

¿En qué momento una fotografía deja de ser real?

Por más de 150 años, la fotografía ha capturado y presentado la realidad, ya sea mediante sales de plata o digitalmente, una foto es concebida como una imagen de alguna parte del mundo en un momento específico y con un punto de vista particular. Decimos cosas como "déjame mostrarte lo que pasó en nuestras vacaciones" o en el "Camino Real de Tierra Adentro" como si las fotos fueran una prueba indiscutible de lo que pasó y cómo lo vimos.

Como todo fotógrafo secretamente sabe, nunca hubo nada que impidiera al revelado de las sales de plata una vez que hubieran sido expuestas a la luz. Solo que tomaba mucho más tiempo una vez que el fijador había sido aplicado y el mensaje "no dejes la foto en el sol" era suficiente para que miles de millones de personas pensarán en una fotografía como un documento estático.

La tecnología actual continuamente ha hecho que las fotos puedan ser modificadas en repetidas ocasiones después de que se ha disparado el obturador. Las fotos digitales cambian con rapidez y sin control alguno. Con cada transmisión de la información entre los diferentes aparatos existe la posibilidad de cambiar una foto, ya que cada aparato puede manejar un formato nuevo o una nueva limitación u ofrecer una gama diferente de posibilidades. Cada vez que una fotografía se muestra, es posible que tenga un significado nuevo en un contexto nuevo.

Puede ser que sea mejor pensar que una foto digital es una especie de recordatorio de algo que vimos alguna vez. Las fotografías en Internet son definitivamente efímeras (¿o etéreas?).


facebook Profile edit Friends ▾ Networks ▾ Inbox (4) ▾


Search ▾

Applications edit

- Photos
- Groups
- Events
- Marketplace
- Mobile
- more

News Feed Preferences


 **Marian Douglas-Ungaro added new photos to a group.**




AFROAMERICAS - 30 photos

 Ric Neil added the [Finetune](#) application.

 Susan Povich joined the group [Barack Obama \(One Million Strong for Barack\)](#).

 Andrew A. Rosen is full.

 **Reaper premieres 9/25 at 9/8c on The CW.** Sponsored [Share](#) +

Meet Satan's favorite tools. *Reaper*, directed by Kevin Smith, premieres Tuesday 9/25 at 9/8c only on *The CW*.

 Lars Buttler added "hip hop" to his favorite music.

 **Jérôme Perani posted a link.** [Share](#) +

France-Irlande
<http://tvnomics.typepad.com/ph...>
 « Beer and money at Heineken Stadium ! »



[Add a comment](#)

Por ejemplo, ¿qué sucede si se utiliza la red social en línea Facebook (www.facebook.com) para mostrar nuestras fotos a otros? De acuerdo a la prensa, Facebook crece a un ritmo fenomenal y entrega más de 10,000,000 de fotos al día.

Cada foto es reformateada y re-contextualizada de acuerdo a la voluntad de Facebook, sin importar las intenciones del fotógrafo. La página es creada mediante software que captura datos y los comentarios de un gran número de usuarios que desconocen a los fotógrafos o sus intenciones.

El software determina el tamaño, formatos, colores, organización y orden de acuerdo a sus propias reglas internas.

Más aún, el sistema agrega meta-datos a la foto con los cuales ayuda (o confunde) a la interpretación de la imagen. Cosas similares suceden en todas las redes sociales en línea en la actualidad.

¿Qué significa esto para nosotros los fotógrafos?

Los fotógrafos deben verse a sí mismos como creadores de imágenes visuales. Muy parecido a lo que hacen los guionistas, ellos se encuentran al principio del proceso, pero muy rara vez o nunca, se involucran en el final cuando su trabajo ya es visto por alguien. Esto podrá ser frustrante, pero la tecnología quita cada vez más poder a los creadores de contenido. Estas mismas frustraciones son compartidas por músicos, cineastas, artistas y todos aquellos cuyo medio pueda ser digitalizado.

Los fotógrafos podrán mantener todavía alguna influencia, pero ciertamente ninguna autoridad.

Esto se agudiza debido a que las fotos ahora se utilizan de maneras impredecibles. Por ejemplo, veamos la posibilidad de tomar una foto y convertirla en un *avatar* tridimensional. Semejante tecnología esta siendo desarrollada en diferentes lugares y representa una extraña yuxtaposición de la realidad y la realidad virtual. Tomamos una fotografía de un amigo en una boda, que es una ceremonia sagrada. Después la subimos a la Red y recibimos a cambio una versión extrapolada en tercera dimensión de nuestro amigo.

Este nuevo *avatar* es después animado para mostrar emociones y realizando actividades en un mundo virtual que nuestro amigo jamás pensó en hacer él mismo. Por ejemplo, podemos hacer que nuestro amigo/avatar realice actividades socialmente inaceptables con otros avatares. La memoria fotográfica original de la boda no tiene ningún peso en las actividades de ésta derivación.



Por otra parte, las fotografías circulan y se distribuyen mucho más que antes. Regularmente veo cientos de fotos de amigos y colegas cuando antes quizá podía ver solo una. Aún fotos publicadas ampliamente, como las de Pedro Meyer, están siendo mejor distribuidas y con mucha mayor velocidad que nunca antes. Facebook y páginas similares han hecho que la distribución al público se realice casi sin esfuerzos.

La tecnología seguirá derribando las barreras y bajando los costos de la toma y distribución de fotografías. No pasará mucho tiempo antes de que veamos cámaras que nunca se apaguen y registren continuamente mientras duren sus baterías. Nuestro trabajo no cambiará en realidad, aunque seguiremos editando, contextualizando y encuadrando nuestras experiencias utilizando nuestras habilidades fotográficas.

Para aquellos que nos interesa ver fotografías ¿significa que éstas ya no representan la intención original del fotógrafo? Yo opino que nunca debemos creer en la veracidad de ninguna imagen que veamos (ni de ninguna información presentada cerca de una). La necesidad de tener un punto de vista crítico e informado –sobre cualquier cosa que se vea– nunca ha tenido mayor importancia.

Peter Marx

pietro@evolutionary.com

Septiembre 2007

Los Angeles, California.

**

Peter Marx es profesor adjunto en la Escuela de Cine de la USC. También fue jefe del departamento de tecnología de Vivendi-Universal Games y fue vicepresidente de Tecnologías Emergentes de Universal Studios.