

VISUALIDAD Y TÉCNICA:

CONSIDERACIONES SOBRE AUDIOVISUAL AMATEUR, DISPOSITIVOS Y VIDA COTIDIANA

VISUALITY AND TECHNIQUE:

CONSIDERATIONS ABOUT AMATEUR AUDIOVISUAL, DISPOSITIVES AND EVERYDAY LIFE

ADRIANA MARCELA MORENO ACOSTA
 Universidad Autónoma de Coahuila, México
 adrihana@gmail.com

Recepción: 26 de septiembre 2017 • Aceptación: 25 de octubre 2017

RESUMEN

Este texto hace parte de los resultados de un proyecto de investigación posdoctoral titulado *La creación audiovisual amateur: variaciones en la era digital*. Se retoma aquí una reflexión principalmente conceptual construida a partir de aproximaciones teóricas hechas desde los Estudios Visuales, Estudios Culturales y la Sociología de la Tecnología, haciendo énfasis en términos como “giros técnicos” y “régimen escópico”, con la intención de aportar consideraciones para complejizar el entendimiento de las visualidades contemporáneas, inmersas en las denominadas nuevas economías del conocimiento y/o transformaciones del capitalismo. Más que respuestas, se apuesta por una construcción y toma de postura en la cual se propone la revisión de otros momentos históricos para entender mejor lo que sucede en la actualidad y que aboga por complejizar el estudio de las relaciones entre los dispositivos tecnológicos para producir imágenes, la visualidad y la vida cotidiana.

Palabras clave: *homecasting*, giros técnicos, régimen escópico, tecnología, vida cotidiana.

ABSTRACT

This article is part of the results of a postdoctoral research project entitled: *Amateur audiovisual creation: variations in the digital age*, presents itself a conceptual reflection based on theoretical made from the visual studies, cultural studies and the sociology of technology, emphasizing concepts such as scopic regime and technicals turns, with the intention of deepen the understanding of contemporary visualities in daily life, germane to the knowledge economy and transitions of capitalism. Beyond offering finished answers, we present a construction and positioning bet that was applied within the mentioned project, but it continues working, in which it proposes the necessary revision of other historical moments to better understand what happens in the and which advocates a complex approach to the study of the relations between technological devices to produce images, visuality and daily life.

Keywords: *homecasting*, technicals turns, scopic regime, technology, daily life.

Cualquier reflexión teórica interesante sobre la cultura visual tendrá que dar cuenta de su historicidad y esto conllevará necesariamente un cierto grado de abstracción y generalización acerca de los espectadores y los regímenes visuales.

W. J. T. Mitchell, *Teoría de la imagen*.

INTRODUCCIÓN

Durante las últimas décadas, el acceso a teléfonos con cámara incorporada, así como el desarrollo de aplicaciones y la popularización de portales dedicados a compartir video, junto con los principios del *DIY* (*Do It Yourself*) impulsaron un aumento importante en el volumen del audiovisual no profesional en Internet. Podríamos afirmar que, las actuales transformaciones en la producción, distribución y consumo audiovisual están asociadas a la digitalización de tareas, que hasta hace relativamente poco tiempo eran largas y costosas —lo que impedía que un número mayor de personas produjera contenidos audiovisuales propios.

En este sentido, es posible encontrar muchas similitudes con procesos que tuvieron lugar en otros momentos históricos, con otros dispositivos para producir imágenes, los cuales lograron tener relevancia e incorporarse en la vida cotidiana; también allí los cambios técnicos, en cuanto al tipo de soporte, tamaño del aparato, costos de producción, entre otros, fueron definitivos para generar la adopción de una u otra tecnología: las primeras cámaras fotográficas compactas de Kodak a principios del siglo xx, la cámara de cine de súper 8 mm, o la cámara de video tipo *handycam* en la década de los noventa. Cada uno de estos aparatos tuvo un momento de notoriedad en el cual su uso se extendió más allá del ámbito de los profesionales.

El proyecto de investigación, del cual surge este documento, buscaba en un principio, rastrear en esos otros momentos históricos, variaciones y continuidades para tejer posibles puentes

entre procesos del presente y el pasado. Para ello, primero fue necesario reflexionar acerca de lo “*amateur* audiovisual” como una construcción cultural-histórica, asunto que desembocó en la elaboración de una genealogía del término referido a la producción audiovisual. En ese primer recorrido, y teniendo en cuenta los hallazgos previos,¹ fue evidente como la figura del creador audiovisual no profesional y sus producciones, eran referidas y valoradas de maneras diversas, pero también se encontró la importancia que tuvieron los discursos de uso, implementados para llevar a cabo la popularización de los nuevos dispositivos, los cuales fueron construidos con interesantes similitudes. La cámara fotográfica, la cámara de cine, la cámara de video y el teléfono móvil, refieren a cuatro momentos en el tiempo, en los cuales un dispositivo específico para capturar imágenes encarnó un desarrollo tecnológico de su época, que fue trasladado, por razones económicas y de mercado, de un aparato para uso reservado de los que poseían un conocimiento experto a un objeto, cuyos discursos de uso se incorporaron para propiciar su integración a la vida cotidiana: fotografía *amateur*, cine *amateur*, video *amateur* y *homemaking*.² Se trataba entonces, de un ejercicio en apariencia simple, pero muy complejo, el de reconocer y rastrear evidencias en el tiempo, acerca de la popularización de una tecnología para producir imágenes a través de un dispositivo concreto. Así, un objetivo de la reflexión teórica fue acotar, para los intereses de la investigación, conceptos como “régimen escópico” y “giro técnico”, para intentar ubicar en ese marco de referencia los dispositivos y momentos que ocupaban al proyecto.

1 Estos asuntos se trataron en el texto que se realizó durante el primer semestre de beca posdoctoral titulado: “Audiovisual *amateur*: revisión de una construcción histórica”.

2 Se toma el término *homemaking*, propuesto en el año 2007 por José van Dijk, para definir a la producción audiovisual no profesional en Internet.

Algunas características que han podido explorarse hasta el momento, se repiten en estos procesos de popularización de una técnica para producir imágenes en la vida cotidiana usando un nuevo dispositivo y están relacionadas con cuatro aspectos centrales: en primer lugar, la reducción en el costo de producción y por lo tanto de comercialización de los aparatos, que permite la fabricación a mayor escala y por lo tanto el acceso para un mayor número de personas. En segundo lugar, es necesario que se den avances técnicos para que el aparato sea más pequeño y por lo tanto se anuncie como “portátil” y/o mucho más fácil de usar; esta característica puede rastrearse para la popularización de la fotografía, el cine, el video y el *homecasting*; en todos los casos, los aparatos tuvieron que hacerse pequeños y baratos para poder introducirse al mercado masivo. En tercer lugar, juegan un rol fundamental los intereses corporativos y comerciales que lideran las estrategias para masificar el uso de un dispositivo en particular, pues quien introduce los discursos de uso más atractivos se queda con el mercado. Finalmente, con el tiempo, para el caso tanto de la fotografía, el cine, el video y el *homecasting*, se dan procesos de institucionalización de la enseñanza y/o el establecimiento de patrones estéticos y estilísticos, dando lugar a la creación de clubes de aficionados, asociaciones, agremiaciones, concursos, etcétera. En los cuatro momentos abordados, está presente la lucha entre la figura del autor/obra *versus* las pobremente valoradas producciones de los *amateurs*; esto puede verse de maneras muy similares para la fotografía y el cine, pero en el caso del video y la producción audiovisual para Internet, otras valoraciones comienzan a surgir y se aprecian en otros sentidos las producciones de los aficionados; este punto en particular tiene un desarrollo muy interesante con la imagen electrónica, en donde se difunden ideas a favor de la producción colaborativa, el bien común, la producción colectiva, lo que ha transformado de maneras profundas las consideraciones de valor para binomios históricamente muypreciados como el de autor y obra.

Situándose en este umbral, no es posible hablar solamente de una revisión histórica para los usos del término *amateur* o de las características de los aparatos para producir imágenes fijas o en movimiento en una época determinada; es necesario entonces, enmarcarse dentro del estudio de la cultura visual y las relaciones sociales, lo que implica pensar tanto en términos de las construcciones sociales de lo visual como en las construcciones visuales de lo social. Se propuso como marco para esta reflexión, la confluencia de conceptos y posturas provenientes de los Estudios Visuales, los Estudios Culturales, la Sociología de la Tecnología y los Estudios de Comunicación e Historia Cultural, entre otros.

A continuación, se presentarán algunas consideraciones teóricas sobre conceptos relacionados con la técnica y la visualidad: “giros técnicos”, “dispositivos”, “régimen escópico”. Todos ellos interesan en cuanto su abordaje ha permitido entender de manera más profunda las relaciones, variaciones y continuidades posibles entre los procesos que se están revisando, para acentuar así la importancia de estas reflexiones a la hora de intentar comprender los matices de las visualidades contemporáneas y las economías del conocimiento en red. Más allá de ofrecer respuestas acabadas, se presenta una apuesta de construcción y toma de postura para el estudio de las relaciones entre los dispositivos tecnológicos para producir imágenes, la visualidad y la vida cotidiana.

TÉCNICA Y GIROS TÉCNICOS

Rutsky (1999), en el prólogo de su estudio sobre la técnica y lo post-humano, argumenta que buena parte de los grandes cambios en las sociedades han ido de la mano de desarrollos tecnológicos que han transformado sustancialmente la experiencia social. Por lo tanto, no es posible pensar la tecnología solo en términos instrumentales a través de una especie de determinismo,

sino que más bien debemos pensar en las relaciones entre tecnología y cultura, haciendo un rastreo a las definiciones mismas de lo tecnológico. Rutsky (1999), insiste en la urgencia de retomar preguntas filosóficas como la de Heidegger alrededor de la técnica para revisar de manera más profunda, como se han transformado en el tiempo las definiciones; por ejemplo, los antiguos griegos y su concepto de *techné* hasta usos más recientes como tecno-cultura, alta-tecnología o el hoy popular binomio tecnología-innovación. Stiegler (1994), asegura que la filosofía ha rechazado la técnica como un objeto de pensamiento y que en esta lucha entre la *episteme* y la *techné*, la técnica se convirtió en lo impensado, olvidando que “el ser es histórico y la historia del ser es su inscripción en la tecnicidad”.

En cuanto a la imagen y la técnica Boehm (2011), propone entender la imagen a través del concepto de paradigma para pensar su relación con el lenguaje y con la filosofía dominante; así, en una clara referencia al “giro lingüístico” de Richard Rorty (1967), define el “giro de las imágenes” a partir del texto *Estructura de las revoluciones científicas* de Thomas Kuhn, quien afirma que la ciencia es “normal” cuando hay un paradigma dominante, y que hay una “revolución científica” cuando el paradigma cambia. Boehm (2011), afirma que la historia reciente de las imágenes ha puesto en marcha procesos que han convertido a la imagen en un paradigma: por una parte, están las reflexiones sobre la imagen hechas desde los artistas, motivadas por cambios en la técnica y la modernidad; y por otra, todo lo que ha producido la tecnología digital que dotó a la imagen de omnipresencia, flexibilidad y utilidad desconocidas hasta ahora. Si entendemos el paradigma como una serie de valores compartidos, reglas, métodos, generalizaciones utilizadas conjuntamente, un cambio de paradigma implica una forma nueva y aceptada de resolver un problema en la ciencia. El cambio de paradigma sucede cuando una teoría es cada vez menos capaz de resolver las anomalías que se le presentan, por lo tanto, un

nuevo paradigma presentará nuevas formas de ver las cosas, por supuesto nuevos problemas, pero también nuevos métodos de análisis. Desde esta perspectiva, la imagen electrónica representa un cambio de paradigma en los estudios de lo visual, atribuidos históricamente a la Historia del Arte y la Estética. Para Boehm (2011), este giro icónico no es una oposición al giro lingüístico, sino una consecuencia de éste, un paso natural que permite plantearnos la cuestión de la representación en sentidos más extensos. Mitchell (1994), lo llama “giro pictorial”, y en su argumentación el giro está relacionado con procesos que se repiten en el tiempo; asuntos que han ocupado a lo que denomina como la “teoría de la imagen posmoderna”.

Llámesese giro icónico o pictorial, lo notable es que, en el contexto de inicio del siglo XXI, estas posturas anunciaron la necesidad de pensar en nuevas epistemologías de la visualidad (Brea, 2007), entendiendo que lo visual no es un nuevo tema, sino que implica más bien otro tipo de pensamiento (Boehm, 2011). Este cambio en la manera de entender las imágenes y pensar las visualidades implica un giro hacia las imágenes, en donde el modelo de “lectura y decodificación” para la interpretación de lo visual, que durante mucho tiempo se ha considerado como una especie de receta, debe ceder su protagonismo a modelos en donde el centro puedan ser también las prácticas del ver y el mostrar, o los contextos sociales y culturales de la producción, entre otros asuntos. Se trata de aproximaciones transversales que necesariamente implican a otras disciplinas y del descubrimiento de la imagen como una compleja interrelación entre visualidad, sistemas, instituciones, discurso, cuerpos, conocimiento, poder y subjetividad (Mitchell, 2011).

Con la digitalización, la imagen adquirió un gran poder comunicativo, no solo capaz de representar un sentido, sino también capaz de funcionar como medio de un discurso sobre el sentido, es decir, como una meta-instancia (Boehm, 2011). Es por todo esto que la esfera estética, la que por mucho tiempo

se consideró el hábitat primero y natural de la imagen, se extendió hasta abarcar lo discursivo y lo cognitivo. Si la imagen electrónica representa un cambio en el paradigma de lo visual, comparable con momentos como la introducción de la perspectiva en la pintura o la invención de la fotografía, es lógico que el momento histórico actual haya dado lugar a importantes reflexiones acerca de los fundamentos filosóficos y epistemológicos de lo que hasta ahora hemos entendido como visual. Conceptos como cultura visual, epistemología de la visualidad y régimen escópico, hacen parte de este interés por describir y nombrar los cambios de los cuales estamos siendo testigos.

En su pregunta por la técnica, Heidegger (1997), nos recuerda que la esencia de la técnica no es en absoluto algo técnico, y cuestiona la supuesta universalidad de las concepciones instrumentales de la tecnología que no consideran, o por lo menos no de manera profunda y relevante, a la especificidad histórica y cultural, por lo que, desde esta perspectiva, la pregunta por la técnica es necesariamente una pregunta histórica. Thomas Mitchell (2011), argumenta que no hay duda de que ha habido un giro pictorial en relación a las nuevas tecnologías para la producción, distribución y consumo de imágenes. El autor nos habla en términos de la cultura visual, entendida como el objeto de los nuevos estudios de la visualidad y retoma el término de “tropo retórico”, que hace referencia a un cambio en el sentido de una expresión, un cambio de dirección, que se desvía de un contenido primero para crear otro distinto. Mitchell (2011), propone que, para lo visual, el cambio se da cuando un nuevo repertorio de imágenes, o una nueva tecnología para su producción, genera lo que él llama “pánico icónico”. Si retomamos la idea de los tropos recurrentes a lo largo de la historia, podríamos rastrear distintos giros técnicos para la producción audiovisual, como el cambio de la fotografía al cine o del cine al video, que no necesariamente implicaron una transformación tan drástica, un nuevo paradigma, como el de la introducción

de la perspectiva o la aparición de la fotografía, pero que abonaron para que estos pudieran ser posibles. En este proceso, y con relación a la historia de las imágenes, será importante diferenciar entre cambios de paradigma y tropos, es decir, cambios profundos en la *episteme* y cambios principalmente en el estilo y la técnica; sin embargo, los tropos son necesarios para que se den los cambios de paradigma.

Así, los momentos de ruptura en las tecnologías para producir y distribuir imágenes podrían describirse y estudiarse a través de la figura del giro técnico; esta es en última instancia, la apuesta de este proyecto, pensar en los procesos culturales-históricos en los cuales la visualidad se ha ido transformando a través de estos giros que han introducido usos y popularización de una técnica a través de un dispositivo específico para producir imágenes. Estas ideas, están en sintonía con el planteamiento de que en algunos momentos históricos lo visual/técnico ha llegado a un punto “de fricción y desasosiego” que lo ha convertido en tema de debate tanto en las disciplinas académicas como en la cultura pública (Mitchell, 2011).

Para reconstruir estos momentos tendríamos que indagar tanto en las versiones científicas como en los relatos procedentes de la cultura popular y la historia cultural. Aquí hay un punto en común muy sugerente con respecto a Stebbins (1992), sociólogo que se dedicó a estudiar, describir y definir lo *amateur* en el siglo xx, quien también considera que para poder definir un término como lo *amateur* será necesario revisar la historia, la ciencia, las construcciones del sentido común y lo empírico.

Actualmente, nos enfrentamos a nuevos panoramas no solo estéticos, sino comunicativos: los GIF, los emoticones, los memes, parecieran evidenciar que cada vez más las formas en las que nos comunicamos incluyen lo audio-visual. Sin embargo, un breve repaso por la historia de uso de los aparatos para producir imágenes, nos revelará que existen muchas similitudes

no solo en los procesos de popularización sino incluso en los resultados de las experimentaciones que permitieron a los no expertos aprender a usar los dispositivos.³

Históricamente, en gran parte de la civilización occidental la construcción del sentido fue atribuida al discurso o a los signos, hoy en día, lo visual y lo audio-visual ya no pueden ser pensados únicamente en términos de presentación o re-presentación, sino que debemos entenderlos y estudiarlos como realidades en sí, generadores de sentidos, experiencias estéticas y comunicativas específicas, incluso sin perder de vista la importancia de su valor comercial como “datos”. En cuanto al estudio del *homemaking*, es decir, de la producción audiovisual no profesional que circula en Internet,⁴ evidentemente la era del video y la digitalización de todos los procesos para producir y distribuir imágenes gracias a la reproducción electrónica, ha propiciado otras formas de comunicación y creación, al mismo tiempo que formas de poder, simulación y control visual sin precedentes, lo que ha desencadenado ansiedad respecto a la imagen, miedo a su poder, pues “la fantasía de una cultura totalmente dominada por las imágenes se ha vuelto ahora una posibilidad técnica real en una escala global” (Mitchell, 2007: 22).

La introducción y popularización de la fotografía como técnica nueva para producir imágenes, por ejemplo, tiene mucho en común con lo que ha sucedido en la era digital, con la

popularización de la imagen electrónica; la producción y comercialización de cámaras de cine caseras y; décadas después, la venta de millones de cámaras de video tipo *handycam*, nos hablan de otra gran transformación para la producción en la vida cotidiana de imágenes en movimiento. Bajo la perspectiva hasta ahora propuesta, estos momentos constituirían giros técnicos, algunos de ellos más cercanos al tropo y otros relacionados de manera más profunda con cambios en la *episteme* de lo visual. En todos podemos constatar que no solo se modificaron la técnica y los estilos, sino también los discursos de uso en la vida social y, por lo tanto, la visualidad como construcción cultural-histórica.

DISPOSITIVOS Y VIDA COTIDIANA

La “domesticación” de un dispositivo tecnológico, hace referencia a los procesos de uso y apropiación en el ámbito de la vida cotidiana; el término fue propuesto en la década de los noventa, gracias a una confluencia entre los estudios de comunicación y la sociología (Silverston, 1991; Silverston y Hirsh, 1992; Silverston y Haddon, 1996). En esta perspectiva, confluyen intereses por indagar cuestiones como el consumo, pero también una valiosa reflexión acerca de la naturaleza simbólica de los objetos materiales y cómo estos al ser parte de nuestra cotidianidad, construyen también identidades individuales y colectivas. A lo largo de la historia, encontramos ejemplos de aparatos que entraron a formar parte de la vida cotidiana de millones de personas en el mundo: la radio, la televisión, la videocasetera, el teléfono (todos ellos fueron adoptados con el tiempo como objetos básicos en los hogares). Para el caso de lo digital, cuando la tecnología se hizo móvil y los aparatos salieron del ámbito familiar y doméstico para convertirse en pequeños objetos de bolsillo, (pensemos en el caso del teléfono y las tabletas), y por consiguiente, el panorama comunicativo se transformó.

3 Consultar: Adriana Moreno, 2015. *Homemaking: Ecos del pasado, dualidades del presente*, Memorias del XXVII Encuentro Nacional Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC).

4 Se hace referencia a la tesis doctoral de la autora, antecedente directo de este proyecto de investigación: Adriana Moreno, 2014. *Homemaking: Visualidades contemporáneas. Acerca de contenidos audiovisuales de producción casera publicados en el portal YouTube*, Universidad Nacional de La Plata, Argentina.

La apropiación tecnológica es otro concepto necesario para pensar en las aproximaciones teóricas recientes, que hacen referencia al uso de ciertas tecnologías en la vida cotidiana. En este caso, el término incluye procesos relacionados ya no solo con el uso, sino con el aprendizaje e integración necesarios para que una tecnología forme parte de la cotidianidad en un contexto específico. En este punto, la psicología social y cognitiva ha aportado interesantes aristas para entender el cúmulo de transformaciones, desde las biológicas hasta las sociales y culturales, que son requeridas para que podamos aprender a usar un aparato tecnológico.⁵ Desde la psicología social se han elaborado también modelos desarrollados a partir de estudios empíricos, en los cuales se busca entender cómo se lleva a cabo por parte de los individuos la apropiación de las herramientas tecnológicas, teniendo en cuenta tanto las características del aparato, como elementos del entorno, apreciaciones subjetivas, culturales etcétera.⁶

En los Estudios Culturales, podemos referenciar entre otros, un interesante análisis acerca del proceso de popularización de un dispositivo tecnológico: el *walkman* de la marca Sony (Du Gay, Hall, Janes, Mackay y Negus, 1997). El estudio muestra como no sólo la tecnología, es decir, el aparato y sus posibilidades técnicas, sino también las prácticas y las instituciones, están directamente relacionadas con el significado y uso que adquiere un objeto nuevo —como en su momento lo fue el *walkman*— en el panorama mediático de una época específica. En este caso, se evidencia que la publicidad de la época jugó un papel importante al mostrar a cierto tipo de personas, realizando acciones concretas con el *walkman*, ilustrando así un repertorio de actividades que podían llevarse a cabo con el nuevo objeto tecnológico.

Esta “biografía de un artefacto cultural” definida así por sus autores, nos muestra cómo se moldearon las prácticas existentes, creándose incluso unas nuevas, y cómo las instituciones se encargaron de crear contextos en los que los usuarios se sintieran cómodos y compenetrados con la nueva tecnología.

Enfoques recientes en disciplinas como la historia, la sociología de la tecnología y por supuesto los Estudios Visuales, han concentrado esfuerzos en revisar con nuevas preguntas la historia de las tecnologías; estas tendencias historiográficas abren a cuestionamientos más allá de los recuentos cronológicos y proponen reflexiones acerca de otros panoramas posibles para entender por ejemplo, qué favoreció el uso de una tecnología y no otra, qué pasó con los inventos que no lograron ser útiles, porqué unos inventos se convirtieron en tecnologías de uso masivo y otros no.

La exploración para constatar si es posible o no entender ciertos momentos históricos bajo un concepto como el de giro técnico, requiere entonces pensar que esta definición no puede ser tajante o recortar en un periodo de tiempo/espacio específico, sino más bien que al usarla para describir estos “momentos” hablamos de unas características comunes de uso de los aparatos/maquinas, las cuales se dieron de formas similares en distintos lugares y constituyeron en conjunto el momento de la popularización de un dispositivo para producir imágenes.

Los dispositivos según Agamben (2007), incluyen los discursos, las instituciones, las leyes, los enunciados científicos, lo filosófico y lo moral, toda una red de elementos inscrito en un juego de poder. El dispositivo entonces, resulta del cruce entre relaciones de poder y de saber. Teniendo en cuenta lo anterior, es posible nombrar a los aparatos para producir imágenes que ocupan a este proyecto como dispositivos. Si como lo afirma Deleuze (1990), los dispositivos son cadenas de variables relacionadas entre sí, a las cuales se debe desenmarañar, el concepto de régimen escópico tiene mucho que ver con esta idea de

5 Véanse los trabajos de Vigotsky, Wertsch y Del Río, entre otros.

6 Véase: Fernández, Vallejo y McAnally, 2015.

la visibilidad y los regímenes de enunciación, los cuales deben ser comprendidos como entramados sistémicos y complejos.

Los investigadores Munir y Phillips (2005), llevaron a cabo un estudio en el cual querían indagar cómo una nueva tecnología fue adoptada ampliamente. Tomaron el caso de la fotografía en el periodo de 1882 a 1930, en donde constataron una gran influencia de los nuevos discursos para la adopción de la fotografía como actividad lúdica.⁷ El estudio revisó los registros históricos acerca de la popularización de la cámara fotográfica de Kodak, principalmente revistas, periódicos y publicidad de la época. A través de herramientas como el análisis del discurso textual y visual, se llegó a la conclusión de que la marca “creó una necesidad de uso” lo que implicó el trabajo de administrar el significado de la fotografía en un periodo de tiempo específico. Es decir, que Kodak como empresa, fue decisiva para transformar la fotografía, de una tecnología nueva, costosa, engorrosa, usada principalmente por expertos, en una actividad de la vida cotidiana. A través de este análisis, los investigadores muestran cómo las acciones discursivas de Kodak fueron capaces de influir hacia un cambio en el significado social de un objeto tecnológico: la cámara de rollo, que en principio fue vista como poco útil por parte de los fotógrafos profesionales, y el proceso a través del cual logró posicionarse como un objeto común y popular, al mismo tiempo que altamente valorado en la vida social de la época. Para Munir y Phillips (2005), esto fue posible gracias a cuatro estrategias que bien podrían trasladarse a los procesos que tuvieron lugar más adelante con otros aparatos como las cámaras caseras de video o los teléfonos móviles:

1. Inserción de la nueva tecnología en las prácticas institucionalizadas existentes.
2. Creación de nuevos roles.
3. Producción de nuevas instituciones.
4. Modificación de lo instituido dentro del campo.

Rastrear históricamente la introducción y difusión de las prácticas con un dispositivo tecnológico nuevo, haciendo hincapié en las transformaciones de los significados y sentidos de uso, resulta fundamental entonces para comprender por qué más personas adoptan dicha tecnología, y es un ejercicio necesario que deberíamos realizar con más aparatos que nos acompañan en la vida cotidiana. Para ello es importante entender que la fabricación masiva de un producto con aspiraciones de ser utilizado por un gran número de personas como el *walk-man*, las cámaras de fotografía y video, o los teléfonos móviles, implica para quien lo produce un alto riesgo financiero, por lo que, para vender ese producto, con frecuencia se han utilizado y construido discursos de los que no mucho se ha investigado.⁸

Desde estos enfoques, entendemos que los cambios dentro de las instituciones se dan a través de “disparadores” específicos y que la tecnología es uno de los más habituales. Entonces, es importante tener en cuenta tanto los procesos personales, cognitivos, psicológicos, que permiten que un individuo se familiarice y aprenda a usar un nuevo aparato tecnológico, como el papel central que la difusión de ciertos discursos tiene en la construcción social del valor de una tecnología y que abona para crear la necesidad de su adopción generalizada. Una microdinámica que al parecer históricamente ha sido indispensable para la institucionalización de las nuevas tecnologías, pero que no ha sido suficientemente estudiada. Se trata de ideas socialmente

7 Para una profundización acerca de la fotografía *amateur*, desde la perspectiva descrita, se recomienda revisar: Adriana Moreno, 2016. *Fotografía amateur: la construcción cultural de un rol*.

8 Véase: Punt, 2000.

construidas sobre los objetos tecnológicos; para el proyecto que ocupa a este texto, la idea fue rastrear cómo estos procesos han tenido lugar específicamente para el caso de objetos que sirven para producir imágenes y cómo estos discursos se crean y se mantienen en un proceso constante de reacomodación.

Así las cosas, pensar en términos históricos acerca de las visualidades, concretamente para la producción audiovisual *amateur*, debe incluir la revisión de procesos económicos y sociales que modelan usos y estilos dominantes para cierta tecnología (Munir y Phillips, 2005), propiciándose en el tiempo diversas renegociaciones de estos usos y estilos, una vez que la tecnología se hace masiva o cambia. Fotografía *amateur*, cine *amateur*, video *amateur* y *homecasting*, pueden ser comprendidos de maneras más profundas a partir de estas variaciones y continuidades en el tiempo, pues existen evidentes diferencias, no solo técnicas entre cada uno de estos aparatos (cámara fotográfica, cámara de cine, cámara de video y cámara del teléfono móvil), sino también de las condiciones económicas, políticas y culturales de cada época en la que tuvieron notoriedad; sin embargo, existen también muchas semejanzas relacionadas por ejemplo, con la implementación de discursos que han sido introducidos para propiciar su uso en la vida cotidiana.

Cabe resaltar, que otra constante registrada en las aproximaciones para estudiar estos procesos, está relacionada con cierta idea de emancipación, de independencia, esperada al lograr que los individuos produzcan sus propios contenidos audiovisuales. En cada uno de los cuatro momentos estudiados, existen registros en donde se afirma de formas muy similares, que el acceso a los medios de producción puede dotar de poder a los individuos para dar voz a las experiencias hasta ahora marginadas; se celebra la posibilidad de abordar por fin desde los directamente involucrados los problemas sociales y políticos, para crear alternativas a las formas dominantes de representación. Tales afirmaciones acerca de la posibilidad de un dispositivo de

producción visual y/o audiovisual para "potenciar" a la gente común a través de su uso, fue recurrente en el discurso sobre cine *amateur*, el vídeo *amateur* o la producción audiovisual digital, pero al parecer no ha podido materializarse, quizás porque existen otros factores y agentes que también históricamente han constituido un espacio de regularización para estas prácticas.

RÉGIMEN ESCÓPICO

La literatura registra al semiólogo Christian Metz como el primero en utilizar el concepto de régimen escópico en la década de 1980, al estudiar las relaciones entre el cine y el psicoanálisis (Metz, 1982). Estas primeras aproximaciones, describen en términos generales al régimen escópico como un modo socialmente instituido de mirar. Posteriormente, autores como Jay (1988) o Mitchell (1994), retoman y elaboran descripciones complejas para el término, aludiendo no solo a los consensos en las formas de representación y/o comprensión de lo visual, sino también a los enunciados, hábitos, prácticas, deseos y luchas de poder implícitas en la visualidad como campo de estudio. Conceptos como el de "régimenes escópicos" (en plural), nos permiten dar cuenta de densas relaciones entre pensamiento e imagen, visualidad y poder (Silva, 2014). Los Estudios Visuales retoman una vieja sospecha: la sospecha de que lo que el ojo percibe más que formas son significados, conceptos, pensamientos, todo esto bajo un orden del discurso, es decir en una cierta *episteme* (Brea, 2007a). Si aceptamos que el ver no es neutro y no termina en el acto biológico, sensorial o fenomenológico, entenderemos que la constitución de un régimen escópico es cultural y está sometida a lo histórico. El ver y el mirar son actos complejos, culturales y políticamente contruidos, por lo tanto, lo que conocemos y vemos en estos actos está marcado por nuestra pertenencia y participación en un régimen escópico.

Martín Jay (1988 y 2007), en varios de sus textos acerca de la visualidad, argumenta a favor de una profunda sospecha acerca del papel hegemónico de la visión en la era moderna. En el texto titulado “Regímenes escópicos de la modernidad”, Jay (1988), retoma la idea del ocularcentrismo como una metáfora ampliamente usada a lo largo del siglo xx para enfatizar el valor de lo visual en la cultura occidental. Indica también, que no es posible pensar en bloques homogéneos de visualidad por lo que en una misma época pueden convivir al mismo tiempo varios regímenes escópicos. El autor propone también el concepto de cultura y subculturas visuales, con diferentes jerarquías y valoraciones al interior de un mismo régimen escópico. Así, un régimen escópico no podría considerarse universal, sino que puede incluso suceder al mismo tiempo con otros, según las circunstancias culturales, políticas, económicas, de desarrollo técnico, incluso las formas de convivencia y organización de los sujetos en un contexto específico (Brea, 2007). Lo que sí podría hacerse, por lo menos para el estudio de las sociedades occidentales, es encontrar algunas generalidades que nos permitieran explorar y aplicar este concepto. Parafraseando a Jay (1988): establecer una caracterización que permita llegar a ciertas generalizaciones, pero que evidentemente guardará una gran distancia con respecto a las complejas realidades a las que intenta aproximarse. Ese sería uno de los horizontes de esta propuesta.

Silva (2014), argumenta que para comprender qué es un régimen escópico será necesario también retomar a Foucault, pues las relaciones que guarda el término con conceptos como panóptico y sociedades de control son importantes. A lo largo de la obra de Foucault se presenta una diferenciación entre la forma de lo visible y la forma de lo enunciable; sin embargo, al hablar de las prácticas discursivas y las prácticas de poder, el autor no afronta de manera exhaustiva o abierta al campo de lo visual, dejando más bien implícitos algunos postulados relacionados con la idea de lo visual a través de la mirada (Silva, 2014).

La definición de régimen escópico, enfatiza entonces, en una consideración de lo visual asociado al disciplinamiento y control en las sociedades modernas, y ha sido retomado en enfoques contemporáneos, para hacer evidente que lo visual conlleva un régimen discursivo específico, acotado a un espacio-tiempo. Por lo tanto, el concepto de régimen escópico guardaría relación con la idea de un paradigma dominante para lo visual, pero su definición trae implícita también una importante carga relacionada con el poder, el control y la dominación, pues no debemos olvidar que estos han sido posibles históricamente a través de los discursos, incluidos por supuesto, los visuales. Desde esta perspectiva, las prácticas discursivas de la visualidad funcionan como dispositivos de poder. De ahí la importancia de identificarlas y analizarlas con una mirada crítica.

Los regímenes escópicos están fundados también en la tecnología de producción y reproducción visual que domina su tiempo, por lo que sus consensos condicionan los “actos de ver” de un momento particular. Sin embargo, el régimen escópico puede cambiar en forma decisiva si en su continuidad histórica se produce un salto o corte crucial, desarrollándose nuevas condiciones para los procesos específicos que venían llevándose a cabo de cierta manera (Brea, 2007a). Este podría ser el caso de las propuestas de ruptura de las vanguardias artísticas de principios del siglo xx, la invención de la perspectiva, la introducción de la cámara fotográfica y más recientemente las transformaciones de la visualidad que trajo consigo la imagen digital. Dichos cambios y las maneras como se transforman los procesos de la visualidad a partir de una variación en la técnica, son un interés central para este proyecto de investigación, lo que implica una mirada abarcadora y, por lo tanto, un esfuerzo de construcción teórica a largo plazo, que de ninguna manera puede considerarse finalizado en este texto.

Pensar desde estos lugares en una reflexión acerca ya no de las imágenes, sino de lo visual, de las visualidades, y en este

caso, de los dispositivos de la visualidad que incluyen las máquinas para producir imágenes en momentos históricos específicos, así como en los discursos de uso, nos remiten a una necesaria epistemología de lo visual (Brea, 2005); pues lo visual ya no puede entenderse como relacionado únicamente con lo formal o lo estético, sino que se asume a lo visual como ligado de manera profunda a la percepción de la realidad, a las condiciones de producción y al conocimiento mismo.

VISUALIDAD Y ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO

En su libro *Las tres eras de la imagen*, José Luis Brea (2010), presenta una propuesta que se anuncia como teórica-crítica y en la corriente de los estudios de la cultura visual, en donde se proponen tres grandes momentos-fases en los cuales se diferencian distintas formas técnicas y modelos para la producción, distribución y recepción de imágenes. Estos tres momentos son definidos como: imagen-materia, imagen-film e imagen-electrónica. Para cada una de estas “eras” se delimitan características específicas, por ejemplo: la forma discursiva de la era de imagen-materia sería la pintura, para la imagen-film sería el cine y en la era de la imagen-electrónica, la cultura visual; cada uno de estos momentos se caracterizaría por el uso y apropiación de un tipo particular de imágenes y sus respectivos procesos de producción y distribución. En cuanto al régimen escópico, Brea describe uno para cada una de las tres eras: el de la imagen-materia es un régimen pictorialista y “ocularcéntrico”; el de la imagen-film está basado en la ocultación/develación y; el de la era de la imagen electrónica o *e-image*, sería el de la hipervisión administrada. Entre otras, se plantea una interesante distinción en cuanto a los modos económicos para cada una de las eras: en la era de la imagen-materia el modo económico para la circulación de estas imágenes es el de comercio, el mercado; en la imagen-film el modo económico por

excelencia sería la distribución; mientras que en la era de la *e-image* el modo económico estaría basado en la experiencia y la abundancia. Esta propuesta argumenta que históricamente las imágenes han transitado de una economía de comercio, relacionada con el mercado del arte y basada en el valor de un objeto único: la obra, hacia una economía de distribución basada ya no en la posesión material de un objeto sino en la regulación del acceso a cierta información/conocimiento que se hace circular mediante mecanismos de distribución, como en la actualidad: una economía red (Brea, 2007a). Entonces, la *e-image* no solo tiene que ver con el arte y la estética, sino que implica transformaciones que afectan la economía y que engranan a la perfección con las llamadas mutaciones del capitalismo. Brea (2007b), propone el término *e-ck* (capitalismo cultural electrónico), para hacer referencia al periodo de cambio de estas características culturales, sociales y económicas. El autor describe un momento en el cual dos grandes opuestos son derribados: por un lado, la relación ocio/negocio y por el otro la de lo profesional/*amateur*. En esta nueva economía, las industrias culturales se encuentran fundidas con las del ocio y la comunicación, estrechamente relacionadas con la difusión visual, y es el tiempo de ocio en donde se lleva a cabo buena parte del consumo contemporáneo.

La imagen electrónica es pues, un pilar fundamental de esta nueva economía del conocimiento, de la información, pues estamos en un momento de cambio, en el cual la visualidad ya no se encuentra relegada al campo del arte y la expresión, sino que parece plenamente integrada con un valor y potencial de fuerte dominio público, es decir, forma parte de la vida cotidiana como nunca antes en la historia. Así, esta constante presencia y circulación de imágenes en la vida cotidiana contemporánea, da cuenta para este nuevo capitalismo, del poder de lo visual para generar efectos de socialidad, identificación y reconocimiento (Brea, 2007b).

En este capitalismo avanzado, las formas de trabajo se desplazan hacia la producción inmaterial, la producción de contenidos simbólicos. Según el autor: “esa transformación de las formas contemporáneas de organización de la producción de la riqueza tiene en la asociación potenciada de imagen y mercantización una seña de identidad característica” (Brea, 2007a: 157). Para el caso de la producción audiovisual no profesional, podemos rastrear ejemplos como el del programa *YouTube Partners* con el cual el portal busca a los productores de contenidos *amateur* con más número de visualizaciones para ofrecerles un pacto comercial a cambio de que sigan produciendo sus videos y, por lo tanto, manteniendo a un público cautivo para la plataforma. En este caso, la producción audiovisual propia pasa de ser una expresión de la individualidad para convertirse en una forma de ganar dinero, lo que ha generado que muchas personas creen y mantengan sus canales con la esperanza de convertirse en las nuevas “estrellas youtuberas”, en este caso, las producciones audiovisuales son claramente una mercancía intercambiable que muchos quieren producir.⁹

Efectivamente, se están dando con la imagen electrónica cambios fundamentales en cuanto los regímenes escópicos de nuestro tiempo, bajo lógicas definitivamente distintas. En estos ajustes el cambio técnico es importante, pero la confluencia con los otros elementos relacionados con lo político, económico y cultural, es lo que permite pensar en el asentamiento de un nuevo régimen (Brea, 2007a). Jay (2007), nos cuestiona acerca de la posibilidad de explorar los modos en los que la resistencia al poder podría tomar formas visuales dándose enfrentamientos entre distintas prácticas de visualidad en una época.

Por supuesto, los cambios pueden generar también la emergencia de nuevas formas de asociación, creación compartida, comunidades, en lo que se ha denominado actualmente como economías de la propiedad común del conocimiento, procomún, acceso abierto, entre otras. En este caso, el formato inmaterial de lo digital que permite infinitas reversiones, mezclas e intervenciones, abona para que se desdibuje la idea de un único autor y su creación. Estas posibilidades se potencian y fomentan también, como en otros momentos históricos, bajo la influencia, no siempre positiva de importantes intereses de las industrias, las instituciones y los mercados, acostumbrados a una economía tradicional de comercio de los objetos materiales, pero que rápidamente se adaptaron y crearon nuevos modelos de negocio para la economía en red.

Para el caso de esta investigación, la construcción histórica de lo *amateur* ligada a la producción audiovisual está muy relacionada con la transformación en los regímenes escópicos que incluyen asuntos como la introducción de discursos de uso para la incorporación de los dispositivos en la vida cotidiana y la implementación de estrategias de control. Estos matices aún no han sido descritos suficientemente, en particular en el campo de la producción visual y audiovisual de los no profesionales, pues se ha considerado históricamente a esta producción como de menor valor en términos formales y por lo tanto de poco interés para las disciplinas dedicadas a la comprensión y estudio de los fenómenos de la producción visual.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Según Fairclough (1992), los discursos constituyen tres clases de entidades sociales: conceptos, objetos y posiciones subjetivas. Los conceptos están en el ámbito de las ideas y forman un marco para la comprensión de la realidad; los objetos son parte de la esfera práctica que se hacen sensibles con el discurso, o

9 Para una profundización del abordaje hecho a estos asuntos se sugiere revisar: Adriana Moreno, 2014. *¿Banalidades virales?* Adriana. Algunas consideraciones acerca de videos “divertidos” en YouTube.

sea que son ideas que se materializan; y las posiciones subjetivas tienen que ver con agentes (sujetos) que producen ciertos textos en ciertos contextos. Así, estos agentes tienen efectos particulares sobre la manera como se construyen los objetos y ciertos agentes tienen posiciones socialmente construidas que les permiten tener efectos particulares sobre el discurso. Todo esto para enfatizar, que el estudio de lo visual no puede ser desde esta perspectiva, un estudio de objetos, piezas, obras etcétera. Los planteamientos aquí consignados abogan precisamente para que el estudio de las visualidades, tanto las contemporáneas como las históricas, sea necesariamente un estudio de los sujetos, los objetos y las prácticas, es decir, un estudio de los regímenes discursivos de la cultura visual.

Por lo tanto, es indispensable evidenciar, que el éxito registrado históricamente para la comercialización de aparatos como la cámara fotográfica compacta, la cámara de video tipo *handycam* o los teléfonos con cámara incorporada, todas ellas tecnologías para la producción audiovisual que podríamos considerar en un sentido más amplio como dispositivos que han formado parte de regímenes escópicos específicos, así como los cambios sociales e institucionales que trajo consigo su popularización, no son un simple resultado de los atributos inherentes a la tecnología, a pesar de que este es un factor importante en el proceso.

Este proyecto es sin duda, una primera aproximación para encontrar indicios de prácticas y procesos complejos, variaciones y continuidades, que pretenden ir más allá de un análisis formal de piezas visuales y/o audiovisuales o del recuento histórico de nombres y fechas. Reflexionar en los procesos de popularización de una técnica específica para producir imágenes que pasan del ámbito experto, de la costosa producción profesional al ámbito de la mucho más barata y en apariencia simple producción *amateur* en contextos espacio-temporales, económicos y culturales específicos, como es el caso de la fotografía, el cine, el video y el

homecasting, tiene la intención de aportar para conocer cómo se construye culturalmente la visualidad, entendida como una polisemia que supera el posible valor estético de las imágenes. Para este caso —y esta es también una apuesta del proyecto—, se trata además de estudiar las aparentemente banales y sin importancia producciones visuales y audiovisuales de los aficionados. Se espera que esta aproximación, permita establecer paralelos en la historia de uso y apropiación de tecnologías distintas para la producción de imágenes en la vida cotidiana, por lo que el concepto de “giro técnico” se considera indispensable para ordenar, revisar, para plantearse otras preguntas.

Por supuesto, no existe una forma única de visión o de producción de imágenes profesionales ni *amateurs* para una época, por lo que este ejercicio no pretende la generalización, ni la exposición de verdades categóricas, más bien se trata de argumentar en torno a la visualidad y cómo los procesos y prácticas del pasado son necesarios para comprender los del presente, en el convencimiento de que estos procesos de reacomodo y reconfiguración relacionados con lo visual, sus técnicas y estilos no son nuevos, ni surgieron gracias a las computadoras, pues más bien se trata de procesos que han acompañado a la producción de imágenes misma. Pensar entonces en cómo un proceso técnico puede transformar no solo las formas de presentación y representación, sino la sensibilidad, los discursos de valor y uso, los regímenes escópicos de un momento específico, es una preocupación que implica un proyecto de largo plazo, del cual se han presentado aquí algunos aspectos teóricos y aproximaciones. Será necesario también y es intención a futuro, preguntarse por cómo se dieron estos procesos en Latinoamérica, en donde los registros de estos procesos no son tan extensos ni están ampliamente trabajados.

REFERENCIAS

- Agamben, G. 2011. “¿Qué es un dispositivo?” en *Sociológica*, núm. 26, pp. 249-264. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=Soi87-01732011000200010&lng=es&tlng=es
- Boehm, G. 2011. “El giro Icónico. Una carta” en A. García (ed.) *Filosofía de la imagen*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 57-70.
- Brea, J. L. (ed). 2005. *Estudios Visuales La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Madrid, Ediciones Akal.
- Brea, J. L. 2007a. “Cambio de régimen escópico: de inconsciente óptico a la e-image” en *Estudios Visuales*, núm. 4, pp. 145-163. Disponible en: <http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/JLBrea-4-completo.pdf>
- Brea, J. L. 2007b. *Cultura RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Gedisa Editorial.
- Brea, J. L. 2010. *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Ediciones Akal.
- Deleuze, G. 1990. “¿Qué es un dispositivo?” en *Michel Foucault, Filósofo*, Barcelona, Gedisa.
- Du Gay, P., S. Hall, L. Janes, H. Mackay y K. Negus, 1997. *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*, Sage Publications.
- Fairclough, N. 1992. *Discourse and Social Change*, Polity Press.
- Fernández, K., A. Vallejo y L. McAnally 2015. “Apropiación tecnológica: desde los modelos y las teorías que la explican” en *Perspectiva Educacional*, vol. 5, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Disponible en: <http://www.perspectivaeducacional.cl/index.php/peducacional/article/view/331>
- Flusser, V. 2008. *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*, Sao Paulo, Annablume.
- Heidegger, M. 1997. *Filosofía, ciencia y técnica*, Santiago de Chile, Editorial Universitaria.
- Jay, M. 1988. “Scopic regimes of modernity” en *Vision and visuality Hal Foster Editor*, Seattle, Bay Press.
- Jay, M. 2007. “¿Parresia visual? Foucault y la verdad de la mirada” en *Estudios Visuales*, núm. 4, pp. 7-21.
- Metz, C. 1982. *The imaginary Signifier: Psychoanalysis and the cinema*, Bloomington, Indiana University Press.
- Mitchell, W. J. T. 1994. “The Pictorial Turn” en *Pictorial Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T. 2009. *Teoría de la imagen*, Madrid, Ediciones Akal.
- Mitchell, W. J. T. 2011. “El giro Pictorial. Una respuesta” en A. García (ed.) *Filosofía de la imagen*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 71-86.
- Silva, V. 2014. “Cartografías visuales de la biopolítica: imágenes y desenclaves de las miradas” en *Revista de Filosofía*, núm. 9-10, pp. 39-52.
- Silverstone, R. 1991. “From audiences to consumers: The households and the consumption of communication and information technologies” en *European Journal of Communication*, núm. 6, pp. 135-154.
- Silverstone, R. y E. Hirsch 1992. *Consuming technologies. Media and information in domestic spaces*, London, Routledge.
- Silverstone, R. y L. Haddon 1996. “Design and the domestication of information and communication technologies: Technical change and everyday life” en R. Silverstone y R. Mansell (eds.) *Communication by design. The politics of information and communication technologies*, Oxford, Oxford University Press.
- Stebbins, R. 1992. *Amateurs, professionals and serious leisure*, Montreal, McGill Queen University Press.
- Van Dijck, J. 2007. *Television 2.0: YouTube and the Emergence of Homecasting*, University of Amsterdam-Media in Transition International Conference.