



LA MUERTE DE LA FOTOGRAFÍA, EL DÍA DESPUÉS

Alteraciones de realidad y experiencias creadas por los avances tecnológicos

The Death of Photograph, the Day After: Alterations of Reality and Experiences Created by Technological Advances

JUAN PABLO MÉNDEZ MORENO

Universidad La Salle Chihuahua, México

KEYWORDS

*Photograph
Virtual reality
Immersive reality
Video
Transformation*

ABSTRACT

The death of photography is argued through its evolutionary step. Nôth, Berger, Dubois, among others, show in their thesis the decadence due to the use of virtual reality and augmented reality devices, innovative gadgets with a fusion of illustrations, frames, audio, interactions, and reactions in an enriched element. The thesis supports three times: moments of its emergence, technological advances, and replacement of traditional media by immersive media. The monographic methodology enables conceptual alignment, concluding that technological advances lead us to a personal representation that is defined by alterations of physical reality, building new experiences.

PALABRAS CLAVE

*Fotografía
Realidad virtual
Realidad inmersiva
Vídeo
Transformación*

RESUMEN

La muerte de la fotografía se argumenta a través de su paso evolutivo. Nôth, Berger, Dubois entre otros, asoman en sus tesis la decadencia debido al uso de aparatos de realidad virtual y realidad aumentada, gadgets novedosos con fusión de ilustraciones, fotogramas, audio, interacciones y reacciones en un elemento enriquecido. La tesis sustenta tres tiempos: momentos de su surgimiento, avances tecnológicos y sustitución de medios tradicionales por medios inmersivos. La metodología monográfica posibilita la alineación conceptual concluyendo que los avances tecnológicos nos conducen a una representación personal que se define por alteraciones de la realidad física construyendo nuevas experiencias.

Recibido: 03/05/2021

Aceptado: 14/01/2022

1. Introducción

El presente texto pretende establecer y esclarecer la levedad que se presenta en la fotografía tecnológica, conocida popularmente como foto digital, su futura sustitución a consecuencia de las nuevas tecnologías tanto en la sociedad como en el individuo debido a su uso prioritario para generar su representación social.

Principalmente, el discurso se centra en la aplicación politizada y sociotecnológica de este instrumento, transitando por tres diferentes tiempos que arrojan como resultado su inevitable decadencia. Primero, pasando por algunos momentos significativos de los años iniciales y los consecutivos a su surgimiento definiendo su propia lógica perecedera. Posteriormente, avances tecnológicos en torno a la representación social del individuo, así como a la población misma y, por último, su sustitución por medios más diversos, interactivos e inmersivos para conducirla a su actual agonía y obsolescencia. Estos dos últimos se unifican dando como resultado la epifanía sobre su pronto y futuro obituario.

El eje transversal de análisis es reflexionar sobre la fotografía y en las posibles consecuencias de su diversa aplicabilidad en el uso común que le dan los individuos de forma personal y en la forma pública. Es decir, su utilidad en la sociedad partiendo de una forma abstracta; por lo tanto, la tecnociencia, la cámara fotográfica, la fotografía (como medio), el individuo y la sociedad son ligados en todo momento y que no se puede analizar uno sin la contemplación del otro, podemos imaginarlo como un marco holístico inseparable.

El fundamento teórico no pretende ser un reduccionismo del uso de la fotografía sólo a las cuestiones personales y sociales dejando de lado sus otras aplicaciones, sino una conducción reflexiva que dilata las razones de su caducidad social.

Tras la observación de la evolución de las teorías, la tecnociencia que asoma a cada instante en esta era digital, aunado a la generación de lentes de realidad virtual, pantallas 3D y *touch*, cinemas 9D (Sreedevi y Ravi, 2021) para lograr experiencias únicas, se exponen pequeños indicios de su muerte, posiblemente sin dar testimonio de ello, pero ahí están. Así lapídesse la *fotografía estática*¹ para permitir el avance de la *fotografía dinámica*².

Hasta el momento, podemos asegurar que nos hemos acostumbrado tanto al uso y aparición omnipresente de la fotografía, que en estos momentos declarar su muerte puede parecer descomunal, alarmista e incluso errónea. Será inconcebible para muchos asimilar simplemente su desuso debido al actual volumen de producción de este medio y al significado que posee para las personas. La asimilación de diversas cuestiones sobre nosotros mismos también quedaría en juego por su desuso si pensamos en la profundidad tan significativa que tienen las imágenes, desde las cavernas hasta nuestra época (Gubern, 1996).

2. Muerte y resurrección / episodios significativos de su surgimiento e historia

Regresemos unos pasos atrás, la fotografía ha sido un elemento de comunicación y expresión desde su nacimiento en el siglo XIX, sus logros más significativos, por mencionar algunos, fueron: el daguerrotipo, el calotipo, cianotipo, rollo de treinta y cinco milímetros, la fotografía instantánea de Polaroid y algunos avances que se orientaron principalmente a la resolución a través del formato medio³ y el formato grande⁴

¹ La fotografía estática es un solo fotograma sin animación. Puede pertenecer a la fotografía química o digital.

² Entendiendo como fotografía dinámica una serie de fotogramas que proporcionan una secuencia de movimiento, ritmo y la inserción del sonido, no indispensable para construir el vídeo. También se podría conceptualizar como imágenes de movimiento con posibilidad de interacción con los usuarios bajo el orden o esquematización de algoritmos que les permitan activarse al uso de determinados gestos; así como fotogramas en ritmo que soportan y toleran gráficos ilustrativos en mezcla con su natividad de captación de la luz (fotogramas básicos). Para efectos de referencia estructural en este texto, podríamos describir a la foto tradicional, química y digital, como fotografía estática y al vídeo que está en constante evolución, como fotografía dinámica.

³ El formato medio en la imagen análoga es un negativo de medidas: 4,5 x 6; 6x6; 6x7 y 6x9 cm. Y en digital 5.3 x 4; y 4.3 x 3.2 cm. (Martínez 2007)

⁴ El tamaño que se utilizaba para el formato grande en negativo era: (9x12 y 18 x24cm., etc. (Ibídem).

(Johnson et al., 2012), podríamos decir que estos se reservaban para fotógrafos con otros gustos o necesidades, o simplemente por la posibilidad de obtener una mejor resolución en la imagen, con una gama más amplia, la nitidez ligada a la emulación de la realidad y al parecer, el obsesivo impulso de la ciencia de la superación de lo ontológico a través de la fotografía, en donde cada innovación significa una obsolescencia.

La primera fotografía realizada en 1826 por Joseph Nicéphore Niépce y Daguerre fue el nacimiento de una nueva era sobre cómo representar, presentar y entender al mundo; posiblemente no fue la primera intención de este científico y solo siguió los pasos de los griegos en los estudios de Aristóteles en el siglo IV a.C. con el principio de la cámara oscura que estudiaron la refracción de la luz (Hacking, 2013, p.18). Sin embargo, aunque no fuera la expectación, eso ha cambiado completamente nuestra manera de ver, representar, interpretar y lo más importante, entendernos a nosotros mismos en el mundo social. Al anunciar el nacimiento de su gran hallazgo, también por sentido lógico, se pronosticó su muerte, desuso u obsolescencia.

Figura 1. Vista desde la venta en *Le Gras*



Fuente: Joseph Nicéphore Niépce, 1826-1827. Recuperado el 7 de junio de 2021 de [Vista desde la ventana de Le Gras \(1826\) - Fotografía, la historia oculta \(weebly.com\)](#)

Aunado a ello, podríamos pensar que el principio de la fotografía originó un punto de inflexión para el mundo científico y todos aquellos que quisieran incursionar en el sector de la invención de producción de imágenes, ya que era algo de lo más tentador en el ámbito de los descubrimientos y manipulación de la luz. Aunque por consecuencia, unos inventos tendrían una evolución y otros decaerían rápidamente, pero ¿qué es una evolución sino la muerte de su antecesor? Ahí es donde comienza el apetito de la ciencia por seguir indagando en el mundo microscópico y macroscópico, generando nuevas formas de apropiarnos de una visión ajena a la naturaleza humana, extensiones de nuestros ojos que pronto se convertirían en una mirada genérica que tiene por disposición la alteración de su contenido a complacencia de su poseedor⁵. Si la fotografía hubiera seguido su camino hacia el servicio de la ciencia, hubiese sido una herramienta

⁵ He mencionado en otro texto, *Con destino a una nueva comprensión de la fotografía posmoderna* (Méndez y Rico Bovio, 2018), la forma en que la fotografía se ha inmiscuido hasta lo más recóndito de todo lo relacionado con lo humano, una discusión que merece ser retomada de manera amplia y profunda en diversos textos, mismos que procuraré.

invaluable para lograr descubrimientos (Dubois, 1990). Sin embargo, el momento de plasmar al ser social y sus actividades, se descubrió un nuevo uso que sintetizaría todo.

Además, de este esbozo de la propia naturaleza de la imagen, es obvio que haya antecedentes teóricos de la muerte de la fotografía; otros autores se han atrevido a mencionar dicho suceso desde diferentes enfoques argumentativos y por supuesto que una de las reflexiones más comunes es que la misma tecnología se suplante y provoque la obsolencia de su antecesor. Nöth comenta al respecto:

No era esa la primera vez que se había declarado la muerte de la fotografía ante las transformaciones tecnológicas del medio, desde la llegada de las imágenes digitales. Ritchin (1990) anticipó una «revolución en la fotografía» hace más de una década, Mitchell (1992) anunció el comienzo de una «era posfotográfica» en los años noventa (véanse Santaella 1997; Santaella y Nöth 1997: 166; Carani 1999), y David Acton (2004) incluso llegó a manifestar el *fin de la fotografía* en el último capítulo de su libro *Photography at the Worcester Art Museum* (2006).

Por la fuerza del mismo argumento de que todo lo que nace, muere y que subyace en las teorías que Nöth menciona, podríamos decir que desde 1826 con la primera imagen grabada de Niépce, se originó el óbito de la fotografía y que cada avance tecnológico en esta área, supone la sustitución del antecesor como se argumenta en otras tesis. Por esa razón, este razonamiento profético, si es que se me permite llamarle así, no sólo se trata de una obsolescencia tecnológica que suple a la anterior, sino que supone toda una complejidad de la experiencia humana, que transita desde la apreciación personal, social, hasta el ocio con la facultad de alterar la interpretación de la realidad, experiencias que están íntimamente ligadas con el consumo de productos culturales.

Enlaza cuestiones que involucran el uso, apropiación, significación y creación de los símbolos y la ontología del ser en la fotografía, que al mismo tiempo relacionan a la ética, la moral, la filosofía, la sociología y la psicología en su vinculación con los motivos de su creación y exposición en los diversos acontecimientos sociales. Comenzando por Niépce, en su fotografía inicial (Figura 1), *Vista desde la ventana* que desplazó a las limitadas posibilidades de plasmar la luz en un soporte por un: si es posible.

A partir de 1839, cuando se dio a conocer esta fotografía y fue catalogada como la primera imagen fotográfica realizada (Hacking, 2013, p. 18), la ciencia se dio cuenta sobre la relevancia de los descubrimientos y las posibilidades de su uso, pero ¿por qué no mejorar su resolución, definición y nitidez?, ¿por qué no experimentar con nuevos soportes, lentes de traslación y filtración de la luz?. Este descubrimiento originó el interés a la mejora de la representación de lo fotografiado en esa nueva forma de expresión y comunicación de y entre los individuos, así como a la ciencia misma. Así, la tecnología de Niépce pasaba a ser obsoleta, a morir para abrir paso a nuevas técnicas y mecánicas para controlar y plasmar la luz. El propósito social que se vislumbraba hasta ese momento, era la experimentación para convertir a este medio, instrumento o herramienta, en una forma de emulación de lo considerado real (Dubois, 1990, p. 45).

Talbot para enero del año de 1839 hace pública la invención del Daguerrotipo con sus «Dibujos fotogénicos» (Hacking, 2013, p. 18) (Figura 2) en la cual podemos ver una significativa mejora en la calidad y definición de la imagen fotográfica. Dos procesos distintos que se superponen y definen el curso de la significación de las cosas.

Figura 2. Dibujos fotogénicos



Fuente: William Henry Fox Talbot, 1839. Recuperado el 9 junio de 2021 de '[Byronia dioca - The English Wild Vine](#)', c. 1839. | [memoryprints.com](#) | [High quality art prints](#)

En el mismo año de 1839, John Herschel da a conocer el hiposulfito de sodio que posee la característica de fijar permanentemente una imagen fotográfica en diversas superficies y para el año de 1841, Talbot plantea su proceso de calotipo conocido como *la fotografía moderna*. Hubo otros avances como el *coloidón húmedo* por Frederick Scott Archer cuya técnica no logró trascender significativamente (ibídem), dejando como las técnicas más utilizadas el calotipo de Talbot y el daguerrotipo como el proceso de positivado directo⁶.

Otro avance importante es en el año de 1841 en París, Marc Antonie Gaudin con un acelerador de bromo toma daguerrotipos acortando el tiempo de exposición de las tomas permitiendo congelar personas y vehículos, por poner un ejemplo de elementos en movimiento (Hacking, 2013 p.26). Este experimento dio paso a futuras significaciones como el hecho de capturar la vida en su propio ritmo y circulación, permitiendo al lector de la imagen, observar por el tiempo deseado un momento inmovilizado. La ciencia ya contaba, hasta ese momento, con la posibilidad de trasladar la luz a un material de fijación, aquello observado por el ojo humano a través de la cámara, redimensionado y ajustado a una superficie, ya era un logro, el nuevo descubrimiento de controlar el tiempo de fijación de la luz ensanchó las posibilidades con nuevas formas de espiar el mundo y alterar la apreciación de la idea de la sociedad.

Entre los años de 1839 en adelante, podemos suponer que lo importante de la fotografía se centraba en dos vertientes, una de ellas, la experimentación científica sobre qué más se podría ver/analizar a través de la cámara; ensayos en técnicas, mecánica, diseño de lentes, filtros, luces, manipulación y más control sobre el ejercicio de plasmación de la luz daban la oportunidad de seguir avanzando en nuevos descubrimientos.

Otra de las vertientes que ocurrían al mismo tiempo que la indagación tecnológica, era la creación de fotografías, plasmando el desarrollo social, hallazgos y cuestiones políticas, dimensiones y límites del crecimiento de las urbes, exposición de las creencias religiosas y prácticamente todas las actividades

⁶ Es importante enfatizar el proceso del calotipo debido a que la técnica trascendió permitiendo el uso de películas de negativos en cámaras más compactas. Además, reitero que el objetivo del presente texto no es un recorrido por todas las intervenciones de la ciencia y la innovación en la fotografía, sino en algunos de ellos por los propósitos argumentativos expuestos.

humanas a las que se pudiera tener acceso mediante la cámara. Dubois (1990) mencionó a «la fotografía como espejo de lo real» en su tesis *El acto fotográfico* estableciendo como primer tiempo que la fotografía y su tecnología generaban la realidad, lo que se veía era fidedigno, un *así sucedió* sin asomo de dudas. Para el autor, ese primer momento empata perfectamente con el orden cronológico de la historia de la fotografía, por lo que su tesis, es la representación de la asimilación social sobre la fotografía en ese momento «... es masivamente considerada como *una imitación, y la más perfecta, de la realidad. [...] obtiene esta capacidad mimética de su propia naturaleza técnica, de su procedimiento mecánico...*» (Dubois, 1990, p. 45).

En esta dualidad presentada, la sincronización de los avances de la ciencia y su aplicación en su uso social, político, artístico y demás, estaba tan lleno de motivación por la manipulación de la presentación de las cosas *tal como son* en un soporte bidimensional, que poco era el reparo dentro de la sociedad de todo lo que podría suceder con tal innovación. Al igual que Dubois, Bate simplifica los tres momentos antes mencionados como: el realismo del siglo XIX, que se ubica en los inicios de la fotografía como invento e inserción en la sociedad. El segundo sería a los inicios del siglo XX, entre los 1920 y 1930 reconocido como los *Mass Media*, igualmente identificado por Morin (1962) y con un gran hito, el cinema. El tercer y último momento según el autor es, la crítica a la fotografía, generada a partir de 1960's y 70's a nuestra fecha (2016). Los episodios o etapas mostradas se relacionan directamente con el entendimiento sobre la fotografía en los aspectos sociales y cada uno de ellos significa la muerte del otro.

Es sumamente significativo notar los primeros indicios de la fotografía a color mismos que refieren a Thomas Sutton en 1861 que con ayuda de James Clerk Maxwell y un proceso de tres negativos con filtros rojo, verde y azul, lograron plasmar la primer fotografía sin monocromía (Rosenblum, 1997, p. 280). Por otro lado y más adelante de esa fecha, tenemos a Nicholas Murray quien fue uno de los primeros profesionales en implementar el proceso *Carbro color process* para fotografías de moda y publicidad en la década de los 1920 (figura 3)

Figura 3. *Woman in Cell Playing Solitaire*



Fuente: Nicholas Murray, 1950. Recuperado el 10 de junio de 2021 de [Nickolas Muray: Solitaire in Solitary | Prison Photography](#)

(Johnson et al., 2012, p. 558) y fue tanto el impacto que la imagen a color provocó, que prácticamente suplantó a la fotografía monocromática, no por completo y no de golpe, pero lo hizo.

3. Avances tecnológicos en busca de una representación

Han pasado 195 años desde que se realizó la primera fotografía y a partir de ese momento se convirtió en el medio más reproducido y que ahora emula prácticamente todos los aconteceres sociales, el instrumento gráfico con más detalle y similitud en la representación y reinención de nuestra persona y de nuestro cuerpo para la proyección social, un medio que alberga un metamorfismo constante y estático que expone a los individuos de las sociedades.

El mundo, según John Berger, se establece por medio de la vista; de acuerdo con la tesis del autor, uno de los primeros sentidos en despertar es la mirada y es la forma en la que establecemos nuestro lugar en el mundo (1972). Regresemos a los 195 años de producción fotográfica en donde su proliferación ha tenido tal impacto que las últimas décadas es la época en la que más se ha producido fotografía (Fontcuberta, 2016) lo que da fuerza al argumento de Berger de que la vista es un método recurrente de relacionarnos, de saber quiénes somos, cuáles son nuestras diferencias con los demás, incluso establece un conocimiento de límites espaciales y más.

La *fotografía estática* ha jugado un papel preponderante sobre nuestra forma de entendernos en el medio de la sociedad; actualmente todo lo que conocemos establece un significado o tiene una relación con la fotografía y eso lo ha cambiado todo, como lo mencionó Marvin Heiferman (2012).

Para entender cómo la fotografía ha ejercido poder en la sociedad, es necesario volver al siglo XX, donde la época de la industrialización ya era global y el consumismo se fundaba a través de las imágenes y los deseos. Poniendo especial atención en la última, utilizando a la fotografía como vehículo para promocionar la fantasía y la esperanza en búsqueda de la felicidad y el poder a través de la acumulación y la apariencia (véase figura 4).

Figura 4. Isabel Fontana, *Living Legends*



Fuente: David Sims, 2014, *Masters of Photography*, Vol 50.

Así, la imagen fotográfica se convierte en un espejo de cada uno de los individuos, de lo que pueden ser y lo que deben hacer. Concentraré la atención en el concepto del espejo de los individuos, en donde el objetivo de la representación en la fotografía se enfoca en la simulación de los aspectos reales, experiencias que podemos obtener por medio de la representación y consumo de estereotipos.

...con el paso del consumo al *consumismo*, cuando el consumo, como señala Colin Campbell, se torna «particularmente importante por no decir central» en la vida de la mayoría de las personas, «el propósito mismo de su existencia», [1] un momento en que «nuestra capacidad de *querer*, de *desear*, y de *anhelar*, y en especial nuestra capacidad de experimentar esas emociones repetidamente, es el fundamento de toda la economía» de las relaciones humanas (Bauman, 2012).

Si consideramos este factor, entonces la innovación tecnológica ligada a las experiencias humanas y el consumismo, así como la creación de la fotografía tiene dentro de sus objetivos, emular nuestra propia vida hasta llegar a...

El momento de la segunda industrialización que se dio en 1850 hasta 1914 se relaciona con en el espíritu humano, es en donde la imagen fotográfica desata parte de sus posibilidades a través de esta etapa de avances tecnológicos. El ímpetu de los mensajes publicitarios se dirige completamente al consumo de productos culturales, artículos intangibles que propician la construcción de una sociedad de identidades fantasmales (véase figura 5) (Baudrillard, 2009), una comunidad que se va reduciendo a la autorepresentación a través de la fotografía formando un embudo de experiencias que se trasladan de lo físico a lo virtual, de los sentidos a la bidimensión.

Figura 5. *Danny McBride*



Fuente: Terry Richardson, 2014, *Masters of Photography*, Vol 50

De esta manera ha comenzado la formación de una nueva noosfera, una incubación de individuos en donde se construye el posmodernismo, un paliativo de la construcción de un cuerpo disociado de la espiritualidad y conducido al placer inmediato, a su exposición pública, un cuerpo politizado y comercial (Pultz, 2003) que se expone a través de los medios de comunicación masivos y de los aparatos electrónicos, generaciones nacidas de la pantalla, ideologías nacidas y anidadas en el cine, la prensa, la radio y la televisión, una sobre exposición de carteles publicitarios que enseñan cómo ser; una formalización del pensamiento y la actuación de los individuos dentro de la sociedad a la que la sociología americana comienza a definir como *mass-culture* (cultura de masas), moldeada inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial (Morin, 1962).

El cine es el vehículo con más incitación al consumo de productos culturales, un formato que se desprende de la fotografía y uno de los más utilizados en nuestra época; tiene un gran impacto dentro de

los individuos, no sólo significa una serie de fotogramas en desplazamiento dando como resultado la emulación del objeto en movimiento, sino un medio que transporta información sobre sucesos de la vida, un registro de actividades que sobrepasa las capacidades de la *fotografía estática*, es decir, la amplitud de acciones de un solo fotograma. La división de funciones entre la *fotografía estática* y la *fotografía dinámica* se estructura sólidamente, los medios que permiten el uso de la primera son impresos; la segunda, opta por la proyección y la televisión ¿ahora qué detiene al vídeo de sustituir a la fotografía?

Apresuradamente, la imagen en escala de grises fue quedando sólo en las actividades de algunos fotógrafos, un poco más al margen, que más bien suponía una melancolía de las técnicas pasadas, incluso ahora podríamos decir que es una técnica considerada dentro de las artes visuales. Por otro lado, en el cine comenzó a utilizar esta tecnología del color, lo que permitió mayor vividez en la recepción del contenido haciendo que fuese todavía más semejante a la realidad que vivimos.

En el primer vídeo presentado por los hermanos Lumière, *La salida de los obreros de la fábrica* (Gubern, 2016, p. 23) (figura 6) generó una expectativa de *vivir* lo que se presentaba en el proyector. Un punto interesante sobre el color y la escala de grises, es que la monocromía no limitó la experiencia de la significación de lo visto, sino que lo abstraigo hasta un punto de culminación y éxtasis en donde la similitud, las experiencias y lo expuesto en las imágenes, significaba lo mismo; el entendimiento de los símbolos a través de la decodificación por medio de la vista, demostró que teníamos la capacidad de eliminar el escepticismo y creer en lo observado como una verdadera manifestación de realidad.

Figura 6. Lumière, 1895



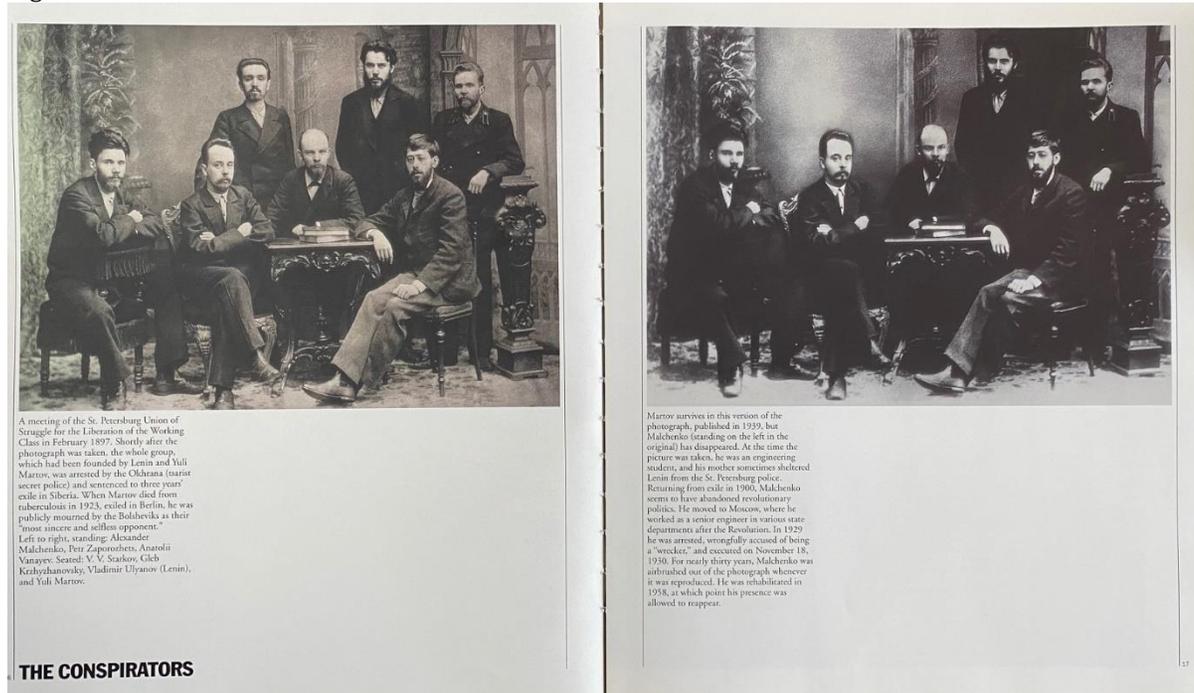
Fuente: Fotograma de *La salida de los obreros de la fábrica*, 1895. Recuperado el 11 de junio de 2021 de [Salida de los obreros de la fábrica \(C\) \(1895\) - FilmAffinity](#)

Los hallazgos tecnológicos lograban avanzar e interferir en todas las actividades sociales, la publicidad fue una de las disciplinas y estudios que más éxito tuvo en utilizar la foto, esta herramienta comunicativa lograba no solamente congelar lo que pasaba sino manipularlo, alterarlo, editarlo y producir situaciones que tuvieran la posibilidad de conectar las emociones una y otra vez, Dubois lo conceptualiza como una «transformación de lo real» que suponía una reestructuración de lo supuesto hasta ese momento (1990, p. 56), mientras que Walter Benjamín lo reflexiona como una era de reproductibilidad técnica (1947).

Los avances de la fotografía posteriores a la invención digital por Kodak fueron y han sido tan veloces, que parece insuficiente el material intelectual destinado a reflexionar sobre las consecuencias sociales e individuales, ya sea en cuestiones psicológicas como en repercusiones culturales. Si agregamos a esto la dificultad o entorpecimiento de esparcimiento de los materiales intelectuales a esferas sociales más amplias, obtenemos una sociedad preocupada y dedicada a la simulación estereotípica.

Comenzaré por la preocupación y ocupación de la ciencia que se abocó a la mejora de la resolución y otros aspectos técnicos para mejorar la resolución, nitidez, formato, compatibilidad, adaptabilidad y transformación de lo fotografiado, como ya venía sucediendo desde la imagen producida en acetato que había mostrado su eficiencia, no solo en la creencia de los hechos narrados por ella, sino en las posibilidades infinitas de manipulación del contenido, ya fuera para cuestiones políticas, publicitarias, artísticas u otras (King, 1997). Cuestiones de su uso que dejan en relieve dificultades sobre su ocupación en los acontecimientos sociales más en la manifestación del mismo individuo a través de los medios digitales en la actualidad. La importancia de subrayar esto, es por la traslación generada en la fotografía a los quehaceres individuales e íntimos a la pantalla pública; la proyección de las personas a través de la imagen se ha vuelto una propaganda continua, lo cohesivo entre el individuo y la foto publicitaria, un ejercicio que permite la competencia en relación con la popularidad dependiente del número de visualizaciones a la fotografía. A la fecha, podríamos suponer, sin mucho margen de error, que las imágenes alteradas se posicionan por encima de lo que pretendía ser una ontología en las primeras fotografías (véase figura 7).

Figura 7. *The Comissar Vanishes*



Fuente: *The Falsification of Photographs and Art in Stalin's Russia*, 1997, p. 17

La evolución tecnológica empleada en la cámara fotográfica «Al enseñarnos un nuevo código visual, dan la posibilidad a las fotografías de alterar y ampliar nuestras nociones de lo que merece la pena mirar y de lo que tenemos derecho a observar, [...] una ética de la visión» (Sontag, 2016, p. 15).

Regresemos a la imagen digital, dichos saltos de mejora tecnológica dieron como resultado una fotografía de mayor resolución en los detalles ¿por qué mejorar el aspecto de lo fotografiado?, ¿solamente era una cuestión de que la imagen tuviera mayor aumento en el realismo presentado, un mejoramiento de técnica a través de la tecnología? Si es así, ¿Por qué buscar una mejor representación de las cosas? ¿Cuándo cesará? cuando aquello que conocemos como realidad tangible sea suplantada por la imagen, por

una realidad virtual y de cambio constante, algo adaptativo a nuestras preferencias y gustos en todo momento.

4. La muerte de la fotografía estática

Para añadir más solidificación a la profecía de muerte, pensemos en lo que comenta Román Gubern en su libro *Dialectos de la imagen* (2017) en donde pone en manifiesto la travesía de la imagen partiendo desde el mismo reflejo humano causado por el agua, hasta llegar a la realidad inmersiva de nuestra época. Cada cierto lapso tiene su propia forma de representarse y de entenderse, la fotografía está llegando a su límite, la preferencia de los usuarios actuales fluye y nos conduce a un panorama que hasta el momento parece que solo es cuestión de tiempo, la *fotografía estática* nació para ver nacer, crecer y ser sustituida por la *foto dinámica*.

La imagen digital estática ha jugado un papel preponderante y de vinculación en la representación como individuos y como sociedad en todo el mundo, ha establecido una forma diferente de comunicarnos y al mismo tiempo de sustituirnos como materia física a virtual en los diversos canales, ya sea en las redes sociales cuando alteramos nuestro retrato para tener un principio simbólico diferente y que actué dentro de ese plano social digital. Si una de las razones de la conservación de la *fotografía estática* fuera el almacenamiento de datos, eso ya está superado desde hace tiempo. El acopio de datos que ofrecen las nubes⁷ nos dan la posibilidad de acumular cualquier cantidad de documentos. Si otra razón fuera la nostalgia del usuario a la *fotografía estática*, a las nuevas generaciones no les preocuparía dejar de usarla.

Los avances de la tecnología nos han estado conducido a un mundo social que condiciona la transformación de nuestra imagen para que satisfaga las preocupaciones estereotípicas ya trasladadas al pensamiento individual que ahora se proyectan en el espacio virtual público como lo llegó a argüir Román Gubern (1996), definiendo un marco sobre las posibilidades inmersivas y seductoras que ofrece la realidad virtual y la realidad aumentada (Castillo, 2017).

La proliferación y uso de las pantallas en los *smartphones*, tabletas, televisores y autos, refrigeradores, lavadoras y demás objetos o *gadgets*, del hogar o no, han permitido que la *fotografía estática* sea desplazada paulatinamente y sustituida por una *fotografía dinámica*; no se reemplaza en su totalidad, pero este nuevo formato faculta la aparición y uso de una imagen más ecléctica, narraciones visuales que son más seductoras y nos invitan a experimentar una proyección que podríamos denominar como *perfecta* por la posibilidad de alteración del espacio al gusto del usuario.

En la serie *Black Mirror* temporada uno episodio dos, titulado «Quince millones de méritos», el guion se centra en que las personas trabajan generando dinero digital por medio de una bicicleta inamovible; los individuos laboran y viven en espacios cerrados conformados por paredes con pantallas en las que se proyectan *Reality Shows*, pornografía y algunos elementos cotidianos transformados en gráficos vectoriales. Lo interesante es que la *fotografía estática* es sustituida por interactividad y realidad inmersiva a través del vídeo, ¿cuál es la razón por la que no ha sucedido aún si contamos con todo lo necesario tecnológicamente para hacerlo? Ahora bien, esta información de la serie no es sólo una fantasía con vestimenta profética, es una propuesta visual que enlaza cuestiones sociales, antropológicas y culturales y por lo mismo no debemos evitar estos contenidos dentro de los estudios debido a que hay gran penetración de ellos en la sociedad.

La imagen *live* que maneja el iPhone o *Live Photo* con la App Camera MX para plataformas Android, podríamos denominarlas como *fotografías dinámicas*, estas nos permiten activar funciones de movimiento, la diferencia contra una fotografía digital común o un *gif*, es la operatividad del *Live* a la interactividad ya que necesita de un toque de pantalla para activarse. Lo que sobresale en esta tecnología de interacción, es que ahora se podría integrar el reconocimiento facial con las cámaras frontales de los *smartphones* para que, con la simple mirada a la pantalla, se active la función de movimiento y veamos la animación una y otra vez, un bucle proyectado al momento de que estamos en presencia del *gadget*. Así la

⁷ Corporativos y/o empresas que ofrecen el almacenamiento de datos en discos duros y siempre disponibles en por medio de la conexión de internet.

fotografía estática seguía perdiendo funciones atractivas de uso para el usuario sobre la *fotografía dinámica*.

La tecnología de criptomoneda MANA que sustenta una plataforma de la compra, venta y renta de parcelas virtuales en Decentraland, el mundo virtual (Bitso, n.d.) para diseñar, construir y actualizar su contenido; una posibilidad de interactuar con otros usuarios en un espacio inmersivo que propone crear un mundo en paralelo en el cual tienes posibilidades infinitas.

Según un vídeo en la plataforma de YouTube subido a la fecha de 25 de abril del 2020, en Decentraland una parcela alcanzó el precio de \$175,000 dólares en marzo del 2018. A febrero del 2021, la plataforma ha tenido cada vez más popularidad y cuenta con un volumen de *tokens* de 3,132,268.61 en 24h, algo muy significativo para una *altercoin* de la familia de cripto Ethereum (Echeverría, 2020). Lo cual coloca en el centro la proliferación de realidad virtual en paralelo con realidad aumentada con posibilidades de creación de contenidos interactivos e inmersivos de acuerdo con los gustos del usuario y sus posibilidades económicas. La idea principal de Decentraland, también se observa en la película *Ready Player One* del director Steven Spielberg que proyecta un mundo paralelo de realidad virtual a través de los lentes de RV y en donde los individuos prefieren vivir.

Siguiendo con el ejemplo de la creación, desarrollo y proliferación del vídeo (*fotografía dinámica*) sobre la (*fotografía estática*) YouTube anuncia que diario tienen mil millones de horas de reproducción y más de 2000 millones de usuarios (2021).

Facebook for Developers, anuncia en su página web el alcance de tecnologías en 360º para realidades inmersivas y algunas otras competencias de RV. En el apartado de Facebook *Gaming* la función «Anuncios con demostración interactiva en la nube» permite grabar y almacenar en la nube «una vista previa auténtica de un juego completo».

Spark AR de Facebook, permite a los usuarios «Crea(r) experiencias de interacción con o sin código, y comparte tus creaciones con el mundo» que básicamente se resume a intervenciones del espacio grabado en vídeo o en fotografía o en modo *Live* para introducir gráficos de alta calidad que, a consecuencia de un gesto, se activen (Véase Figura 8).

Figura 8. Facebook, *Spark AR Studio*, imagen ilustrativa de la página descriptiva de la aplicación



Fuente: Facebook, abril 2021

El sistema Oculus, permite generar «una experiencia social o una aplicación educativa o de entretenimiento con realidad virtual, puedes desarrollar contenido fácilmente en toda la plataforma de Oculus con tu motor de juegos favorito o con nuestros SDK nativos» (2021). El Oculus 2 está ligado a una serie de cuatro cámaras que permite que el visor se integre a una realidad física, la del espacio, con una virtual. Una superposición de espacios para interactuar de una forma integral.

Empresas como Facebook, Instagram y YouTube como parte de las plataformas importantes en interacción social, promueven la creación de vídeo y los *live* (cámaras activas) como un formato más inmersivo. La proliferación de los contenidos que marginan a la *fotografía estática* crece en diversas plataformas propiciando el desuso de este medio.

La razón de la desaparición de la *fotografía estática*, también se basa en su presente falta de preferencia por la aparición de plataformas como TikTok, denominado como un sitio de destino de vídeos cortos grabados con dispositivos móviles (2021).

5. Conclusiones

Los argumentos expuestos a lo largo de este escrito son un reduccionismo que no pretende discriminar otras teorías o marginar conceptos, sino dibujar un marco reflexivo sobre la emulación de la realidad en espacios digitales, manipulados y manipulables continuamente, en construcción y modificación, alterados y editados para uso social.

La muerte de la fotografía se producirá en el momento en que la tecnociencia limite el uso o posibilidad de la realización de la imagen, algo que sucederá muy pronto. Posiblemente sea mejor decir que no es exactamente una limitación sino, una consecuencia natural al uso de otros formatos que actualmente han proliferado más por la aparición de redes sociales como *TikTok* con 315 millones de descargas (Quiroz, pág. 2, 2020), *Likee* (como otra red social que está creciendo o algunos de los más antiguos como *YouTube* y *Vimeo*, como los más conocidos, en donde el contenido sólo es el video, tanto por el objetivo de la misma plataforma como su factibilidad de producción y reproducción. Pensemos en los Podcast de vídeo. MTV que se mudó al *Streaming*, y muchos otros canales están creciendo significativamente por su uso de video. Libros interactivos que contienen videos, y si lo pensamos un poco más, ¿cuánto tardará en que los artículos científicos o ensayos visuales soporten de manera general el uso del video interactivo.

Aunado a ello, el avance en los dispositivos que incluyen *cámaras fotográficas*, tecnologías de VR y otros, ya no incluirán la función de la fotografía, sino que en nativo se formarán videos tipo *boomerang*, interactivos, *gif* y muchos más. Aunque los demás formatos sucesores provengan de la fotografía, cada uno de ellos se emancipa gracias a su destino, a su objetivo. El vídeo no es sólo una serie de fotogramas, sino audio incluido, gráficos que forman efectos especiales y eso lo separa de la fotografía, aunque provenga de ella. Lo mismo sucede con la realidad aumentada o realidad virtual, debido a sus acciones soportadas, son independientes de la fotografía y eso provocará que muera.

En el primer momento en que se elimine la opción de toma de fotografía en los *smartphones*, nos veremos conducidos y obligados a utilizar medios alternativos que nos permitan seguir almacenando datos de nuestra vida. Una transición que pienso será muy natural, algo similar de lo que pasó con la pintura y la fotografía, que no se reemplazó por completo, pero si fue notorio la preferencia de formato.

La *fotografía estática*, es utilizada por costumbre y porque nos permite agregar una carga simbólica que resulta inamovible; posamos para la foto, nos acomodamos para que el fondo salga desenfocado, escogemos el ángulo y la perspectiva, seleccionamos el filtro colorimétrico que deseamos y posterior al acto, podemos decir si me gusta o no y repetirla a complacencia del usuario. En la mayoría de las situaciones, una vez producida la imagen la editamos: agregamos suavidad de piel, luz, exposición, mejora de contraste, un poco de recorte, etcétera. Si esta opción de la toma fotográfica desapareciera y al momento de abrir nuestro dispositivo se activará el vídeo, tendríamos un contexto de la situación, el aparato tendría la posibilidad gracias al reconocimiento facial y demás funciones de *software*, de *hacer la foto perfecta* cuando reconozca ciertos patrones de movimiento o esteticidad para generar un fotograma que se aprecie como una transición de vídeo y vivir el contexto, una opción más enriquecedora que la estática.

Los fotógrafos pasarán a ser *grabadores* que recogerán información en capsulas para remitirse a la edición del contenido, no habrá más «el instante decisivo» como lo mencionó Henri Cartier-Bresson (Liebman, 2011, p. 14), la simplicidad, y al mismo tiempo la complejidad del formato de la *fotografía dinámica* hará que el objetivo sea que no se busque un fotograma sino una historia, un pasaje. La complejidad de estos profesionales radicará en la alteración del contenido con realidad aumentada y su

posible fusión con la realidad virtual, así como su proyección holográfica o de 360°. Las posibilidades se ensanchan para que el formato, *fotografía dinámica* ocupe todo.

En la muerte de la fotografía, el día después, habrá un hogar o cualquier espacio público o privado en el que seremos grabados en todo momento y en diversos ángulos; la inteligencia artificial y los metadatos se embeberán en los vídeos y serán nativos al mismo formato, dándole la capacidad a la IA de presentar en hologramas, realidad virtual, realidad aumentada, 3D, 9D, 360° o lo que el usuario disponga y tenga acceso; todo lo que el individuo ordene cuando lo necesite o desee. Serán espacios que se reproducirán en todo momento con acceso a todas nuestras acciones, una mirada de la cámara que ahora es multiplicada, omnipresente y multiangular que se proyectará. Será un mundo infinitamente reproducido y alterado.

Referencias

- Bate, D. (2016). *Photography: the key concepts*. Bloomsbury Publishing.
- Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo: Sus mitos, sus estructuras* (A. Bixio, Ed.). Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Bauman, Z. (2012). *Vida de consumo* (M. Rosenberg y J. Arrambide, Trad.). Fondo de Cultura Económica. <https://itunes.apple.com/mx/book/vida-de-consumo/id594642003?mt=11>
- Benjamin, W. (1947). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. La Moderna librería digital. https://www.amazon.com.mx/obra-arte-era-reproducibilidad-técnica-ebook/dp/B073YS4ZZR/ref=sr_1_5?s=electronics&ie=UTF8&qid=1533414075&sr=8-5&keywords=walter+benjamin
- Berger, J. (1972). *Modos de Ver*. G Gili. <https://itunes.apple.com/mx/book/modos-de-ver/id1075790501?mt=11>
- Bitso. (n.d.). Conoce Decentraland y MANA: un mundo virtual con miles de posibilidades. 5 Nov 2018. <https://blog.bitso.com/llega-mana-a-bitso-la-moneda-de-decentraland-9ea68ffe14be>
- Castillo, J. O. (2017). La realidad virtual y la realidad aumentada en el proceso de marketing. *Revista de Dirección y Administración de Empresas*, 1(24).
- Dubois, P. (1990). *El acto fotográfico y otros ensayos* (2ª edición). La marca editora.
- Echeverría, I. [Iñigo Echeverría]. (2020). *¿Qué es DECENTRALAND (MANA)? Invertir en tierras virtuales. Mundos Virtuales en la BLOCKCHAIN.* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Za2lWbAtb54>
- Facebook. (2021). *Facebook for developers*. <https://developers.facebook.com/products/>
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes*. Galaxia Gutenberg. <https://itunes.apple.com/mx/book/la-furia-de-las-imágenes/id1157064717?mt=11>
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama.
- Gubern, R. (2016). *Historia del cine* (Vol. 692). Anagrama.
- Gubern, R. (2017). *Dialectos de la imagen*. Ediciones Cátedra.
- Hacking, J. (2013). *Fotografía toda la historia*. Blume.
- Heiferman, M. (2012). *Photography Changes Everything*. Smithsonian Institution .
- Johnson, W., Rice, M., Williams, C., Mulligan, T., & Wooters, D. (2012). *A History of Photography: From 1839 to the Present* (D. Wooters & T. Mulligan, Eds.). Taschen.
- King, D. (1997). *The commissar vanishes: The falsification of photographs and art in Stalin's Russia*. Metropolitan Books New York.
- King, D. (2009). *Red Star Over Russia: A Visual History of the Soviet Union from the Revolution to the Death of Stalin: Posters, Photographs and Graphics from the David King Collection*. Abrams.
- Liebman, S. (2011). El retorno, de Cartier-Bresson, o algo no cuadra en esta fotografía. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 12, 14-21.
- Morin, E. (1962). *El espíritu del tiempo: ensayo sobre la cultura de masas*. Taurus.
- Nöth, W. (2006). La muerte de la fotografía. *DeSignis*, (10), 0105-116.
- Pultz, J. (2003). *La fotografía y el cuerpo*. Ediciones Akal. <https://books.google.com.mx/books?id=HBCAAbCxxnYC>
- Rosenblum, N. (1997). *A world history of photography*. Abbeville Press New York.
- Sontag, S. (2016). *Sobre la fotografía*. Penguin Random House Grupo Editorial España. <https://itunes.apple.com/mx/book/sobre-la-fotografía/id527485360?mt=11>
- Sreedevi, T., & Ravi, B. K. (2021). Children and Cinema: an Analysis of its Changing Perspectives. *Academic Research International*, 12(1), 61-67. [http://www.savap.org.pk/journals/ARInt./Vol.12\(1\)/ARInt.2021\(12.1-05\).pdf](http://www.savap.org.pk/journals/ARInt./Vol.12(1)/ARInt.2021(12.1-05).pdf)
- TikTok. (2021). Nuestra misión. *TikTok*. <https://www.tiktok.com/about?lang=es>
- YouTube. (2021). *You Tube*. <https://www.youtube.com/intl/es-419/about/press/>