

Del archivo físico al archivo virtual: reflexiones sobre la desmaterialización de la fotografía

From the Analog Archive to the Digital Archive: Reflections on the Dematerialisation of Photography

AUTORA:

ANA MARÍA GUERRA

Universitat de Girona

ana-maria-guerra.com

RESUMEN

La fotografía ha evolucionado de la materialidad de la gelatina de plata a la virtualidad de las imágenes generadas por ordenador (CGI). Este ensayo es un análisis de 3 obras que usan el archivo fotográfico en distintos formatos: *Atlas* de Gerhard Richter (proyecto en curso) está compuesto por material físico, *9-Eyes* de Jon Rafman (proyecto en curso) está formado por imágenes digitales extraídas de Google Street View y *Postcards from Home* de Roc Hermes (2016) es un libro que recopila pantallazos de la plataforma Home de PlayStation 3. El método de estudio consiste en identificar las similitudes y las diferencias en cuanto a cómo fueron concebidos estos trabajos en la mente de los artistas y por otra parte como ha ido cambiando el medio fotográfico en cada uno de ellos. El interés de la investigación radica en identificar los cambios que se han producido en la fotografía analógica, digital y virtual en conceptos como identidad, objetividad, verdad y realidad.

ABSTRACT

Photography has evolved from the materiality of silver gelatin to the virtuality of Computer-Generated-Images (CGI). This essay is an analysis of three artworks that use different formats of photographic archives. Gerhard Richter's *Atlas* (ongoing project) is made up of physical material, Jon Rafman's *9-Eyes* (ongoing project) is composed of digital images from Google Street View, and Roc Herms's *Postcards from Home* (2016) uses 3D images taken from the platform Home of PlayStation 3. The research method is two-pronged: on the one hand, I identify the similarities and the differences of how these works were conceived in the artists' minds; and on the other hand, I examine how the medium has changed in each one. The purpose of the investigation is to define concepts like identity, objectivity, truth, and reality in analog photography, digital photography and virtual photography.

Palabras clave: analógico; archivo; digital, fotografía, identidad, virtualidad

Keywords: analog, archive, digital, identity, photography, virtual

1. INTRODUCCIÓN

La fotografía ha evolucionado de la materialidad de la gelatina de plata a la virtualidad de las imágenes generadas por ordenador (CGI); el archivo fotográfico también es testigo de este proceso de desmaterialización. Este ensayo es un análisis de 3 obras que usan diferentes formatos de archivo como medio artístico: *Atlas* de Gerhard Richter (proyecto en curso) está compuesto por material físico, *9-Eyes* de Jon Rafman (proyecto en curso) está formado por imágenes digitales extraídas de Google Street View y *Postcards from Home* de Roc Hermes (2016) es un libro que recopila pantallazos de sus interacciones en mundos virtuales. El método de estudio será identificar las similitudes y las diferencias en cuanto a cómo fueron concebidos estos 3 trabajos en la mente de los artistas y por otra parte como ha ido cambiando el medio fotográfico en cada uno de ellos.

Jacques Derrida (Derrida, 1998: 57-63) sostiene que vivimos en un 'mal d'archive' lo que significa tener necesidad de archivar imágenes, significa tener un deseo compulsivo, repetitivo y nostálgico por el archivo. Esta tesis está basada en las teorías de Freud según las cuales existe una tensión incesante entre el archivo y la arqueología, lo que se traduce en un deseo irrefrenable de volver al origen, una nostalgia por regresar al lugar más arcaico donde empezó todo. Los puntos de partida de *Atlas*, *9-Eyes* y *Postcards from Home* están relacionados con hechos biográficos de ruptura en la vida de los artistas, lo que podría ser analizado desde la perspectiva freudiana como la búsqueda del origen para la construcción de identidad. En el caso de Richter su decisión de mudarse del Este al Oeste de Alemania, en el caso de Rafman que su novia lo dejó y en el caso de Hermes que su mejor amigo se mudó a otra ciudad, estos acontecimientos se pueden considerar como los desencadenantes del mal de archivo.

En cuanto al formato de estos trabajos, la naturaleza digital de las imágenes de *9-Eyes* y *Postcards from Home* hace necesario identificar las diferencias frente a la fotografía analógica. El boom de la fotografía digital empezó en la década de los 90's como producto de una economía que ha mercantilizado la información y cuyas transacciones electrónicas son invisibles. En contraste con la materialidad de la gelatina de plata, las imágenes digitales están hechas de código y algoritmos. Según Joan Fontcuberta (Fontcuberta, 2013: 118) la principal diferencia entre las dos técnicas es que la fotografía analógica se inscribe, mientras que la fotografía digital se escribe. Las imágenes analógicas son el resultado de un proceso físico donde las emulsiones sensibles a la luz reaccionan en su contacto con fuentes luminosas, lo que hace que una imagen se plasme por completo en un instante. Por otro lado, las imágenes digitales son escritas en lenguaje binario y para ser visibles necesitan ser procesadas por un dispositivo electrónico. Fontcuberta compara el proceso de la imagen digital a la pintura, en el sentido de que ambas usan un soporte blanco de partida, en el caso de la pintura es un lienzo y en el caso de la fotografía digital es una tarjeta de memoria. Para él, lo lógico hubiera sido saltar

de la pintura al CGI, sin embargo, lo que sucedió es que la fotografía se coló en este proceso evolutivo. El análisis de *Atlas*, *9-Eyes* y *Postcards from Home* es pertinente para entender las diferencias entre estos 3 tipos de archivo y los cambios que se han producido en nociones como identidad, objetividad, verdad y realidad.

2. GERHARD RICHTER: EL ARCHIVO FÍSICO

En 1961 Richter se muda a la República Federal Alemana, atraído por la efervescencia artística del mundo occidental. Ese momento parece ser decisivo para el inicio de *Atlas*, en esta época, él comienza a recopilar fotografías que parecen haber sido escogidas por un valor sentimental. Estas imágenes parecen arrancadas del álbum de familia o haber sido enviadas por correo por alguno de sus parientes como un recuerdo tras su partida. A más de fotografías, Richter comenzó a almacenar recortes de periódico y sus propios *sketches*, material con el que a principios de los años 70 creará sus primeros paneles en grandes hojas de papel. Las imágenes fotográficas de los familiares de Richter que conforman los primeros paneles parece que le sirvieron para analizar la relación entre la fotografía y la memoria histórica, y en esa reflexión sobre la imagen de familia, el artista parece haber atado el pasado con el presente.



[Fig. 1] Gerhard Richter, *Atlas panel 3*, 1962.
Fuente: gerhard-richter.com

En el análisis que Benjamin Buchloh (Buchloh, 1999: 21-30) hace de *Atlas* se refiere a el 'mal d'archive' como a un deseo nemotécnico que se activa en momentos de extrema dureza, cuando los objetos y sus representaciones aparecen al filo del desplazamiento o de la desaparición. En este sentido, cita como ejemplo la cultura alemana de la posguerra, con su ambivalencia de negar la historia a través de la represión del pasado y por otro lado la histérica aceleración de la producción fotográfica para satisfacer los deseos de la sociedad de consumo. Según Buchloh, *Atlas* puede haber sido concebido bajo estas dos variables. La primera perspectiva es histórica y específica al marco ideológico de la posguerra después del fascismo. La segunda considera el impacto de la cultura visual fotográfica en la pintura o en la experiencia del objeto auténtico en general.

La relación entre fotografía y pintura es una temática esencial en la obra de Richter. En 1962 el artista empieza con sus foto-pinturas que consisten en pintar cuadros basándose en fotografías. En una carta que envía a sus amigos Helmut y Erika Heinze se refiere al proceso de esta manera (Richter, 2011: 59):

Estoy pintando basándome en fotografías estos días, de alguna manera es un problema estilístico, la forma es naturalista, sin embargo, la fotografía no tiene nada de natural, es un producto prefabricado (el 'mundo de segunda mano' que vivimos), yo no tengo que intervenir artísticamente con mi estilo ya que esta estilización (deformación en forma y color) contribuye solo en situaciones muy particulares a clarificar e intensificar un objeto o un sujeto. Generalmente la estilización se convierte en el problema central que oscurece todo lo demás, lo que desemboca en una artificialidad no buscada, un intocable y formalista tabú.

Por un lado, Richter es crítico con la fotografía al referirse a ella como un 'mundo de segunda mano' es decir donde el sujeto ya no tiene contacto con la realidad, y por otro lado es crítico también con la estilización de la pintura que queda en meros formalismos, escondiendo la verdadera importancia de los temas tratados. Como otros pintores de su generación Richter se planteó el dilema de cómo debe ser concebida la pintura desde una confrontación con la cultura fotográfica de masas.

De sus primeros 4 paneles, solo una de las imágenes servirá después como una matriz para uno de sus retratos pictóricos. La fotografía original es un retrato de 2 familiares de su novia, pero el cuadro que se titula 'Christa and Wolfi' parece aludir a Christa Wolf (Curley, 2013: 257) la escritora de la Alemania del Este más famosa de la época. El cuadro está pintado en blanco y negro evocando el realismo de la fotografía, algo completamente nuevo para ese tiempo, el artista afirma que al hacerlo tuvo la sensación de encontrar por primera vez algo verdaderamente suyo, algo radical. Las nociones de objetividad y subjetividad fueron temas de reflexión constante en su obra. En los años 70's declara que el proceso de selección de las fotografías intenta ser lo más neutral posible, evitando escoger fotos que traten temas conocidos, ni pictóricamente, ni socialmente, ni estéticamente. Tampoco quería caer en lo banal porque eso sería un tema en sí mismo, lo que le lleva a definir su estrategia como una acción de evasión. Sin embargo, en el año 2011 hace declaraciones opuestas diciendo que su selección fue apropiada para la época, que toda decisión tomada tuvo un motivo. Este razonamiento muestra hasta qué punto Richter cuestionaba la objetividad asignada a la fotografía, simplemente al escoger un sitio/sujeto, encuadrar un plano o pensar en la composición, el medio fotográfico ya se vuelve subjetivo, como la pintura. Al pintar un retrato que hace alusión a Christa Wolf, el artista muestra una posición política muy lejana a la evasión que afirmaba buscar, pero en sus procesos creativos y sus comentarios polémicos Richter conseguía avivar un diálogo sobre la naturaleza engañosa del medio fotográfico.

En el panel 5 la homogeneidad de los primeros atlas se ve alterada por la irrupción de una gran variedad de imágenes incluyendo *sketches* del artista y recortes de periódicos. El hecho de que *Atlas* se haya movilizado de la añoranza del álbum familiar a la crítica del aparato fotográfico como medio masivo de represión, no solo es el resultado de la experiencia personal de pérdida del contexto geopolítico y familiar, sino de igual manera se debe al impacto del mundo occidental en el artista.



[Fig. 2] Gerhard Richter, *Christa und Wolff*, 1964. Fuente: gerhard-richter.com



[Fig. 3] Gerhard Richter, *Atlas panel 5*, 1962. Fuente: gerhard-richter.com



[Fig. 4] Gerhard Richter, *Atlas panel 11*, 1963. Fuente: gerhard-richter.com

La evolución de *Atlas* muestra como en los primeros paneles, Richter usó las fotografías de una forma más introspectiva, para conectar con la memoria histórica de su época para así construir su identidad en el presente. Sin embargo, a partir del panel 5 el artista parece centrarse en el análisis de la fotografía como un instrumento que sirve para manipular a la sociedad, escondiendo o exaltando hechos o estilos de vida en función de intereses económicos y políticos. Richter ve en la fotografía a un aparato donde la anomia colectiva, la amnesia y la represión son socialmente inscritas.

Hal Foster (Foster, 2006: 4) identifica como una de las características principales del archivo artístico el hacer físicamente presente la información histórica que ha sido pérdida o desplazada, *Atlas* funciona de esta manera. Sin embargo, Foster sostiene que, con la llegada de la era digital, la información frecuentemente aparece en forma virtual, hay demasiados datos que deben ser procesados, lo que ha dado lugar a que varios artistas usen el inventario, la apropiación y el compartir como métodos de trabajo. Esto puede implicar que internet sea el medio ideal para el archivo artístico ya que en sí mismo es un mega archivo.

3. JON RAFMAN: EL ARCHIVO DIGITAL

Jon Rafman comienza *9-Eyes* en el año 2009 con la búsqueda de una imagen de su ex novia tras que ella decide dejarlo. En ese momento él se da cuenta de que no tiene ninguna fotografía de ella, pero recuerda que en unas vacaciones que hicieron juntos en Italia vio pasar desde la habitación del hotel al coche cámara de Google Street View. Rafman se obsesiona con encontrar una imagen del viaje y finalmente encuentra la icónica foto de su ex novia mirando al mar. Usando las mismas variables que Buchloh utiliza para analizar *Atlas*, podemos decir que *9-Eyes* ha sido concebido bajo la variable histórica del post 11/9 por un lado, y por otro lado el impacto de internet en la cultura visual y en el arte. El ataque terrorista del 2001 a las torres gemelas cambió en varios sentidos el mundo que vivimos hoy. Rafman de nacionalidad canadiense vivió de cerca la transformación producida por el vecino del sur. Uno de los factores más importantes ha sido el incremento en la vigilancia, pasados 45 días del atentado, el gobierno de Estados Unidos pasa la ley 'The Patriot Act', que permite a la

Agencia de Seguridad Nacional absorber toda la información de los ciudadanos americanos a través de empresas de telecomunicaciones y tecnología. En 2010 se descubre que el coche de Google Street View, a más de capturar imágenes de los territorios cubiertos también capturó información privada de las redes WIFI de los vecinos. La promesa de internet era ser una fuente de conocimiento libre, pero resultó ser un arma de control social.

Rafman se define como parte de un movimiento de artistas que usan el internet como punto de partida para su trabajo porque pertenecen a una generación que ha crecido pasando horas frente al ordenador navegando. Es como patinar o surfear afirma el artista, él encontró su estilo sacando fotos de Street View. La base de datos de la aplicación es tomada como material recursivo y se usa de forma fragmentaria. La obra de Rafman está más relacionada con buscar rastros oscuros que con la memoria histórica, él celebra los mundos virtuales, por un lado, pero por otro lado su trabajo es una crítica al poder omnisciente de las empresas de telecomunicaciones. El inicio de 9-Eyes muestra los sentimientos encontrados del Rafman con el buscador, la primera imagen es la bandera de Google junto con la bandera de Estados Unidos y la segunda imagen es la única fotografía que el artista tiene de su ex novia.



[Fig. 5] Jon Rafman, 9-Eyes, proyecto en curso. Fuente: 9-Eyes.com

El nombre del proyecto hace referencia a las 9 cámaras direccionales, por las cuales el coche de Street View captura imágenes panorámicas y las mapea en Google Maps. Las imágenes muestran una tensión entre la mirada neutral de una máquina y la mirada humana del artista; este reencuadra fragmentos del mundo capturado por un robot haciendo pantallazos desde su ordenador. La cámara de fotos ha sido reemplazada por un comando del teclado. Rafman agrupa las imágenes de su archivo en 4 categorías: fotografía de calle, belleza natural, surrealismo y gente reaccionando hacia la cámara. Fotografía de calle está conectada con los primeros años del fotoperiodismo, hace referencia al instante decisivo de Cartier-Bresson. En belleza natural, Rafman propone unas nuevas imágenes de postal de calidad pobre, esta serie es un comentario hacia la saturación de las imágenes de viajes que todos sacamos. Surrealismo incluye las fotografías donde se han producido *glitches* o imágenes que al estar fuera de contexto cuesta interpretarlas porque parecen absurdas. Gente reaccionando hacia la cámara, refleja la opinión de la sociedad sobre Google. Por un lado, están quienes ven a la empresa como una corporación maligna que roba nuestros

datos, pero por otro lado, la mayor parte de la gente ve a Google como una empresa neutra y hasta quizás benevolente que nos da información gratuita. Los retratos de *9-Eyes* muestran personas con rostros difuminados para cumplir con leyes de protección de datos, pero por otro lado estas mismas personas pueden haber sido sujetas a vigilancia ilegal por parte del coche-cámara con finalidades políticas y económicas. Según Rafman, el miedo a la vigilancia se convirtió exactamente en lo contrario, la gente cede constantemente su privacidad, internet es como un espectáculo gigante en el que todos participamos.

La concepción de identidad y tiempo es diferente en *Atlas* y en *9-Eyes*. La materialidad de *Atlas* y su continuidad cronológica hacen que la experiencia nemotécnica esté garantizada en la obra de Richter. El proceso de ensamblaje funciona como un ejercicio para construir una identidad enraizada en el pasado, el tiempo se mide linealmente. Por el contrario, en la era digital la perspectiva del tiempo ha cambiado, este ha dejado de ser lineal y ha pasado a ser más fractal, simultáneo y recursivo (Rubinstein, 2013: 33-36). Las imágenes que forman *9-Eyes* están descontextualizadas, no se sabe la fecha ni el lugar donde fueron tomadas, esta información no es relevante para el artista, estas pueden viajar del pasado al presente para volverse actuales gracias a su propagación por la red. El proyecto está alojado en la plataforma Tumblr que funciona como un archivador de todas las imágenes que el artista va sacando o que otra gente le ha ido enviando, de ahí se multiplican por varias vías como redes sociales, blogs, periódicos digitales, etc, llegando a miles de personas a la velocidad de un clic. Las grandes hojas que usa Richter como lienzos para sus paneles han sido sustituidas por la pantalla del ordenador.

El ciclo de vida de las imágenes digitales se caracteriza por la multiplicidad y la instantaneidad, *9-Eyes* ha pasado a formar parte de la cultura visual occidental gracias a su difusión. La identidad con la llegada de internet se rige por esta nueva concepción del tiempo, la naturaleza de la red nos permite existir en múltiples lugares a la vez. El archivo en el trabajo de Rafman ha dejado de ser un sitio de excavación para convertirse en un sitio de acumulación, la era digital nos aleja de una cultura nostálgica enraizada en el pasado, para llevarnos a toda velocidad hacia una cultura efímera que consume toneladas de información sin profundizar en ella.



[Fig. 6 y 7] Jon Rafman, *9-Eyes*, proyecto en curso. Fuente: 9-Eyes.com

4. ROC HERMES: EL ARCHIVO VIRTUAL

Roc Hermes empezó a fotografiar mundos virtuales en el año 2008 haciendo pantallazos con su ordenador cuando quedaba con su mejor amigo Xavi, cada uno desde su respectiva casa con los cascos puestos, para jugar a *Call of Duty*. Sus encuentros físicos se fueron reduciendo desde que ambos se engancharon al videojuego de combate, hasta que pasaron a ser únicamente virtuales cuando Xavi se muda de ciudad. Para Hermes quedar con su amigo tras su partida le hizo percibir los entornos 3D de una forma distinta, fue más consciente del control de sus movimientos y de su libertad para encuadrar en distintas direcciones, esto puede considerarse el desencadenante para que el artista haya tomado la decisión de fotografiar su entorno sistemáticamente. El día de nochevieja del año 2009 fue decisivo para que Hermes definiese la importancia de su proyecto, al artista descubrió que muchas personas celebraban el año nuevo de forma virtual en la plataforma Home de Playstation 3. Para ellos Home era mucho más que un juego, formaba parte de su vida. Esto le hace reflexionar que el mundo virtual tiene la misma importancia que el mundo físico, incluso para algunas personas puede ser más importante.



[Fig. 8] Roc Hermes, *Postcards from Home*, 2016. Fuente: Have a Nice Book

Postcards From Home es un proyecto fotográfico que documentó la vida de los habitantes de Home desde el 2008 hasta el 2015 cuando Sony decidió cerrar la plataforma. La obra tiene el formato de libro impreso y es de carácter autobiográfico, aparte de narrar la vida de

los habitantes de Home, muestra momentos entrañables de los 2 amigos, aBeBoy (Xavi) y oRcstaR (Roc). Por un lado, este trabajo puede considerarse un estudio antropológico de gran valor al ser pionero en registrar el comportamiento humano en tierras virtuales recién descubiertas. Por otro lado, *Postcards From Home* plantea el nacimiento de la fotografía virtual, obligando a redefinir conceptos ligados al medio como objetividad, verdad y realidad.

Las imágenes que Hermes capturó con pantallazos desde su ordenador pueden definirse como fotografías virtuales. Home fue íntegramente diseñado en ordenador desde los personajes y los espacios hasta las herramientas digitales necesarias para visualizarlos. El comportamiento de la luz está basado en el mundo físico y las cámaras que renderizan estos espacios 3D son una copia de las que existen en los estudios de grabación, los mundos virtuales se han desdoblado del mundo material. Sobre lo virtual, Jean Baudrillard (Baudrillard, 2005: 67-73), sostiene que es la fase del 'asesinato del signo', él siempre ha cuestionado la arbitrariedad del lenguaje y la existencia de la realidad. El signo definido por Saussure está formado por el significante, el significado y el referente; el significante se refiere a la palabra, el significado se refiere al concepto y el referente al mundo físico. En cuanto al lenguaje fotográfico, esto se traduce a que el significante es la fotografía en sí misma, una representación de la realidad; el significado es lo que nos trasmite esa fotografía, el concepto, y el referente es el objeto real que está en el mundo físico. Para Baudrillard simulacro es el proceso donde la copia pierde conexión con el referente, pero aún hay una reminiscencia del mundo real. Como ejemplo, él menciona las cuevas de Lascaux en Francia que son famosas por sus pinturas paleolíticas de animales (Baudrillard, 2004: 52):

El original fue cerrado hace varios años, y es su simulacro, Lascaux 2, el que los visitantes hacen cola para ver. La mayor parte de ellos no sabe que es un simulacro, porque ya no existe ninguna indicación de dónde está el original. Esto es una especie de prefiguración del mundo que nos espera: una copia perfecta, sobre la cual no sabremos que es una copia.

La fase posterior al simulacro es la virtualidad que consiste en la abolición de todos los referentes. Según Baudrillard (Baudrillard, 2005: 67-73), lo virtual es el proceso donde todo el universo de significados pierde sus referentes. Analizando los trabajos de los 3 artistas podemos decir que *Atlas* sigue el modelo de signo de Saussure. Richter sacó fotografías y recopiló material gráfico (significante) del mundo físico (referente) y sus paneles están relacionados con temas de memoria histórica y manipulación (significado). En el caso de *9-Eyes* ya nos encontramos con lo que Baudrillard define como simulacro. Rafman navega en los mundos digitales de Street View para capturar sus imágenes, pero en su caso, el referente ha dejado de ser el mundo físico. Los entornos de la aplicación de Google son una representación digital de los territorios que el coche recorrió. En este sentido cuando Rafman saca una foto, su referente es una copia del original, el fotógrafo ha dejado de tener contacto con el mundo físico. Sin embargo, en *9-Eyes* sigue habiendo una reminiscencia del original, ya que existió un contacto físico entre la luz del sol en los territorios fotografiados y la cámara del coche.

En *Postcards From Home* se ha asesinado al signo porque se lo ha liberado de sus referentes físicos. Home fue creado desde cero en un ordenador como una pintura, es por esto que Fontcuberta (Fontcuberta, 2013: 118) sostiene que la pintura debería haber evolucionado

directamente al CGI. Los diseñadores de videojuegos tienen la libertad de crear mundos a su antojo. La fotografía ha sido una herramienta de control social, sus connotaciones de autenticidad, verdad y objetividad han servido para manipular a la población desde sus inicios. Baudrillard (Smith, 2010: 239) ve en lo virtual una alternativa a la ingenuidad de la era analógica, que creía en la veracidad de la fotografía. Según él, la virtualidad nos puede dotar de un escepticismo que nos haga desconfiar de todo lo que nos rodea, y esto a su vez nos puede conferir una nueva libertad.

El progreso tecnológico ha sido fuente de grandes riquezas, pero ha perpetuado las desigualdades sociales. Las posibilidades de customización de los avatares en Home, dieron lugar a la creación de varias tribus urbanas. Los habitantes de la plataforma podían escoger su edad, su sexo y su raza libremente, los mundos virtuales presentan la posibilidad de un mundo más justo que nos permite ser quien queramos ser sin estar condicionados por los factores del mundo físico. Hermes convivió con varios grupos entre ellos The Hommelings, unos individuos con cabeza de cono, cuya filosofía se centraba en hacer cosas divertidas y tenían una devoción por las burbujas de jabón. El artista narra sus aventuras cuando intencionadamente buscaba provocar el *glitch* al entrar en las pompas virtuales, afición que los Hommelings también disfrutaban. *Glitch* se entiende como el error que se produce en sistemas informáticos que visualmente se traduce como solapamiento de imágenes, manchas de color, pixelaciones, etc. La metáfora de vivir en una burbuja se aplica perfectamente para Home, los mundos virtuales se presentan como una forma de evasión, pero también se pueden considerar una forma de rechazo a los engaños del mundo físico y al espectáculo del mundo digital. Tal vez los entornos virtuales sean una clave para crear sistemas alternativos a las injusticias del capitalismo.



[Fig. 9 y 10] Roc Hermes, *Postcards from Home*, 2016. Fuente: Have a Nice Book

Hermes documenta en su libro el ataque del grupo de hackers Anonymous en contra de PlayStation 3, lo que obligó a Sony a suspender Home por 26 días. La causa del ataque fue que la empresa japonesa demandó a George Hotz por publicar en su blog un *jailbreak* para desbloquear la consola y permitir a sus usuarios instalar aplicaciones caseras que estaban restringidas. Sony confirmó que más de 77 millones de cuentas fueron expuestas al ataque, que es considerado como uno de los más grandes de la historia de la red. En el mundo virtual los nuevos héroes son jóvenes con mentes brillantes como las de Hotz cuya filosofía es

velar por el libre flujo de información en la red y contrarrestar los monopolios de las empresas informáticas. Hotz fue fichado por Google para trabajar en Street View, los hackers suelen ser genios rebeldes muy buscados por las grandes empresas.

La liberación de los referentes del mundo físico, dota a los mundos virtuales de una excepcional creatividad que hace que se gesten comunidades con ideas transgresoras y que se junten personas que tienen una posición beligerante contra el sistema político-económico actual. Así como en su tiempo Richter usó la estrategia de evasión en su proceso creativo, para desenmascarar la naturaleza engañosa de la fotográfica analógica, Roc Hermes navega por los entornos virtuales para descifrar la naturaleza de la fotografía virtual.



[Fig. 11] Roc Hermes, *Postcards from Home*, 2016. Fuente: Have a Nice Book

5. CONCLUSIONES

Los conceptos de objetividad, realidad y verdad han cambiado radicalmente con la desmaterialización de la fotografía. En la era analógica estos conceptos estaban restringidos al mundo físico, la cámara fotográfica en sus inicios fue concebida como un instrumento que permitía capturar la fiel copia de la realidad sin la mediación subjetiva del hombre. La obra de Richter es un constante análisis de la experiencia de la fotografía y la pintura en la representación del objeto auténtico, el artista critica por un lado la veracidad de la primera y por otro lado la subjetividad de la segunda. En *Atlas*, a partir del panel 5, se hace visible la

crítica de Richter hacia el medio fotográfico como un instrumento de manipulación política y económica.

En *9-Eyes*, el mundo físico ha dejado de existir para Rafman, él navega en un simulacro compuesto por las imágenes tomadas por el coche de Google. El artista ya no tiene contacto con la realidad de la época analógica. El trabajo del canadiense se basa en reinterpretar el trabajo neutral de la máquina. En comparación con la época analógica podríamos decir que las imágenes de Google Street View se pueden considerar objetivas porque el humano no interviene en el encuadre ni en la composición, la cámara dispara automáticamente todo lo que se encuentra en su alrededor. Sin embargo, los intereses de la empresa norteamericana no son neutrales, ellos controlan el monopolio del flujo de datos de internet.

En *Postcards from Home*, los conceptos de objetividad, realidad y verdad han caducado debido a que se han cortado los vínculos con el mundo físico. *Home* fue diseñado desde cero con ordenadores, la realidad de la época analógica ha sido asesinada en los mundos virtuales, en ellos ya no queda ningún vestigio del mundo material. Las imágenes de Hermes se pueden definir como fotografías virtuales porque el comportamiento de la luz en los entornos 3D está basado en el mundo físico, las cámaras que renderizan los espacios y los personajes son una copia de las que existen en los estudios de grabación. Los mundos virtuales se han desdoblado del mundo material. La fotografía y la pintura convergen en el trabajo de Herms pero la problemática del objeto auténtico ya no existe.

Los mundos virtuales se presentan como una forma de evasión, pero también se pueden considerar una forma de rechazo a los engaños del mundo físico y al gran espectáculo del mundo digital. La imagen fotográfica en la era analógica ejercía un control unidireccional a través de la prensa y de la publicidad como se muestra en *Atlas*. En cambio, la era digital se caracteriza por la vigilancia omnisciente de los ojos mecánicos de Google como muestra *9-Eyes*, el trabajo de Rafman también pone en evidencia el rol que hemos asumido de actores de nuestras propias vidas para llenar la red con nuestra información personal. Así como en su tiempo Richter usó la estrategia de evasión en su proceso creativo, para desenmascarar la naturaleza engañosa de la fotográfica analógica, Roc Hermes navega por los entornos virtuales para descifrar la naturaleza de la fotografía virtual.

Los puntos de partida de los 3 proyectos coinciden con hechos biográficos de ruptura en la vida de los artistas, aspectos emocionales son los desencadenantes del mal de archivo independientemente del formato del mismo. Sin embargo, la construcción de la identidad es diferente en la época analógica y en la época digital, la llegada de internet ha traído nuevas concepciones del tiempo y ha permitido la creación de mundos virtuales. La continuidad cronológica de *Atlas* hace que la experiencia nemotécnica esté garantizada en el archivo físico de Richter. El proceso de ensamblaje funciona como un ejercicio para construir una identidad enraizada en el pasado, el tiempo se mide linealmente. En *9-Eyes* el archivo deja de estar relacionado con la memoria histórica y funciona más como un trabajo de detective, las imágenes de Rafman son una búsqueda de rastros oscuros para mostrar la tensión entre la mirada de un robot y la mirada humana. La linealidad del tiempo ha dejado de ser relevante aquí porque las imágenes están descontextualizadas, existen en múltiples lugares en internet y son recursivas, del pasado pueden venir al presente y convertirse en actuales. La

identidad para Rafman se concibe en esta tensión entre el hombre y la máquina, en esa relación de amor y odio por la tecnología, porque a pesar de disfrutar de ella hay una impotencia al saber que está siendo vigilado por los ojos omniscientes de un robot.

Finalmente, en *Postcards from Home*, Hermes asume el rol de fotógrafo/antropólogo capturando las vidas de los habitantes de Home. La identidad aquí es su tema de estudio en sí misma. Home permitía la customización absoluta del cuerpo, lo que ofrecía a sus habitantes la posibilidad de escoger su sexo, su raza y su edad. La abolición de los referentes del mundo físico plantea una nueva libertad en los mundos virtuales.

Atlas, *9-Eyes* y *Postcards from Home* muestran una visión crítica al contexto histórico donde se generaron, los 3 trabajos contribuyen a definir cómo ha evolucionado la naturaleza del medio fotográfico y muestran que a pesar de los grandes cambios tecnológicos que han afectado a la concepción del tiempo y del espacio, los artistas siguen encontrando en el archivo fotográfico un medio para construir su propia identidad y entender el mundo que les rodea.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- [2] Baudrillard, J. (2004). *The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact*. Oxford: Berg.
- [3] Buchloh, B. (1999). *Gerhard Richter's "Atlas": The Anomic Archive*. Cambridge: MIT Press.
- [4] Curly, J. (2013). *A Conspiracy of Images: Andy Warhol, Gerhard Richter, and the Art of the Cold War*. New Haven: Yale University Press.
- [5] Debord, G. (2012). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Gallimard.
- [6] Derrida, J. (1998). *Archive Fever: A Freudian Impression (Religion and Postmodernism)*. Chicago: University of Chicago Press.
- [7] Fontcuberta, J. (2013). *La Cámara de Pandora*. Barcelona: Gustavo Gili.
- [8] Foster, H. (2006). *An Archival Impulse*. Cambridge: MIT Press.
- [9] Rubinstein, D. (2013). *On the Verge of Photography*. Birmingham: Article Press.
- [10] Saussure, F. (1983). *Course in General Linguistics*. Paris: Editions Payot.
- [11] Smith, R. (2010). *The Baudrillard Dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

7. WEBGRAFÍA

- [12] Daily Mail. (2011). 'Anonymous' hackers hit Playstation and Sony websites in revenge for lawsuit. [online] Disponible en: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1373621/Anonymous-hackers-hit-Playstation-Sony-websites-revenge-lawsuit.html> [Consultado: 10-05-2017]
- [13] El País. (2009). *Gerhard Richter, entre la pintura y la fotografía*. [online] Disponible en: http://elpais.com/diario/2009/06/04/cultura/1244066402_850215.html [Consultado 4-04-2017]

- [14] Gerhard Richter. *Photo Paintings*. [online] Disponible en: <https://www.gerhard-richter.com/en/quotes/subjects-2/photo-paintings-12> [Consultado 16-04-2017]
- [15] Gerhard Richter. *Atlas*. [online] Disponible en: <https://www.gerhard-richter.com/en/quotes/subjects-2/photo-paintings-12> [Consultado 16-04-2017]
- [16] *Have a Nice Book* (2016). Roc Hermes. [online] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=OfAnaiFRSHU> [Consultado: 20-06-2017]
- [17] Kill screen (2016). *A People History of Playstation Home*. [online] Disponible en: <https://killscreen.com/articles/a-peoples-history-of-playstation-home/> [Consultado: 15-05-2017]
- [18] Mari station (2011). *La caída de la seguridad de PS3: George Hotz vs. Sony*. [online] Disponible en: <http://meristation.as.com/noticias/la-caida-de-la-seguridad-de-ps3-george-hotz-vs--sony/1666915> [Consultado 10-06-2017]
- [19] Roc Hermes (2015). *Notas del editor*. [online] Disponible en: <http://www.rocherms.com/wp-content/uploads/Nota-del-editor.pdf> [Consultado 10-05-2017]
- [20] *The Guardian* (2012). Art The street views Google wasn't expecting you to see. [online] Disponible en: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2012/feb/20/google-street-view-nine-eyes-in-pictures> [Consultado 17-04-2017]
- [21] *The Guardian* (2012). Google muse: the new breed of street photographers. [online] Disponible en: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/jul/14/google-muse-street-photographers-interviews> [Consultado 27-03-2017]
- [22] Wired (2010). *Google Street View Cams Collected Private Content From WiFi*. [online] Disponible en: <https://www.wired.com/2010/05/google-street-view-cams/> [Consultado 10-04-2017]
- [23] Wired (2011). *How 9/11 Completely Changed Surveillance in U.S.*. [online] Disponible en: <https://www.wired.com/2011/09/911-surveillance/> [Consultado 12-04-2017]
- [24] Wired (2016). *Our Connected World and the Unseen Legacies of 9/11*. [online] Disponible en: <https://www.wired.com/2016/09/technological-legacy-september-11-2001/> [Consultado 2-04-2017]
- [25] Wired (2017). *Google Maps Is Changing the Way We See the World*. [online] Disponible en: <https://www.wired.com/2007/06/ff-maps/?currentPage=all> [Consultado 06-04-2017]

CURRICULUM VITAE. ANA MARÍA GUERRA

Doctoranda en la Universidad de Girona y artista visual. Mi investigación y mi práctica artística se centran en la evolución de la fotografía; de la materialidad de la gelatina de plata a la virtualidad de las imágenes generadas por ordenador. Mi trabajo es una crítica al impacto que ejerce el progreso tecnológico en otras especies y en el medio ambiente. Mi formación académica ha sido en la Universidad de las Artes de Londres, donde realicé un master en fotografía en el año 2016. Mi trabajo se ha expuesto en Inglaterra, China y Estados Unidos; y ha sido publicado en medios especializados en nuevas tendencias en arte contemporáneo.