

¿Demasiadas fotografías? La fotografía como *contenido generado por el usuario*

Martin Lister
University of the West of England

Palabras clave

Fotografía, web 2.0, digital, exceso

Resumen

Las fotografías ahora saturan el mundo virtual de una forma que se puede comparar con la ubicuidad que adquirieron en el mundo moderno en los siglos XIX y XX. En el contexto de la Web 2.0, la fotografía se ha convertido en parte de una economía de la información. La fotografía popular e instantánea puede entenderse como un precursor de una de las principales características de la Web 2.0: *el contenido generado por el usuario*. La fotografía fue también el medio que inundó el mundo con imágenes a una escala sin precedentes y desde su creación desafió la capacidad de la sociedad de clasificar, ordenar y gestionar sus ingentes cantidades. Ahora, en su forma sobrealimentada digital y en red pueden convertirse en parte de un exceso, una inestabilidad y crisis de información; una Era Oscura Digital. Al adoptar esta perspectiva, se nos alerta de una historia olvidada en la que la distancia entre el ordenador y la cámara se reduce aun cuando vemos cómo la fotografía entra en nuevos contextos y nuevas relaciones entre la cámara, los cuerpos y las prácticas en evolución. A la luz de esto, planteo la cuestión de cómo debemos valorar la fotografía popular en la actualidad.

Too many photographs? Photography as user generated content

Keywords

Photography, web 2.0, digital, excess

Abstract

Photographs now saturate the virtual world in a way that bears comparison with the ubiquity they accrued in the actual world across the 19th and 20th centuries. In the context of Web. 2.0, photography has become part of an information economy. Popular and snapshot photography can be understood as a forerunner of one of the Web 2.0's key characteristics: user generated content. Photography was also the medium that flooded the world with images on an unprecedented scale and from its inception challenged society's ability to classify, order, and manage their vast numbers. Now, in their supercharged digital and networked form they may become part of a surfeit, an instability and crisis of information; a digital dark age. In taking such a perspective we are alerted to a neglected history in which the distance between the computer and the camera is reduced even as we see photography entering new contexts and new relations between camera, bodies and practices evolving. In the light of this, I raise the question of how are we to value popular photography now?

Autor

Martin Lister [martin.lister@uwe.ac.uk] es catedrático emérito en el departamento de Cultura, Medios y Teatro de la Facultad de Artes Creativas de la University of the West of England, Bristol. Ha publicado algunos de los textos más tempranos acerca de la relación entre la fotografía y las tecnologías de los medios de comunicación, como *The Photographic Image in Digital Culture* (1995) o también *From Silver to Silicon: Un CD-ROM sobre fotografía, tecnología y cultura*, editado en 1996. Tiene un interés particular en el lugar que ocupa la fotografía dentro de una ecología de los nuevos medios. Entre los trabajos que tratan esta temática destaca *A Sack in the Sand: Photography and Information* de 2007 y la primera y segunda edición de *New Media: A Critical Introduction*. También ha sido comisario de *Images of Europe* para *Heresies: una retrospectiva online de la fotografía de Pedro Meyer* (2008). Además es editor de la revista *Photographies* editada por Routledge.

¿Demasiadas fotografías? La fotografía como *contenido generado por el usuario*

La fotografía instantánea, de hecho, toda una serie de *fotografías* a las que nos referimos de diversas maneras como fotografía doméstica, personal o cotidiana, ha sido un área difícil y resbaladiza para la historia y la teoría de la fotografía. De modo similar a las fotografías de archivo de publicidad sobre las que ha escrito Paul Frosh, existe un gran número de tales imágenes anodinas, mediocres y repetitivas (Frosh, 2002). A lo largo del siglo xx, en que su volumen ha crecido, han formado una especie de *ruido blanco* dentro de la cultura visual.

Como las fotografías de banco de imágenes, las instantáneas son el tipo de imágenes que la mayoría de nosotros *pasamos por alto* en lugar de contemplarlas con atención máxima. No son las imágenes ricas y convincentes las que llaman la atención de un determinado espectador contemplativo. Esto es, por supuesto, excepto en el caso de que sean las menos, por similares que sean a la gran cantidad del resto, con las que cada uno de nosotros tiene algún tipo de conexión biográfica, cuando son divinamente capaces de inducir a la ensoñación o tocar la fibra sensible.

Como Geoffrey Batchen (2008) ha argumentado, las instantáneas confunden los conceptos y los juicios de «la historia del arte de la fotografía» (2008: 125), el que probablemente sigue siendo el discurso dominante sobre la fotografía (también un discurso que se aplica a menudo a las obras cuidadosamente elaboradas de un fotógrafo de publicidad o de documentales). Las instantáneas, según él, son imágenes aburridas, son la pesadilla de la historia del arte (2008: 121) y cuando un «historiador de arte de la fotografía» se ocupa de ellas, se ven «extrañas» de su masa banal y se transforman (en una especie de efecto del «principio de incertidumbre» de Heisenberg) en otra cosa: en arte, kitsch, cultura popular o surrealismo (2008: 132-3). De esta manera, la fotografía instantánea, como un «extenso fenómeno cultural», se queda fuera de su propia historia (2008: 125).

Hace muy poco tiempo, esta situación ya existente, esta amplia gama de imágenes incluyendo su desafío al análisis cultural, ha conocido una verdadera explosión de actividad fotográfica facilitada por las cámaras digitales, los teléfonos con cámara, Internet, las plataformas de almacenamiento digital y el *software* de procesamiento de datos y las redes sociales.

Deberíamos recordar aquí que una tecnología clave en esta evolución, el teléfono con cámara, apareció por primera vez en 2001, pero alcanzó cierta saturación del mercado y significado social reales con unos 510 millones vendidos en 2004, y una institución clave, el sitio web para compartir fotos en Flickr, que también se puso en funcionamiento en 2004. De eso hace siete años, en ambos casos¹.

¹ Consultar: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/3454811.stm>

Por rápido que pueda parecer el cambio en la actualidad, en base al ritmo de la investigación académica, siete años no es mucho tiempo. Después de todo, hacen falta un par de años para que la gente conozca las novedades, un par más para que los estudiosos e investigadores conciben e inicien una investigación, un par más antes de que la investigación se publique, y, probablemente, un año antes de que comience a leerse. Con eso se cubren esos siete años y los estudios y la reflexión sobre la fotografía digital en línea sigue siendo escasa.

Sin embargo, yo no creo que este silencio pueda atribuirse en su totalidad a la escala temporal o al tiempo de respuesta del trabajo académico y la rapidez del cambio. Tengo la sensación de que de todas las disciplinas que antes estaban unidas y se dirigían de forma segura (y cómoda) a un medio diferenciado, el estudio de la fotografía destaca como uno que se resiste al compromiso, un poco defensivo e introspectivo. Entre tanto, algunas disciplinas de la comunicación como los estudios sobre cine, la televisión o la música, el periodismo, los estudios museísticos, etc., se han comprometido con las concepciones y las ideas de los estudios de los *nuevos medios* (o quizá el estudio de *antiguos medios y antiguas instituciones en nuevos tiempos*) y han contribuido a la cada vez más abundante bibliografía. ¿Pero por qué —podríamos preguntarnos— nadie ha pensado críticamente en lo que el archivo JPEG significa para la fotografía en la línea, por ejemplo, del interesante ensayo de Mark Katz de 2004, *Capturing Sound: 'how technology has changed music* en el que reflexiona sobre el significado de los archivos MP3 para la producción y el consumo de la música².

Por otra parte, los científicos sociales (estudiosos de la comunicación, de la interacción persona-ordenador y de la antropología cultural), para quienes la fotografía es de interés pero secundaria, no tardaron en prestar atención al uso de los teléfonos con cámara y los usos de las redes sociales. Pero de momento (en nuestra opinión), las conclusiones de sus estudios empíricos suelen ser más bien poco esclarecedoras. Esto se debe, creo, a su aceptación demasiado rápida y acrítica de algunos conceptos generales, los mismos conceptos sobre los que los teóricos culturales, con bastante autoindulgencia, por el contrario, se quejan hasta la saciedad.

Por ejemplo, en 2005, Nancy Van House realizó un seguimiento del comportamiento y la producción de 60 usuarios de teléfonos con cámara durante 10 meses y llegó a la conclusión de que los cuatro usos sociales de los teléfonos con cámara son conservar los recuerdos, cultivar las relaciones, la autopresentación y la libre expresión (Van House, 2005). Tal afirmación, en nuestra opinión, es difícil de discutir y resulta difícil sentir que realmente has aprendido algo de ella. ¿Es esto todo a lo que ha llevado la convergencia y la interacción de los medios de comunicación, toda la frenética actividad centrada en la convergencia

² Sin embargo, en el momento de redactar este artículo, observamos que hay una comunicación, titulada *The Rhetoric of the JPEG*, de Daniel Palmer, que está a punto de ser presentada en el congreso *The Versatile Image: Photography in the Era of Web 2.0*, celebrado en la Universidad de Sunderland, Reino Unido, del 24 al 26 de junio de 2011.

del teléfono y de la cámara? Estas ideas manidas tampoco se corresponden realmente, me da la impresión, con la textura de lo que está sucediendo.

Lo que sentimos que falta, lo que por tanto creemos que necesitamos, son algunos marcos conceptuales, algunas ideas y conceptos, que nos permitan comenzar a acostumbrarnos a la condición y naturaleza de la fotografía actual. ¿Dónde están los conceptos que nos ayudan a pensar en esta condición? Como ejemplo, consideremos el concepto de la *mirada* fotográfica y la enorme cantidad de trabajo que ha generado en la historia y la teoría de la fotografía. Pensemos también, en retrospectiva, en lo abierto y provocador (incluso crudo y polémico) que fue en una de sus tempranas pero inmensamente influyentes manifestaciones, el ensayo sobre el placer visual de Laura Mulvey en los 70 (Mulvey, 1975). Pero entonces, el absoluto poder y la utilidad del concepto garantizaron que fuera adoptado por otros y que fuera objeto de debate, criticado, refinado y aplicados en contextos nuevos, con efectos muy productivos. ¿Dónde está, entonces, nuestro equivalente de la *mirada*? ¿Dónde están nuestros conceptos provocativos o incluso nuestros argumentos provisionales, que ofrecen dar alguna forma inicial a nuestra forma de pensar sobre prácticas transformadas radicalmente, conceptos que desafían y, a su vez, exigen ser desarrollados y trabajados?

Nos gustaría profundizar un poco en esta situación, pero haciéndolo, también queremos reconocer que mientras estamos pidiendo nuevas ideas y conceptos con los que comprender la situación actual, creemos que también estamos tratando con la historia. Como creemos que el estudio de nuevas formas de medios de comunicación en los últimos 20 años nos ha demostrado que estamos siempre expuestos al cambio, por muy radical que sea, dentro de fuertes elementos de continuidad (Lister et al 2009: 44-51).

En una conferencia del TED en 2007, el desarrollador de *software* Blaise Aguera y Arcas presentó el nuevo software Photosynth de Microsoft en lo que equivalía a la misión de un desarrollador de *software* para la fotografía; una visión de la fotografía en la era de la Web.2.0³.

La presentación nos recuerda que las fotografías, existentes y nuevas, han encontrado un nuevo y amplio campo que habitar en la red y parece que se han convertido en su unidad semántica. Las fotografías ahora saturan el mundo virtual de una forma que se puede comparar con la ubicuidad que adquirieron en el mundo moderno en los siglos XIX y XX. La mayoría de las fotografías, desde instantáneas de teléfono con cámara a trabajos de profesionales y colecciones históricas, se almacenan ahora en la web, en bases de datos comerciales, en los archivos digitalizados de museos y otros organismos públicos, y en sitios de redes sociales. Cada imagen tiene metadatos de identificación adjuntos a través de los cuales se puede buscar, navegar y ordenar de acuerdo con los intereses y las prioridades del usuario. En este caso, a través del *software* de reconocimiento

³ Consultar: www.ted.com/talks/blaise_aguera_y_arcas_demos_photosynth.html, 8 min. 27 de mayo de 2007.

de patrones e hipervínculos, pero por lo general a través de las etiquetas que la gente añade a sus propias imágenes y a las de otros.

Aguera y Arcas describe su *software* y los algoritmos que procesan los datos que busca como algo que produce un «efecto de red clásico» y un «entorno social» elaborado a partir de los datos de imagen contenidos en la «memoria colectiva» de Internet. Surge algo, dice, que es mayor que sus partes y que crece en complejidad a medida que se utiliza. Esta actividad de los usuarios de *software*, sus aportaciones, sus elecciones y decisiones, incluso sus modificaciones, es una característica clave de lo que hoy se conoce como la Web 2.0. El contenido generado por el usuario es la idea clave y el término de moda de la Web 2.0, seguida de cerca por participación del usuario mejorada, contenido dinámico, inteligencia colectiva y apertura.

Podríamos pensar que el contenido de las imágenes que Blaise Aguera muestra es más bien trivial. Tiene sus orígenes en un tipo de turismo virtual y, como es habitual con la aparición de las nuevas tecnologías, es la pura magia tecnológica la que está en primer plano; sólo tenemos que pensar en la propia historia de los orígenes de la fotografía y quizá más aún, de los orígenes del cine; o bien de las tecnologías de los medios de comunicación para las que, aun siendo más o menos técnicamente viables, había que buscar un propósito cultural, como fue el caso de la radio o la televisión. Así, Photosynth es una tecnología especializada e híbrida que aún busca usos; y no por primera vez en la historia de los medios de comunicación.

La fotografía como el contenido generado por el usuario original

Sin embargo, surge el pensamiento de que, desde otro punto de vista, podemos ver la fotografía como el contenido generado por el usuario original. Desde alrededor de la última década del siglo XIX, la fotografía fue la tecnología que puso los medios para la creación de imágenes en las manos de la gente en las situaciones de su vida cotidiana. Esto es algo que no fue posible para el cine o la televisión hasta los años 80 con las cámaras de vídeo para el mercado de consumo. Los avances reales en los últimos 15 años (y también una buena dosis de exageración) nos dicen que ahora todos podemos ser productores y distribuidores de medios de comunicación de todo tipo. Lo que antes era exclusivo de la fotografía es ahora válido para la música, la imagen en movimiento, el periodismo, la animación, etc. En vista de esto, la fotografía, lejos de ser revisada de alguna manera por los avances de los nuevos medios, podría verse como un medio que ha estado en la vanguardia de tales avances durante más de un siglo.

La idea de la Web. 2.0 y del contenido generado por el usuario ha creado, por supuesto, mucha controversia. También existe un paralelismo entre la puesta en duda actual del valor del contenido generado por el usuario y los debates mucho más antiguos sobre si la fotografía ofrecía algún tipo de acceso de-

mocrático a los medios de producción y a las prácticas emancipatorias de la autorepresentación.

Los críticos de la Web 2.0 sostienen que es una forma no reglamentada de autopublicación acompañada de una nueva ola de bombo tecno-utopista que sirve para ocultar el hecho de que no es más que la antigua web con mejores planes de negocio y mejores herramientas de captación de inteligencia. Como *usuarios creativos* contribuimos a la Web 2.0 a expensas de la supervisión de nuestros hábitos, opciones, predisposiciones, consumo, etc. Y, lejos de fomentar una *creatividad* democrática e inclusiva, la Web 2.0 ha creado un culto del amateurismo, «un bosque digital interminable de mediocridad» (Keen, 2007: 2).

Aquí hay fuertes ecos de la forma en que la fotografía instantánea personal de la era Kodak se veía como algo limitado y que iba por estrechos senderos ideológicos a vender más carretes, para celebrar la familia nuclear, para fomentar el consumo de productos, para alejar a la gente del mundo del trabajo y la política vivida enmarcando, en lugar de eso, pequeños momentos compensatorios de ocio y recreo.

Así pues, el contenido *generado* por el usuario de la Web 2.0 nos lleva, por una extraña ruta, a una de las grandes divisiones de la teoría de la fotografía y la política de la representación. Una división que tanto preocupaba a Walter Benjamin (1973) en los años 30 y que vimos de nuevo en los 80 entre la forma en que los activistas del *movimiento independiente de la fotografía* veían la fotografía como una fuerza para la democracia y como una voz de lo marginal y lo invisible, como algo en contra del tipo de lectura que hizo John Tagg, al mismo tiempo, en *El peso de la representación* (1988). Tagg, aunque reconoce, al menos, el potencial poder democratizador de la fotografía (1988: 16), concluye sin embargo que lo que en realidad se produjo fue un «nuevo colectivo de consumidores de fotografía» (1988: 17). Uno que «solidificó», en lugar de desafiar, las relaciones de poder en torno a las prácticas culturales, debido principalmente al tipo limitado y codificado de imágenes que podían producirse y al conocimiento restringido que se puso a disposición junto con las cámaras instantáneas para el gran público (ibid).

En su ensayo de 2009, *Mindless Photography*, Tagg retoma su trabajo anterior en el que, como se sabe, descubrió un «encuentro sorprendente» entre el Estado y la nueva tecnología de la fotografía a mediados del siglo XIX. En *Mindless Photography* habla sobre el sistema utilizado para fotografiar los números de matrícula de los coches por el sistema de tarifas de congestión de Londres y reconoce prudentemente una especie de visión post-humana en acción.

Aquí, en el nuevo entorno de red en el que se encuentra la fotografía, de nuevo se nos dirige hacia el ordenador. En el sistema de tarifas de congestión, las cámaras toman imágenes, éstas se almacenan, los ordenadores las inspeccionan y se toman las acciones oportunas (recaudación de multas, etc.) Este es un circuito de visualización en el que no interviene ningún sujeto humano o, de

hecho, en palabras de Tagg, ni «siquiera un organismo físico» (2009: 21). Lejos de mirar con fascinación las fotografías, o incluso *ojearlas*, en estos casos nadie mira. Reflexionando sobre esto Tagg escribe:

«No es, sin embargo, la conexión de la cámara a los sistemas de almacenamiento de datos y de recuperación de registros lo que es nuevo. La incorporación de la fotografía de registro en el siglo XIX a las labores policiales, a la medicina, a la psiquiatría, a la ingeniería, al bienestar social y a los estudios geográficos siempre dependió de la implementación de una máquina compuesta, un ordenador, en la que la cámara con su ineficiente sistema de almacenamiento de información química (constituía) a finales del siglo XIX una nueva tecnología de la información» (2009: 19).

La investigación en «reconocimiento de patrones», una forma de visión industrial (que se utiliza tanto en el software Photosynth para buscar y hacer coincidir las fotografías (para creatividad generada por el usuario) y en el sistema de transporte de Londres (para vigilancia) ha recibido grandes inversiones desde la década de 1960 (Gates: 2005: 42). El objetivo es (en el último caso al menos) situar al ser humano «fuera de la ecuación» (ibid) para superar la falibilidad y la subjetividad de la visión humana, por un lado y resolver un problema tan antiguo como la propia fotografía, por el otro: las tambaleantes, desordenadas y finalmente inmanejables pilas de fotografías que comenzaron a acumularse a partir de los primeros usos de las fotografías por la policía en el siglo XIX y que siguen siendo, sobre todo desde el 11-S, un problema de nuestro tiempo.

Exceso

No es de extrañar que (mientras esperamos para saber cuál puede ser su calidad o significado) los cambios en la fotografía que han venido desarrollándose en la última década se presenten típicamente en términos radicales a gran escala; se cumplen en cantidades casi inimaginables (una característica de lo sublime.) Basta solo pensar en la página de inicio de Flickr que anuncia, casi en tiempo real, con una especie de asombro consciente, que en el último minuto se han cargado 6000 imágenes cuyo número va en aumento para unirse a los miles de millones que ya están en sus servidores. De ahí podemos pasar a pensar en las decenas de miles de imágenes privadas que miles de millones de personas almacenan ahora en discos duros y servidores; el ingente tráfico entre usuarios de fotografías que se produce en Internet y en redes inalámbricas ya que, tan pronto como se toma una fotografía, la configuración por defecto de muchos teléfonos con cámara nos pregunta a quién queremos enviarla; la cantidad de cámaras digitales y teléfonos con cámara vendidos año tras año y el aumento en el número de imágenes sin carrete *gratis* que la gente toma; las enormes inversiones en tiempo que suponen los grandes proyectos de digitalización de archivos. Sin embargo, la cuestión es qué significa todo esto y, como insto aquí con mi llamada a la conceptualización, cómo lo podemos llegar a saber.

Detrás de estos retazos de historias, de la instantánea, del Estado y la vigilancia, de exceso y sobrecarga, de visión industrial, de cantidad ingente, creo que

puede haber algo más: la convergencia de la cámara con el ordenador y de la fotografía con Internet pueden haber acentuado un malestar que ha acompañado a la fotografía a lo largo de su historia y que podría anunciar una especie de juego final para la fotografía tal como la conocemos. Podríamos llamar a esto «el malestar de la fotografía como información».

Es importante destacar que no se trata de hablar una vez más sobre el fin de la fotografía, repitiendo los discursos que nos preocupaban en la década de los 90. Ahora, creemos y esperamos, hemos superado esa preocupación inicial por nimiedades ontológicas sobre lo que es analógico y digital, y nos damos cuenta de que la fotografía se ha reinventado continuamente y ha convergido con las tecnologías de otros medios de comunicación a lo largo de su historia (Maynard 1997). Ahora existe, por un medio u otro, más fotografía que nunca. Pero, tal vez, permítasenos la expresión, ¡hay demasiada!

La cámara y el ordenador: reduciendo las distancias

Existe una historia oculta de la fotografía y la información sobre la que tanto Batchen (2002) como Maynard (1997) han llamado la atención y que yo he comentado anteriormente (2007).

Esta es una historia que reduce la distancia entre la cámara y el ordenador o, más bien, la forma en que han sido aislados el uno del otro en las historias de fronteras impenetrables que nos han contado, como si durante dos siglos hubieran habitado en mundos distintos. Al pensar en la convergencia actual entre la fotografía y las tecnologías digitales es útil reducir esta distancia histórica (que es solo aparente) y remontándonos a unos *antecedentes* históricos más lejanos respecto de donde ahora nos encontramos tal vez nos sintamos menos sorprendidos o menos aturridos por los avances modernos.

Los atisbos de una historia oculta de la fotografía y de la informática (donde ambas se consideran en el mismo marco) se deben a las presiones y urgencias de la producción, gestión y reproducción de la información en el contexto de la modernidad, el imperialismo y la industrialización de los siglos XIX y XX. Como ejemplo podemos tomar el trabajo del científico de la información Vannevar Bush, que él describe en su ensayo de 1945 *As We May Think*⁴ (en Maynard, 1997). En medio de la agitación de la cibernética, Vannevar Bush estaba preocupado por el exceso de información que se avecinaba. Su proyecto consistió en hacer frente a la sobrecarga de información en el mundo de la postguerra de la Segunda Guerra Mundial y diseñar una interfaz que estuviera en sintonía con la naturaleza asociativa de la cognición humana. En su artículo se imagina una máquina llamada Memex: una máquina electromecánica que se anticipa a las bases de datos, los sistemas hipertextuales, los motores de búsqueda y las redes

⁴ Consultar: <http://www.ps.uni-saarland.de/~duchier/pub/vbush/vbush.shtml>

que usamos ahora en nuestros ordenadores personales. Él piensa en el papel que la fotografía desempeñaría en el conjunto Memex:

«Ciertamente, el avance de la fotografía no se va a detener. Material y lentes más rápidas, cámaras más automáticas, compuestos sensibles de grano más fino para permitir una extensión de la idea de la minicámara, son inminentes. Proyectemos esta tendencia... El cazador de imágenes del futuro llevará en su frente una masa un poco mayor que una nuez. Tomará fotos de 3 milímetros cuadrados, que más tarde se proyectarán o se ampliarán... tendrá exposición automática» (1999: 25).

Luego pregunta: «¿Habrà algún día fotografía en seco?» Y expresa la opinión de que «Muchas veces sería una ventaja poder disparar la cámara y ver la imagen de inmediato» (1999: 26).

Concibe que las máquinas Memex estarían conectadas en red mediante líneas telefónicas y sus usuarios compartirían, pedirían y volverían a pedir sus materiales de manera dinámica, creando sus propias vías de asociación entre la información, incluida la información contenida en las fotografías. En la práctica, las tecnologías disponibles no podían materializar su idea, pero la convergencia de la cámara y el ordenador ya se previó, y no por primera vez. Hace unos 10 años, en una época donde la tecnología ha materializado lo que Vannevar Bush soñó, el historiador del arte y científico de la computación Lev Manovich publicó *The Language of New Media*. En un capítulo sobre las bases de datos señalaba que los medios de almacenamiento digital (él pensaba sobre todo en los servidores de almacenamiento en red) «han demostrado ser especialmente receptivos a los géneros tradicionales que ya tenían una estructura de base de datos en su forma analógica (2001: 220). Manovich tomaba el álbum de fotos como su primer ejemplo, observando que estos, a su vez, «inspiran nuevos géneros de bases de datos, como la biografía de base de datos» (ibid). Esta es la dinámica de ida y vuelta de la «remediación» que Bolter y Grusin explican en su libro del mismo título, «mediante el cual los 'nuevos medios de comunicación' remodelan los antiguos medios al igual que, simultáneamente, los viejos medios se remodelan a sí mismos para responder a los retos de los nuevos medios» (1999).

En toda la década de 1990 las sociedades informatizadas cayeron en una «locura de la digitalización» o una «manía de almacenar» (2001: 224). Libros, vídeos, fotografías y grabaciones de audio se grababan en ordenadores a un ritmo cada vez mayor. El propio Manovich cita a la Fundación Shoah de Spielberg, que grabó y digitalizó entrevistas con supervivientes del holocausto y estima que se necesitarían 40 años para poder ver el material resultante (ibid).

En lo que respecta a la fotografía, el caso más célebre es el Archivo Bettman, 11 millones de fotografías recogidas a lo largo del siglo xx y adquiridas por Microsoft en 1996, cuando comenzaron a digitalizar los contenidos. Se detuvieron después de haber escaneado 225.000 de los 11 millones de fotografías. Se estimó que se necesitarían 25 años para terminar la tarea. La cuestión aquí no es solo el tipo de naturaleza contraproducente del ejercicio, sino la edición radical de los recursos históricos que implica (2003). Yo, personalmente, revisé

varias tesis doctorales durante este período que analizaban y contaban las tensas historias de proyectos para digitalizar colecciones y archivos fotográficos. Una describía una iniciativa para digitalizar la colección fotográfica de la Biblioteca Pública de Birmingham, una de las mayores colecciones de fotografías documentales en Europa. Lo que el proyecto encontró fue un caos. La lenta acumulación de fotografías que había tenido lugar durante unos 100 años o más, provenientes de múltiples fuentes, individuos, familias, fundaciones, empresas, sindicatos, gremios de artesanos, aficionados y entusiastas, organizaciones comunitarias y autoridades civiles, nunca se había organizado ni archivado de manera sistemática. Los *digitalizadores* se encontraron frente a una enorme y desconcertante tarea de recuperación para hacer lo que no se había hecho con las fuentes analógicas.

La edad oscura digital

Así pues, como con la Web 2.0, que experimenta un aumento, una ampliación, tal vez una democratización de la generación de datos de todo tipo, ya nos perseguía la desesperación de las disfuncionales y desordenadas pilas de fotografías que han ido creciendo en archivos y colecciones estatales, cívicas, culturales y personales desde la década de 1850.

Podría decirse que vivimos en una época en la que los problemas que ya existen se ven agravados por nuestras nuevas tecnologías en lugar de ser resueltos por estas, de tal manera que ahora oímos hablar de una edad oscura digital. A las viejas estanterías, las instituciones y los almacenes, donde el papel y otros artefactos fueron amenazados por la humedad y el fuego, que han llegado a sus límites físicos, se han unido las amenazas de la rápida obsolescencia y la extrema fragilidad de los equipos informáticos y los medios de almacenamiento. Estos son problemas que se derivan de una agresiva cultura de la actualización, una rápida sustitución y obsolescencia de la electrónica y del *software*, del *hardware* y de los medios de almacenamiento digitales, en solo 20 años.

Parece que vivimos en una era de la información en la que existe, paradójicamente, una pérdida de información sin precedentes, mientras nosotros la medimos nerviosamente en kilobytes y nos preocupamos porque literalmente calienta nuestros ordenadores y nos hace enterrar cables cada vez más grandes bajo tierra (todo ello en aras de la inmaterialidad de la información).

Por lo tanto, es en este contexto en el que creo que hay razones para argumentar que nos estamos ahogando en imágenes, documentos y artefactos; que tenemos demasiadas cosas. La enorme y asombrosa cantidad significa que el juego ha terminado. Es probable que los teóricos de los medios de comunicación conozcan el cuento de Borges (1998), célebremente relatado por Baudrillard, sobre el mapa que era tan detallado, tan perfecto, que cubría el territorio que representaba. Baudrillard utilizaba la metáfora para concebir una etapa en las

prácticas y las tecnologías de la significación mediante el cual la representación acaba por ocultar la realidad. En la era de la informática, época de índices y bases de datos, Manovich sugiere que el mapa que excede el territorio es aún mayor (2001: 225).

Existen indicios de que, a medida que este tsunami de imágenes e información finalmente nos alcanza, impulsado por potentes tecnologías, la fotografía satura la vida cotidiana y al ser humano de una manera nunca vista. Hay que extremar la precaución al hacer tales declaraciones. Actualmente coexisten muchos tipos de fotografía, al menos de momento. Siguen tomándose las imágenes más elaboradas y consideradas, los fotógrafos documentales siguen buscando los momentos decisivos, algunos profesionales siguen utilizando película, se siguen fabricando y usando sofisticadas cámaras réflex digitales que emulan a la cámara tradicional, etc. Sin embargo, dentro de la drástica multiplicación de las posibilidades sociales y técnicas de la fotografía emergen algunos tipos nuevos de fotografía, lo que Kris Cohen ha llamado «la fotografía como nuevo medio de comunicación» (2005: 886).

En la sección final de este artículo, queremos comentar brevemente dos informes recientes sobre la fotografía como nuevo medio de comunicación que, creo, nos permiten acercarnos a lo que distingue a algunas de las prácticas emergentes. Al hacerlo, dejan espacio para nuevas conceptualizaciones, se resisten a la asignación de conceptos anteriores a sus conclusiones y, de distintas maneras, cada informe es capaz echar mano del conocimiento histórico. En el caso de Cooley, se aplica la noción de Benjamin de la visión táctil, así como los conceptos de fuera del campo canónico: del diseño y de la biomecánica. Mientras, Cohen, piensa en las prácticas de los *photographers* midiendo la distancia de estos respecto a los discursos tradicionales de la fotografía que se centran sin descanso en la fotografía como el valioso objetivo de una práctica de la «representación» en la búsqueda de «lo real» (2005: 884-5).

En ambos ejemplos estamos viendo entrar a la fotografía en una nueva ecología de los medios. Ecología es una palabra útil en este caso, con sus raíces en una preocupación por entender el patrón de las relaciones entre los organismos y su entorno. Llama nuestra atención no solo sobre los cambios en un entorno, sino también sobre las adaptaciones y las mutaciones sufridas por un organismo o especie que vive un cambio de circunstancias. Capta algo de la compleja interacción entre los medios emergentes y los sistemas y comportamientos de comunicación, la convergencia y la recombinación de las formas de viejos y nuevos medios, y la remediación de lo viejo por lo nuevo. En este momento nos convendría intentar pensar en la fotografía en estos términos.

En su artículo *It's all about the Fit: The Hand, the Mobile Screenic Device and Tactile Vision*, Heidi Rae Cooley (2004), recuerda la teoría de Walter Benjamin sobre la «visión táctil». De este modo, Cooley comienza a ofrecer una explicación de lo que seguramente debe ser un sugerente acontecimiento histórico,

un nuevo tipo de postura del cuerpo humano; una nueva forma de estar en el mundo para nuestros cuerpos.

En *The Work of Art in the Age of Mechanical Production*, Benjamin comenta cómo llegamos a conocer o experimentar la arquitectura, los edificios, nuestro entorno construido, «de manera doble» (1973: 242); es decir, mediante el uso y también mediante la percepción, por lo que él tiene en mente: el tacto así como la vista. Sentimos un edificio por el uso y la costumbre, no por una contemplación *óptica* consciente. La vista interviene, pero de una manera secundaria. A partir de este concepto, Benjamin hace una generalización de cómo los seres humanos encuentran nuevas maneras de ver cuando se enfrentan a condiciones nuevas y que suponen un reto. Las tareas, dice, que se enfrentan a la percepción humana en los puntos de inflexión en la historia, no pueden resolverse únicamente por «medios ópticos», es decir, por la contemplación visual. El proceso de ajuste de cómo vemos se logra ver «gradualmente por costumbre» (ibid), mediante una asimilación lenta y se llega a nuevas formas de percepción con la ayuda del tacto, de «apropiación táctil», según sus palabras (ibid).

Cooley sugiere que ahora «una nueva forma de ver» se ve alentada por la forma en que el mundo cotidiano se ve representado a través de las pantallas (en lugar de visores) que están incorporadas en pequeños dispositivos que caben en una mano, a medida que avanzamos a través de nuestros entornos. Cooley se basa aquí en la biomecánica y la ergonomía, así como en la teoría de la cultura visual. Podemos observar cómo el diseño de las cámaras y la forma en que se reseñan en revistas y páginas web hacen especial hincapié en su tactilidad.

Cooley nos ofrece un ejemplo del siglo XXI de una intensa forma de materialidad, de hecho una somatización de la fotografía. Esta no es una materialidad de la fotografía como objeto antropológico (que se ha disuelto en este contexto) sino de la íntima asimilación táctil del cuerpo y la tecnología que nuestro tiempo ofrece. Ella piensa en imágenes que se toman mientras la gente se mueve a través de su mundo cotidiano y mediante el movimiento del pulgar, la mano, el hombro, la rotación y la inclinación del cuello, la rueda de desplazamiento, el tacto de los botones, el *pellizco* del iPhone, la silueta del dispositivo. Aquí, somos testigos de una instintiva pero también practicada y extraordinariamente hábil, coordinación del ojo y la mano, y una continua oscilación de los ojos entre la pantalla y el mundo por el que la pantalla se desliza y oculta a cada paso. En definitiva, mano, dispositivo móvil de captación de imagen, pantalla y ojo entablan una nueva relación.

En su artículo de 2005 *What does the photoblog want?* (2005) Kris Cohen se basa en su investigación etnográfica para reflexionar sobre la cuestión de qué es lo que los *photobloggers* hacen y por qué. En un *photolog*, la gente cuelga en un sitio web las fotografías que toma, por lo general a diario y de manera continua. Ahora son muchos ya los que llevan haciéndolo varios años. Normalmente, prosigue, las fotos que toman y publican son fotografías de las cosas que aparecen

o suceden en su vida diaria, en su camino al trabajo, en la pausa de la comida, durante el fin de semana, etc. Es un cruce móvil, continuo y de rápida evolución entre un álbum y un diario, basado en visiones cotidianas. Como apunta Cohen, «a los *fotologgers* les gusta [...] tomar fotografías de lo que ellos llaman “lo cotidiano”, “lo banal” o “lo mundano”. Estas descripciones son una manera de enfatizar lo que sus fotografías no son; no son las típicas fotos de unas vacaciones ni las fotos de las grandes ocasiones, ni siquiera de bodas ni de cumpleaños. No son esa clase de “lo mundano”» (2005: 887)

En contraste con nuestra preocupación durante toda la década de 1990 por la amenaza digital que padecía la fotografía *real*, para el *fotologger* es la tecnología digital la que permite ofrece un acceso *sobre la marcha* a esta *realidad* cotidiana y la libertad de «disparar fuera de las categorías fotográficas tradicionales» (2005: 888-889).

Cohen describe a los *fotologgers* como personas que producen una especie de superdialecto (esta expresión es nuestra) fotográfico. Esta es una especie de fotografía en la que la fotografía se disuelve en el circuito de la utilización de una cámara en la vida cotidiana y la publicación de las imágenes en línea. Dentro de este circuito, las fotografías en sí no son el punto final, la razón de ser de la fotografía. A lo largo de su trabajo, Cohen no puede encontrar la cadena lineal de causalidad entre (i) elección del tema, (ii) captura de una imagen del sujeto y (iii) visión del tema como una imagen o (en otras palabras) entre la intención, la tecnología y la acción y la exhibición o exposición (2005: 884-885, 894).

Si se da más importancia a algún punto del proceso fotográfico, este es el acto de *disparar*, de tomar la fotografía; «El fotolog da a las fotos algo que hacer» (2005: 893). En el fotologging, las fotografías importan, no tanto como productos finitos (y tampoco el blog), sino porque proporcionan la ocasión para tomar fotografías: para caminar, para deambular, para estar alerta a las oportunidades, para estar «en el momento». Tener lista la pequeña cámara digital, tener la conexión a Internet y el espacio en el servidor esperando la carga de imágenes, quizá tener la conexión Bluetooth activada; todos exigen que se tomen fotografías.

Si pensamos en la sugerencia de Rubinstein y Sluis (2008: 18) de que la fotografía en línea se convierte en una especie de discurso, entonces este discurso estaría compuesto de pequeñas exclamaciones, *ohs* y *ahs*, asentimientos con la cabeza, risas, apuntamientos en varias direcciones, murmullos en silencio de uno mismo.

El análisis de Cohen del fotologging se parece misteriosamente al impulso que encontramos en gran parte en los nuevos medios de comunicación: disolver la interfaz, hacerla invisible, conectarse directamente, llegar a una experiencia sin sesgos del mundo. ¡Perseguir el fin de los medios de comunicación!

Cohen comenta una charla con Ed, uno de los 30 fotologgers que estudió. Después de haber escuchado a Ed hablar sobre la práctica que alimenta su fotolog, Cohen bromea: «Tendrías que implantarte una cámara en los ojos», a lo que Ed responde:

«Eso es lo que quiero: cámara en las gafas, teléfono móvil de la oreja, Bluetooth en una funda aquí abajo y un ordenador [en la cintura], y una pantalla de visualización frontal en las gafas. O sea, totalmente conectado pero con ninguno de estos objetos [señalando a su cámara digital L'espion, a su teléfono móvil, a su PDA Handspring más teclado portátil y a su reproductor de mp3]. Así puedo ir por ahí grabando, tomando fotos solo con [pausa] parpadear, [...]» (2005: 891).

Por casi instantánea que haya llegado a ser la captura y transmisión digital de fotografías, Ed sigue frustrado. Cohen observa:

«Parpadear, como un disparador, reduciría considerablemente las barreras que existen entre ver la imagen y fijarla fotográficamente, obstáculos que, con una cámara digital, incluyen: coger la cámara, encenderla, esperar a que la cámara esté lista, encuadrar, presionar el botón, y luego esperar a que la cámara enfoque, procese y registre» (2005: 892).

Ed, entonces, antes de la broma de Cohen sobre los ojos biónicos, ya había inventado una hipotética máquina para blogs (2005: 892). ¿O había visto el «perro cámara con su cámara del tamaño de una nuez atada a la cabeza» de Vannevar Bush? Fuera lo que fuera, sería una máquina, como el Memex en su tiempo, que volvería a ir más allá de las tecnologías disponibles, pero, si estuviera disponible, mezclaría «vivir la vida» con «tomar fotografías» aún más de lo que Ed ya había conseguido (2005: 892).

Ed, señala Cohen, tiene un deseo, «quiere vivir mientras fotografía: fotografiar mientras vive» (2005: 892). Sin embargo, esta expansión de la fotografía también supondría una «regresión infinita»; «estando en todas partes, la fotografía también estaría en ningún sitio» (ibid). La fotografía no tendría límites. ¿Podría esto ser un corolario del *demasiadas fotografías* que proponíamos al principio?

Bibliografía

Geoffrey, B. (2002). Obedient Numbers, Soft Delight. En: *Each Wild Idea*, Cambridge Massachusetts, the MIT Press.

Batchen, G. (2008). Snapshots: Art History and the Ethnographic Turn. En: *Photographies* 1:2, September.

Baudrillard, J. (1998). Simulation and Simulacra. En: *Selected Writings*, ed Mark Poster. Stanford University Press.

Benjamin, W. (1973, publicación original 1936). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Fontana.

Borges, Jorge Luis (1998). *Collected Fictions* Viking Penguin. Traducción al inglés de Andrew Hurley.

- Bolter, J. and Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts y Londres: The MIT Press.
- Bush, Vannevar (1999) (publicado originalmente en 1945) en Mayer P (ed). *Computer Media and Communication*. Oxford y Nueva York: Oxford University Press.
- Cooley, H. R. (2004). It's all about the Fit: The Hand, the Mobile Screenic Device and Tactile Vision. En: *Journal of Visual Culture*, 3:133.
- Cohen, K . (2005). What does the photoblog want? En: *Media, Culture, Society*, 27:883.
- Frosh, P. (2002). Rhetorics of the Overlooked: On the communicative modes of stock advertising images. En: *Journal of Consumer Culture*, Vol 2(2) 171-196, Sage.
- Gates, K. (2005). Biometrics and Post-9/11 Technostalgia. En: *Social Text*, 83, 23:2, Verano.
- Keen, A. (2007). *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*. Nueva York: Currency/Doubleday.
- Katz, M. (2004). *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*. University of California Press.
- Lister, M., Dovey J., Giddings, S., Grant, I, y Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Lister, M. (2007). A Sack in the Sand: Photography in the Age of Information. En: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol 13 (3), 251-274.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts and London: The MIT Press.
- Maynard, P. (1999). Making Our Marks. En: *The Engine of Visualisation: Thinking Through Photography*. Ithaca and Londres: Cornell University Press.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. En: *Screen* 16.3 Otoño, pp. 6-18.
- Palmer, D. (2011). The Rhetoric of the JPEG. En: *The Versatile Image: Photography in the Age of Web 2.0*, University of Sunderland. [Pendiente de publicación - ensayo sin publicar].
- Slater, D. (1991). Consuming Kodak. En: Spence, J., Holland, P. (eds.) *Family Snaps: The Meaning of Domestic Photography*. Londres: Virago Press.
- Tagg, J. (2009). Mindless Photography. En: J. J. Long, Andrea Noble, Edward Welch (eds.) *Photography: Theoretical Snapshots*. Londres y Nueva York: Routledge.

Archivos Nacionales y Administración de Documentos de los Estados Unidos, 18ª Conferencia Anual sobre Conservación, 27 de marzo de 2003.

Van House, N.A., Davis, M. (2005). The Social Life of Cameraphone Images. En: *Pervasive Image Capture and Sharing workshop*, Ubicomp.

Referencia de este artículo

Lister, Martin (2011). ¿Demasiadas fotografías? La fotografía como *contenido generado por el usuario*. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº 2. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 25-41.