos, la fotografía ha transformado al espejo con memoria en el espejo de la ausencia y de la banalidad; la magia ha desaparecido por la sobreexplotación de la imagen y la realidad se ha distorsionado por la ilusión del exceso. El espejo cambió memoria por narcisismo, y la realidad se diluyó en la interacción con la tecnología digital. Baudrillard lo pone en evidencia: “Esto es la historia de un crimen, del asesinato de la realidad. Y del exterminio de una ilusión, la ilusión vital, la ilusión radical del mundo. Lo real no desaparece en la ilusión, es la ilusión la que desaparece en la realidad integral”.¹⁴

De manera directa o indirecta, las ideas del posmodernismo son las que han construido nuestro contexto. Domique Baqué lo define como “la reapropiación de estilos, la práctica de la cita, los manierismos, la asunción del *Kitsch*. La era del segundo grado, la fascinación por el simulacro acompañada por una visión del mundo como teatro, juego generalizado de ilusiones”.¹⁵ Así, la asimilación de conceptos posmodernistas por la fotografía se debe a su conjunción con lo digital y ha propiciado el desarrollo de nuevos procesos cognoscitivos. A partir de la cultura digital, la mayoría de las personas se convirtió en autores, productores, consumidores, reproductores y distribuidores de una gran cantidad de imágenes que lleva a cuestionar ¿cómo afectan estas nuestra interpretación y la manera en que interactuamos con ellas mismas? En realidad, más que una necesidad individualista de registrar nuestra existencia en un plano social, “usamos las fotos digitales no tanto para recordar como para comunicar algo, como un lenguaje más, lo importante no es el contenido, sino que éste permite conectar con un grupo en la distancia. Es decir, no reemplaza la función de las fotos de antes, sino que sustituye una llamada telefónica, un mensaje o una carta para decirle a alguien que te acuerdas de él”.¹⁶

La memoria, la huella, el registro, el tiempo, el espacio y demás elementos del medio fotográfico han sido desplazados o han mutado en nuevas formas con lo digital, y han dado

¹⁴ Jean Baudrillard, *El crimen perfecto*. p. 50.

¹⁵ Dominique Baqué, *La fotografía plástica: un arte paradójico*. p. 131.

¹⁶ Fontcuberta, “La fotografía ha muerto, ¡viva la postfotografía!”, en *El Independiente* [en línea], secc. Economía.

paso a la *información* como el elemento preponderante en las imágenes. Los procesos culturales —otro de los elementos que menciona Fontcuberta— en los cuales nos desarrollamos, están relacionados con la información, de manera que estamos encaminados a ser sociedades informatizadas a partir de los procesos de digitalización. “Las imágenes no tendrán cuerpo, serán pura información visual: es la victoria del *corpus mysticum* (el ingenio creador) sobre el *corpus mechanicum* (el resultado material)”.¹⁷ Por supuesto, la imagen fotográfica no escapa a tal proceso que, en algunos casos, trae consigo la relegación del contenido y de la veracidad de las imágenes fotográficas por la información que podamos producir, compartir y reproducir en tiempo real, con la mayor velocidad posible.

No es de extrañarse que uno de los valores más recurrentes en diferentes campos del conocimiento, incluyendo el arte, sea el de la información. Se trata también de una parte fundamental de los procesos que vertimos en la creación de imágenes fotográficas. Esta información surge a partir del contexto en el que nos desarrollamos; en la actualidad, puede parecer que la mayoría de las imágenes tomadas carecen de este sentido. Mucha de esta información es interrumpida, ya que puede ser desechada o reemplazada por más información. “En definitiva, las fotos ya no sirven tanto para almacenar recuerdos, ni se hacen para ser guardadas. Sirven como exclamaciones de vitalidad, como extensiones de unas vivencias, que se transmiten, se comparten y desaparecen, mentalmente y / o físicamente”.¹⁸ Parece que la imagen fotográfica se ha vuelto un objeto desechable, reflejo de nuestra cultura posmoderna.

En cierto modo, la cultura digital ha creado esta concepción de la imagen. La fotografía, en concreto, ha dado paso a lo que Fontcuberta llama *postfotografía*, que “hace referencia a la fotografía que fluye en el espacio híbrido de la sociabilidad digital y que es consecuencia de la superabundancia visual”.¹⁹ La fotografía de masas ha relegado a los profesionales y ha creado el mayor segmento de producción de imágenes fotográficas gracias a las facilidades que brindan los equipos digitales y, particularmente, con el modo automático como intermediario en la creación de imágenes. En nuestro mundo, la

¹⁷ Fontcuberta y Daniel Canogar, “Encuentros. Sobre el futuro de la fotografía” en *El Cultural* [en línea], secc. Arte.

¹⁸ Fontcuberta, *La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía*. pp. 30, 31.

¹⁹ Fontcuberta, *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*, p. 9.

mencionada frase “Usted aprieta el botón y nosotros hacemos el resto”²⁰ dejó de ser un lema publicitario y vuelve a convertirse en una proposición afirmativa. Los dispositivos de captura digital han revolucionado la imagen fotográfica, ya que con un solo aparato interactuamos en el mundo real y virtual. Como bien sentencia Fontcuberta: “Soy un *homo photographicus* [...] la última etapa evolutiva del *homo pictor*, el que produce y consume imágenes a la vez, y acomete ambas tareas con total naturalidad”.²¹ Una de las repercusiones de la postfotografía —mezcla de la fotografía con lo digital— es la virtualidad, que ha llegado para agregar nuevos valores a la imagen fotográfica y, en consecuencia, nuevos campos de trabajo, representación y significación. Es evidente que lo virtual ha tomado un auge importante dentro de la cultura digital y dentro de nuestra concepción de la realidad, por lo que es necesario entender qué es una imagen virtual y como está relacionada con la fotografía.

I.1.2.- La imagen virtual

El concepto de *lo virtual* ha ido modificándose a través del tiempo, pero destacan tres formas de entenderlo. La primera, perteneciente al ámbito filosófico, lo entiende como una potencia; sus raíces etimológicas se remontan al latín *virtualis* y este, a su vez, se deriva de *virtus* como “fuerza” o “potencia”. Así, “lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto”.²² Para la filosofía, forma parte importante de la realidad; no está en contra de lo real sino de lo actual. La segunda forma, no obstante, se opone a lo real; es lo que no se concreta de una forma material e inteligible, como una falsificación, sustitución o ilusión de la realidad. “Los usos más tardíos del término [...] se originaron en los siglos XVIII y XIX convirtieron la relación dialéctica entre virtual y real en una oposición binaria: lo virtual se convirtió en lo ficticio e inexistente”.²³ Esta idea se reforzó con las teorías físicas relacionadas con la óptica, que sitúan a la imagen virtual como un engaño o ilusión para la vista, como la simulación de un objeto o de una imagen ante nuestros sentidos. Sin

²⁰ Newhall, *op. cit.*, p.129

²¹ Bea Espejo, “Joan Fontcuberta: ‘Antes la fotografía era escritura. Hoy es lenguaje’”, en *El Cultural* [en línea], secc. Arte.

²² Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, p. 8.

²³ Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. p. 45.

embargo, hay que recalcar que lo virtual forma una dialéctica con lo real, existe sin estar ahí. La tercera forma tiene que ver con un aspecto técnico: la informática. Como se ha mencionado, con la llegada de lo digital, lo virtual ha cobrado preponderancia dentro de la cultura contemporánea y se ha desarrollado conforme surgen nuevas tecnologías digitales que explotan sus características. Así surgió la *realidad virtual*, que está formada por datos digitales generados a través de un ordenador. Según Pierre Levy, esta “designa un tipo particular de simulación interactiva, en la cual el explorador tiene la sensación física de estar inmerso en la situación definida por una base de datos”.²⁴

La realidad virtual trae consigo dos elementos importantes: los principios de *inmersión e interactividad*. La primera se refiere a la acción de entrar o a la experiencia de vivir el mundo virtual. Es decir, “en las aplicaciones prácticas la inmersión es un medio para garantizar, la autenticidad del entorno y el valor educativo de las acciones que lleve a cabo el usuario”.²⁵ Los sistemas de realidad virtual, se encargan de hacer creer al usuario que realmente se encuentra en otro espacio u otra realidad, hasta el punto en puede llegar a ser un sustituto de lo real. La ilusión es parte de la inmersión, ya que interactúa con los sentidos para poder dar un mayor realismo al mundo virtual. En conjunto con los programas informáticos, ha creado el efecto de un espacio ilusorio como una simulación de un espacio real. La idea de inmersión lleva implícitamente lo virtual. Nos encontramos ante una serie de nuevas representaciones que sustituyen a las pasadas, de modo que crean nuevos sistemas de representación y comunicación. La tecnología misma ha formado la ilusión que interactúa con la realidad,

“la rápida difusión de la realidad virtual en manos de laboratorios universitarios, gabinetes militares, industrial del entretenimiento y del espectáculo y talleres de ciberartistas, esta iluminando con nueva luz inesperadamente, el sentido y la evolución de las imágenes a lo largo de la historia occidental, movida por su aspiración hacia el ilusionismo referencial más perfecto posible”.²⁶

²⁴ Lévy, *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*, p. 56.

²⁵ Ryan, *op. cit.*, p. 91.

²⁶ Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. p. 7.

La inmersión es una parte importante dentro del aspecto de lo virtual pero requiere un complemento: la interactividad; de acuerdo con Pierre Lévy, “designa generalmente la participación activa del beneficiario de una transacción de información. De hecho, sería fácil demostrar que un receptor de información, salvo que esté muerto, nunca es pasivo”.²⁷ En otras palabras, esta crea usuarios activos que ayudan a la creación de nueva información. Así, si la inmersión es habitar un mundo virtual, la interactividad es cómo actuamos en este mundo; pone a prueba nuestros sentidos al igual que la inmersión y les da un nuevo significado a las acciones que ejecutamos con ellos. A través de las tecnologías digitales, se ha vuelto algo común en la vida cotidiana: constantemente interactuamos con los ordenadores, celulares, televisión o con el mismo internet.

Las tres formas de comprender lo virtual expuestas anteriormente —desde una perspectiva filosófica; como ilusión, simulacro o engaño, y la relacionada con la informática— pueden presentarse al mismo tiempo, no son excluyentes. De acuerdo con Lévy lo virtual “se presenta como el movimiento del convertirse en otro”.²⁸ En este sentido, lo virtual puede presentarse como una simulación creada por un ordenador, el cual tiene que ver con la informática y la digitalización de la información. Desde la filosofía, sería cómo entendemos las nuevas problemáticas que surgen a partir de los productos de lo virtual y cómo enfrentamos esta nueva forma de percibir la realidad, ya que constantemente nos encontramos en contacto con lo virtual. Por último, la imagen virtual como una ilusión, se ejemplifica con la realidad virtual. Las simulaciones de mundos virtuales, creadas por un ordenador, sustituyen la misma noción de realidad, se hacen pasar por ella. “Si cada ser humano tiene un mundo ilusorio propio podemos pensar que hay muchas realidades posibles, pluralidad de estados, que en definitiva, no es más que reeditar aquella sentencia del dios Hermes: hay muchos mundos , pero todos están en este”.²⁹

Toda imagen virtual es capaz de crear nuevas formas de entendimiento de las representaciones visuales, las cuales afectan nuestra interpretación y comprensión de la realidad. La imagen virtual, como la entendemos, surge a partir de la interacción con la tecnología digital. Por ejemplo, los dispositivos tecnológicos, como celulares, computadoras, tablets, cámaras digitales y demás aparatos que contengan una pantalla nos

²⁷ Lévy, *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*, p. 65.

²⁸ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, p. 8.

²⁹ Marta Zátanyi, comp. *¿Realidad Virtual?* p.76

brindan la posibilidad de una inmersión que, aunque parcial por el momento, afecta alguno de nuestros sentidos. “Hoy en día, un movimiento general de virtualización afecta no sólo a la información y a la comunicación, sino también a los cuerpos, al funcionamiento económico, a los marcos colectivos de la sensibilidad o al ejercicio de la inteligencia”.³⁰ Un ejemplo más concreto es el incipiente *boom* por los visores o lentes de realidad virtual; gigantes tecnológicos como Samsung, Sony, Movistar, Huawei, Google, etcétera, han invertido en este segmento sin considerar en las repercusiones sensoriales que traerá consigo. Buscan conseguir que, en un futuro, las inmersiones sean completas y que participen todos los sentidos, lo cual, en definitiva, repercutirá en nuestra forma de comprender el mundo. La problemática vendrá con la decisión del espacio donde deseáramos estar: en el real o en el virtual. “La interacción con lo virtual cada vez será mayor. Las cosas no desaparecen, se transforman. Y con las nuevas tecnologías comienzan a removerse los paradigmas del arte y de la comunicación”.³¹

I.2.- Encuentros y bifurcaciones entre lo virtual y lo fotográfico

Como se mencionó en el apartado anterior, los inicios de la fotografía estuvieron marcados por su condición de registro de la realidad. Las primeras fotografías se relacionaban con la magia o con la alquimia, pues podían capturar fragmentos de realidad y preservarlos. “En efecto, desde los inicios de la fotografía ha prevalecido la idea de que una de las terminaciones esenciales del acto fotográfico era su efecto de corte temporal, su capacidad para segmentar en el *continuum* temporal el supuesto fulgor del instante único”.³² Este instante único y otros elementos del medio fotográfico se han modificado técnicamente conforme avanza la fotografía, por un lado y, por otro, debido a su hibridación con lo digital. Así, el tiempo se ha medido a partir de la velocidad, el espacio se ha convertido en ciberespacio y la presencia, en telepresencia. La imagen se ha vuelto ubicua y el instante único ha devenido en el instante dado. La imagen latente, la huella, el *punctum*, lo

³⁰ Lévy, *¿Qué es lo virtual?* p. 7.

³¹ Adriana Malvido, *Por la vereda digital*, p. 61.

³² Baqué, *op. cit.*, p. 127.

documental, lo verídico o legítimo, se han mezclado con nuevos valores, agregados a partir de su interacción con las tecnologías digitales. La fotografía contemporánea es un medio híbrido en el que otras disciplinas —no necesariamente artísticas— la utilizan de nuevas maneras.

En el campo de la fotografía, lo que sucede a partir de la irrupción de las tecnologías digitales es digno de reflexión. ¿Qué pasa cuando la fotografía queda vacía de contenidos y solo queda reducida a su apariencia? Fontcuberta habla de la fotografía después de la fotografía: la *postfotografía*:

En postfotografía. Es un término que aparece en los textos teóricos a finales de los 80's [*sic.*] y que se ha empleado con distintos significados. Yo propongo entenderlo no tanto como la fotografía que llega después de la fotografía, sino de la fotografía que se agazapa detrás de la fotografía. No es una cuestión cronológica sino más bien filosófica. La postfotografía se refiere a la fotografía que fluye en el espacio híbrido de la sociabilidad digital. Ahí, la imagen pierde dimensión mágica y se seculariza, el documento se repliega en la inscripción autobiográfica. En fin, la dictadura de las pantallas impone un nuevo orden visual.³³

De este modo, dicha hibridación trajo consigo la suplantación de lo real por medio de lo virtual. La fotografía contemporánea contribuye a la desmaterialización de la realidad debido a la asociación de lo digital con virtual. Lévy realiza una clara distinción: “no se debería de hablar de imágenes virtuales para calificar las imágenes digitales, sino de imágenes posibles visualizadas. Lo virtual solo aparece con la entrada de la subjetividad humana”.³⁴ Las imágenes digitales son producto de la tecnología informática que las genera a partir de un lenguaje numérico binario; existen como culminación y perfeccionamiento de las imágenes análogas y de un constante avance de las tecnologías. Es decir, estas existen dentro del ordenador, se crean a partir de un medio tecnológico y se visualizan por medio de una pantalla. Por su parte, lo virtual es la interacción que surge del contacto de las tecnologías con el ser humano y las repercusiones que tienen en la significación que le

³³ Espejo, “Joan Fontcuberta: ‘Antes la fotografía era escritura. Hoy es lenguaje’”, en *El Cultural* [en línea], secc. Arte.

³⁴ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, p. 29.

damos al mundo; se trata de un modo de entender y de observar los constantes problemas que surgen de las maneras en que nos llegan las imágenes a partir de la cultura digital.

Los medios digitales, a su vez, son los encargados de crear las imágenes digitales que son el soporte técnico de la fotografía y de lo virtual. Lev Manovich señala que: “las imágenes por ordenador (casi) han logrado no es realismo, sino el fotorrealismo; la capacidad de falsear no nuestra experiencia perceptiva y corporal de la realidad sino solo su imagen fotográfica”.³⁵ La falsificación de las experiencias perceptiva y corporal ocurre gracias a la realidad virtual, pues busca ir más allá de las imágenes visualizadas en una pantalla. Por medio de la simulación también busca crear una experiencia perceptiva y corporal. Así, tanto las imágenes virtuales como las fotográficas digitales, utilizan la simulación como una forma de interacción entre las personas y la tecnología digital. Eduardo Subirats define el simulacro como “una representación sustantiva que compite ontológicamente con lo representado, lo sobrepuja, elimina y sustituye finalmente para convertirse en el único ser objetivamente real”.³⁶

I.3.- La simulación

Hoy, tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación.

Marshall McLuhan, “Comprender los medios de comunicación”.³⁷

³⁵ Lev Manovich, *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. p. 264.

³⁶ Eduardo Subirats, *Culturas digitales*, pp. 77, 78.

³⁷ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, p. 25.

Para nuestro caso de estudio, la simulación puede ser vista de dos formas. En la primera, Baudrillard señala puntualmente: “Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia”.³⁸ Para él, la esencia de la simulación es el engaño, pues esconde una ausencia; es la confusión de lo real con lo imaginario, lo verdadero con lo falso. La realidad se reproduce a sí misma como hiperreal, o sea, que es más real que lo real. Por ejemplo, la necesidad de tener representaciones en todos los ámbitos —ya sea visual, auditivo, táctil, entre otros— que superen a la realidad misma. Más concretamente en el cine, las primeras películas con efectos especiales, hoy nos parecen falsas e irreales, debido a la necesidad de perfeccionar la imagen hasta el punto de buscar representaciones que superen lo real, sin darnos cuenta de que lo que realmente experimentamos es una simulación. Baudrillard define, a su vez, tres órdenes de simulacros: La *falsificación*, la *producción*, y la *simulación*. Esta última, ubicada en el siglo XX, se caracteriza por los grandes avances en la ciencia y en la tecnología, que marcan lo digital y la cibernética como sus ejes de trabajo. Si bien la realidad trata de identificar los simulacros y desenmascararlos como uno de sus mecanismos de defensa, en ocasiones no lo logra ni es capaz de aislar la simulación, por lo que esta se toma como verdadera. Así, la simulación se ha posicionado como la realidad misma.

La segunda forma de entender la simulación es con respecto al auge de las tecnologías digitales en torno a la creación de modelos de representación generados a partir de un ordenador, de modo que “la esencia de la simulación por ordenador, ya sea en un entorno de RV o en otro menos sofisticado, reside en su carácter dinámico”,³⁹ el cual interactúa con diferentes campos de conocimiento. Los simuladores de vuelo son un ejemplo, ya que sustituyen la noción de pilotear un avión en la realidad. Tanto este tipo de simulación como la realidad virtual son elementos creados a partir de un ordenador; la simulación es la encargada de crear para el usuario la experiencia tanto de inmersión como de interactividad en el mundo virtual; no pretende sustituir la realidad, sino permitir la exploración de un gran número de posibilidades. Tal es el caso de los videojuegos, que ya forman parte esencial de nuestra cultura. En ellos se puede observar este carácter de

³⁸ Baudrillard, *Cultura y simulacro*, p. 8.

³⁹ Ryan, *op. cit.*, p. 88.

simulación al plantear una situación virtual dada, que se desarrolla en un mundo virtual construido, en el cual el usuario experimenta, en mayor o menor grado, la inmersión y la interactividad a partir del contenido del juego.

Un mundo virtual puede simular fielmente el mundo real, pero según escalas inmensas o minúsculas. Puede permitir al explorador construirse una imagen virtual muy diferente de su apariencia física cotidiana. Puede simular entornos físicos imaginarios o hipotéticos, regidos por otras leyes que las que gobiernan el mundo ordinario. Puede finalmente simular espacios no físicos, de tipo simbólico o cartográfico, que autorizan una comunicación por universos de signos compartidos.⁴⁰

Es importante cuestionar el mensaje que se construye a partir de aceptar las simulaciones y volverlas parte de nuestra vida cotidiana. “Antes, el medio predominante era la narración, la poesía lírica, el discurso, la pintura. Pero hoy es el mensaje [...] Y hoy el medio se asemeja mucho a un *byte*”.⁴¹ Este *byte*, que hace referencia a la cultura digital, forma parte nuestro contexto: somos sociedades con una atracción hacia las simulaciones, formadas por la interacción entre las tecnologías y el ser humano. La simulación, entendida como la confusión entre lo real y lo falso, es un síntoma que se desprende del pensamiento posmoderno, el cual cuestiona la desaparición del sujeto que se diluye entre la multitud, la autenticidad de la realidad y de sus productos, así como la pérdida de la profundidad de las cosas que se sustituye por la banalidad. No obstante, por su capacidad de presentar situaciones poco probables en la realidad, la simulación puede ser vista como una manera de construir nuevas formas de conocimiento; la simulación inmersiva trae consigo una revaloración de los sentidos, ya que los pone a prueba y la vista deja de ser el sentido predominante, se vuelve complementaria de los demás sentidos.

Entonces, si la vista es el sentido dominante en nuestra cultura, ¿qué pasa entre la simulación y las imágenes? La interacción de la imagen con lo virtual y con lo digital es posible gracias al desarrollo de imágenes ideales, proyecciones de nuestros deseos y aspiraciones, las cuales se encuentran cargadas de información relevante para el autor, más no para el espectador. “La información ha saltado el muro de la verdad para evolucionar en

⁴⁰ Lévy, *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*, p. 58.

⁴¹ Scott Lash, *Crítica de la información*, p. 23.

el hiperespacio de lo ni verdadero ni falso, ya que todo reposa allí en la credibilidad instantánea”.⁴² Hoy en día, la simulación nos atrae porque estamos fascinados con el poder que tiene la tecnología para producir mundos virtuales que asemejan mucho a la realidad.

Como se ha mencionado, las imágenes fotográficas no escapan de la simulación, ya que su formación depende los procesos culturales y cognitivos, a su vez, enmarcados en la cultura digital. La fotografía es uno de los medios con mayor producción de imágenes y va a la par de la tecnología, mientras que la simulación se presenta como un elemento que transforma parte de las nociones de la fotografía tradicional. Así, es necesario preguntarnos qué nuevos significados y formas de representación trae consigo la relación de la fotografía con la simulación en la creación de imágenes en la actualidad.

I.4.- Simulación y fotografía

La historia de aquel ilusionista que sabe escamotear fabulosamente bien cualquier cosa en el escenario --los conejos, las serpientes, los pañuelos--, pero que solo sueña con una cosa: hacer desaparecer a la mujer que esta con él ante el público. Lo ha intentado todo sin éxito. Pero un día, durante un trivial número de prestidigitación, la sala estalla en aplausos. Él se vuelve, asombrado, y la mujer ha desaparecido. Durante toda su vida buscara la clave de esta desaparición, el secreto de este encantamiento.

Jean Baudrillard, *Pantalla Total*.⁴³

Como se estableció previamente, la simulación y la fotografía se vinculan con las tecnologías digitales. Por su parte, la postfotografía cuestiona los valores de verdad de la imagen fotográfica ya que, al ser digitalizada, es susceptible de manipulación, algo común en la práctica. Desde sus inicios, las imágenes producidas por la fotografía han sufrido de algún tipo de manipulación en mayor o menor grado, de modo que es pertinente preguntar ¿qué provoca esta manipulación constante en la construcción de la realidad? No cuando

⁴² Baudrillard, *Pantalla total*, p. 101.

⁴³ *Ibid.*, p. 131.

tiene un fin artístico, de recreación o de una forma creativa, sino cuando se manipula una imagen para sacar provecho de una situación, con el uso del montaje para fines políticos, documentales o periodísticos; es ahí donde se pierde la noción objetividad y de ética. Como ejemplo está el caso del presidente Peña Nieto, quien fue criticado por haber utilizado Photoshop en imágenes fotográficas de la explosión de la planta Clorados III de la empresa Petroquímica Mexicana de Vinilo en Coatzacoalcos, Veracruz, presentadas a los medios de comunicación.⁴⁴ En ellas se puede observar al presidente recorriendo la zona del accidente para revisar los daños ocasionados. Se podría pensar que no hay nada fuera de lugar en este acto protocolario pero, al observarlas detenidamente, se puede apreciar que algo no cuadra bien. Las siluetas de las personas que aparecen, incluyendo la de Peña Nieto, parecen haber sido recortadas y pegadas sobre la imagen. El contenido de la imagen no corresponde a su forma. Aquí la noción de simulación es evidente, ya que se busca que el espectador tome por verdadera una situación, el accidente ocurrió. El accidente en realidad ocurrió, pero las pruebas señalan: el presidente y su equipo de trabajo nunca estuvieron en el lugar del accidente. Por lo tanto, la simulación que se intenta llevar a cabo tiene la intención de hacernos creer que hubo una sensación de solidaridad ante la catástrofe. La imagen fotográfica tiene la capacidad de crear significaciones y, por esta misma razón, la simulación ha encontrado una forma de operar a través de ella.



⁴⁴ *Cf.

<http://www.sopitas.com/607265-pena-nieto-coatzacoalcos-explosion-photoshop/>

<http://www.eluniversal.com.mx/articulo/estados/2016/04/21/pena-nieto-recorre-planta-de-coatzacoalcos>



Imágenes del presidente Enrique Peña Nieto en la explosión de la Planta de Petroquímica Mexicana de Vinilo (PMV), en Coatzacoalcos, Veracruz. ⁴⁵

Además de entenderse como la sustitución de lo real, la simulación tiene un carácter de ilusión cuando se refiere a realidad virtual. “Para crear una ilusión es [necesario] que al espectador, no le quede duda sobre la manera de llenar el hueco; [o bien] que se le dé una *pantalla*, una zona vacía o mal definida sobre la cual pueda proyectar la imagen esperada”.⁴⁶ Así, ha encontrado nuevos caminos en las diferentes expresiones artísticas; es decir, los simulacros y el arte comparten la ilusión como común denominador. No es atípico que la visión, como el sentido que nos orienta en el mundo, se encuentre frente a una ilusión generada, en nuestro contexto, por medio de una tecnología digital, de suerte que cada día resulta más difícil distinguir los simulacros de los acontecimientos de la vida diaria.

La fotografía nos ha brindado la posibilidad de la simulación gracias a la inmersión e interactividad tecnológica. Las nuevas funciones de las cámaras digitales permiten interactuar en tiempo real con el ciberespacio y, de igual manera, los programas de edición de imagen, como Photoshop, han permitido crear múltiples representaciones a través de las manipulaciones a la imagen fotográfica. Con este tipo de programas editamos contenidos y significados, escogemos los fragmentos que le dan sentido a nuestra vida, y los convertimos

⁴⁵ Imágenes tomadas del sitio web: <http://www.sopitas.com/607265-pena-nieto-coatzacoalcos-explosion-photoshop/>

⁴⁶ E.H. Gombrich, *Arte e ilusión Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, p. 174.

en otra cosa. Los simulacros se deben al exceso de realidad y de sus representaciones: en ocasiones, estas nos confunden y las tomamos como reales. “La relación de una imagen ilusoria con la realidad es siempre y de todas maneras el resultado de una operación de codificación y decodificación por parte del observador”.⁴⁷ A partir de esto, han surgido proyectos artísticos en los que se aprovecha la relación de la simulación con la ilusión y la confusión con la realidad. Un claro ejemplo es el proyecto *Sputnik* (1997) del artista catalán Joan Fontcuberta, quien trabaja en sus proyectos el cuestionamiento de la noción de verdad y las falsificaciones por medio de las representaciones visuales, en este caso, por medio de la fotografía y los archivos.

Sputnik es un proyecto contextualizado en la Unión Soviética durante la Guerra Fría y la carrera espacial. Fontcuberta relata las desventuras del cosmonauta soviético Iván Istochnikov, desaparecido de forma misteriosa en plena misión espacial; al no ser capaces de explicar los hechos, las autoridades soviéticas elaboraron un plan para no perjudicar la imagen de la URSS, y borrar al astronauta de la memoria colectiva y no quedó nada de su existencia en los registros oficiales del gobierno: se le eliminó de las fotografías oficiales y su familia fue exiliada a Siberia. Con este proyecto el artista nos deja ver sutilmente cómo se maneja la información en las culturas digitales. Por medio de Photoshop, realiza una crítica sobre la falsificación que hacen los medios digitales para pasar información —en este caso contenida en las fotografías— como supuestamente verídica. Sin embargo, todo dentro del proyecto *Sputnik* es falseado, lo cual termina por revelar la compleja mecánica de la verdad.

La simulación se presenta, ya que Fontcuberta hace creer al espectador que los hechos realmente sucedieron en algún momento de la historia; lo cual lo logra con base en los diferentes elementos que contiene la imagen fotográfica y los textos como referentes de la realidad. La ilusión es tomada por verdad gracias a la generación de un contexto, pero también a su construcción por medio de los ordenadores y sus programas; en este caso, Photoshop es el encargado de crear los fotomontajes.

⁴⁷ Tomás Maldonado, *Lo real y lo virtual*, p. 38.



Leonov, Nikolayev, Istochnikov, Rozhdestvensky, Beregovi y Shatalov, 1997.⁴⁸



Imagen manipulada, tal como fue publicada en la enciclopedia Rumbo a las estrellas, 1997.⁴⁹

En sus inicios, la fotografía conquistaba lugares desconocidos, acontecimientos históricos o importantes de la cultura y de la sociedad, eventos o sucesos de la vida cotidiana. Hoy en día eso ha cambiado, se han tomado fotografías de la mayoría de los acontecimientos de la vida diaria, “pocas fotografías carecen de un destino que no se relacione de antemano con determinados usos sociales o individuales: no se fotografía

⁴⁸ Imagen del proyecto *Sputnik*, tomada de la siguiente dirección electrónica: <https://www.fontcuberta.com/>

⁴⁹ *Idem.*

‘porque sí’, ni para nadie”.⁵⁰ Son pocos los lugares que no han sido registrados por el lente de alguna cámara; desde el espacio los mismos satélites vigilan y capturan imágenes de las cuales no sabemos cuál será su finalidad. La imagen fotográfica es utilizada en exceso y este abuso la convierte en un simulacro.

A través del capítulo, hemos señalado que las bases de la imagen fotográfica y de la imagen virtual se crean a partir de la cuestión técnica del medio digital. En el siglo XXI, el ser humano se ha convertido en un iconofilio de la imagen: lo que ha desembocado en crear voyeristas digitales. Este medio ha generado un antes y después en la construcción de la imagen, por lo que es importante dedicarle atención a su estudio y a la forma en que opera. En el siguiente capítulo hablaremos del papel que juega lo digital en torno a la imagen y a la fotografía en nuestro contexto actual.

⁵⁰ Michel Frizot, *El imaginario fotográfico*, p. 55.

CAPÍTULO II

HACIA UNA CULTURA DIGITAL

II.1. Imágenes digitales

Es la imagen digital que disuelve lo real en el número, en un conjunto de elementos discretos (píxeles).

Elena Olveras.⁵¹

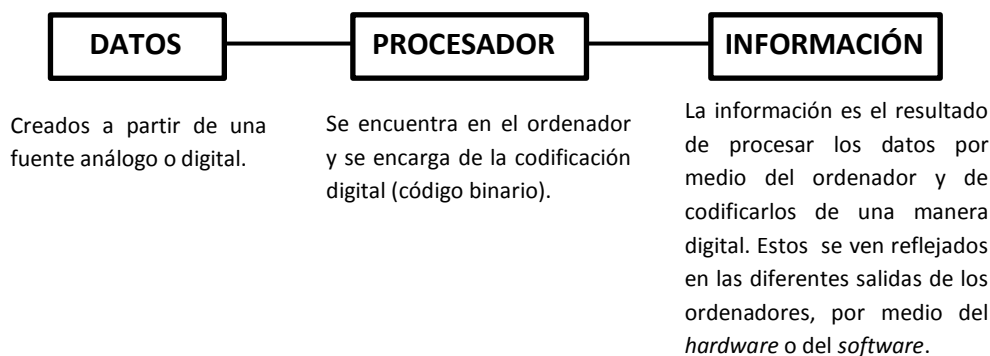
Las imágenes digitales se han vuelto parte de nuestra vida cotidiana, interactuamos con ellas de una manera tan común, que sin darnos cuenta, estas afectan la manera en la que nos comunicamos y representamos el mundo. Las interacciones que surgen de las tecnologías digitales con el hombre generan nuevas problemáticas debido, en parte, al papel que juega el *ordenador* en la construcción de la cultura digital y, por lo tanto, de las imágenes digitales, “ahora no cabe duda que el ordenador es una herramienta increíblemente poderosa que nos permite manipular y vincular imágenes en nuevos despliegues sin precedentes”.⁵² En la actualidad, el ordenador no solo debe de ser entendido como la computadora que se encuentra en nuestros hogares, en el trabajo, en los laboratorios de ciencia o centros de estudios, sino que se ha convertido en un dispositivo portátil personal, que podemos tener a la mano en cualquier momento, como las tabletas, teléfonos celulares (*smartphones*) o *laptops*. Esto ha originado que las imágenes digitales nos acompañen en nuestras actividades cotidianas, ya sea para verlas o para producirlas en cualquier momento del día.

Antes de definir dichas imágenes, considero prudente mencionar el proceso por el cual surgen tanto estas como la mayoría de los medios digitales actuales: la *digitalización*.

⁵¹ Elena Olveras, *Arte desde la pantalla: la imagen de síntesis del net art*, p. 197.

⁵² Lluís Ortega, *La digitalización toma el mando*, p. 51.

Lev Manovich señala que se trata de “la conversión de datos continuos en una representación numérica”.⁵³ Consiste en convertir la información recibida en un lenguaje binario (cero y uno). La transformación de los datos sucede, en un principio, a través de un ordenador. Sin embargo, como se menciona anteriormente, el perfeccionamiento de la tecnología ha modificado la idea de un ordenador fijo; el tamaño de los ordenadores se ha simplificado y reducido, al punto en que podemos llevar uno en la muñeca, por ejemplo, el caso de los relojes inteligentes. A grandes rasgos la digitalización surge del procesamiento de los datos que son recibidos, ya sea de una fuente análoga o digital, por medio de un ordenador u otro aparato digital; este debe de contar con un procesador, que será el encargado de codificar los datos, para buscar una salida posterior.



Hoy en día, este proceso sucede con cualquier artefacto digital que contenga un procesador o un microprocesador incorporado dentro de su estructura: cámaras digitales, *smartphones*, radio, televisión, etcétera. La información codificada se convierte en *bits*. De acuerdo con Ariel Torres, “un *bit* es [...] la unidad mínima de información que puede procesar, almacenar o transmitir una computadora o cualquier otro dispositivo digital”.⁵⁴ Así, la mayoría de la información que generamos en la actualidad es susceptible de convertirse en una representación numérica: las imágenes, los sonidos, el video y demás medios.

Las imágenes digitales son el resultado de llevar el lenguaje numérico al terreno de la representación, “como es sabido, la imagen infográfica, imagen digital o imagen sintetizada por ordenador, se basa en la digitalización de la imagen, es decir, en que es descompuesta y

⁵³ Lev Manovich, *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, p. 73.

⁵⁴ Ariel Torres, *Bit Bang: viaje al interior de la revolución digital*, p. 35.

cifrada como un cuadro de números sobre los que se puede operar sin degradarlos (cosa que no ocurre con las técnicas analógicas de producción icónica) y es conservada como información binaria”.⁵⁵ Tales cuadros reciben el nombre de *pixeles*; cualquier imagen que sea visualizada en cualquier dispositivo digital que cuente con una pantalla, se compone de un tablero con millones de pixeles muy pequeños. Cada uno contiene un pedazo de información visual que, al interactuar con los demás, forma la imagen completa.



Detalle de la imagen digital del lado izquierdo donde se pueden apreciar los pixeles que la componen.

En general, el principio de todas las imágenes digitales y de su constitución es el mismo: el pixel. Otro punto de reflexión en torno a ellas, es sobre sus repercusiones en la conformación de la cultura visual en la actualidad, “es obvio que estamos inmersos en un orden visual distinto y ese nuevo orden aparece marcado básicamente por tres factores: la inmaterialidad y transmitabilidad de las imágenes; su profusión y disponibilidad; y su aporte decisivo a la enciclopedización del saber y de la comunicación”.⁵⁶ De este modo, la imagen digital llegó para cimbrar los cimientos de las representaciones de los diferentes medios visuales —fotografía, cine, televisión, imprenta, etcétera—, debido a su misma naturaleza y sus cualidades: la *inmaterialidad*, es decir que las imágenes digitales no necesitan un soporte físico para poder existir, ya que se transmiten y surgen de entornos digitales, de suerte que su soporte es la pantalla y, en un sentido virtual, el ciberespacio; su *velocidad* es la transmisión de información en tiempo real, pues pueden ser compartidas a

⁵⁵ Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*, pp. 137, 138.

⁵⁶ Joan Fontcuberta, *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*, p. 11.

cualquier hora de día; su *difusión masiva*, debido a que puede copiarse a sí misma y ser compartida infinidad de veces a través del internet, sin degradar su información. Así, el “internet ha sido como abrir el grifo y ahora estamos desbordados por el flujo de imágenes, pero es sólo el principio”.⁵⁷

Una ventaja de la cultura digital es la creación de bancos de datos, que hacen accesible a la información; no obstante, “una base de datos informática difiere bastante de una colección de documentos tradicional, pues nos permite el acceso, la clasificación y la reorganización rápida de millones de registros; puede contener distintos tipos de soporte y presupone la indexación múltiple de los datos”.⁵⁸ Esto nos permite navegar a través del internet por un mundo plagado de imágenes digitales que descansan en el ciberespacio, las cuales, a su vez, cambian nuestra forma de conocimiento y la manera en que nos comunicamos. Por ejemplo, la creación de memes que, podríamos decir, es el nuevo fotomontaje del siglo XXI, los emoticones que utilizamos para sugerir el estado de ánimo o las imágenes de nuestros perfiles o redes sociales, que suelen ser manipuladas por medio de filtros y programas de edición incorporados en los celulares. Estos cambios originados por la imagen digital se derivan de algo más complejo, la cultura digital, dentro de la que se inserten todas las problemáticas que trae consigo la cultura visual que surge a partir de la tecnología digital. A continuación trataré el papel que juega la imagen digital en la conformación de la cultura digital, así como de las repercusiones que traerá su prolongado uso y desbordamiento.

II.2.- Cultura digital en la ciudad

El tejido urbano no está conformado ahora solo de piedra, ladrillos y cemento, sino que incluye código e interactividad.⁵⁹

Poco a poco, la cultura digital ha ido tomando terreno en la conformación de las sociedades contemporáneas que se desarrollan dentro de las ciudades. La cultura digital puede

⁵⁷ Joan Fontcuberta, “La fotografía ha muerto, ¡viva la postfotografía!” en *El Independiente* [en línea], secc. Economía.

⁵⁸ Lev Manovich, *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, p. 278.

⁵⁹ Juan Martín, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. p. 233

entenderse como la “propia de las sociedades en las que las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción, organización y administración”.⁶⁰ Un ejemplo es Japón, consolidado como modelo o referencia de lo que significa una sociedad con una gran cultura digital. Mientras tanto, en los países emergentes o tercermundistas apenas se comienza a valorar las consecuencias de aplicar la tecnología digital en la vida cotidiana.

Las tecnologías digitales implican sistemas, artefactos y dispositivos de tipo material e inmaterial, constituidos por un *hardware* y *software*; uno la parte tangible del dispositivo y otro la parte abstracta, el programa o la cuestión simbólica. Así, parte de la cultura digital se fundamenta en la relación entre ambos elementos. Por una parte, el objeto que se concreta en la realidad: celulares, tablets, televisión, radio, cámaras fotográficas, impresoras, cajeros, etcétera; por otro lado, la parte inmaterial que genera entornos simbólicos, que forman parte de las repercusiones del *software* dentro de la cultura digital,

“comprenden la inmensa gama de informaciones y contenidos digitalizados que residen y circulan en los entornos materiales (bases de datos, protocolos, programas, textos, hipertextos, imágenes, sonidos, vídeos, hipermedia, aplicaciones, portales...) así como el mismo desarrollo de todo tipo de programas, recursos y tecnologías informáticas, etc. Obviamente, también forman parte de la cultura digital los entornos simbólicos interpretativos que se refieren a los significados, las interpretaciones, las representaciones, los conocimientos... correspondientes a los entornos simbólicos digitales o que tienen que ver con legitimaciones, objetivos, valores, etc., relacionados con los mismos”.⁶¹

Mucho se ha indagado en el impacto que tienen las tecnologías digitales en las ciudades, así como su relación con la sociedad, con el ser humano y la cultura. Un cambio que traen consigo, es “el desplazamiento de toda cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por el ordenador”.⁶² Es importante señalar, que las tecnologías digitales en sí mismas, no son las que transforman a las sociedades ni a las ciudades, es el propio ser humano al momento que hace uso de ellas. Una de las

⁶⁰ Pierre Lévy, *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. p. VII

⁶¹ Lévy, *op. cit.*, pp. X, XI.

⁶² Lev Manovich. *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, p. 64.

repercusiones por el empleo de estas tecnologías es la virtualización; la cual es revalorada por la tecnología, y afecta varios aspectos de la vida cotidiana en la ciudad: la economía, la comunicación, el espacio privado y público, las relaciones personales, el sexo, el transporte, el cuerpo, las representaciones, etc. Las personas que habitan en la ciudad interactúan por medio de sus aparatos digitales de manera consciente o inconsciente con la virtualidad. Este hecho ha conseguido que lo virtual adquiriera una dimensión activa por la relación ordenador/usuario, originado así la realidad virtual la cual, “mantiene una «interrelación» con el ordenador que le permite tener acceso físico a un mundo visualizado completamente «interior», que no puede experimentarse en el mundo tridimensional de la vida cotidiana, pero es convincentemente «real».”⁶³

En la actualidad, la cultura digital se deriva de procesos de transformación de los antiguos medios, que hoy han sido desplazados o se han vuelto híbridos. Un ejemplo de esto es el uso del Internet —al cual se puede acceder desde cualquier punto mientras se cuenta con una conexión— este es un elemento fundamental en la concepción de las ciudades contemporáneas. Debido al uso del Internet, se puede decir que las ciudades se encuentran *interconectadas*, de una manera virtual, en diferentes planos de la vida cotidiana. A esta interconectividad se debe añadir al papel que juegan los dispositivos digitales móviles (*Smartphones*, *tablets* y computadoras portátiles); los cuales son utilizados por su posibilidad de acceder a Internet y al ciberespacio donde cada persona o colectivo construye su identidad y representación social* en un plano virtual. Con lo cual, se logra una apropiación particular y subjetiva de las tecnologías digitales; generando con ello, nuevas formas de conocimiento, producción, circulación y consumo de la información.

En nuestro caso de estudio es importante preguntarnos: ¿qué pasa con las imágenes en las ciudades a partir de la cultura digital? Las imágenes dentro de las ciudades han pasado a formar parte de ella, existen por todo su espacio tanto público como privado. Parecería exagerada esta afirmación pero gracias al medio digital, ha venido a cambiar la concepción de las imágenes y de las representaciones visuales en las ciudades. La cultura digital ha creado un tipo de espectador y consumidor urbano de la imagen, originado en una primera instancia por la cuestión inherente al uso de dispositivos digitales y por otra parte a

⁶³ Nicholas Mirzoeff, “Una introducción a la cultura visual” p. 151

*Como un ejemplo tenemos el proliferante uso de las redes sociales, este punto se abordara en los capítulos siguientes.

la facilidad de conectarse a la red en los espacios públicos por medio del WiFi. Este espectador urbano ha creado un espacio mental el cual puede describirse como, “el espacio perceptivo en que tales representaciones y prácticas sociales de la expectación o contemplación se combinan con el acto de la percepción.”⁶⁴ La percepción que se tiene de las imágenes en las ciudades gira en torno a la mezcla de lo virtual con lo real, el espectáculo junto con el entretenimiento. Se buscan imágenes bien producidas, que se asemejen a la realidad, —sin que la representen de una manera exacta—, que simplemente sean atractivas para el espectador y con el menor contenido de información, ya que la mayoría de las imágenes que creamos van a parar a nuestras redes sociales. Al respecto de este punto Hito Steyerl propone el término *circulacionismo* el cual define como: “no es el arte de crear una imagen, sino de postproducirla, lanzarla y acelerarla. Se trata de relaciones públicas de las imágenes a través de las redes sociales; de la publicidad y la alienación y de ser tan hábilmente vacuos como sea posible.”⁶⁵ Las imágenes que se desarrollan en las ciudades están marcadas por el mismo ritmo de vida que se lleva en ellas: instantáneas y listas para ser producidas consumidas y desechadas de una manera veloz.

De este modo, la cultura digital en las ciudades viene a renovar y a crear nuevas formas de comunicación, nuevas formas de conocimiento y nuevas formas culturales que giran en torno a la información, “uno de los aspectos más prometedores y, para algunos, más inquietantes del entorno digital es su impacto en la cultura en un sentido amplio, su reestructuración acelerada y casi irresistible de los valores culturales. El entorno digital es primero y antes que nada, una cultura del cambio veloz, y de la adaptabilidad: es un fenómeno cultural impulsado por las adaptaciones sociales de innovaciones tecnológicas”.⁶⁶ De igual manera las imágenes se desarrollarán conforme a los cambios que sucedan dentro de la misma cultura digital en la ciudad y se verán afectadas por el aprovechamiento y el entendimiento que podamos tener de ellas. En la medida que siga avanzando la cultura digital y especializándose, podrán presentarse tres tipos de ciudadanos: los que se quedarán rezagados conforme avance el medio digital y se vuelva más complejo; los que conocerán el medio pero no abarcarán en su totalidad las posibilidades que este ofrece, quedándose en una cuestión superficial y conformándose en utilizar algunos elementos populares o

⁶⁴ *Ibid.*, p.137

⁶⁵ Hito Steyerl, *Circulacionismo*, p.24

⁶⁶ Milad Doueihi, *La gran conversión digital*, p. 17.

comunes, como las redes sociales, la televisión por *streaming*, el internet, los videojuegos, etc., y por último los que estarán especializados y capacitados para desenvolverse en el medio, generando un nuevo grupo tecnócrata. Sin olvidar que el factor económico será decisivo en la posibilidad de acceder al medio digital y su tecnología en la ciudad.

En el siguiente apartado se ampliara la cuestión del papel que juegan las imágenes en la cultura digital y cómo estas la afecta. También se tratara la relación que tienen los aparatos que se utilizan para la captura de imágenes y los softwares utilizados para su visualización, manipulación, reproducción y difusión.

II.3.- La emergencia de las imágenes en la cultura digital

Igual que no hay un “ojo inocente”, tampoco hay un “ordenador puro”.

Lev Manovich.⁶⁷

De entre todos los efectos y las posibilidades de la cultura digital en las sociedades contemporáneas, atañe al presente trabajo lo relacionado específicamente con las imágenes digitales. ¿Qué pasa con ellas en la cultura digital? Su creación, consumo y distribución ha ido creciendo de una manera potencial a partir de la posibilidad de digitalizarlas con diferentes dispositivos tecnológicos y el internet. “Los efectos de la informatización en la sociedad moderna tiende a bifurcarse: la preocupación se centra o bien en la recepción de imágenes informatizadas y en los efectos sobre la sociedad en su conjunto, o bien en el impacto de la informatización sobre la producción y la experiencia profesional; precisamente aparece aquí la clásica escisión ente producción y consumo”.⁶⁸ La cultura digital ha cambiado los valores culturales de producción, consumo y distribución de la imagen, de manera que esta adquiere nuevas características, como el hecho de que no depende de un soporte físico necesariamente para poder existir, sino que habita el ciberespacio o se encuentra almacenada en una base de datos, en alguna memoria o disco duro y, mientras no exista un ordenador o algún dispositivo que permita su visualización

⁶⁷ Manovich, *op. cit.*, p. 169.

⁶⁸ Jorge Luis Marzo (ed.), *Fotografía y activismo: textos y practicas (1979-2000)*, p. 210.

por medio de una pantalla, estas no podrán ser vista. Asimismo, “los ordenadores y sus *webcams* han significado una amplia democratización de los medios con los cuales se puede grabar y difundir masivamente millones de mensajes, películas e imágenes”.⁶⁹

No es exagerado pensar que llevamos una enorme galería de imágenes en nuestros bolsillos. El papel que juega la pantalla se ha vuelto fundamental para acceder a todo tipo información, ya sea imágenes fijas o en movimiento o texto. Constituye la forma que los usuarios interactúan con el medio digital pues, sin un medio para visualizar la información en una cultura que tiende hacia lo visual, los datos solo existirán de una manera virtual o latente, a la espera de ser mostrados. Por lo tanto, parte fundamental de la cultura digital es su cultura visual; esta se puede definir como “la organización interna, la iconografía e iconología y la experiencia del espectador de los diversos escenarios visuales de nuestra cultura, como son la publicidad y la moda, los supermercados y los objetos de las bellas artes, los programas de televisión y los *banners* o pancartas publicitarias, las oficinas y los clubs tecno”.⁷⁰ Lo digital implica dinamismo e interactividad, de suerte que la experiencia del espectador juega un papel importante, pues no puede ser indiferente ante la lluvia de imágenes que cae sobre él a diario. Las imágenes “han dejado de tener el papel pasivo de la ilustración y se han vuelto activas, furiosas, peligrosas”⁷¹ gracias a la información que contienen y lo que comunican. La fuerza de las imágenes puede verse en la vida cotidiana: por medio de las noticias, en las relaciones personales, en el trabajo o en la misma ociosidad.

La emergencia de las imágenes dentro de cultura digital se debe a dos aspectos importantes: primero, a los dispositivos digitales, que facilitan su captura —nunca había sido tan fácil— su reproducción y difusión; segundo, debido al internet, la herramienta o elemento central de la cultura digital. Por medio de este, las imágenes digitales viajan a velocidades insospechadas, lo cual convierte a la imagen digital en ubicua. La manera de compartir las imágenes se ha reducido a la acción de presionar un icono en la pantalla de enviar, reenviar o compartir. Todo esto se ha logrado con el perfeccionamiento de las formas de comunicación digital, por medio de sus aparatos —cámaras de foto y video,

⁶⁹ José Miguel G. Cortés, *La ciudad cautiva: control y vigilancia en el espacio urbano*, p. 183.

⁷⁰ Manovich, *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, p. 57

⁷¹ Fontcuberta, Joan. *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. p. 10

celulares, *tablets* y *laptops*— que son creados para simplificar las acciones, de manera que el usuario pueda interactuar con el internet sin ningún problema.

“Cada día tenemos más necesidad de registrarlo todo, aunque sean cuestiones ilegales o problemáticas (carreras de moto y coches, burlas e insultos, acoso y vejaciones...), como si lo que no se registra no existiera; todo está siendo grabado para ser compartido y visionado a través de millones de pantallas”.⁷² ¿Qué sucede con este exceso de imágenes?, ¿qué uso le damos a todo ese universo?, ¿interpretamos de la misma manera los contenidos? Es innegable que dicha emergencia se debe a la necesidad de vernos reflejados en aquello que producimos y compartimos y, en cierto sentido, forman una proyección de nuestro papel dentro de la cultura digital. Recordemos que toda información es susceptible de sufrir un proceso de digitalización. Esto quiere decir que cualquier representación que sea susceptible de ser informatizada puede contribuir a la formación de una cultura digital y, en este caso específico, a la formación de una cultura visual basada en lo digital. Esta última privilegia las comunicaciones en tiempo real, los mensajes instantáneos, la telepresencia y la velocidad, por mencionar algunas características. Por lo tanto, nos acercamos, por medio de la cultura digital, a la virtualidad de la realidad, a la virtualidad del cuerpo, de la comunicación y de la cultura visual.

Al respecto de este proceso de virtualización de la vida cotidiana Žižek menciona que la realidad virtual, “es potencialmente capaz de generar experiencias de la “verdadera” realidad, la RV mina la diferencia entre la “verdadera” realidad y su semblanza. Esta “pérdida de la realidad” ocurre no sólo con la RV generada por computadora, sino, en una forma más elemental, ya desde el creciente “hiperrealismo” de las imágenes con las que nos bombardean los medios -cada vez más percibimos sólo color y contorno, ya no volumen y profundidad.”⁷³

⁷² José Miguel G., *La ciudad cautiva: control y vigilancia en el espacio urbano*. p. 190

⁷³ Slavos Žižek, *El acoso de las fantasías*, pp. 151-152.

II.4.- Interacciones entre lo virtual y lo fotográfico en la cultura digital

Los valores de registro, verdad, de memoria, de archivo, de identidad, de fragmentación, etc. que habían apuntalado ideológicamente la fotografía en el siglo XIX son transferidos a la fotografía digital, cuyo horizonte en el siglo XXI se orienta en cambio hacia lo virtual.

Joan Fontcuberta.⁷⁴

Como se ha anotado anteriormente, al ser digitalizadas, las imágenes adquieren nuevos valores y significados, cambiando su forma de operar habitualmente. “La situación se ha visto agudizada por la implantación de la tecnología digital, internet, la telefonía móvil y las redes sociales”.⁷⁵ Esto afecta a los diferentes ámbitos de la cultura visual y a sus diferentes medios. La forma en que ha cambiado la imagen fotográfica, en este caso, del medio análogo al digital, ha sido enorme, pues con la hibridación de los medios se han transformado sus bases. En primera instancia, con respecto a su soporte: los granos de plata han sido cambiados por los píxeles; esto aplica también a las fotografías que son escaneadas y digitalizadas, que pasan de tener un soporte argéntico a tener uno digital, lo que deriva en una *desmaterialización* de la fotografía. Por ejemplo, si tomamos una fotografía de manera análoga, la obtendríamos a través de una captura óptica y su visualización se realizaría por medio de una reacción química. Luego de digitalizar la fotografía con la ayuda de un escáner, se encontraría bajo la forma de números y se almacenaría en el disco duro de nuestro ordenador, celular, o tableta, etcétera. En cierto sentido, la foto habría sido desmaterializada. De una totalidad de la imagen —una señal análoga continua—, se ha convertido a una señal discontinua digital, de modo que ya no tiene un soporte bidimensional físico. Sin embargo, es importante recalcar que la misma imagen digital no puede subsistir sin soporte, lo que ocurre es que ocupa una porción determinada del espacio, moviliza un material de inscripción; la imagen fotográfica se puede traducir a través del ordenador en imagen visible sobre un gran número de soportes diferentes, por medio de la pantalla, impresión u otro procedimiento. Así, la codificación

⁷⁴ Fontcuberta, *La cámara de pandora: la fotografía después de la fotografía*, p.12.

⁷⁵ Fontcuberta, *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*, p. 9.

digital de la imagen fotográfica no es inmaterial, sino que ocupa menos espacio y, de igual manera, la modificación de la imagen digital es más sencilla que en el caso de la imagen argéntica.

La fotografía análoga puede ser manipulada a partir del negativo —ampliada, retocada, revelada y reproducida en un gran número de ejemplares—, pero ¿cuál es la ventaja que aporta la digitalización? La imagen digitalizada no solamente puede ser modificada más fácil y rápidamente, sobre todo, puede hacerse visible en otras modalidades de la reproducción de masa, como el internet, a través de donde podemos tener y descargar imágenes desde nuestras redes sociales, blogs personales, videos, distintas páginas *web*, entre otros sitios. La interacción de los usuarios con dichos dispositivos digitales ha agregado nuevas problemáticas a la imagen. Dos claros ejemplos son los *smartphones* y las cámaras digitales, que construyen una nueva relación de cómo entendemos, producimos, consumimos y distribuimos las imágenes. Cuentan con varios elementos en común: son minicomputadoras con un procesador y un programa para ejecutar funciones preestablecidas, dentro de sus finalidades está la captura de imágenes fotográficas, ambos son inherentes al sentido de manipulación, que se realiza a partir de un *software* de edición de imágenes incorporado, y los dos tipos de dispositivos son programados para distribuir las y consumirlas por medio de internet.

De acuerdo con Flusser, “la cámara ha sido programada para producir fotografías, y cada fotografía es la realización de una de las virtualidades contenidas en ese programa”.⁷⁶ Estas virtualidades surgen a partir de la interacción de la información que es mandada del exterior al dispositivo, la cual se procesa dentro y es reflejada mediante la pantalla, donde el usuario crea los significados y virtualizaciones a través de la propia subjetividad. Así, la mayoría de las cámaras digitales cuentan con diversas posibilidades para la captura de imagen: tomas panorámicas, acercamientos, imágenes en movimiento, *selfies*, etcétera; si hay mucha o poca luz, se pueden hacer correcciones o si decidimos que la cámara lo haga todo, se puede poner en modo automático. Todas estas opciones han generado que las personas construyan imágenes a partir de sus deseos y que la cámara solo sea un medio

⁷⁶ Flusser, *Hacia una filosofía de la fotografía*, p. 27.

para poder conseguirlos, de modo que “la fotografía digital implanta la noción de imagen como construcción y discretamente nos instiga al fotomontaje y la manipulación”.⁷⁷

Esta misma manipulación ha colocado a la fotografía en el centro el debate, acerca de unos de sus principios por antonomasia: la *verdad* en la cultura digital. Sabemos que las fotografías no hablan de verdades absolutas ni es su fin, sino que son representaciones cargadas de significaciones que se encuentran enmarcadas dentro de un contexto. No obstante, lo digital ha llegado para cuestionar este aspecto de la imagen fotográfica, pues las cámaras digitales han dado entrada a una nueva forma de producción, consumo y distribución de la imagen fotográfica digital. La manipulación no necesariamente implica un sentido negativo. Los aparatos tecnológicos, su programación y su uso dependen de las personas y del fin con que los utilicen; por lo tanto, uno de los caminos que puede tomar la manipulación es hacia nuevos procesos creativos y de hibridación de los medios, que desencadenaría en nuevas imágenes y en nuevas interpretaciones. Al volverse digital, la fotografía adquiere muchas cualidades de los medios digitales, como *ubicuidad* y *masificación*, lo que quiere decir, sin exagerar, que se encuentra en todas partes. La fotografía digital “garantiza una masificación sin precedentes, una polución icónica que por un lado viene implementada por el desarrollo de nuevos dispositivos de captación visual y por otro por la ingente proliferación de cámaras, ya sea como aparatos autónomos o incorporados a teléfonos móviles, *webcams* y artilugios de vigilancia. Esto nos sumerge en un mundo saturado de imágenes: vivimos en la imagen, y la imagen nos vive y nos hace vivir”.⁷⁸

Una cuestión primordial de la relación entre la fotografía y la cultura digital es que el público en general ha sufrido una transformación: de un simple espectador, se ha convertido en el autor de sus propias imágenes, ya que lo digital permite producirlas sin la necesidad de un adiestramiento previo, el único requisito es saber nociones básicas del funcionamiento de los aparatos que se usan. “La tecnología digital está hecha para las grandes masas, ya que resulta práctica, rápida, más potente, más barata y limpia”.⁷⁹ Esto ha traído como consecuencia una producción de imágenes sin precedentes, las cuales compartimos por medio del internet a través de las redes sociales: Google, Yahoo,

⁷⁷ Fontcuberta, *La cámara de pandora: la fotografía después de la fotografía*, p. 65.

⁷⁸ Fontcuberta, “Por un manifiesto postfotográfico”, en *La Vanguardia* [en línea], secc. Cultura.

⁷⁹ Fontcuberta, *La cámara de pandora: la fotografía después de la fotografía*, p. 60.

YouTube, Flickr, Facebook, Skype, entre otras, que han cambiado la forma de entender la fotografía. Entonces, se puede deducir que “la digitalización es el fundamento técnico de la virtualidad”,⁸⁰ con lo cual las imágenes fotográficas y su posible manipulación a través del medio digital han creado las simulaciones que tienen un carácter virtual. Confundir lo digital con lo virtual es un error frecuente. Lo digital es convertir datos a un lenguaje numérico por medio de un ordenador, de un programa y la interacción de estos con la realidad. Lo virtual es cómo interactuamos con estas nuevas representaciones por medio de la pantalla de algún dispositivo digital; es una nueva forma de pensar hacia este tipo de tecnologías y sus efectos en nuestra vida, “la palabra *virtual* acciona automáticamente un resorte de la imaginación popular de la última década el siglo XX, que nos hace pensar en ordenadores y tecnología digital”.⁸¹

Como se menciona en el primer capítulo, lo virtual puede ser entendido de tres formas diferentes, que interactúan entre sí. La primera y más común lo sitúa como lo opuesto a lo real, como un engaño o falsificación, idea que se refuerza con teorías físicas relacionadas con la óptica. En el mismo orden de ideas, el diccionario de la Real Academia Española define virtual como: “1. adj. Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real”.⁸² Esta noción es la más explotada en el campo artístico. En una segunda instancia, se entiende como una cuestión filosófica relacionada con la potencia: “lo virtual no es aquello que carece de existencia sino lo que posee el potencial, o la fuerza para desarrollarse hasta alcanzar la existencia”.⁸³ Por ejemplo, los programas de los ordenadores, que tienen cierto grado de virtualidad, ya que son entidades que no vemos, pero existen a partir de que interactuamos con el ordenador. De igual manera, las imágenes digitales, en este caso fotográficas, no tienen un soporte físico, pero se encuentran virtualmente en la memoria de los dispositivos digitales, en los ordenadores, o en el ciberespacio; y, aún si no tenemos a la mano algún artefacto para visualizarlas, estas existen virtualmente. La única condición para poder verlas, entonces, es tener un medio digital. Por último, lo virtual tiene una relación técnica con los ordenadores, pues se ha desarrollado conforme surgen nuevas tecnologías digitales

⁸⁰ Lévy, *op. cit.*, p. 32.

⁸¹ Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual*, p. 45.

⁸² Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española* [en línea].

⁸³ Ryan, *op. cit.*, p. 45.

que explotan sus características, como con el surgimiento de la *realidad virtual* (RV), que “se refiere a la creación de una realidad 3D computarizada e interactiva con la que el observador puede relacionarse”.⁸⁴ Las nociones de interactividad e inmersión que esta trae consigo son esenciales para entender la cultura digital, pues no son el ordenador, el celular, el internet o el ciberespacio los que rompen con los paradigmas, sino el propio ser humano que programa y utiliza dichas tecnologías como una extensión de su cuerpo. Lo virtual es un concepto que se surgió desde hace tiempo, pero que últimamente ha tomado fuerza por su asociación con lo digital en la construcción de nuevas formas de interacción con el mundo, una de las cuales es el *ciberespacio*, en el que “hemos proyectado los sueños que la industria de la RV despertó y no ha conseguido satisfacer”.⁸⁵ En el siguiente apartado ahondaré en este concepto.

⁸⁴ Wolf Lieser, *Arte digital: nuevos caminos en el arte*, p. 106.

⁸⁵ Ryan, *op. cit.*, p. 44.

CAPÍTULO III

EL CIBERESPACIO

III.1.- Individuo y colectividad en el ciberespacio

El ciberespacio no existe para ser habitado, sino para ser recorrido, es decir comparece como un espacio transitorio y efímero.

Rubén Gubern.⁸⁶

Imaginemos un lugar en donde todo lo que pensamos o soñamos puede suceder, que permite conocer qué pasa del otro lado del mundo en un instante, un lugar donde habitan millones de lenguajes, imágenes, sonidos, textos, videos, etcétera, donde se puede entablar relaciones con una enorme variedad de personas de diferentes culturas y nacionalidades, que se transforma y cambia día con día, que nunca descansa y al cual puedes acceder las veinticuatro horas. Parecería que este lugar es sacado de un texto de ciencia ficción o de una alucinación, pero no solo existe sino que interactuamos con él en nuestra vida cotidiana: el *ciberespacio*. En 1984 William Gibson acuñó el término en su novela *Neuromancer*, en la que describe al ciberespacio como: “una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos [...] Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información”.⁸⁷

⁸⁶ Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual*, p. 167.

⁸⁷ William Gibson, *Neuromante*. Barcelona: Minotauro, 2007, p. 35.

Así, el ciberespacio es un lugar donde diariamente conviven millones de personas, que acceden por medio de algún dispositivo que cuente con una conexión a internet. El ciberespacio es una representación gráfica numérica de la realidad, pues se construye por medio de datos que son digitalizados y posteriormente convertidos en información digital, la cual puede representarse por medio de una imagen, un audio o un video y visualizarse a través de la pantalla. Esta es el medio por el que interactuamos con el ciberespacio, en acciones tan comunes como consultar un estado de cuenta, revisar nuestro perfil de Facebook, escuchar música o compartir una imagen o un video en YouTube. En otras palabras, todo se encuentra de una manera virtual en el ciberespacio, por lo que la pantalla se vuelve un elemento fundamental en su concepción. Actualmente, ya comenzamos a observar los efectos de la interacción del ciberespacio con nuestra cotidianidad, como el incremento del número de horas que pasamos frente al ordenador u otro dispositivo digital. Una cosa es clara: abordar al ciberespacio de una forma lineal es imposible. Debemos de entenderlo como un sistema complejo, un espacio que no solo se limita a aspectos puramente informáticos, sino que también toca cuestiones sociales y culturales. El ciberespacio se vuelve difícil de estudiar porque se trata de una entidad activa que cambia y se actualiza constantemente, a una gran velocidad y sin tener tiempo o espacio definidos de manera común.

El internet es un elemento crucial para entender al ciberespacio, significa la puerta de acceso para crear las múltiples redes que lo recorren. “Es un concepto que hace referencia en primer lugar, a una tecnología determinada. Un conjunto de *hardware* y *software*, que permite el intercambio de información digital a un nivel mundial”.⁸⁸ Cada uno de los millones de ordenadores y dispositivos con los que contamos en la actualidad, transmite información por internet y le agrega complejidad al ciberespacio. En una analogía, si cada ordenador representa a un individuo que vierte parte de su subjetividad a través de la red, este contribuye a crear un espacio virtual particular que es proyectado y almacenado en el ciberespacio. Esta interacción entre el individuo/ordenador y el ciberespacio ha dado auge a la noción de realidad virtual, ya que creamos simulaciones que suceden en un espacio paralelo al nuestro, que existe de manera virtual. “Hoy en día ponemos la etiqueta de virtual a todo lo que nos encontramos o a todo lo que experimentamos en el *ciberespacio*, ese

⁸⁸ Joan Mayans I. Planells, *Género chat o Cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, p. 228.

lugar imaginario al que nos transportan los ordenadores cuando nos conectamos a internet”.⁸⁹

El individuo en el ciberespacio se encuentra en una posición en la que sus posibilidades se expanden y cada uno lo interpreta de manera particular y subjetiva. Algunos lo usan para crear mundos alternos que cumplan las expectativas que la misma realidad no puede. El claro ejemplo de esto son algunos videojuegos en línea, donde el usuario puede personalizar a su personaje o avatar: decide su nombre, el color de sus ojos, piel, cabello, estatura y complejión, hasta su género y su rol dentro del juego. Los juegos en línea ilustran la manera que opera el ciberespacio, un “espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas”.⁹⁰ Son conexiones entre varios ordenadores de distintas parte del mundo o de un mismo país, los cuales se conectan por medio de una red. La convivencia en el ciberespacio se realiza por la representación y proyección de nuestros cuerpos en un lenguaje informatizado. Esta característica recibe el nombre de *telepresencia*, y es la forma en que digitalizamos nuestros cuerpos, como en las videollamadas por *Skype*.

Al digitalizarse la información y poder compartirse por medio del internet, el usuario se ha convertido de manera activa en autor, lo que significa que produce, consume y reproduce información. Lévy insiste “sobre la codificación digital pues condiciona el carácter plástico, fluido, finamente calculable y tratable en tiempo real, hipertextual, interactivo y, para decirlo todo, virtual, de la información que es la marca distintiva del ciberespacio”.⁹¹ Ahí el individuo puede pasar de una forma individual a una colectividad debido a la interconectividad y el intercambio de información a través de los ordenadores y aparatos tecnológicos, donde los intereses o actividades en común con otros usuarios contribuye a que surjan redes sociales las cuales de igual manera producen, consumen y comparten información, de este modo, se transforma el ciberespacio día con día. Así, la colectividad es una característica inherente al ciberespacio, sin la cual no se podría entender.

⁸⁹ Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 43.

⁹⁰ Pierre Lévy, *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*, p. 70.

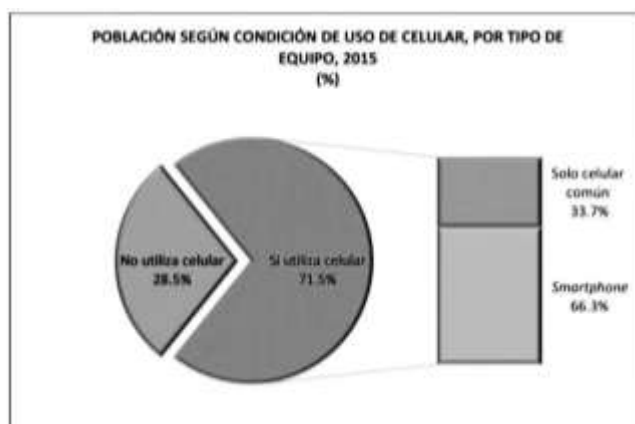
⁹¹ *Ibid.*, p. 71.

III.2.- Las redes sociales: Entre lo público y lo privado.

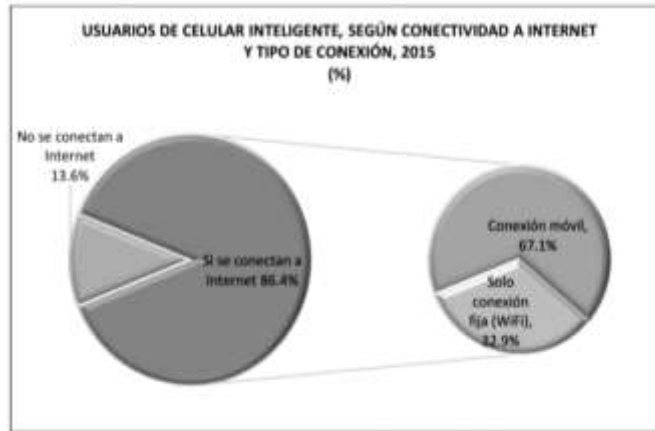
El desarrollo de la comunicación a partir de la cultura digital ha cambiado la forma de entender las relaciones personales y las cuestiones sociales en el ámbito de lo cotidiano. Dentro de las posibilidades del ciberespacio, están las redes sociales que, en primera instancia, se pueden entender como comunidades virtuales. Barry Wellman las define como:

“Una red de ordenadores que conecta gente, constituye una red social. Así como una red de ordenadores es un conjunto de máquinas conectadas por un conjunto de cables, una red social es un conjunto de personas (u organizaciones u otras entidades) conectadas por un conjunto de relaciones significativas. Muestro que el análisis de redes sociales puede ser útil para entender como la gente se relaciona entre sí a través de una comunicación asistida por ordenador”.⁹²

En la actualidad, no solo los ordenadores conectan a la gente, también los celulares y otros dispositivos digitales, que se han vuelto una herramienta para la comunicación constante por internet. Con el crecimiento del número de dispositivos digitales, las redes sociales aumentan exponencialmente y se han convertido en entidades sociales y culturales que se transforman todo el tiempo. En México, las estadísticas del INEGI, señalan que la mayoría de la población con celular utiliza un *smartphone* que cuenta con conexión a internet.



⁹² Barry Wellman, “An Electronic Group is Virtually a Social Network”, en Sara Kiesler (ed.), *Culture of the Internet*. LawrenceErkbaum, Mahwah, 1997, pp. 179-205. *apud*.



Gráficas que muestran el porcentaje de gente que utiliza un celular y la conectividad que tienen en México ⁹³

La digitalización de la mayoría de los acontecimientos de la vida cotidiana y el flujo de información a gran velocidad, ha convertido a las redes sociales en las nuevas herramientas para transmitir la comunicación a una escala global. Pero, ¿qué hace tan adictivo formar parte de las redes sociales en la actualidad? Primero, podríamos señalar la facilidad de comunicarse en tiempo real y de formar parte de una comunidad que comparte intereses en común, ya que “una red social es una estructura social en donde hay individuos que se encuentran relacionados entre sí. Las relaciones pueden ser de distinto tipo, como intercambios financieros, amistad, relaciones sexuales, intereses en común, entre otros, se usa también como medio para la interacción entre diferentes, como chats, foros, juegos en línea, blogs y otros”.⁹⁴ Como se mencionó en el capítulo anterior, las redes sociales son la nueva opinión pública del siglo XXI; incluso se ha mencionado que las nuevas revoluciones saldrán de las redes sociales, gracias a la facilidad de compartir, producir y crear información de manera espontánea.

En este sentido, “el atractivo de las redes sociales es la interactividad. El internauta deja de ser un mero receptor o buscador de información para convertirse en agente activo en el proceso de comunicación”.⁹⁵ Cada una de las que existen en la actualidad se enfoca en diferentes aspectos comunicativos, por ejemplo, Facebook es utilizada para compartir textos, imágenes, audio y video en tiempo real, ya sea entre un grupo de desconocidos o con personas con quienes se tiene un lazo más estrecho; su *muro* de Facebook sirve como

⁹³ Fuente INEGI, Encuesta Nacional sobre la Disponibilidad y Uso de TIC en Hogares (ENDUTIH), 2015.

⁹⁴ Pablo A. Palazzi, coord., *La responsabilidad civil de los intermediarios en internet*, p. 72.

⁹⁵ Mariano Chóliz Montañes, *Adicción a internet y redes sociales: tratamiento psicológico*, p. 32.

una bitácora de acontecimientos diarios donde se registran los intereses, ideas o actividades del usuario. Otro tipo de red social es Twitter, que ofrece comunicación en tiempo real; aunque se puede compartir imágenes, audios, videos o textos, su peculiaridad es que estos últimos son breves —un máximo de 140 caracteres— y, a diferencia de Facebook donde se tienen amigos, en Twitter son *seguidores*. Otra característica es el uso de *hashtags* (#), que funcionan como enlaces para encontrar publicaciones de ciertos temas; además pueden generar tendencias (*trending topics*), que son los temas que más se hablan en el día. Instagram es otra red social relevante en la actualidad, en la que se privilegia la comunicación a partir de las imágenes; la aplicación ha añadido video, aunque de corta duración. También se utilizan *hashtags* y se tiene seguidores. Por su parte, YouTube es, por excelencia, la red social del video y ahí se puede crear un canal, crear contenido, ver tutoriales, videos musicales, etcétera.

Además de las anteriores, existen muchas redes sociales como *Pinterest, Snapchat, Tinder, Google, Spotify, Badoo, SoundCloud*, entre otras, con características enfocadas a diversos aspectos de la comunicación, ya sea que le den más relevancia a la imagen, al texto, al video, o al audio, o sea una mezcla de estos elementos. “La aparición de blogs y redes sociales ha supuesto que muchas más personas se encuentren interesadas en la utilización de internet, especialmente los jóvenes y adolescentes, a quienes les resulta fascinante compartir información personal o ser visibles socialmente”.⁹⁶ En este contexto, ¿cuáles son las repercusiones de las redes sociales, particularmente en las que predominan las imágenes?, ¿cuál es su relación con lo público y lo privado? La imagen ha jugado un papel importante en la construcción de nuestra identidad, su proliferación refleja un intento de justificar y validar nuestra vida, para dar fe de nuestra singularidad en las redes sociales. Esto trae consigo el sacrificio de nuestro ámbito privado por lo público, por el reconocimiento en redes.

Ahora, lo importante no es el contenido de las imágenes, sino los “me gusta” (*likes*) que se puedan obtener de los demás usuarios: “el mundo cambió, y lo hizo a golpe de *likes*.”⁹⁷ Desplazar la vida privada a la esfera de lo público hace que perdamos parte de nuestra individualidad, pasamos a formar parte de la misma comunidad virtual y nos

⁹⁶ *Ibid*, p. 23.

⁹⁷ Redacción, “Redes sociales: la revolución de las audiencias”, en *Proceso* [en línea], secc. Proceso TV. México, Proceso, 23 de agosto, 2006.

regimos por sus propias reglas. “El peligroso desdibujamiento de las fronteras entre lo público y lo privado, en los entornos virtuales, obliga a reflexionar acerca de si los límites del derecho a la intimidad y el derecho a la autodeterminación informativa pueden reducirse a los alcances del propio consentimiento de los usuarios de estos nuevos recursos comunicacionales”.⁹⁸

Las imágenes fotográficas digitales han llegado a revolucionar tanto los aspectos de comunicación como la construcción de interpretaciones. Un ejemplo donde se observa la manera en que se maneja la fotografía en la actualidad, es un asunto que gira en torno a dos internas de una clínica del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), quienes posaron para una fotografía que fue compartida en una de sus propias cuentas de Twitter. Esto no es nada fuera de lo común en nuestra cultura; sin embargo, en la imagen, una de ellas se encuentra sosteniendo el pie de una persona, amputado momentos antes. Así, esta fotografía generó controversia por parte de las autoridades y de otras personas — recordemos que los usuarios de las redes sociales se han convertido en la nueva opinión pública del siglo XXI— por una serie de hechos: se cuestiona la ética y el profesionalismo de las internas, así como su falta de sensibilidad, ya que sus semblantes al momento de la toma son de una total indiferencia, parece que no son conscientes de la situación en la que están o, si lo son, no dimensionan el hecho. En parte, esto sucede debido a los lineamientos implícitos de las redes sociales y de la fotografía actual, que construye sus bases en la simulación de la realidad, “las fotos ya no recogen recuerdos para guardar sino mensajes para enviar e intercambiar: se convierten en puros gestos de comunicación cuya dimensión pandémica obedece a un amplio espectro de motivaciones”.⁹⁹ Otro aspecto fundamental que causa polémica es que la fotografía se compartió en Twitter y con un pie de página sensacional: “Mi primera pierna, papá. Perdone usted si estas imágenes le causan molestia”.¹⁰⁰ Todo lo anterior reafirma que la fotografía y las redes sociales han ido de la mano, en una interrelación.

⁹⁸ Palazzi, *op. cit.*, p. 80.

⁹⁹ Joan Fontcuberta, “Por un manifiesto postfotográfico”, en *La Vanguardia* [en línea], secc. Cultura.

¹⁰⁰ David Carrizales, “Residentes presumen foto con pie amputado en el IMSS”, en *El Universal* [en línea], secc. Estados, 2017. <<http://www.eluniversal.com.mx/articulo/estados/2017/03/21/residentes-presumen-foto-con-pie-amputado-en-el-imss>>.



Fotografía publicada en la cuenta de twitter: @caritopocket, que presuntamente pertenece a Carolina, una de las internas que aparecen en la imagen.¹⁰¹

III.3.- La imagen fotográfica en el ciberespacio

La imagen fotográfica en el ciberespacio es una imagen digitalizada y, en cierto, sentido es una imagen virtual. Como se mencionó en el capítulo anterior, al digitalizar la fotografía, esta adquiere nuevas formas de operar. Ha perdido cierta veracidad, ya que en algunos casos, es imposible rastrear el origen de su información —quién es el autor de las imágenes o su contexto original—, lo cual pone en duda su carácter de verdad. En el ciberespacio es difícil rastrear las fuentes originales de información, pues tantos autores y contextos se diluyen en el mismo exceso de imágenes e información., de modo que es inevitable “la

¹⁰¹ Fotografía tomada de “Corren a residentes del IMSS por posar con pierna amputada”, en *Anonpublico* [en línea], 2017. <<https://www.anonpublico.com/2017/03/corren-residentes-del-imss-tras-posar.html>>.

sospecha omnipresente de que estamos entrando en una época en la que ya no será posible distinguir un original de sus copias”.¹⁰² En la fotografía análoga, a través del negativo teníamos la prueba física de la imagen, la fuente original; en el ciberespacio, por el contrario, la fotografía depende de una matriz numérica digital. Al subirla a internet, esta pasa a formar parte del ciberespacio por medio de una base de datos, se convierte en una imagen activa, los usuarios que pueden utilizarla o manipularla para crear nueva información. Las imágenes fotográficas digitales cuentan con metadatos los cuales se definen como “los datos sobre los datos. En el caso de la fotografía digital. [...] Lo que pocas veces nos enteramos es que a la vez que la cámara captura las imágenes, va guardando en forma de metadatos información muy interesante de cómo fue tomada la fotografía: fecha, hora, diafragma, velocidad, uso de flash, modo de captura, entre otros datos, uno de ellos próximo a llegar: geoposicionamiento satelital”.¹⁰³

Otra característica de la imagen fotográfica en el ciberespacio es la velocidad, poder compartir imágenes a cualquier parte del mundo en segundos, optimiza el trabajo y lo que reduce los tiempos; es ubicua, es decir, se puede encontrar en cualquier parte, pero como una imagen latente esperando ser visualizada por medio de la pantalla de algún dispositivo. Además, la imagen fotográfica pasa de ser un documento a ser un archivo que es almacenado en el ciberespacio. Tal es el caso de los bancos de datos de imágenes fotográficas de *Corbis Corporation*, cuyo propietario es Bill Gates; esta compañía se dedica a almacenar una enorme cantidad de imágenes y posteriormente pone en venta las licitaciones para poder reproducirlas.

En 1996 se gestó un proyecto titulado *24 horas en el Ciberespacio. Pintando en los Muros de Cueva Digital*,¹⁰⁴ el cual consistía en que 100 fotógrafos profesionales de diferentes partes del mundo documentaran el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación que se desarrollan en línea. Su eje fue que los fotógrafos seleccionados compartieran las fotografías que tomaran desde donde se encontraran, por medio de la

¹⁰² Jorge Ribalta (ed.), *Efecto real: debates posmodernos sobre fotografía*, p. 313.

¹⁰³ “¿Qué son los metadatos? ¿Para qué sirven los metadatos?”, en *Toshibacenter Digicopy* [en línea], 2017. <<http://www.toshibacenter.es/que-son-los-metadatos-para-que-sirven-los-metadatos>>.

¹⁰⁴ Adriana Malvido, *Por la vereda digital*, p. 185.

World Wide Web (www).¹⁰⁵ A través de la página electrónica del proyecto (<http://www.cyber24.com/home>), los diferentes usuarios podían tener acceso a las fotografías tomadas y también ahí se invitaba a participar al público en general: “*24 horas en el ciberespacio*, además de transmitir el material fotográfico de cien profesionales, abre la convocatoria para todo aquel amateur que desee participar con material gráfico o escrito sobre la influencia del ciberespacio en la vida de la gente”.¹⁰⁶ La iniciativa representaba la manera en que las nuevas formas de comunicación, a partir de la tecnología, nos afectan nuestra vida diaria, específicamente a través de la imagen fotográfica. Asimismo, se planteaba la idea de colectividad, en la que los fotógrafos participan compartiendo su trabajo en un espacio abierto, donde cualquier persona podía ver las imágenes. Esta idea rompía con la manera en que se consumían las imágenes hasta entonces, ya que de verlas en los museos, en la televisión, en sitios especializados o en algún medio impreso, comenzaron a habitar un espacio virtual que las volvió globales.

Es importante recalcar que esto ocurrió en 1996, cuando el internet y las tecnologías digitales se estaban consolidando para ser las mayores productoras, distribuidoras y consumidoras de imágenes. Sin embargo, *24 horas en el ciberespacio* es una analogía de lo que hacemos hoy. El ciudadano como nuevo fotógrafo del siglo XXI, se ha vuelto reportero de los acontecimientos diarios: desde los ataques terroristas ocurridos en Europa, las amenazas de Corea del Norte por desatar una guerra nuclear, el Estado Islámico, las políticas de Donald Trump, etcétera, hasta compartir los acontecimientos más comunes de nuestra vida, como los lugares que visitamos, la gente con la que convivimos o nuestras relaciones personales. La imagen nos ha demostrado el poder que tiene cuando se conjuga con el ciberespacio, el cual “no es un espacio físico-factico. Es más bien — ¡ni más ni menos!— una posibilidad potente de comunicación”.¹⁰⁷

En el primer capítulo hablamos de que la imagen fotográfica se formaba a partir de procesos cognitivos y culturales, la cultura digital ha agregado valores como la virtualización de sus productos. Las comunicaciones se han visto afectadas por la velocidad —debido al intercambio de información— y por las redes sociales, mientras la

¹⁰⁵ *World Wide Web* es básicamente un medio de comunicación de texto, gráficos y otros objetos multimedia a través de internet; es decir, la *web* es un sistema de hipertexto que utiliza internet como su mecanismo de transporte o, desde otro punto de vista, una forma gráfica de explorar internet.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 186.

¹⁰⁷ Margarita Schultz, *Filosofía y producciones digitales*, p. 77.

telepresencia ha logrado que nuestros cuerpos sean virtualizados. Por lo tanto, nuestra imagen virtualizada por lo digital y por la fotografía, nos ha desplazado para ocupar un lugar en el ciberespacio.

III.4.- Las nociones de *autor* y de *coautor*

Cuando la imagen fotográfica se ve inmersa en la digitalización y en la virtualización a través del ciberespacio, la noción de *autor* se ve invariablemente transformada. En ocasiones, el autor pasa al anonimato o se convierte en parte de una *coautoría*; es decir, lo original se transforma en colectivo. A manera de analogía con el texto Roland Barthes señala:

De esta manera se desvela el sentido total de la escritura: un texto está formado por escrituras múltiples, procedentes de varias culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo, una parodia, una contestación; pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, ese lugar no es el autor, como hasta hoy se ha dicho, sino el lector: el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura; la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino, pero este destino ya no puede seguir siendo personal: el lector es un hombre sin historia, sin biografía, sin psicología; él es tan sólo ese *alguien* que mantiene reunidas en un mismo campo todas las huellas que constituyen el escrito.¹⁰⁸

De manera similar al pensamiento de Barthes sobre la escritura, las imágenes en el medio digital se conforman de diferentes, lecturas, representaciones visuales y significados, debido a que estas se mueven por el Internet. Esto ocasiona que cada persona que las visualice en sus dispositivos, les asigne una lectura particular, con esta acción, el autor se elimina y sus imágenes pasan a formar parte del ciberespacio donde los usuarios, espectadores o consumidores de imágenes las reinterpretan. A saber, cuando un trabajo es subido a internet, se abre la posibilidad de que sea intervenido y de que se generen

¹⁰⁸ Roland Barthes, *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura.*, p.71

millones de copias, con lo que el sentido de originalidad se pierde, pues “el concepto de autenticidad del original está constituido por su aquí y ahora”.¹⁰⁹ Con base en esto, actualmente los problemas de apropiación, manipulación, plagio, falta de autor definido o de coautoría, se ha regulado con los derechos de autor o *copyright*, cuyo “símbolo [...] ‘©’ es usado para indicar que una obra está sujeta al derecho de autor. El derecho de autor es un conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores (los derechos de autor), por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística o científica, tanto publicada o que todavía no se haya publicado”.¹¹⁰ Ello hace más difícil apropiarse de una imagen o de otro contenido en internet. YouTube es un buen ejemplo, pues si se toma algún material protegido, la misma plataforma baja el video donde aparezca. En el caso de las imágenes, algunas que están protegidas con *copyright* no permiten ser descargadas. Aunque los derechos de autor son una buena solución para definir al autor de una imagen o contenido y evitan la manipulación, la apropiación y el plagio de las imágenes, no resuelven el problema en su totalidad por el mismo exceso de imágenes creadas diariamente.

En el ciberespacio y en lo digital, el aquí y ahora es relegado por un tiempo no lineal y por la multiplicidad de los espacios. Los metadatos de una imagen digital son la descripción técnica de la imagen, te dicen con qué cámara se toma la fecha y hora, el tipo de archivo, etcétera. Sin embargo, los metadatos de una imagen en el ciberespacio pasan a formar parte de un segundo plano, lo que importa son los usos que pueden hacer los usuarios de la imagen para comunicarse.

La perversión ha consistido siempre en otorgar significado a unas obras huérfanas o en cambiar el significado original por otro a la manera del *ready-made* duchampiano. Como es obvio, este gesto de transgresión choca con la legitimidad de un cierto *statu quo* de la propiedad intelectual, legitimidad en entredicho que introduce cuestiones éticas y legales: seguramente sólo la competencia de los resultados podrá dictar un veredicto definitivo en un momento en el que el derecho de autor está en el aire porque el propio autor está en las nubes.¹¹¹

¹⁰⁹ Walter Benjamín, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p. 42.

¹¹⁰ “¿Qué es el copyright?”, en *Aprende en línea* [en línea]. Antioquia, UdeA, última actualización 30 de abril, 2006. <<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/mod/page/view.php?id=55823>>.

¹¹¹ Fontcuberta, “Por un manifiesto Postfotográfico”, en *La Vanguardia* [en línea], secc. Cultura.

Si las imágenes digitales no cuentan con una autoría o una procedencia exacta, son susceptibles de que varias personas intervengan la imagen y le asignen nuevos significados. “La instancia autor resulta así en numerosos sistemas multimedia una figura doble, compartida, tal y como ejemplifican experiencias de creación colectiva en el arte digital. En estas, buena parte de la *autoría* desaparece al crearse la obra a partir de las aportaciones de distintos individuos”.¹¹² Un ejemplo muy común son los *memes** de internet. Muchas veces se desconoce el autor original de la imagen, pero prevalece la manera en que los individuos interactúan con ella y le dan un nuevo significado, construido por la subjetividad: el usuario se apropia de la imagen para darle otro tipo de lectura. En el caso de los memes la mayoría tienden hacia el sarcasmo o la ironía.



¹¹² Benjamín, *op. cit.*, p. 42.

* Un meme puede definirse como, un medio que transmite un suceso, material o idea -que pueden tener la forma de una imagen, video, música, frase o broma- que es seleccionada, modificada y transmitida de persona a persona en Internet. Para ampliar sobre este tema consultar el artículo digital: “Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación”, que se encuentra en la siguiente dirección electrónica: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/217/317>



Novia psicópata/foto: Univision Radio/ Univision.com¹¹³

Laina Walker decidió subir a YouTube una canción parodiando a Justin Bieber; así surgió el meme de *la novia psicópata*. Desde entonces, inició su carrera en dicha plataforma, donde tiene millones de seguidores.

De un meme pueden surgir millones, dependiendo de su impacto en las redes sociales. Una de sus características es su viralidad, la cual depende de los alcances que puede llegar a tener o cuántas veces se comparte. “El conjunto de características distintivas propias de entornos digitales, tales como la hipertextualidad, interactividad, no linealidad o estructura en red fagocitan la categoría tradicional de autor”.¹¹⁴

Un caso de coautoría de texto e información es Wikipedia, un sitio donde diferentes personas contribuyen a generar información sobre temas de cultura general, que funciona como una enciclopedia virtual. Su peculiaridad es que cualquiera puede aportar algo o puede modificar el contenido, con lo cual se crea un hipertexto apto para ser reinterpretado de manera libre.

¹¹³ Imágenes páginas 61 y 62 tomadas de “¿Quiénes están detrás de los memes más famosos?”, en *Univision Noticias* [en línea]. Miami, 14 de enero, 2017. <<http://www.univision.com/miami/quienes-estan-detras-de-los-memes-mas-famosos-fotos>>.

¹¹⁴ Jordi Sánchez Navarro (ed.), *Realidad virtual: visiones sobre el ciberespacio*, p. 67.

Como hemos visto, en los terrenos del ciberespacio nos vemos inmersos en la cinta de Möbuis, donde los papales constantemente se pueden invertir. Así, podemos ser autores y, a la vez coautores, al intervenir el contenido de otras personas, de manera que nos volvemos activos ante los sucesos que pasan en las redes sociales pero, sobre todo, pasamos a formar parte del ciberespacio.

III.5.- La imagen fotográfica abierta

En continuidad con las ideas del apartado anterior de autoría y de coautoría, es que propongo la idea de una imagen fotográfica abierta. La fotografía digitalizada es susceptible de manipularse por los usuarios, quienes pueden agregar, quitar, mezclar o modificarla con programas de edición de imagen como Photoshop y, en algunos, casos por las mismas aplicaciones de las diferentes redes sociales. Por ejemplo, Instagram da la posibilidad de poner distintos tipos de filtros predeterminados como una función de su programa.



Imagen del menú de selección de filtros que ofrece Instagram.

Este tipo de manipulación vuelve abierta a la imagen en su construcción. Como tal, la imagen fotográfica no es cerrada, pues es susceptible de ser reinterpretada o sacada de contexto. La información compartida por internet, es susceptible de poder ser intervenida desde una pequeña variación —como cambiar su contraste o brillo— hasta un cambio total en su contenido y forma. Joan Fontcuberta señala que “la fotografía analógica inscribe la imagen, mientras que la digital la escribe”,¹¹⁵ de modo que esta última se ha vuelto un tipo de narración con la que es posible trabajar a placer, ya que, las posibilidades creativas y su uso dependen del usuario. La imagen digital es un tipo de escritura porque secuenciamos los signos en líneas que solo en su conjunto adquieren sentido. “La tarea de escritura y autoría en los entornos digitales consiste muchas veces en la creación no ya de una obra estable y cerrada, sino en la creación de un sistema de posibilidades narrativas”.¹¹⁶

Una de las formas de estar dentro de la cultura digital es la apropiación de imágenes: somos productores pero también somos manipuladores y editores. La lectura de la imagen fotográfica ya no puede ser en un sentido convencional, sino en el sentido de la propia cultura digital y de su apertura. Así pues, la imagen fotográfica abierta se presta a la hibridación, por lo que la fotografía como tal nunca dejará de estar vigente y en constante transformación.

En el arte, la imagen fotográfica abierta se relaciona con los procesos de creación. “El arte electrónico en soporte digital y el arte realizado en soporte tradicionales han comenzado nuevas interrelaciones creativas”.¹¹⁷ A lo largo de su historia, la fotografía ha servido como un registro de nuestra existencia, una huella, que da veracidad de que formamos parte de algún tiempo y espacio; significaba la referencia del hombre y su paso por el mundo, el cual conquistaba a partir de las imágenes que iba tomando. Con lo digital, el registro se convirtió en narración. La noción de construcción es parte de los procesos creativos del arte con respecto a la imagen fotográfica digital. Es así que, al ya no estar supeditada a la noción de lo verdadero, la imagen fotográfica se abre paso para ser construida a partir de diferentes procesos creativos. “En realidad los procesos digitales vuelven a someter la producción de imágenes fotográficas al antojo de la mano humana

¹¹⁵ Fontcuberta, “Hemos de hablar de la muerte de la fotografía”, en *El Cultural* [en línea], secc. Arte.

¹¹⁶ Sánchez Navarro, ed., *op. cit.*, p. 67.

¹¹⁷ Schultz, *op. cit.*, p.39

creativa (de los “dígitos”). Por este motivo, las imágenes digitales están más cerca en espíritu de los procesos creativos del arte que los valores de verdad del documental”.¹¹⁸ Hoy, la imagen fotográfica se construye como una imagen digital, por medio de píxeles, capas y composición. Estos elementos pueden ser trabajados por separado o en su conjunto lo cual ha facilitado que los artistas o el público en general elaboren imágenes con base en lo que tratan de comunicar. La fotografía abre su panorama y posibilidades a partir de lo digital.

¹¹⁸ Ribalta, ed., *op. cit.*, p. 320.

CAPÍTULO IV

LA ENCRIPCIÓN COMO RESPUESTA

IV.1.- Transgresiones a la representación fotográfica

Con la llegada de la era digital, la manera de representar la imagen fotográfica ha sufrido cambios desde sus conceptos hasta sus formas. Ahora, las nociones de veracidad y de registro de la realidad han dejado de ser sus objetivos para dar paso a características creativas por el medio en el que se desarrolla: el internet. Así, la fotografía contemporánea ha sufrido diversas transgresiones derivadas de su relación con lo digital, en primera instancia, en lo referente a su soporte. Al inicio de la fotografía era necesario capturar la imagen, conservarla y reproducirla por medio de un soporte físico, ya que era la única forma de realizar el proceso; primero fueron las placas de metal, el vidrio, el papel, la película, etcétera. La fotografía era sinónimo de una imagen que se tomaba con una cámara, la cual era capturada en la película y, posteriormente, sobre un papel fotográfico a partir de un negativo. En la actualidad, esta idea sigue siendo un fuerte referente: parecería que la preocupación de llevar a la fotografía a un soporte físico le confiriera un carácter de fotográfico. Sin embargo, la necesidad de reproducción devino en la búsqueda de un medio que pudiera ser barato, rápido y accesible para todo el mundo. Aquí encontramos la primera transgresión a la representación fotográfica, pues con lo digital ya no es necesario un soporte físico. Esto ha traído debates sobre si se le puede llamar *imagen fotográfica*. Ello no quiere decir que en la actualidad ya no exista un gusto por imprimir las fotografías, sino simplemente que los formatos de salida han cambiado, se han ampliado sus posibilidades. Hoy en día, se pueden ver proyectos fotográficos por medio del internet, como el fotolibro de Pedro Meyer *Herejías*,¹¹⁹ el cual puede ser descargado de una manera gratuita para ser

¹¹⁹ El libro puede descargarse en la siguiente dirección electrónica:
<http://www.pedromeyer.com/book/indexsp.html>

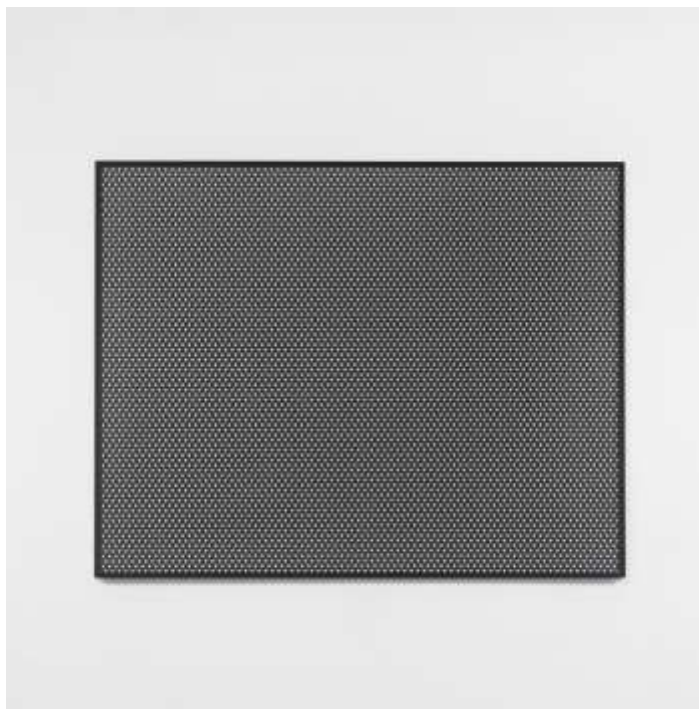
visualizado en la computadora, en el celular o *tablet*, aunque también se puede adquirir impreso. Es así que los canales de distribución se abren con lo digital, las formas de distribuir la fotografía y su representación se han transformado: los granos, al cambiarse por pixeles, han contribuido para crear nuevas vías de distribución. No obstante, la imagen fotográfica nunca dejará de buscar un canal de salida físico, por el simple hecho de que, al imprimirse, se vuelve otro medio de difusión y adquiere una referencia hacia la contemplación y al sentido del tacto.

Otra manera de transgredir la representación fotográfica es la modificación de sus conceptos. Con cada nuevo medio, surgen inherentemente nuevos contenidos y problemas. Se comienza a teorizar alrededor de él, para tratar de entenderlo y la fotografía no fue la excepción. Conforme se fue perfeccionando la reproducción de la imagen fotográfica, la noción de originalidad, de registro, de huella que tenía con el daguerrotipo, pasó a darle vida a la idea de la copia. El libro de Walter Benjamín *La obra de arte en la época de su reproducción técnica*, marcó la teorización de la fotografía a partir de las nociones de autor, reproducción y originalidad a partir de la pérdida del aura de las imágenes técnicas. Otros textos que abordaron los contenidos de la fotografía serían *El mensaje fotográfico* y *La cámara lucida*, de Roland Barthes, de los cuales se desprenden ideas como que la fotografía es “un mensaje sin código”,¹²⁰ el *punctum* y el *studium*. Barthes hace referencias entre la imagen y el texto y da prioridad al segundo sobre el primero. A partir de sus escritos, se empezó a hacer una analogía de la fotografía como un lenguaje y se relaciona con la semiología. Por su parte, Rosalind Krauss hablaría acerca de la indicialidad (índice) de la imagen fotográfica: no sería ni icono ni símbolo, sino indicio. Phillippe Dobuis reflexionó sobre el *acto fotográfico* y sus implicaciones en la producción de imágenes. Estas ideas, más otras que han ido desarrollándose, han alimentado los conceptos teóricos que sentaron las bases para entender la fotografía como la conocemos.

Cada época le asigna conceptos nuevos a la fotografía como una forma de resolver las problemáticas que esta presenta. Nuestro contexto actual nos inserta, por una parte, en el posmodernismo, y por otra parte, en la postfotografía, que “se refiere a la fotografía que fluye en el espacio híbrido de la sociabilidad digital. Ahí, la imagen pierde dimensión mágica y se seculariza, el documento se repliega en la inscripción autobiográfica. En fin, la

¹²⁰ Roland Barthes, *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*, p. 13.

dictadura de las pantallas impone un nuevo orden visual”.¹²¹ Un ejemplo de la influencia de estos conceptos son los trabajos de Sean Snyder.



Untitled (digital imaging sensor / screen), 2009

Framed photograph

91.5 x 116.5 cm / 36 x 45 7/8 in.¹²²

Joan Fontcuberta afirma al respecto: “Snyder se limita a mostrarnos una gigantesca ampliación de la superficie desnuda de un sensor digital, un dispositivo que permite ver sin ser visto. Esta textura aparentemente abstracta equivaldría, si podemos aventurar una biología de lo icónico, al útero o a la matriz de las imágenes: el órgano donde éstas se gestan”.¹²³ Este trabajo es una crítica hacia la forma en que ahora se construye la imagen fotográfica a partir del medio digital, rompe con la representación clásica de la fotografía y nos ofrece una imagen que está cerca de la abstracción.

¹²¹ Bea Espejo, “Joan Fontcuberta: ‘Antes la fotografía era escritura. Hoy es lenguaje’”, en *El Cultural* [en línea], secc. Arte.

¹²² Imagen tomada de Sean Snyder, *Untitled*, en *Gallery Lisson* [en línea], secc. Artists. <<http://www.lissongallery.com/artists/sean-snyder/gallery/4446>>

¹²³ Fontcuberta, *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*, p. 19.

Otra de las críticas es con respecto a la manera en que la imagen fotográfica es producida. Al ser digital, el límite se amplía dependiendo del espacio de almacenamiento digital con que se cuente. En la fotografía análoga un formato común era el rollo de 35mm que constaba de 36 de tomas. Con la cámara digital el número de fotografías puede sobrepasar las 1000 en un dispositivo como el celular. Si bien cantidad no habla de calidad, sí habla de la facilidad de poder capturar imágenes, borrarlas, reproducirlas o compartirlas, algo que se ha vuelto común. Así, “la naturaleza del medio fotográfico, [tiene] capacidad para reproducir, repetir y serializar, pero también [...] capacidad para hacer vacilar las nociones de autor, obra y originalidad”.¹²⁴

Algunas de las propuestas artísticas contemporáneas que giran en torno a la fotografía se basan en reflexionar o en hacer una crítica hacia las bases del propio posmodernismo. Un ejemplo es la apropiación de imágenes: algunos artistas han formulado que se crean nuevas imágenes a partir de otras que forman parte de la cultura de masas, de estereotipos. Un referente de lo anterior es Sherrie Levine, quien basa sus propuestas en la apropiación de obras artísticas conocidas cuyos significados cambia con la intención de cuestionar varios puntos: la genialidad, la autoría, la creación y la originalidad. “Esto significa que a través de los estereotipos, el espectador se convence de que una copia de una copia [...] es el original y que un lugar común transmitido por la imaginaria de masa se convierte en acontecimiento para su mirada, su emoción y su subjetividad”.¹²⁵

Como hemos visto, el medio digital genera formas de transgredir la representación fotográfica en forma y contenido, por supuesto, de acuerdo a la época y el contexto. El resultado es el reflejo de las problemáticas actuales en la producción fotográfica: La primero, la apertura del medio fotográfico al público en general, que produce imágenes como una actividad cotidiana y en ocasiones creativa, como en el caso de los fotomontajes o los memes; la segunda, su uso por artistas de diferentes disciplinas, quienes crean una hibridación de los medios. Dominique Baqué la nombra *fotografía plástica*:

No se trata de la fotografía denominada creativa, ni la fotografía de reportaje, ni la fotografía aplicada, sino la que utilizan los artistas; la fotografía que no se inscribe en una historia del medio supuestamente pura y autónoma sino, por el contrario, la

¹²⁴ *Ibid.*, p. 225.

¹²⁵ *Ibid.*, p. 227.

que atraviesa a las artes plásticas y participa de la hibridación generalizada de la práctica, de la desaparición cada vez más manifiesta de las separaciones entre los diferentes campos de producción.¹²⁶

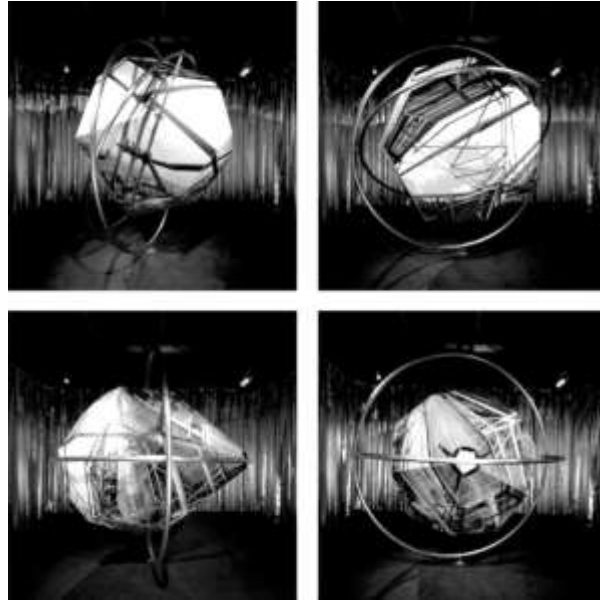
De ahí que la fotografía haya dejado de ser un medio puro y se haya mezclado con diferentes disciplinas artísticas, lo que ha devenido en que la formas y los contenidos se vean transgredidos por las propuestas de los artistas. En este sentido, la fotografía se ha renovado con la creatividad de la multidisciplina. Tal es el caso de los trabajos de Alain Paiement, una mezcla entre la fotografía, la escultura y la instalación; se caracterizan por la reflexión sobre el espacio y su relación con la fotografía.



Proyecto "Diamante" (1999-2000)

Cibachrome, estructura de acero y aluminio

¹²⁶ Baqué, *op. cit.*, p. 9.



Proyecto "Diamante" (1999-2000)
327 cm aproximadamente, cibachrome. Estructura
de acero y aluminio

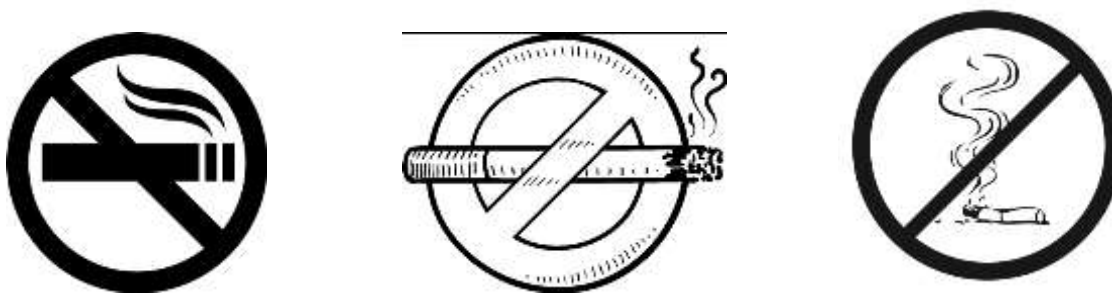


2000, 110 x 165 cm. Papel semima inyección de
tinta, cartón y plexiglás de montaje.¹²⁷

¹²⁷ Todas las imágenes de Alain Paiement, *Diamant 1999-2000*, en Alain Paiement [en línea], sección Projects. <<http://www.alainpaiement.com/projects/diamant-2000/>>.

IV.2.- Código, encriptación digital e imagen fotográfica

Desde la antigüedad hasta nuestros días, los códigos han sido utilizados por el ser humano. Los usamos a diario y a veces sin darnos cuenta. “La gente siempre ha usado códigos para transmitir información”;¹²⁸ el ejemplo más claro es el lenguaje, pues es un tipo de código, que consta de símbolos que varían de una cultura a otra. De manera que, para poder entender los diferentes tipos de lenguajes que existen en el mundo, antes se debe descifrar su código. Así, para aprender italiano, una forma es que un maestro nos enseñe hablarlo, escribirlo y escucharlo, es decir, la forma de descifrar el código de la lengua italiana. Las imágenes son otro tipo de código que si bien opera de diferente forma que el lenguaje escrito, comparte la misma idea: comunicar. “Una ventaja de usar imágenes como códigos, es que cualquiera puede entenderlos. Las imágenes rompen la barrera del idioma”,¹²⁹ aunque existen excepciones, pues no todas pueden ser descifradas en una primera instancia. Esta idea de que todos pueden entender una imagen aplica a las que tienen un código universal, por ejemplo, las imágenes que sirven como señalización.



Diferentes formas de representar el mensaje de “No Fumar”.¹³⁰

La mayoría de la gente entendería el mensaje de las imágenes, ya que el código se simplifica y es conocido universalmente. Aun cuando son una forma de comunicación, en

¹²⁸ Simon Adams, *Descifradores de códigos: De los jeroglíficos a los hackers*, p. 14.

¹²⁹ *Ibid.*, p. 16.

¹³⁰ Las imágenes fueron tomadas de los siguientes páginas web:

<<http://www.istockphoto.com/mx/vector/s%C3%ADmbolo-no-fumar-vector-boceto-gm158351492-22469254>>.

<<http://www.dibujalia.com/dibujos-prohibido-fumar-simbolo-2403.htm>>.

<<http://www.dibujalia.com/dibujos-prohibido-fumar-simbolo-2403.htm>>.

algunos casos también pueden funcionar como una forma para ocultarla. “Hay dos tipos de códigos: uno para mantener la información secreta y otro para comunicarla de manera abierta”.¹³¹ El código Morse es un ejemplo, el cual consiste en transmitir un impulso eléctrico por medio del telégrafo, que debía ser decodificado por el receptor para entender el mensaje; consta de una serie de puntos, rayas y espacios que, al ser combinados entre sí, pueden formar palabras, números y otros símbolos. Su objetivo era que el menor número de personas debía saber el contenido del mensaje. En este caso el mensaje era transmitido de una manera secreta.

INTERNATIONAL MORSE CODE

1. A dash is equal to three dots.
2. The space between parts of the same letter is equal to one dot.
3. The space between two letters is equal to three dots.
4. The space between two words is equal to five dots.

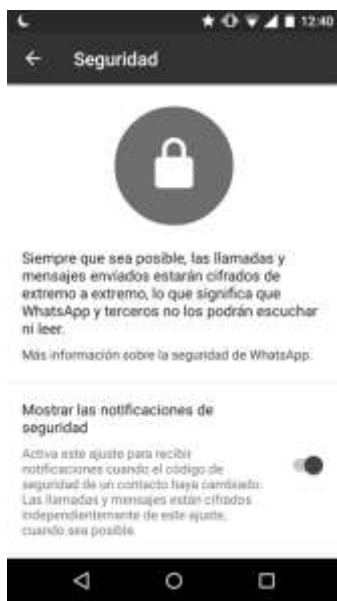
A • —	U • • —
B — • • •	V • • • —
C — • — •	W • — —
D — • •	X — • • —
E •	Y — • — —
F • • — •	Z — — • •
G — — •	
H • • • •	
I • •	
J • — — —	
K — • —	1 • — — — —
L • — • •	2 • • — — —
M — —	3 • • • — —
N — •	4 • • • • —
O — — —	5 • • • • •
P • — — •	6 — • • • •
Q — — • —	7 — — • • •
R • — •	8 — — — • •
S • • •	9 — — — — •
T —	0 — — — — —

Código Morse, publicación de 1922.¹³²

¹³¹ Adams, *op. cit.*, p. 6.

¹³² Imagen tomada de Wikipedia. La enciclopedia libre, “Clave morse” [en línea].
<https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_morse#/media/File:International_Morse_code.png>.

Hoy en día, la codificación de la información se ve en diferentes aspectos de la vida cotidiana, como en *Whatsapp*, que es un medio de comunicación donde se pueden compartir texto, imagen o audio; dentro de sus posibilidades de seguridad está el cifrado de los mensajes, lo cual permite que solo el emisor y receptor sean los únicos que vean la información.



De la función de los códigos para ocultar la información surge la encriptación, que puede definirse como “la transformación de datos de su forma inteligible original a una forma de cifrado ininteligible”.¹³³ Así, encriptar es una manera de codificar la información y, en lo que compete a este trabajo, esta es digital, por lo que se trata de una encriptación informática; es decir, de la información de archivos o de un correo electrónico para que no pueda ser descifrada en caso de ser interceptados por alguien mientras viaja por la red, como en el mencionado *Whatsapp*. En otras palabras, la encriptación informática es simplemente la codificación de la información que se va a enviar a través de la red (Internet). Para poder decodificarla o descifrarla es necesario utilizar un *software* o una clave que solo conocen el emisor y el receptor que intercambian la información. La forma de tres factores: un cifrado, descifrado y una clave. El primero consiste en “transformar información con el fin de protegerla de miradas ajenas. Al aplicar cifrado, un mensaje se

¹³³ Raúl Ibarra Quevedo, *Teoría de la información y encriptamiento de datos*. México: IPN, 2001. p.82

altera hasta volverse irreconocible o incomprensible, pero la información no se pierde, sino que puede recuperarse más adelante”¹³⁴. Asimismo, es la técnica o forma que se va emplear para encriptar la información. Por su parte, el descifrado “corresponde al conjunto de protocolos y claves para realizar el proceso en forma inversiva; o sea, pasar de un texto cifrado a uno claro”,¹³⁵ es crucial ya que sin él la información jamás sería entendida. Por último, la clave “garantiza que tanto el emisor como el receptor de un mensaje sean los que deben ser, pues para descifrarlo será necesaria una clave, cifra o algoritmo, y este solo debe de estar en poder del receptor”.¹³⁶

Con el auge de lo digital y del internet los medios de codificación y encriptamiento de la información han tomado más importancia debido a la vulnerabilidad en que nos encontramos al pasar tanto tiempo en la red y en el ciberespacio. “Es una forma efectiva de disminuir los riesgos en el uso de tecnología. Implica la codificación de información que puede ser transmitida vía una red de cómputo”.¹³⁷ En teoría, cualquier tipo de información computarizada puede ser encriptada. En la práctica diaria, se utiliza cuando esta se transmite a través del internet. La información es encriptada por un emisor utilizando un programa y el receptor descifra la información utilizando una clave, de modo que cualquier persona que intercepte el mensaje verá simplemente información entremezclada que no tendrá ningún sentido sin el código o clave necesaria.

Una forma muy común de encriptamiento son los sistemas criptográficos de llave [o clave] pública-llave abierta. Este sistema utiliza dos llaves diferentes para cerrar y abrir los archivos y mensajes. Las dos llaves están matemáticamente ligadas. Una persona puede distribuir su llave pública a otros usuarios y utilizada para enviarle mensajes encriptados. La persona guarda en secreto la llave privada y la utiliza para decodificar los mensajes que le han enviado con la llave pública.¹³⁸

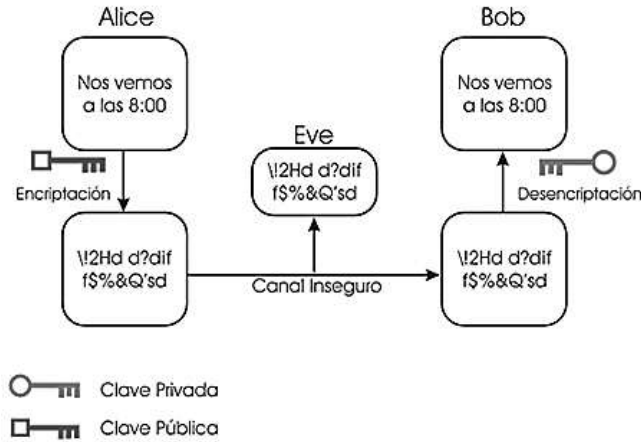
¹³⁴ Fabrizio Ferri-Benedett, “¿Qué es el cifrado? Una explicación para quien tiene prisa”, en *Softonic* [en línea], secc. Artículos. <<https://articulos.softonic.com/que-es-el-cifrado-encriptar>>.

¹³⁵ María del Pilar Montes de Oca Sicilia, *Palitos, bolitas y otros garabatos: el libro de los códigos*. México: Lectorum: Otras Inquisiciones, 2011, p. 93.

¹³⁶ *Ibid.*

¹³⁷ “Encriptamiento”, en *ACE Project. The Electoral Knowledge Network* [en línea], secc. Elecciones y Tecnología. <<http://aceproject.org/main/espanol/et/ete08.htm>>.

¹³⁸ *Idem.*



Criptografía de clave publica

La codificación y la encriptación son procesos que realizamos de manera cotidiana. La cuestión digital trabaja muy de cerca con los códigos debido a que el lenguaje de los ordenadores y dispositivos digitales es un código binario (0 y 1). La información digital pasa por un proceso de codificación de un medio análogo a un medio digital y este proceso se ve reflejado en las operaciones que se realizan dentro de los ordenadores o dispositivos. Por ejemplo, en una cámara digital, la imagen es capturada por medio de un sensor que convierte las ondas luminosas en pixeles, los cuales se rigen por un código binario; si no existiera este proceso de codificación, no podríamos observar nada en la pantalla nuestras cámaras o si solo pudiéramos observar el código binario, resultaría en algo como esto:

```

10101010101001010001
00101000101000101000
10100010101010101010
01001010101010101010
01010101010101010101

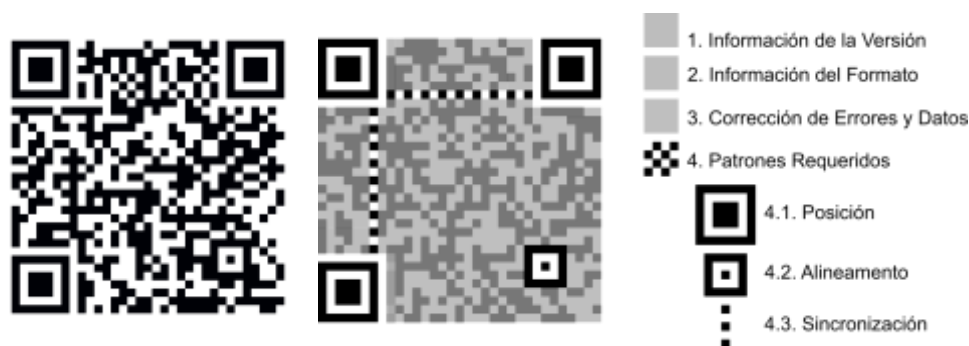
```

Los procesos de codificación y encriptación en la actualidad van de la mano con los digitales; estos ayudan al correcto procesamiento y protección de la información de los usuarios. Cuando la imagen fotográfica se digitaliza, es susceptible de ser encriptada por el mismo medio; es decir, por las tecnologías digitales. A su vez, la imagen digital, formada a partir de un código binario, se presta para ser encriptada pues, por su naturaleza, ya está

codificada de cierta manera. La encriptación digital aplica cuando se quiere ocultar información importante para protegerla de ser interceptada en su tránsito por el internet y el ciberespacio. Como bien lo señala Manuel Castells, “la encriptación es el principal campo de batalla tecnológico-social para la preservación de la libertad en Internet”.¹³⁹

IV.3.- Códigos QR

El código QR (*quick response code* o *código de respuesta rápida*), fue creado en 1994, por la compañía japonesa Denso Wave, subsidiaria de Toyota. En un inicio la finalidad de los códigos QR era catalogar las piezas de los automóviles y facilitar los inventarios. Es un tipo de código de barras bidimensionales, en los que, a diferencia de otros, la información está codificada dentro de un cuadrado que permite almacenar gran cantidad de esta. De este modo, sus características visuales son fácilmente identificables por su ya mencionada forma cuadrada y por los otros tres cuadros ubicados dentro del primero, en las esquinas superiores e inferior izquierda, los cuales permiten detectar la posición del código al lector.



Ejemplo de código QR, donde destacan sus elementos funcionales.¹⁴⁰

El objetivo principal de un código QR es que su contenido pueda leerse de una manera sencilla e instantánea; ya sea desde una computadora personal, *tablet* o algún teléfono

¹³⁹ Manuel Castells, “Encriptación”, en *Universidad Oberta de Catalunya* [en línea].

¹⁴⁰ Imagen tomada de Wikipedia. La enciclopedia Libre, “Código QR ejemplo de estructura”, [en línea]. <https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR#/media/File:C%C3%B3digo_QR_Ejemplo_de_Estructura.svg>.

inteligente (*smartphone*), siempre que cuenten con una cámara incorporada. La forma de leerlos es muy sencilla: se baja alguna aplicación para leer códigos QR, que regularmente son gratuitas; ya instalada, se realiza un escaneo del código QR por medio de la cámara; una vez escaneado, el código QR muestra su contenido en segundos. La información que puede contener es variada: una tarjeta de presentación, una imagen, una dirección URL, un contacto, un texto, una ubicación geográfica, etcétera. Su uso más común consiste en guardar enlaces web que direccionan a la página de algún evento, producto o servicio, con lo cual se busca dar mayor información al usuario o conducirlo hacia cierto contenido.

¿Cómo leer un código QR?



1 Necesitas, por principio de cuentas, un *smartphone* (iPhone, Android, BlackBerry, etcétera), una computadora con cámara web o tableta en las que puedas descargar una aplicación para leer este código.



2 Como te redireccionará a un sitio web, necesitarás estar conectado a internet, sea a través de un módem o con un plan de datos.



3 Una vez que hayas instalado el *software*, córrelo y sigue las instrucciones que, invariablemente, te llevarán a apuntar con la cámara de tu dispositivo al código.



4 ¡Listo! Descubre los ejemplos prácticos y vínculos para saber más de lo que hemos reunido para ti.

Manera de leer un código QR. ¹⁴¹

De igual manera, los usuarios de la aplicación pueden generar códigos QR, ya que es una tecnología libre y puede ser utilizada por cualquier persona. Otra de sus características es que, en algunos casos, no se puede mostrar su contenido sin una conexión a una red o sin *WiFi*. Una vez creados, los códigos QR pueden ser impresos en papel, por lo que la gente interactúa con ellos: forman un enlace entre realidad y el ciberespacio. En una primera instancia, quienes los escanean interactúan con su propio dispositivo, a través de la cámara

¹⁴¹ Imagen tomada de Gesvin Romero, "Cómo leer un código QR. Infografía", en *Blog de Gesvin* [en línea]. <<https://gesvin.wordpress.com/2015/04/02/como-leer-un-codigo-qr-infografia/>>.

que funciona como escáner; escaneado el código, interactúa con la información que este contiene y que se almacena en el ciberespacio, como una realidad virtual que puede ser visualizada por medio de la pantalla del dispositivo

Los códigos QR y la imagen fotográfica se relacionan, primero, desde el ámbito formal, ya que la representación de los códigos hace referencia a los píxeles que componen la imagen digital; es una matriz conformada por cuadros que da la sensación de una imagen pixeleada. En segundo lugar, se relaciona con la imagen latente, un concepto en fotografía que alude a la imagen que se no se visualiza pero se sabe que existe. Con base en lo anterior, los códigos QR contienen información que espera a ser revelada por el escaneo a través de un dispositivo digital. En otras palabras, la única forma de revelar la información es a partir de mismo medio digital, su propio medio es la llave.

IV.4.- Bloqueos tecnológicos

Desde el punto de vista de lo digital, la idea de bloqueo hace referencia a la falta de acceso a la información, en la mayoría de los casos, visual. Por ejemplo, cuando bloqueamos algún tipo de información que no queremos que sea exhibida, mostrada o compartida en las redes sociales, se realiza un tipo de bloqueo; puede que sea parcial, donde cierto número de personas que nosotros elegimos pueden tener acceso a esa información, o puede ser total, donde ninguna persona puede verla. Este se relaciona con la visión, pues en la cultura digital esta juega un papel fundamental. Otro ejemplo es cuando se nos niega el acceso alguna página imagen o audio, entre otros. Una forma de bloquear la información es a través de la encriptación, que es conocida por ser un medio de sustitución de un código a otro código. Las imágenes también cuentan con un código para poder ser interpretadas, donde quien encripta o el emisor es el único que conoce el mensaje o la información correcta y el receptor debe descifrar el mensaje.

Como se vio en el apartado anterior, los códigos QR son un sistema de encriptación de la información en el plano digital, ya que el único en saber el contenido del código es el emisor y el receptor debe de desencriptarlo, en este caso, por medio de escaneo del mismo.

Así, el bloqueo y la encriptación son algo que hacemos diario, tal vez no de una manera consciente, pero se ha vuelto parte de la interacción con las tecnologías digitales.

La misma tecnología digital se ha encargado de renovar la idea del bloqueo. Cuando una computadora falla, esta misma busca la forma para reiniciarse; pasa lo mismo con un celular o la mayoría de los aparatos digitales. El mismo fallo genera un bloqueo que no permite visualizar el contenido del dispositivo en cuestión. La propuesta para transgredir la imagen fotográfica es encriptarla a través del propio medio digital. En este sentido, una forma de ocultarla es a partir del código QR. Se dice que uno no puede ir contra el sistema, pero lo que sí se puede hacer es formar una resistencia por medio de la ocultación a través de la encriptación.



**TRANSFIGURACIONES
FOTOGRAFICAS**

TRANSFIGURACIONES FOTOGRAFICAS

Este proyecto propone un punto de vista particular acerca de cómo es que entendemos, creamos, consumimos y distribuimos la imagen fotográfica a través de los medios digitales. En la actualidad existen millones de imágenes que circulan a través de la red, la mayoría de ellas se originan por medio de la fotografía digital. Estas imágenes se crean, distribuyen y consumen de manera acelerada, teniendo como consecuencia que se pueda relacionar la imagen fotográfica con un tipo de virus, el cual muta, se multiplica y adquiere diferentes representaciones y significados. Esto originado en gran parte, a la relación que se ha construido entre las personas y los medios digitales; en específico del *internet*, el *ciberespacio* y los *dispositivos digitales*. El constante uso de estos medios, ha dado como resultado que surjan nuevas problemáticas en cuanto a la imagen fotográfica.

Un punto de partida dentro del proyecto, y que se señala en el primer capítulo de esta tesina, es el concepto de Joan Fontcuberta acerca de la imagen fotográfica: “una imagen fotográfica no es más que un soporte con un aglomerado de manchas de diferentes tonos cromáticos o de diferentes densidades de gris, vacías de todo contenido semántico, pero que debido a ciertos procesos cognoscitivos y culturales adquieren para nosotros un determinado sentido”.¹⁴² Los procesos culturales y cognoscitivos a los que nos enfrentamos en la actualidad, se originan en gran parte por la creciente cultura digital, de la cual formamos parte. La cultura digital hace referencia, a “las sociedades en las que las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción, organización y administración”.¹⁴³ El uso de las tecnologías digitales ha traído como resultado, una nueva forma de entender la fotografía y por ende la imagen fotográfica, la cual ya no se limita solamente a las nociones de verdad, huella, memoria, instante decisivo, tiempo o espacio.

¹⁴² Fontcuberta,, *Fotografía: conceptos y procedimientos. Una propuesta metodológica*, p. 10

¹⁴³ Pierre Lévy, *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. , p. VII

La fotografía genera nuevos canales de comunicación a través de los medios digitales, lo que ha dado como resultado, que las personas en general encuentren en la fotografía una manera fácil e inmediata de transmitir o comunicar una idea, que se representa desde un aspecto visual. Hablar de la imagen fotográfica en nuestro tiempo, es hablar de cuestiones de información y de comunicación. “Usamos las fotos digitales no tanto para recordar como para comunicar algo, como un lenguaje más”.¹⁴⁴ La imagen fotográfica y su interacción con lo digital, ha dado la pauta para hablar de un lenguaje híbrido, en donde los procesos de representación y significación rompen con la concepción tradicional de la fotografía.

Con la interacción entre la fotografía y lo digital, surge un término que se ha sido discutido por varios teóricos, -- el cual como vimos anteriormente-- recibe el nombre de: *postfotografía*. Marcelino García Sedano en su artículo: *Una revisión del concepto de postfotografía. Imágenes contra el poder desde la red*,¹⁴⁵ señala que: “El término postfotografía fue acuñado a principios de los noventa en referencia a la transformación del medio a través de la digitalización de la imagen fotográfica”.¹⁴⁶ De igual manera menciona que para entender el contexto de la posfotografía son fundamentales los textos de Kevin Robins y su artículo: “¿Nos seguirá conmoviendo una fotografía?”, Lev Manovich y su texto: “*The paradoxes of digital photography*”, y por último el trabajo de W. J. T. Mitchell: *The Reconfigured Eye. Visual Thruth in the Post-Photographic*. Estos textos se enfocan en analizar los posibles cambios del medio fotográfico con la llegada de lo digital. El término postfotografía sería utilizado por diferentes teóricos y artistas, hasta la actualidad.

El término postfotografía describe un conjunto categorial más amplio, en el que se inscriben todos los fenómenos recientes de reproducción cibernética y massmediática de la imagen analógica. 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

¹⁴⁴ Fontcuberta, “La fotografía ha muerto, ¡viva la postfotografía!”, en *El Independiente* [en línea], secc. Economía.

¹⁴⁵ Marcelino Garcia, “Una revisión del concepto de postfotografía. Imágenes contra el poder desde la red”. Artículo publicado [en línea], *Revista Anual de Historia del Arte*, LIÑO 21

¹⁴⁶ *Ibíd.*

significante, la fotografía contemporánea no sólo concierne a la simple reproducción automática del mundo, sino también a su re-instalación ficcional. 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 señal de identidad.¹⁴⁷

Dentro del proyecto se trata de entender a la postfotografía, conforme a la relación fotografía y digital. Por esta razón en una primera instancia, se cuestiona la facilidad de crear una imagen fotográfica por medio de los teléfonos inteligentes (*smartphones*), con un celular se puede producir, reproducir y consumir la imagen fotográfica en cualquier momento y a cualquier hora; esta situación ha facilitado la manera de interactuar con las imágenes, convirtiendo esta situación en algo cotidiano e inherente a nuestra vida. Con lo cual, nos hemos convertido en ciudadanos-fotógrafos, registramos los acontecimientos de nuestra vida diaria, así como la de los demás; con los celulares no hay lugar, evento, o acontecimiento que escape de ser fotografiado y compartido por medio de las redes sociales. “Sólo en Snapchat se suben cada día más de 1.000 millones de imágenes y más de 10.000 millones de vídeos. En Facebook, 300 millones (unas 136.000 cada minuto). En Instagram, 55 millones”.¹⁴⁸

Estas imágenes pueden estar en el ciberespacio de manera virtual, lo que ha traído como consecuencia que se hable de un proceso de virtualización de la imagen; en el sentido que las imágenes se encuentran situadas, en nuestros ordenadores, celulares, cámaras digitales, etc. Dando como resultado que interactuemos con ellas al punto que estas afectan nuestra cultura visual y la forma en que entendemos y nos comunicamos con el mundo

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se desarrolla a través de los medios digitales, específicamente, por medio de los teléfonos inteligentes (*smartphone*), la cámara digital, Photoshop, internet, el ciberespacio y los códigos QR. La mayoría de las imágenes fotográficas que se presentan dentro del

¹⁴⁷ *Ibíd.*

¹⁴⁸ Fontcuberta, “La fotografía ha muerto, ¡viva la postfotografía!” en *El Independiente* [en línea], secc. Economía.

proyecto, fueron tomadas por medio de una cámara digital o por un celular; esta acción fue realizada para hacer alusión a la forma en que se capturan la mayoría de las imágenes en la actualidad. Por otra parte, también existen imágenes que forman parte del proyecto que fueron construidas por medio de Photoshop; en este caso, se reciclan imágenes extraídas de internet a manera de ejemplificar los procesos de manipulación, que se han convertido en una característica de nuestro tiempo. En algunos casos la manipulación de las imágenes deviene en un *GIF* que es una imagen animada. Otra cuestión que se trabaja dentro del proyecto es lo referente al ciberespacio y las cuestiones virtuales de la imagen fotográfica, que surge en el momento que se digitaliza. Las imágenes de este proyecto se encuentran en un espacio virtual (ciberespacio), de esta manera, la gente puede interactuar con ellas a cualquier hora del día, y en cualquier lugar.

Las imágenes del proyecto tienen como objetivo hablar sobre las repercusiones que tiene la interacción del medio digital con la fotografía. Con lo cual se construye una narración a través de la imagen fotográfica la cual interactúa con los dispositivos digitales y el internet, tal es el caso de las imágenes tituladas: *Sobre la belleza* y *Selfie*.



“Sobre la Belleza”.

El código QR que se observa en la imagen de la izquierda al escanearlo muestra la imagen de la derecha.



“Selfie”.

Al escáner el código QR que se observa en la imagen de la izquierda, se muestra la imagen de la derecha que en realidad es un GIF.

Para visualizar el GIF escanee el código QR de la imagen o diríjase a la siguiente dirección: <https://k61.kn3.net/DCB5A0413.gif>

Estas imágenes critican la idea que se tiene acerca de los retratos y de los autorretratos (*selfies*) digitales. Uno de los objetivos al momento de tomarse una *selfie*, es la cuestión de salir bien o tener una buena pose.¹⁴⁹ Esta manera de tomar fotografías se ha construido o preestablecido, por medio de las redes sociales. Sabiendo de antemano que son imágenes que tiene la posibilidad ser observadas por millones de personas, a través del internet. Ambas imágenes se relación en cuanto a la construcción de la identidad a partir de la imagen fotográfica y su relación con las redes sociales, más adelante se ahondara en ellas.

Como se puede observar en las imágenes anteriores se utiliza un código QR, el cual genera la propuesta que marca uno de los ejes del proyecto. Este consiste en ocultar las imágenes fotográficas del proyecto mediante la *codificación y encriptación informática*, la cual se realizara a través de un *código QR*. La codificación de la imagen fotográfica se presenta dentro del proyecto como la forma de pasar de un código análogo a un código digital, con lo cual se estaría hablando de una codificación de símbolos, formas, significados, etcétera; los cuales se sustituyen ocultando la imagen y conservándola virtualmente. La forma de ocultar las imágenes sería la siguiente:



Este código QR oculta la imagen del lado derecho. Para poder acceder a ella se necesita de un dispositivo que cuente con alguna cámara integrada, en este caso la manera más sencilla es por medio de un celular. Posteriormente se tendrá que descargar una aplicación al teléfono para poder leer los códigos QR. Teniendo el celular como la aplicación, lo que restaría sería contar con una conexión a internet para poder visualizar la imagen.

Este código que forma parte de la imagen oculta dentro del primer código QR, redirecciona a una página web que contiene un texto.

¹⁴⁹ En la siguiente dirección electrónica se muestra un artículo en donde se te muestra los pasos a seguir para lograr una buena selfie: <http://es.wikihow.com/tomar-una-buena-autofoto-o-%22selfie%22>

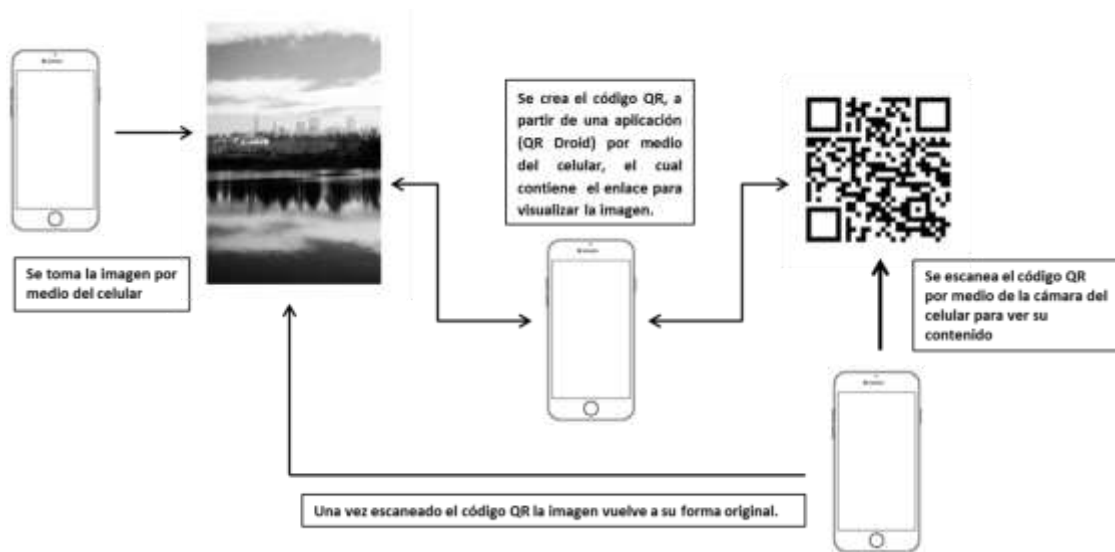
Al utilizar el código QR surge una cuestión a tratar: ¿por qué se quiere encriptar la imagen fotográfica? La respuesta es que una de las características de la postfotografía es el exceso de imágenes fotográficas que se generan a través del medio digital. En nuestro contexto contamos con un sin número de imágenes, las producimos de una manera fácil, las compartimos a través de nuestras redes sociales, y gracias al internet descargamos imágenes de todas partes del mundo.

Al ocultar la imagen fotográfica se busca afectar el proceso de tomar una fotografía, compartirla, y reproducirla. Este proceso —desde mí punto de vista— es una consecuencia del uso de los medios digitales en la creación de imágenes; al facilitar las acciones de crear una imagen, estas se vuelven rutinarias: tomo una foto, la edito, la comparto; al ocultar la imagen fotográfica se realiza una modificación al proceso antes mencionado. Lo que se busca con esta acción es que el contenido quede accesible a las personas que cumplan con los requisitos para poder visualizarlas. Los requerimientos para poder observar las imágenes son impuestos por el propio medio digital, a manera de ironía. Al estar inmersos y formar parte de una creciente cultura digital, se presentan inconvenientes que surgen de la idea que lo digital facilita y simplifica las cosas, sin profundizar que esta misma cultura creara sus propios analfabetas digitales. De igual manera el contar con un mayor número de imágenes no quiere decir que nuestro lenguaje visual haya mejorado o que seamos grandes lectores de imágenes. Lo que se toca es una problemática actual; la fotografía ya no necesariamente es el registro de una realidad o su representación, sino que se ha convertido en un medio más para crear imágenes sin que estas mismas tenga un fin.

Otra razón por la que se trabaja con el código QR es por su forma y su manera de operar; visualmente hace referencia a los píxeles, que son los elementos fundamentales de las imágenes digitales, y en cuanto a su forma de operar es capaz de almacenar varios tipos de información: imágenes, texto, direcciones electrónicas, audio, video, etc. Al pertenecer al medio digital, el código QR puede tener esta facilidad de adaptarse a diferentes tipos de información lo que da un carácter de enlace hacia diferentes medios. La información que almacena —que en este caso son imágenes— se encuentran de manera virtual, por lo que se puede hablar de *imágenes latentes*; un término que es fundamental en la fotografía análoga. La característica de enlace que conlleva el código QR, al ser la conexión entre el mundo

real con el mundo virtual, entre el medio análogo y el medio digital; genera una relación fundamental con respecto a la fotografía; ya que esta se ha vuelto un medio híbrido. Lo análogo y digital en la fotografía, en ocasiones encuentran sus caminos y en otros los bifurcan, pero lo que es evidente es que actualmente existe una mezcla. Esta hibridación de ambos medios, es la que desde mi perspectiva, representan los códigos QR.

Al tenerlo de forma impresa se encuentra de una manera tangible, pero a la hora de leer su contenido por medio del *software* de la aplicación y la cámara del celular, pasamos al plano digital y por ende a lo virtual. Para poder visualizar su contenido se necesita contar con algún dispositivo digital, en este caso un celular, que cuente con una cámara y una aplicación para leerlos, ya que los códigos QR operan por medio de una conexión a internet o *Wi-Fi*. Sin tener todos estos elementos los códigos QR no pueden mostrar su contenido, por lo que la imagen queda encriptada.



• Esquema que muestra el proceso de encriptación y desencriptación de la imagen fotográfica.

En lo que corresponde a las imágenes presentes dentro del proyecto, estas se encuentran encriptadas por medio del código QR. La ocultación o bloqueo de la información es de una manera parcial o momentánea, la clave o la dificultad para revelar el contenido, depende únicamente de que se cuente con los requisitos anteriormente descritos. El acceso a las imágenes estará determinado solamente por la posibilidad de contar con algún dispositivo de lectura de códigos QR, además de poder conectarse con internet. Esto

nos habla que dentro de las mismas ciudades el acceso a la cultura digital también depende de factores sociales, culturales y económicos; por lo tanto, las personas a las que la información quedara oculta, serán aquellas que no estén familiarizadas con la cuestión digital, o no tengan acceso a ellas, o en su defecto no les interese leer el código QR, con lo cual la imagen queda latente, hasta revelarse por medio del celular.

SOBRE LAS IMÁGENES

El proyecto de **TRANSFIGURACIONES FOTOGRÁFICAS** está compuesto por veinte imágenes, que tienen como tema principal la relación entre la fotografía y el medio digital. Las imágenes del proyecto están pensadas para que interactúen con las personas por medio de los *smartphones*. Debido a esto se imprimieron diez códigos QR a un tamaño de 60 cm. X 90 cm; colocándoles instrucciones para que la interacción con ellos sea de una manera más sencilla, quedando de la siguiente forma:



• ORIGENES •

Instrucciones para interactuar con el contenido del siguiente código QR:

1.- Se necesita contar con algún celular o Tablet que tenga cámara incluida.

2.- Descargar por medio de Play Store o App Store alguna aplicación de lector de código QR. **La mayoría de las aplicaciones para leer códigos QR son gratuitas.**

3.- Ya instalada la aplicación en tu celular se podrá leer el contenido del código QR siempre y cuando se cuente con una conexión a internet. Si al momento de leer el código no cuentas con internet se guardará la dirección electrónica, y se podrá visualizar cuando se cuente con internet.

4.- Una vez revelado el contenido de este código QR, se puede interactuar con él.

Instructions for interacting with the contents of the following QR code:

1.- It is necessary to have a cell phone or Tablet with camera included.

2.- Downloaded through the Play Store or App Store some QR code reader application. **Most applications for reading QR codes are free.**

3.- Once the application is installed on your cell phone you can read the QR code content provided you have an internet connection. If at the time of reading the code you do not have internet, the e-mail address will be saved, and it will be able to be displayed when the internet is available.

4.- Once revealed the contents of this QR code, you can interact with it.

La finalidad de imprimirlos en esa medida es para que no pasen desapercibidos y la gente pueda escanearlos de una manera práctica. Posteriormente los códigos que se imprimieron se colocaron en diferentes puntos de la ciudad. Esto se realizó con la intención, anteriormente mencionada, de que la gente interactúe y revele las imágenes ocultas que llevan los códigos QR. De esta acción se realizó un registro el cual se presenta a continuación:



· Ciudad Universitaria / Islas / Pasillo que da a la facultad de arquitectura e ingeniería ·



· Ciudad Universitaria / Facultad de Filosofía y Letras / Pasillo que da al auditorio Che Guevara y a la biblioteca central ·



· Tlatelolco / Metro Tlatelolco / Explanada Unidad Habitacional Tlatelolco ·



· Tlatelolco / Unidad Habitacional Tlatelolco / Jardín de la Paz ·

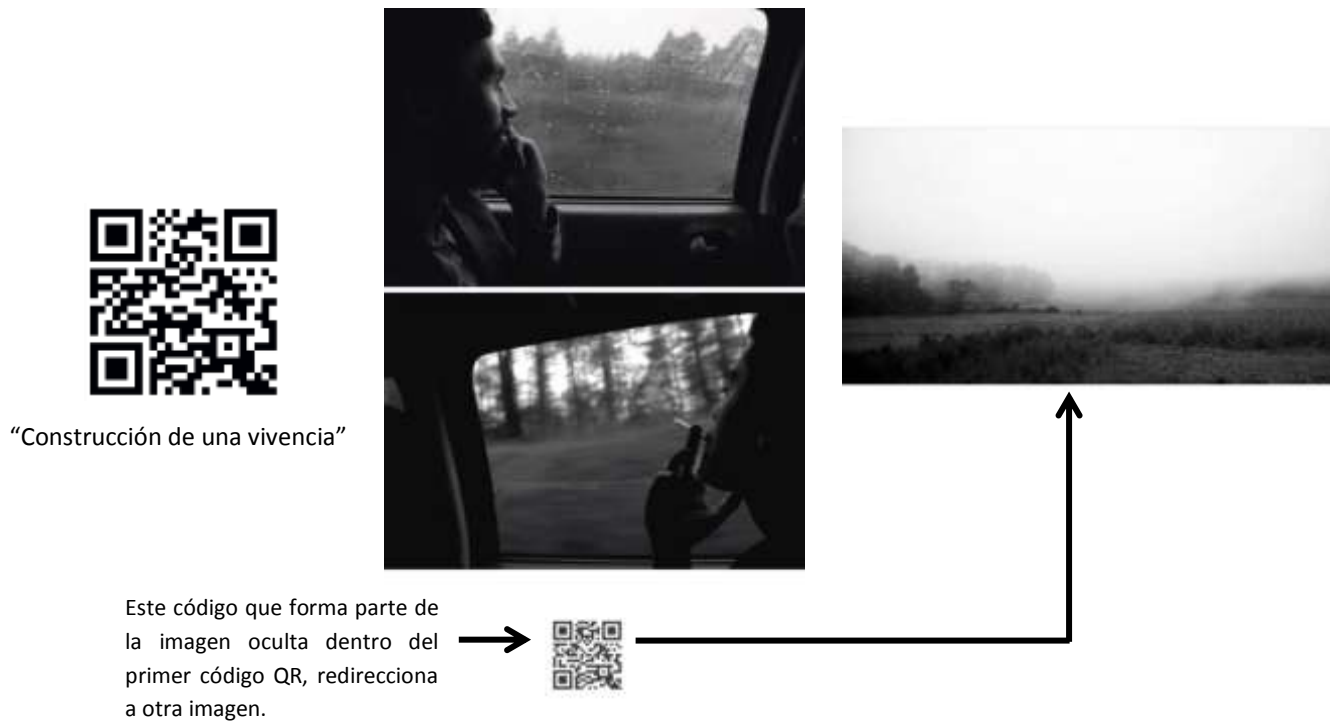


· Santa María La Ribera / Av. Ribera de San Cosme /
Entre calle Cedro y Avellano dirección poniente ·



· Roma Norte / Calle Mérida / Casi esquina con Durango ·

Una vez descrita la manera de compartir las imágenes, se hablara de su significado. En el apartado anterior se mencionaron dos ejemplos: “Sobre la belleza” y “Selfie”, estas dos imágenes tienen como finalidad cuestionar la forma en que se desarrolla la fotografía actualmente. Al encontrarnos inmersos directamente o indirectamente en la cultura digital, las imágenes que producimos obedecen a ciertas reglas; aunque estas no sean implícitas, afectan la forma en que concebimos las imágenes. La idea de construir una imagen a través de la manipulación digital, la apropiación y el reciclaje de imágenes, genera un carácter de narración a partir de las posibilidades creativas de cada persona. Las imágenes que componen este trabajo crean una narración que confronta la relación de la fotografía con lo digital.



“Construcción de una vivencia”, hace referencia a la forma de crear una narración personal por medio de la imagen fotográfica. En la actualidad la mayoría de las imágenes que capturamos hacen mención a este hecho, son narraciones particulares que se construyen a través de los sucesos que ocurren en nuestra vida cotidiana. Estos se registran por medio de los celulares y se comparten a través de redes sociales. Esta imagen en específico, narra un

viaje que realice con mis mejores amigos a Puebla para la boda de uno de ellos, el cual significo un hecho importante para mí, registre el trayecto en el carro con una cámara digital, posteriormente edite las imágenes con *Photoshop* y las compartí en sus respectivos *Facebook*. El segundo código que se agrega a la imagen, es una segunda narración que gira en torno al mismo viaje, la idea de agregar códigos dentro de los códigos, es una forma de crear filtros para la distribución de la información dificultando el acceso a ella. En este caso la primera imagen habla acerca de mis mejores amigos y la segunda hace alusión a un lugar en el que estuvimos en el transcurso del viaje y que contiene una carga simbólica personal.



“Caricia”



Este código redirecciona a un GIF.
Se puede visualizar escaneándolo o
con la siguiente dirección
electrónica:
<https://k61.kn3.net/42DECCD27.gif>



“Orígenes”

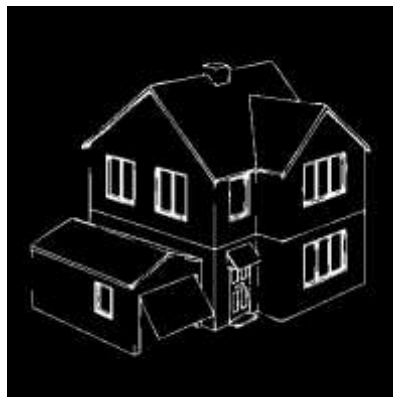


“Caricia” y “Orígenes”, son imágenes que en una primera instancia tratan acerca del erotismo; las imágenes eróticas son una de categorías que más abundan en el internet y las redes sociales. En una segunda instancia hablan sobre la forma en que se puede manipular, y construir la imagen fotográfica en referencia a la cuestión de la coautoría. En Caricias el segundo código QR que contiene, redirecciona a un GIF que se construyó de las tres imágenes que la compone, la intención es crear una imagen interactiva. En Orígenes, se

pidió a la modelo una serie de fotografías significantes para ella de su infancia, lo curioso de las fotografías que me proporciono es que estaban realizadas de un modo análogo. Sus imágenes no forman parte de mi autoría, pero si forma parte de la idea general, en este caso la modelo colabora en la resolución final de la imagen.



“Casa”



“Casa” de igual manera que “Construcción de una vivencia”, trata de una narración particular sobre el espacio en el que vivo. El cual se crea de múltiples símbolos o elementos que se han vuelto características del espacio que reconozco como casa. La primera imagen es una torre de almacenamiento de agua, que se puede visualizar desde un lugar alto dentro de la colonia, lo cual hace referencia a la segunda imagen, que es una fotografía tomada desde mi azotea, donde se puede apreciar, si se observa a detalle la misma torre de la imagen de la izquierda. El código QR que contiene la imagen redirecciona al esquema de una casa, haciendo referencia a que cada persona construye su propio significado de hogar. En este caso muchas veces las imágenes fotográficas directa o indirectamente ayudan a construirlo; ya que en muchas ocasiones registramos por medio de la imagen los espacios de nuestras casas, colonias, o sitios que frecuentamos comúnmente.

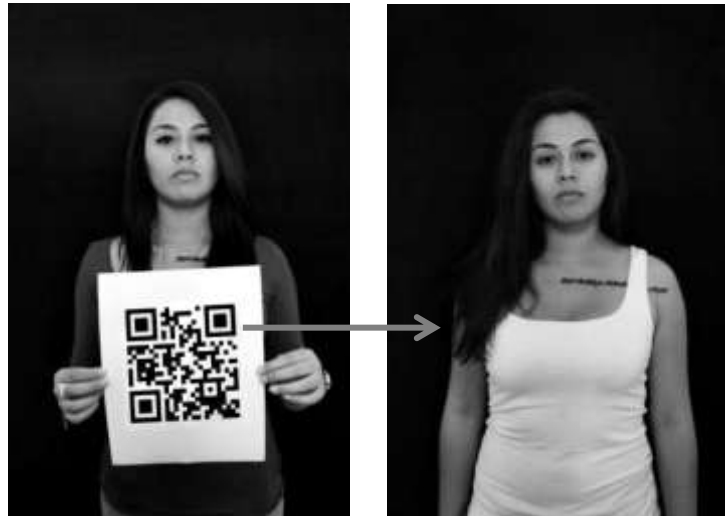


“Inverso proporcional”

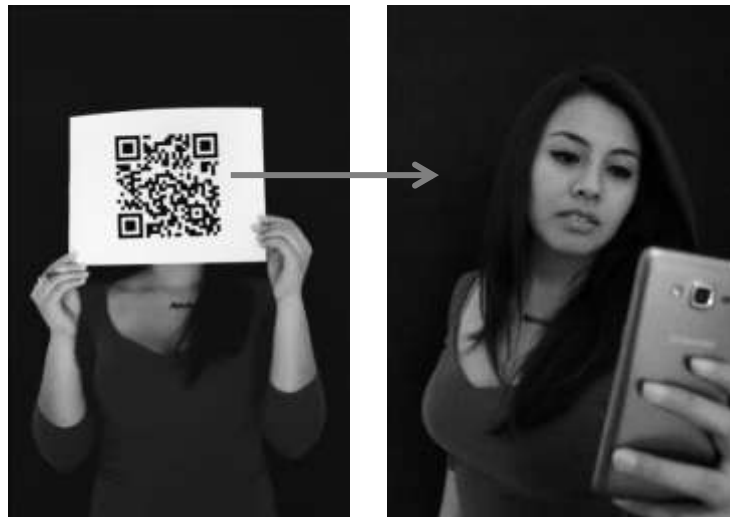




“Sobre la belleza”



“Selfie”



Las imágenes “Sobre la belleza”, “Selfie” e “Inverso Proporcional” conforman una triada. Teniendo como idea principal realizar una crítica sobre los retratos y los autorretratos (*selfies*), a partir del medio digital. Con estas imágenes se habla sobre la cuestión de la pose y su relación entorno a las redes sociales. Sabiendo de antemano, que son imágenes que pueden ser observadas por millones de personas, a través del internet, se busca construir y compartir, por medio de las reglas de mundo virtual, una imagen que muestre nuestra identidad. La idea presente en Sobre la Belleza y Espejo es señalar el contraste que existe entre la imagen natural, sin maquillaje, de rostro limpio, la cual hace alusión a nuestra parte real, con respecto a la imagen maquillada y posando, que sería la imagen creada para

habitar el mundo virtual. Selfie, por otra parte, menciona la construcción de la pose, como una forma de identidad ante el ámbito de las redes sociales.



“Apunte sobre la violencia”



Este código QR, lleva a una página web, donde se encuentra un artículo relacionado con la violencia en México. Para visualizarlo escanear el código, o dirigirse a la siguiente dirección electrónica:
<http://www.jornada.unam.mx/ultimas/2017/05/09/mexico-el-segundo-pais-mas-violento-del-mundo-iiss>





“La tempestad de las ideas”



Este código QR, lleva a una página web, donde se encuentra un artículo relacionado con la violencia en México. Para visualizarlo escanear el código, o dirigirse a la siguiente dirección electrónica: <https://www.nytimes.com/es/2017/01/27/trump-y-pena-nieto-acuerdan-no-hablar-mas-sobre-el-muro-fronterizo-en-publico/>



“Apunte sobre la violencia” y “La tempestad de las ideas”, son imágenes que proponen reflexionar sobre el contexto de nuestro país entorno a las noticias, y como estas circulan por internet. En Apuntes sobre la violencia, se trabaja la imagen como un símbolo de identidad nacional, en este caso la bandera mexicana, con lo cual se invita al espectador a interactuar con la imagen y este le asigne un significado particular, recordando que dentro de los procesos digitales el espectador es activo debido a la naturaleza del medio digital. Al momento de escanear el código QR que viene en la imagen, se enlazara a un artículo sobre México y la violencia. Esta acción busca crear un contraste entre los pensamientos sobre nuestra nación, y como es que se muestra ante los ojos del mundo, por medio de internet. *La tempestad de las ideas* sigue con la misma idea, con la diferencia, de que el símbolo que se presenta es la imagen de Trump y Peña. Esta imagen señala los sucesos que han ocurrido y todo lo que circula en internet sobre la situación que se vive entre ambos países y entre ambos personajes.



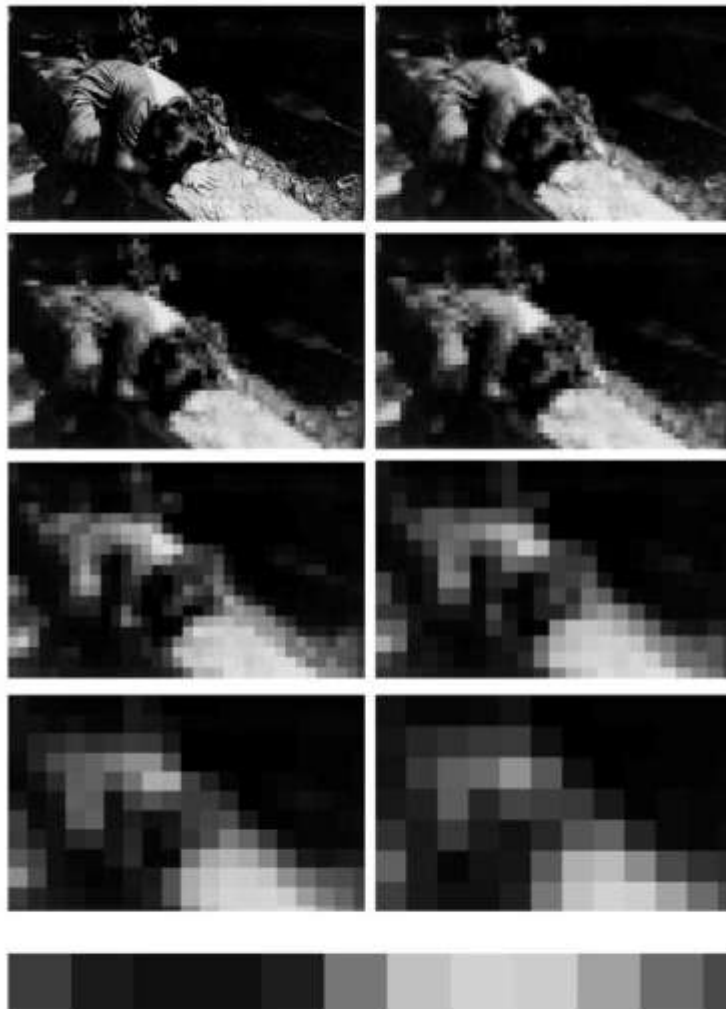
“Dual”



“Dual” aborda las posibilidades creativas de construcción de espacios y paisajes por medio de lo digital. Esta imagen se conforma de dos paisajes que son tomados de los espacios o lugares cercanos a donde vivo. El otro código que contiene la imagen de *Dual* manda a una imagen que es un paisaje intervenido con elementos gráficos. Al poderse manipular da paso a crear un nuevo paisaje que haga referencia a un espacio virtual.



“Unidad Fundamental”



Con otro celular lee el código que aparece en la imagen



Este código QR envía a un texto referente a los pixeles.



“Imágenes Latentes”

Con otro celular lee el código que aparece en la imagen





“Hibrido I”



Al escáner este código QR se muestra un GIF para visualizar su contenido diríjase a la siguiente dirección:
<https://k61.kn3.net/753852B73.gif>



“Hibrido II”

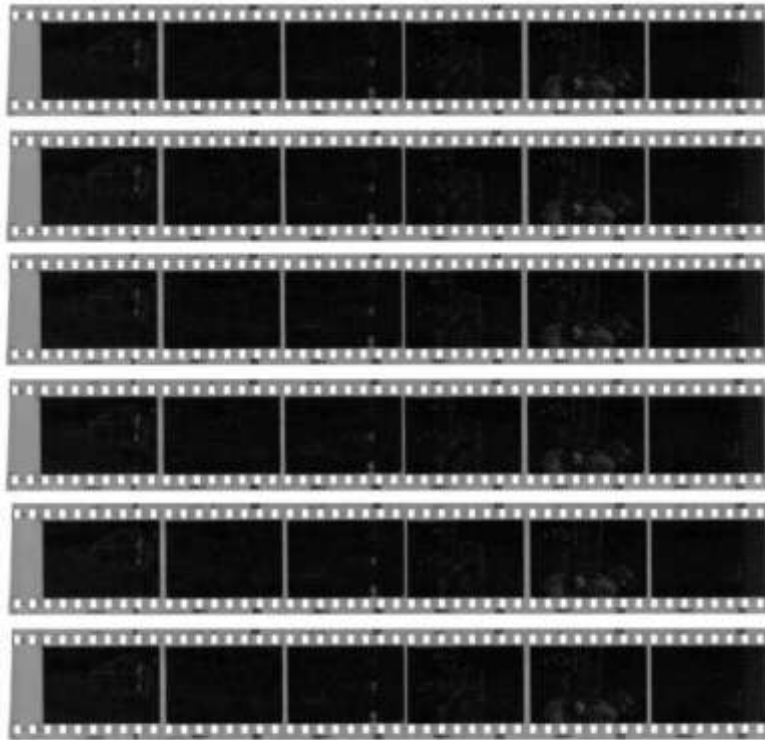


Al escáner este código QR se muestra un GIF para visualizar su contenido diríjase a la siguiente dirección:
<https://k61.kn3.net/F013DF9CA.gif>





“0/1”



Este código redirecciona a un GIF.
Se puede visualizar escaneándolo
o con la siguiente dirección
electrónica:



“Unidad Fundamental”, “Imágenes Latentes”, “Hibrido I y II” y “0/1” son un conjunto de imágenes, cuyo tema principal es la transformación que sufren algunos valores de la fotografía análoga. Esta transformación se origina a través del medio digital, desde el acto de fotografiar, los soportes, los equipos fotográficos y la forma en que construimos las imágenes, se han visto afectadas de un modo u otro. *Unidad fundamental* se centra en el cambio de los granos a los píxeles, los cuales se han constituido como un elemento esencial para representar las imágenes en la actualidad. Nos encontramos en un punto donde lo que más nos interesa son los millones de píxeles que contenga la cámara y pantalla de nuestro celular, esto con la finalidad de conseguir una mayor definición en la visualización de nuestras imágenes. *Imágenes Latentes* hace mención a una característica esencial de la fotografía, que perdura aun en el medio digital, la cual es la imagen latente. Esta se ha visto

transformada, pasando de estar contenida en los rollos de películas, a las memorias o discos duros de nuestras computadoras y celulares, pero sobre todo, pasa a formar parte del ciberespacio en donde actualmente existe el mayor número de imágenes latentes debido a la virtualidad con que opera este. “Hibrido I Y II”, tocan la idea del acto fotográfico, haciendo la comparación de cómo se realiza la captura de una imagen, por medio de una cámara análoga y un celular. En ambos casos, solo se necesita un dedo para tomar una imagen, lo que se busca es encontrar las diferencias, como las coincidencias en cuanto al proceso de producir una imagen fotográfica, a través del medio análogo y digital. Por último, “0/1” es una imagen que ejemplifica el paso del medio análogo al digital, es importante señalar que no se está a favor o en contra de uno, lo que se trata de mostrar es la transformación y posibilidades, en cuanto herramientas para comunicar y representar. Por otra parte, 0/1 hace alusión a otro componente fundamental de las imágenes digitales, si anteriormente se habló del pixel, en 0/1 se habla sobre la digitalización y el lenguaje binario.



“Apunte sobre el espacio digital”



Este código QR te manda a un GIF, para visualizarlo ir a la siguiente dirección:
<https://k61.kn3.net/B99B62BA4.gif>



“Lenguaje Binario”



“Apunte sobre el espacio digital” y “Lenguaje Binario” siguen la línea de “Dual”, en donde se interviene las imágenes fotográficas por medio de cuestiones multimedia. En *lenguaje binario*, la imagen que se aprecia es la base de un GIF que se realizó por medio de intervenir la fotografía con dibujo digital, la animación que se consiguió, hace alusión al lenguaje binario en analogía de encendido u apagado, cero y uno, luz y sombra, sí y no. “Apunte sobre el espacio digital” propone la interacción de los espacios físicos, fotográficos, digitales y virtuales.



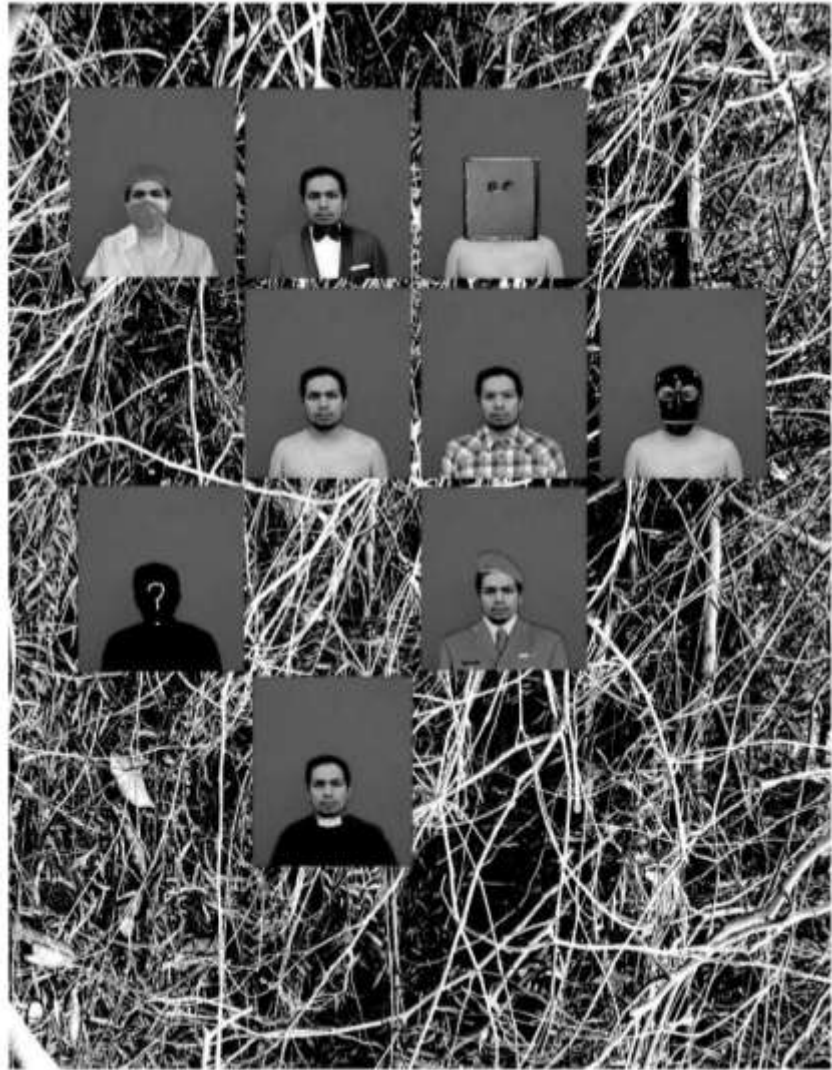
“Adicción por la pantalla”



“Adicción por la pantalla”, ilustra el tiempo que pasamos con los celulares, que gran parte del día, nos encontramos conectados a internet, consumiendo la mayoría de las veces imágenes y video. En la actualidad el celular se ha vuelto un elemento indispensable de la vida, es la nueva ventana para observar al mundo, de igual manera se ha convertido en un puente entre lo real y lo virtual, entre el espacio físico y el ciberespacio.



“EL camaleón digital”



“El camaleón digital”, gira en torno a la identidad a través de las redes sociales, y la posibilidad que brinda el internet del anonimato y la construcción de múltiples personalidades. La imagen fotográfica ha contribuido a la construcción de esta identidad, gracias a la posibilidad de manipular o intervenir, se crean historias ficticias que giran en torno a la manera de presentamos ante las comunidades virtuales.



“Laberinto Digital”

“Laberinto Digital”, es una pieza totalmente interactiva y encriptada, su contenido es otro código QR que está a manera de GIF, el cual pasa a una gran velocidad y dificulta su lectura. Si se logra leer el segundo código este contiene una imagen personal. Esta imagen también hace referencia a la relación entre lo público y privado a través del medio digital.

OBRA



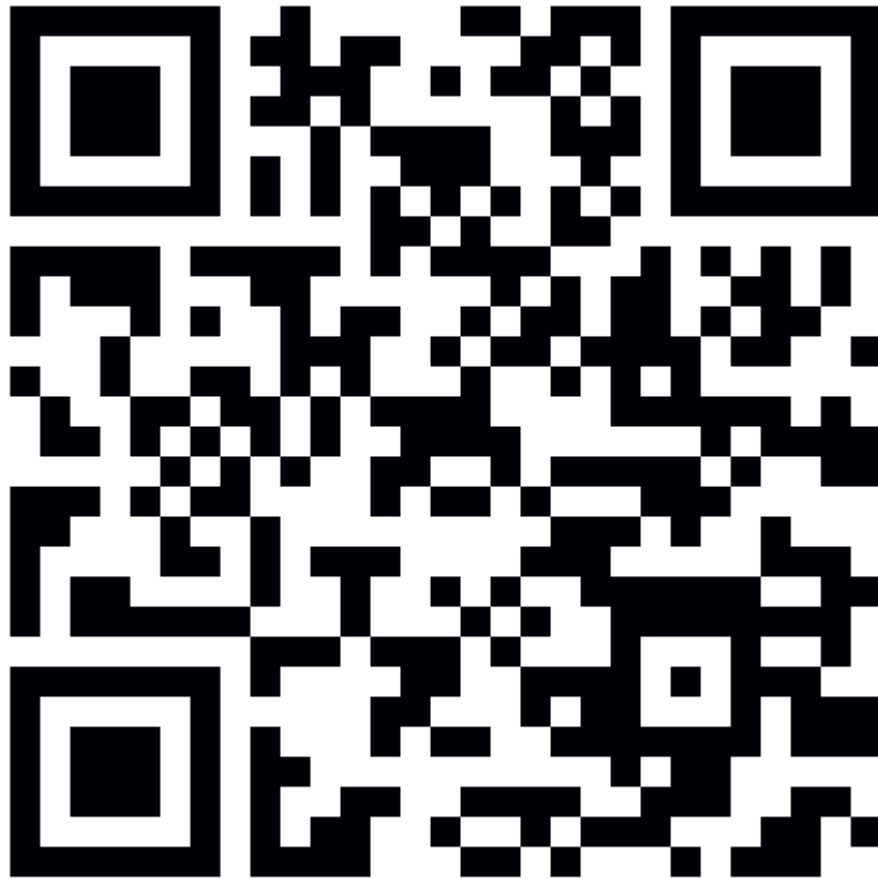
· 0/1 ·



· Caricia ·



· Apunte sobre la violencia ·



· Adición por la pantalla ·



Selfie



· Hibrido I ·



· Híbrido II



· Construcción de una vivencia·



· Imágenes latentes ·



· Inverso proporcional ·



· El camaleón digital ·



· Sobre la belleza ·

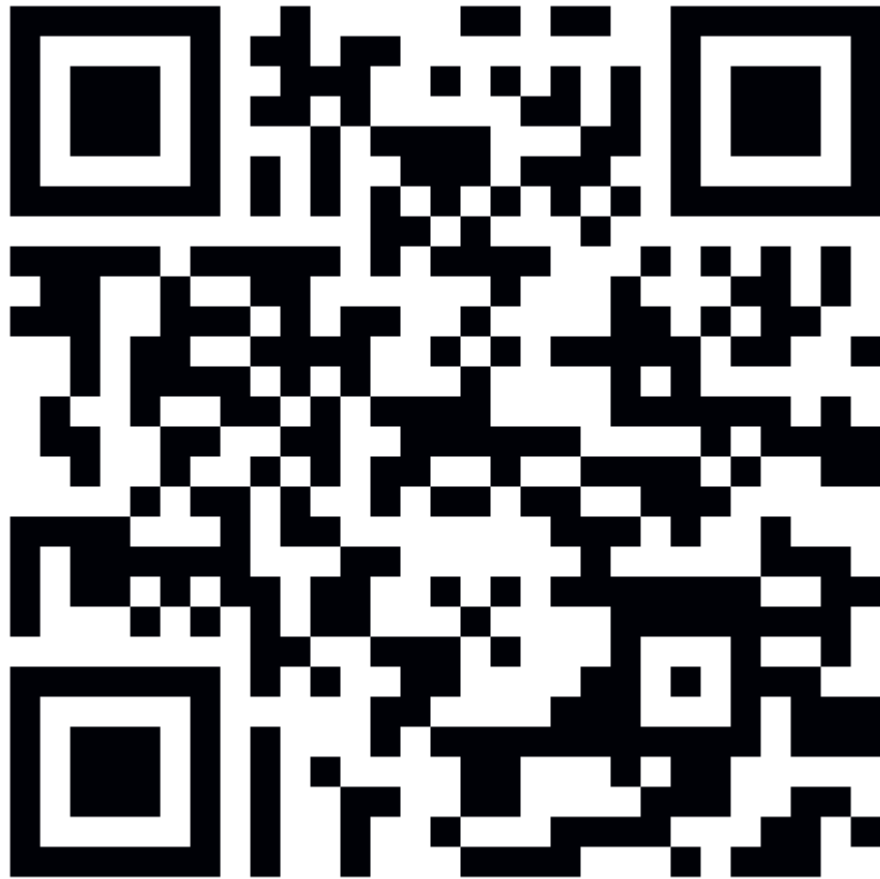


· La tempestad de las ideas ·

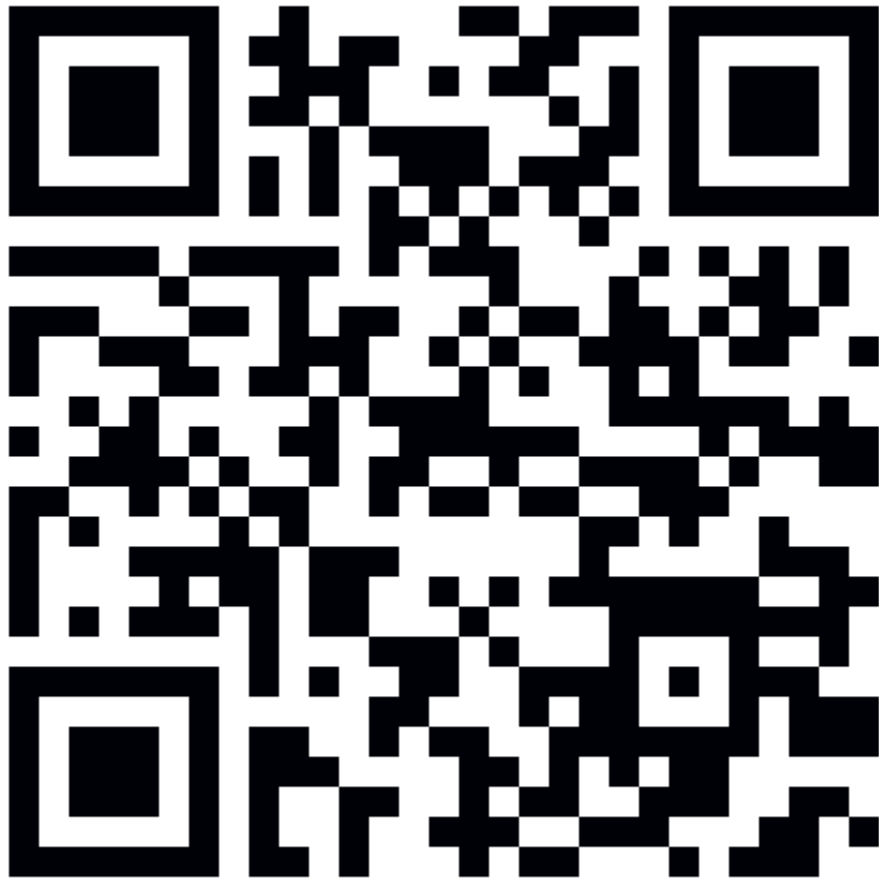




· Dual ·



· Apunte sobre el espacio digital ·



Casa ·



· Unidad fundamental ·



· Orígenes ·



· Laberinto digital ·

CONCLUSIÓN

A manera de concluir el presente trabajo es importante señalar, que lo que me motivo a trabajar por medio de la fotografía, son las posibilidades que se generan de los constantes cambios que esta sufre. De todas las disciplinas artísticas es la que ha tenido mayores transformaciones, tanto en sus valores fundamentales, como en su forma de representarse. Se puede hablar de un antes y un después a partir de la incursión de lo digital con lo fotográfico. Pienso que el medio digital no significa una revolución, o algo mejor que el medio análogo. Simplemente significa para mí una manera diferente de resolver un problema. Al momento de realizar esta tesina la idea que rondaba mi cabeza era mostrar mi inquietud por el problema de la imagen, en específico de la imagen digital y como se relaciona con la imagen fotográfica; así, como el camino que ambas están tomando hacia lo virtual, que actualmente ocupa un espacio importante en nuestra cultura. Puedo decir con certeza que es difícil escapar a las fotografías hoy en día. Curiosamente esto podría verse como un aspecto negativo, pero para nuestro campo de estudio, el estar inmersos en una gran cantidad de imágenes, invita a plantearnos nuevas formas de representar y resolver los cuestionamientos que surgen de este hecho.

Esta tesina se plantea como una propuesta ante las nuevas problemáticas que se originan entorno a la fotografía digital. Se expusieron, desde mi perspectiva, los conceptos que forman la base para transgredir la imagen fotográfica a través del medio digital. Como

se mencionó, la imagen fotográfica es el resultado de los procesos culturales y cognoscitivos, que conforman la producción de la imagen en nuestro tiempo. Estos procesos se encuentran relacionados, en definitiva, con el «posmodernismo» y la «posfotografía», los cuales, desde mi punto de vista, generan la problemática actual en la fotografía contemporánea. La relación que ha surgido de lo digital con lo fotográfico, aunado a una cultura donde se consume y desecha la imagen, ocasiona que nos acerquemos cada vez más a la cuestión virtual y, por ende, la imagen fotográfica se desplaza hacia ese rubro. Esto se puede observar en el tiempo que pasamos frente a la pantalla de nuestros celulares, los cuales, se han convertido en una prolongación de nuestros ojos. Si en algún momento de la historia de la fotografía se pensó que la cámara era la extensión de la mirada, hoy el celular ha venido a cambiar esa idea.

Con lo expuesto en la tesina, una de las conclusiones a la que se llegó es que el medio digital ha transformado varios aspectos de la vida cotidiana. En nuestro caso de estudio en particular, se plantea que tanto la imagen digital y virtual sean vistas como un proceso creativo que puede mezclarse con la fotografía. Hay que recordar que ni la tecnología más avanzada, ni los aparatos digitales más modernos, ni las cámaras más sofisticadas les asignan significado y sentido a las imágenes que producen; es el propio ser humano quien le agrega los valores creativos y de comunicación a las imágenes. La cámara no hace a la fotografía, sino la observación y las ideas de las personas. Es importante mencionar que la sobreabundancia de imágenes en la actualidad, en gran medida, se debe a un cambio en cómo entendemos y utilizamos las imágenes y no solo por la facilidad del medio que las produce; si existen muchas imágenes es porque las mismas personas las crean. Por lo tanto, el medio digital debe verse y utilizarse como lo que es: una herramienta.

Otra herramienta que se deriva de lo digital es el internet. Con él las posibilidades de la imagen fotográfica se ampliaron. En la tesina se menciona que los dispositivos digitales de captura y creación de imágenes simplificaron el acto de fotografiar; sin embargo, el internet ha sido un factor o un elemento fundamental en la comunicación de la imagen. Gracias a él se crea la noción de ciberespacio, en el cual surge la interacción entre las imágenes digitales, virtuales y fotográficas. En el ciberespacio se originan las redes sociales, que actualmente son el canal de comunicación más importante para transmitir

información: imágenes, textos, sonidos, o multimedia. Si combinamos la facilidad que tiene cualquier persona para producir una imagen, con la posibilidad de compartirla de una manera sencilla y, a la vez, interactuar en un espacio en común, surge el problema del exceso, tanto de información como de imágenes.

La propuesta de ocultar la imagen fotográfica por medio del código QR representa una crítica a la forma en que opera la fotografía en relación con la imagen digital y virtual, así como con los aspectos de representación, distribución y consumo. No pretende ir en contra de lo digital, lo que se busca es afectar la forma en que las imágenes se desarrollan a través de este medio y, por ende, presentar una manera distinta de abordar la imagen fotográfica. El ocultar las imágenes fotográficas no es una solución total al problema del exceso de las mismas, se trata de entender que el propio medio digital genera la posibilidad de complicar los aspectos de creación, consumo y difusión de la imagen fotográfica digital. Las imágenes digitales, por una parte, generan una sensación de inmediatez, facilidad y simplificación de la comunicación; por otro lado, excluyen a la gente que no tiene una forma de acceder a ellas, tanto en su producción como en su consumo. Con lo anterior, se llega a la conclusión de que el propio medio digital, a la vez que facilita la superabundancia de la imagen, también bloquea el acceso a ella.

BIBLIOGRAFÍA

- ADAMS, Simon, *Descifradores de códigos: De los jeroglíficos a los hackers*. México: Secretaría de Educación Pública: Planeta, 2003, 96 pp.
- BAQUÉ, Dominique, *La fotografía plástica: un arte paradójico*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003, 284 pp.
- BARTHES, Roland, *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós, 1994, 357 pp.
- BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona: Kairos, 1993, 196 pp.
- _____, *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 2000, 203 pp.
- _____, *Pantalla total*, Barcelona: Anagrama, 2000, 239 pp.
- BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, Distrito Federal: Ítaca, 2003, 127 pp.
- CHÓLIZ Montañes, Mariano, *Adicción a internet y redes sociales: tratamiento psicológico*. Madrid: Alianza, 2012, 221 pp.
- CORTÉS, José Miguel G., *La ciudad cautiva: control y vigilancia en el espacio urbano*, Madrid, Akal, 2010, 277 pp.
- DONDIS, Dondi A., *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004, 210 pp.
- DOUEIHI, Milad, *La gran conversión digital*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2010, 229 pp.
- FLUSSER, Vilém, *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas, 2004, 78 pp.

- FONTCUBERTA, Joan. *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. Barcelona: Gustavo Gili. 2010, 191 pp.
- _____, *Fotografía: Conceptos y procedimientos una propuesta metodológica*. Barcelona: Gustavo Gili. 1990, 206 pp.
- _____, *La cámara de pandora. La fotografía después de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili. 2010, 189 pp.
- _____, *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016, 272 pp.
- FRIZOT, Michel, *El imaginario fotográfico*. Oaxaca de Juárez, Oaxaca: Ve: México: UNAM, Dirección de Literatura / Conaculta, Dirección General de Publicaciones, 2009, 307 pp.
- GOMBRICH, E. H., *Arte e Ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Nueva York: Phaidon, 2002. 385 pp.
- GUBERN, Román, *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama, 2003. 193 pp.
- LASH, Scott, *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrurtu, 2005, 380 pp.
- LÉVY, Pierre, *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos; México: UAM-Iztapalapa, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 2007, 230 pp.
- _____, *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Phaidós, 1999, 143 pp.
- LIESER, Wolf, *Arte digital: nuevos caminos en el arte*. Alemania: H.F. Ullmann, 2010, 275 pp.
- MALDONADO, Tomás, *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa, 1999, 261 pp.
- MALVIDO, Adriana, *Por la vereda digital*. México: Conaculta, Dirección General de Publicaciones, 1999, 411 pp.
- MANOVICH, Lev, *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005, 431 pp.
- MARTÍN Prada, Juan, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: AKAL, 2015, 271 pp.
- MARZO, Jorge Luis, ed., *Fotografía y activismo: textos y prácticas (1979-2000)*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006, 379 pp.
- MAYANS I. Planells, Joan, *Género chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa, 2002, 251 pp.

- MCLUHAN, Marshall, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 2009, 411 pp.
- MIRZOEFF, Nicholas, *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós Arte y Cultura, 2003, 384 pp.
- MITCHELL, W.J.T., *Teoría de la imagen: ensayos sobre la representación verbal y visual*. Madrid, España: Akal, 2009, 380 pp.
- NEWHALL, Beaumont, *Historia de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. 343 pp.
- OLIVERAS, Elena, *Arte desde la pantalla: la imagen de síntesis del net art*. Barcelona: Paidós, 2006. 197 pp.
- ORTEGA, Lluís, *La digitalización toma el mando*, Barcelona: Gustavo Gili, 2009, 204 pp.
- PALAZZI A. Pablo, *La responsabilidad civil de los intermediarios en internet*. Buenos Aires: Abeledo Perrot: Universidad de San Andrés, 2012, 498 pp.
- RIBALTA, Jorge, ed., *Efecto real: debates posmodernos sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004, 367 pp.
- RYAN, Marie-Laure, *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004, 456 pp.
- SÁNCHEZ, Jordi, ed., *Realidad virtual: visiones sobre el ciberespacio*. Barcelona: Devir contenidos / Festival Internacional de Cinema de Catalunya, 2004. 248 pp.
- SCHULTZ, Margarita, *Filosofía y producciones digitales*. Buenos Aires: Alfagrama, 2006, 128 pp.
- STEYERL, Hito, *Circulacionismo=Circulationism*. México: UNAM: Museo Universitario Arte Contemporáneo, 2014, 71 pp.
- SUBIRATS, Eduardo, *Culturas digitales*. México: Ediciones Coyoacán, 2001, 172 pp.
- TORRES, Ariel, *Bit Bang: viaje al interior de la revolución digital*. Buenos Aires: Atlántida, 2009, 317 pp.
- ZÁTONYI, Marta, comp., *¿Realidad Virtual?* Buenos Aires: Nobuko, 2006, 116 pp.
- ŽIŽEK, Slavoj, *El acoso de las fantasías*. Madrid: Siglo XXI, 2010, 261pp.

Artículos citados de Internet:

CASTELLS, Manuel, “Encriptación”, en *Universidad Oberta de Catalunya* [en línea], Cataluña, UOC, 2001. <<http://www.uoc.edu/inaugural01/esp/encriptacion.html>>. Fecha de publicación: octubre 2001

COLORADO, Oscar, “Postfotografía: Informe Especial”; en *oscarenfotos.com* [en línea] <<https://oscarenfotos.com/2014/08/23/postfotografia/>>. Fecha de publicación: 23 agosto 2014

ESPEJO, Bea, “Joan Fontcuberta: ‘Antes la fotografía era escritura. Hoy es lenguaje’”, en *El Cultural* [en línea], secc. Arte. Madrid, 11 de diciembre, 2015. <<http://www.elcultural.com/revista/arte/Joan-Fontcuberta-Antes-la-fotografia-era-escritura-Hoy-es-lenguaje/37349>>.

GARCÍA, Marcelino, “Una revisión del concepto de postfotografía. Imágenes contra el poder desde la red”, en *Revista Anual de Historia del Arte, LIÑO 21* [en línea] (págs. 125-132). <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5146929.pdf>> , año de publicación: 2015

FONTCUBERTA, Joan y Daniel Canogar, “Encuentros. Sobre el futuro de la fotografía”, en *El Cultural* [en línea], secc. Arte. Madrid, 12 de junio, 2008. <<http://www.elcultural.com/revista/arte/Joan-Fontcuberta-y-Daniel-Canogar/23383>>.

FONTCUBERTA, Joan, “Hemos de hablar de la muerte de la fotografía”, en *El Cultural*, [en línea], secc. Arte. Madrid, 13 de junio, 2001. <<http://www.elcultural.com/revista/arte/Joan-Fontcuberta-Hemos-de-hablar-de-la-muerte-de-la-fotografia/196>>.

_____, “La fotografía ha muerto, ¡viva la postfotografía!”, en *El Independiente* [en línea], secc. Economía. Madrid, 17 de marzo, 2017. <<http://www.elindependiente.com/economia/2017/01/27/la-fotografia-ha-muerto-viva-la-postfotografia/>>.

_____, "Por un manifiesto Postfográfico", en *La Vanguardia* [en línea], secc. Cultura. Barcelona, 11 de mayo, 2011.
<<http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>>.

GARCÍA, Dassaev, "Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación", en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad* [en línea], año 4, núm.6, marzo-agosto, 2014.
<<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/217/317>>.

