

Adriana Marcela Moreno Acosta*

Producción audiovisual *amateur*: variaciones y continuidades en la era digital**

Amateur audiovisual production: variations and continuities in the digital era

Abstract | This text was presented as a research advance in the 2016 Research Conference of the CEIICH-UNAM. The generalities and advances of the postdoctoral research project *Amateur audiovisual production: variations and continuities in the digital age* were presented there. The project was developed in the 2015-2016 period thanks to the post-doctoral scholarship program of the UNAM, within the Program of Research in Visual Studies, in the CEIICH-UNAM. The research project sought to reflect on the importance of audiovisual as a necessary vector to understand the changes generated in the production and circulation of information in the digital age, as well as to account for the relationship between the techno-cultural processes of the present and those of the past. The original text is presented with some updates and subsequent publications derived from the project are referenced.

Keywords | visual studies, amateur audiovisual, Internet, technology.

Resumen | Este texto fue presentado como avance de investigación en las Jornadas de Investigación del año 2016 del CEIICH-UNAM, allí se exponían las generalidades y avances del proyecto de investigación posdoctoral *Producción audiovisual amateur: variaciones y continuidades en la era digital*, desarrollado en el periodo 2015-2016 gracias al Programa de Becas Posdoctorales de la UNAM, dentro del Programa de Investigación en Estudios Visuales, del Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades

Recibido: 14 de julio de 2018.

Aceptado: 28 de agosto de 2018.

* Actualmente es profesora investigadora en la Universidad Autónoma de Coahuila y miembro del Sistema Nacional de Investigadores de México. Posdoctorado en el Programa de Estudios Visuales del CEIICH de la UNAM. Doctora en comunicación por la Universidad Nacional de La Plata. Becaria doctoral OEA y CONICET. Realizadora de cine y televisión y magister en estudios culturales por la Universidad Nacional de Colombia.

** El texto fue presentado en formato ponencia en las Jornadas de Investigación del CEIICH en enero de 2016.

Correo electrónico: adrihana@gmail.com

Moreno Acosta, Adriana Marcela. «Producción audiovisual *amateur*: variaciones y continuidades en la era digital» *Interdisciplina* 7, n° 18 (mayo-agosto 2019): 199-217.

doi: <http://dx.doi.org/10.22201/ceiich.24485705e.2019.18.68453>

(CEIICH) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). El proyecto de investigación buscó reflexionar sobre la importancia del audiovisual como vector necesario para entender los cambios generados en la producción y circulación de la información en la era digital, así como dar cuenta de la relación entre los procesos tecnoculturales del presente y los del pasado. Se presenta el texto original con algunas actualizaciones y se referencian publicaciones posteriores derivadas del proyecto.

Palabras clave | estudios visuales, audiovisual *amateur*, Internet, tecnología.

EN LA ACTUALIDAD, gran parte de las producciones visuales y audiovisuales que circulan en Internet son realizadas por personas no expertas; esta capacidad técnica es el resultado de interesantes procesos de apropiación por parte de los usuarios, aprendizajes de las que antes eran consideradas tareas complejas reservadas a especialistas. Este nuevo tipo de productor/creador de contenidos para Internet no surgió exclusivamente gracias a las posibilidades abiertas por la llamada web 2.0, sino también a partir de las necesidades y las exigencias de la interacción social; por ello, ahora es posible para un número mayor de personas realizar tareas como componer una canción, editar un video, escribir un blog o hacer un collage con las fotos de las vacaciones. Hoy en día los usuarios de la red ya no son solo consumidores, pues al poseer estas capacidades tienen también habilidades de ingenieros, diseñadores y artistas. Las posibilidades de participación y creación abiertas por el acceso a los equipos electrónicos y el bajo costo de producción de imágenes y sonidos para el usuario, experto o no, han aumentado como nunca antes las prácticas y usos del llamado lenguaje audiovisual.

Esta situación ha generado en nuestra época un desdibujamiento —tema por demás interesante para analizar— de las fronteras entre información, saber común y conocimiento. Muchos individuos “comunes y corrientes” han aprendido a realizar tareas para las cuales aparentemente no estaban capacitados. De hecho, los procesos que llevaron a los consumidores a convertirse en productores de contenidos en Internet muestran una particular pugna entre lo que considerábamos el conocimiento experto y el cada vez más “endémico” conocimiento *amateur*. Estos cambios están profundamente relacionados con la irrupción de la imagen digital: un tipo de imagen sin soporte material tangible, ni especificidad de ubicación, pero que es producible y reproducible infinitamente y que, por lo tanto, carece de un único autor. En lo que tiene que ver con la producción audiovisual, esta situación ha dado lugar al surgimiento de un nuevo tipo de creadores, quienes no necesariamente se consideran a sí mismos como artistas en el sentido clásico de la palabra. El creador en la era digital está alejado de la concepción tradicional del autor visto como un ser único y dotado de un genio excepcional, pues sus experiencias están basadas en lo colectivo, lo transversal,

la reutilización, los flujos, las mezclas y los “remixes”. Las producciones visuales y audiovisuales de estos nuevos creadores tienen lugar en lo que podría denominarse el tiempo de ocio y, por lo tanto, el reconocimiento a su trabajo se da a través de circuitos de relaciones, prácticas e interacciones, presentes en los lugares en los que sus producciones circulan. Sin duda, las formas en las cuales se lleva a cabo actualmente la producción, circulación y consumo de imágenes electrónicas ha propiciado importantes transformaciones epistémicas en cuanto a los denominados regímenes de la representación.

Producción audiovisual amateur: variaciones y continuidades en la era digital es el título del proyecto de investigación desarrollado en el periodo 2015-2016, gracias a una beca posdoctoral, dentro del Programa de Investigación en Estudios Visuales, en el Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades (CEIICH) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). El proyecto posdoctoral parte del trabajo realizado en la tesis doctoral titulada *Homecasting: visuales contemporáneas. Acerca de contenidos audiovisuales de producción casera publicados en el portal YouTube* (2014). Dicho trabajo aportó para la descripción, definición y delimitación del fenómeno de la producción audiovisual no profesional que circula en Internet, a la cual se le ha denominado *homecasting* (Van Dijck 2007). Durante los años 2009 a 2013, se describieron y analizaron ejemplos específicos relacionados con sujetos, objetos y prácticas de producción casera audiovisual alojada en el portal YouTube. La tesis generó dentro de sus conclusiones, pistas acerca de la importancia del audiovisual como vector necesario para entender los cambios generados en la producción y circulación de la información en la era digital, así como una evidente relación entre los procesos tecnoculturales del presente y los del pasado.

Algunos indicios

En cuanto al audiovisual se refiere, independientemente de los videos caseros que se suben diariamente a portales como YouTube con la intención específica de lograr la fama y la popularidad de la viralidad, es innegable que el portal se ha convertido también en un reservorio de otros tantos videos que no tienen esta intención y que con el tiempo han ido transformándose en un inmenso archivo de pequeñas historias personales, registradas en imágenes fijas o en movimiento, emparentadas con prácticas de la memoria mucho más antiguas que YouTube, pero que hoy en día podemos recorrer a la velocidad del clic. Videos de los primeros pasos de bebés, cumpleaños, vacaciones, graduaciones, bodas, todo un repertorio de los eventos memorables en la vida de un ser humano, cuyas evidencias, hasta hace unas cuantas décadas, estaban archivadas en álbumes de fotografías o en videocasetes; un material que solo era posible mostrar

a familiares y amigos en encuentros personales en los que, además, era indispensable contar con una serie de aparatos para su reproducción. Hoy, en cambio, podemos acceder a una cantidad inmensa de imágenes, hechas por “cualquiera” y que, perdidas en este mar de información, conforman un importante número en el volumen total de los contenidos en la red; estos videos nos pueden remitir a las escenas históricas de las primeras imágenes en movimiento, hecho que nos lleva a pensar en la necesidad humana de contarse y preservarse a sí mismo y al entorno, a través de imágenes, sonidos y relatos; es decir, las imágenes como prueba de quienes somos, del tiempo y el lugar en el que habitamos.

Basta con ver los registros inaugurales de imágenes en movimiento que con las primeras cámaras de cine realizaron los hermanos *Lumière* para encontrar muchos hilos que siguen uniendo estas nacientes experimentaciones con el aparato (para ese entonces, la cámara de cine, ahora las cámaras de los teléfonos celulares) y las miles de escenas en las que muchos no conocedores de la historia del cine (es decir, sin la intención explícita de rendir un homenaje sino más bien de manera asombrosamente parecida), registran con múltiples similitudes, no solo de contenido sino también de forma, escenas de la vida cotidiana.¹ Se trata de aproximaciones básicas al registro de imágenes en las cuales lo formal no es muy importante, pues lo realmente importante, tanto en el siglo pasado como en el presente, pareciera ser el registro mismo de estas imágenes personales, lo que sucede frente a la cámara y el valor que para cada quien tienen. Así, al estilo *Lumière*, muchos anónimos tienen ahora la posibilidad de experimentar con el llamado lenguaje audiovisual y de crear su acervo de imágenes en movimiento, en su propio canal de “televisión”: su canal de YouTube, de Vimeo o de Vine, por nombrar algunos.

En numerosos casos, al igual que con la historia del cine, la experimentación con la técnica y el dominio del aparato que conlleva la práctica, en otras palabras: el “hacer” imágenes constantemente, permite que estos *you-sers* (Van Dijk, 2009) vayan conociendo e implementando de formas muy intuitivas, pero no por eso menos complejas, diversos elementos y herramientas del denominado lenguaje audiovisual. A pesar del tiempo y de todos los cambios en los procesos técnicos, el “bebé comiendo”, de *Lumière* filmado en 1895, sigue teniendo un vínculo no solo desde el punto de vista de lo formal y lo técnico, sino tam-

1 Se plantea que estos juegos y experimentaciones forman parte de la apropiación de una técnica y de los procesos cognitivos para aprender a usar un aparato sin la intervención de un proceso institucionalizado de enseñanza–aprendizaje. Aquí las ligas a dos salidas de la fábrica:

Lumière (1895): <http://www.youtube.com/watch?v=HI63PUXnVMw>

Yimmy Torrejón (2007): <http://www.youtube.com/watch?v=GABF1HYr8n4>

bién desde lo meramente humano con los más de cien mil resultados en YouTube para videos bajo la etiqueta “bebé comiendo” y los dos millones y medio para “*baby eating*”.²

Las conexiones son tanto temáticas como formales: la cámara fija, el tipo de plano, la acción sucediendo sin más, nos hablan quizás de necesarios procesos de cognición que se dan a través del manejo de los aparatos, en este caso las cámaras (de fotografía, cine o video) y que hasta hace poco tiempo estaban reservados a los poseedores de este “conocimiento experto”, pero que ahora, con el acceso, parecieran estar disponibles para quien tenga un poco de tiempo y curiosidad y se permita “probar cosas” con su cámara digital. Es así como pasamos de familia y amigos reunidos en casa para ver las fotografías y/o las películas caseras, a simplemente compartir un álbum de fotos en *Flickr* o *Instagram* y/o subir al instante un video a Facebook o YouTube. La intención sigue siendo la misma, registrar los pequeños grandes momentos de la vida cotidiana, la familia, los amigos; a partir de lo digital la simplificación del proceso para producir, editar y compartir imágenes ha cambiado esas prácticas.

La idea de la cámara de acción ya nos había sido dada con las aventuras de Buster Keaton como un camarógrafo en la ciudad de Nueva York en *The cameramen* (1928), y con el *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov (1929), en donde el protagonista es un operador de cámara que nos muestra un día en la ciudad de San Petesburgo. Se trata de dos propuestas en las cuales, con distintas intenciones y tonalidades, se nos presenta la idea de la cámara como una extensión del cuerpo para estos hombres, quienes a donde van llevan su aparato para filmar; se trata de la realidad vista a través del “ojo” de la cámara. Nuestros hombres de la cámara contemporáneos llevan ahora sus cámaras incorporadas en alguna parte de sus cuerpos y/o de sus vehículos, al mejor estilo de los *cyborgs*. La cámara *GoPro* se promociona actualmente como una cámara para hacer videos de acción, aunque también funciona como cámara de fotos, sus usos más populares están en los videos de deportes extremos que incluyen ángulos imposibles y mucha velocidad; la intención sigue siendo la misma, ver a través del ojo de la cámara y capturar la esencia del movimiento, la velocidad y el flujo.

Otro tipo de videos que pudieron identificarse en el trabajo de campo, y que se llevan un importante porcentaje de la producción audiovisual *amateur* en general, son los denominados *videos divertidos*, videos sencillos en términos argumentales, de humor, de caídas, de bromas. Queda claro que mucho de la producción audiovisual casera actual está centrada en el humor simple y el entretenimiento

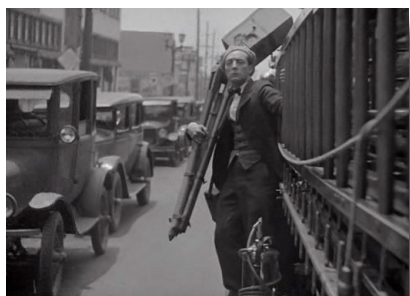
² Cifras de una búsqueda hecha en el año 2013. Aquí la liga a dos bebés comiendo: Lumiere “baby Lunch” (1859): <http://www.youtube.com/watch?v=1WmimQd0qW8>
“Baby eating” (2011): <http://www.youtube.com/watch?v=41BfZJH3yzc>



El hombre de la cámara.
Dziga Vertov (1929).



GoPro HD Hero (2014).



The cameraman – Buster Keaton (1928).



GoPro HD Hero3+ Valparaiso's hills.

rápido, en la banalidad de las “cosas divertidas”.³ Otra de las primeras exploraciones realizadas por los hermanos *Lumière* fue el cortometraje conocido en español como *El regador regado* (1895), pieza considerada como una de las primeras en la historia del cine de corte cómico y con una puesta en escena. Hoy en día, al hacer una búsqueda en el portal Vine con la palabra *hose* o *regadera*, es posible encontrar miles de “regadores regados”. Vale la pena recordar que este tipo de videos caseros también tienen su conexión con lo que sucedería en el siglo XX en medios de comunicación como la televisión, en donde, por ejemplo, los espectadores enviaban sus videos divertidos para que fueran mostrados; uno de los programas más famosos de este tipo fue *America's funniest home videos* producido por la cadena ABC, o los programas de bromas con cámara escondida, muy populares en la televisión a partir de los años 80. En ese momento había grandes diferencias entre un video casero de este tipo y las producciones profesionales de un canal de televisión. Puede que el gusto por esta clase de materiales radique en lo espontáneo de la acción,

3 En este artículo se profundiza acerca del tema de la banalidad, la fama y lo complejo de lo aparentemente divertido y simple en la producción audiovisual *amateur*. *¿Banalidades virales?: Algunas consideraciones acerca de videos “divertidos” en YouTube*. Comunic@red mayo 2014. http://mtcomunicacion.udistrital.edu.co:8080/c/document_library/get_file?uuid=f8f8ddb2-59c5-4eb1-8b66-5f4bc071fad4&groupId=47932

por ahora, sabemos que como televidentes aprendimos a identificar los trucos de la puesta en escena y la estética de un video casero y uno profesional. Fue tiempo después que la televisión comenzó a imitar formalmente el video casero para sus propias producciones, creando el formato del *Reality show*, y que en lo académico se comenzó a teorizar acerca de estas transformaciones y remediaciones (Bolter y Grusin 1999).

Indicios como estos, encontrados en el extenso trabajo de campo, pero brevemente abordados en la tesis doctoral, mostraron que para entender y explicar de manera profunda estos procesos, sería necesario establecer variaciones y continuidades en el tiempo con respecto a otros momentos, en los cuales la producción de imágenes por parte de los aficionados fue protagonista. Para ello, las aproximaciones teóricas y metodológicas de las que se nutre el proyecto posdoctoral buscan ahondar en prácticas y procesos, tanto actuales como históricos, de la producción de imágenes y las tecnologías en la vida cotidiana. A continuación, se presentarán los que se consideran nodos centrales del proyecto, junto con el avance en las definiciones teóricas y revisión histórica de los conceptos que guían la propuesta: *amateur* y giros técnicos.

Nuevas preguntas

La propuesta posdoctoral intenta establecer cruces entre los estudios visuales, la sociología de la tecnología y la historia cultural, teniendo como gran área de interés el estudio de la producción de imágenes en la vida cotidiana, específicamente la producción visual y audiovisual no profesional o *amateur* en cuatro momentos históricos que se consideran como “giros técnicos” (Mitchell 1994). A futuro, se espera aportar elementos para la construcción de reflexiones acerca de la visualidad contemporánea, las cuales, más allá de oposiciones como las de arte/no arte, experto/*amateur*, bello/feo, público/privado, real/virtual, permitan entender estos cambios como parte de importantes fenómenos socioculturales.

Para dar respuesta a estos cuestionamientos se propuso, en primera instancia, una reflexión teórica, profundizando en dos aspectos específicos, previamente identificados, de la creación audiovisual no profesional. El primero tiene que ver con una genealogía del concepto mismo de lo *amateur* en relación con formas de producción audiovisual anteriores a Internet como el cine, el video y la fotografía. El segundo está relacionado con el concepto de “giro técnico” aplicado a estos cuatro momentos históricos. El análisis diacrónico y sincrónico permitirá avanzar hacia una reflexión teórica y metodológica que ayude a ahondar en el entendimiento de las variaciones y continuidades en el tiempo, para la producción audiovisual no profesional y sus implicaciones como fenómeno de

la cultura visual. Al focalizar en estos dos aspectos concretos del fenómeno (*amateur* y giros técnicos) se propone una reflexión que enriquezca una caracterización de la creación audiovisual en la era digital. En términos de lo *amateur* la pregunta está directamente relacionada con los sujetos, es decir, con quienes crean las piezas audiovisuales; en cuanto a lo técnico, el cuestionamiento concreto está relacionado con los objetos, entendidos estos como las piezas audiovisuales creadas y cómo los cambios técnicos en los aparatos para capturar las imágenes y sonidos permiten que sea posible producir este tipo de contenidos en cada época.

El costo de no avanzar desde la descripción y exploración de los fenómenos actuales de la cultura visual, hacia una reflexión teórica, es que sus posibilidades de interpretación pueden quedar limitadas y por tanto su entendimiento no llegar a ser completo ni complejo. En lo que concierne a este proyecto, se trata de entender que estas “otras” producciones audiovisuales, las de la vida cotidiana, constituyen un importante volumen del total de la información, no solo de la que circula hoy día en Internet, sino de los registros históricos de tecnologías anteriores como la fotografía, el cine y el video, y que, por lo tanto, son relevantes como fenómenos sociales y culturales. También se busca hacer énfasis en la necesidad de indagar en lo aparentemente cotidiano y común, lo que hacemos en el tiempo de ocio, pues posturas como las de los estudios visuales encuentran allí muchas claves para comprender las relaciones sociales y plantean que es en estos espacios de lo aparentemente banal, en donde están sucediendo buena parte de las luchas de poder contemporáneas.

Hasta ahora, el trabajo se ha centrado principalmente en la búsqueda de información histórica sobre la construcción del concepto de lo *amateur* y se han hecho algunos avances en la definición de lo que se entenderá como giro técnico. En cuanto al primer aspecto, se argumenta que lo *amateur* en relación con la producción audiovisual no profesional no es exclusivo de la era digital, más bien puede verse como un proceso que se ha repetido en otros momentos históricos en los cuales una técnica ganó popularidad hasta llegar a ser usada por un gran número tanto de expertos como de aficionados. Así, con distintos términos como no profesional, aficionado y/o *amateur*, este tipo de producciones han estado presentes en la historia de la cultura visual y audiovisual desde la propia fotografía, pasando por el cine, el video y, por supuesto, lo que sucede actualmente con la producción audiovisual no profesional que circula en Internet o *Homecasting* (Van Dijck 2007). Para entender el presente, es necesario conocer cómo se ha transformado históricamente el concepto *amateur* y cómo estos cambios están relacionados estrechamente con las maneras en las que circula el conocimiento y con la noción de giros técnicos planteada desde los estudios visuales, lo que permitirá entrar a explorar e indagar la tensión histórica

entre el experto y el *amateur*, el profesional y el aficionado, en relación con la producción audiovisual.

Amateur⁴

La palabra *amateur* fue tomada tal cual del francés del siglo XV, proviene a su vez de la palabra *amaor* derivada del latín *amator* (el que ama). Para el siglo XVIII se le da el sentido de “el que cultiva y ama una práctica, arte, oficio, ciencia, sin ser profesional” Por lo tanto, etimológicamente hablando, lo *amateur* no tiene relación con la idea de un pasatiempo, o del entretenimiento, sino más bien de personas que basan su actividad en la pasión y el amor. En los primeros usos del término, tampoco existe mucha relación con el grado de capacitación e idoneidad de una persona para realizar ciertas tareas, sino con la motivación y el amor por un área específica de conocimiento o una actividad; para expresar esta pasión, los *amateurs* no necesariamente buscaron una titulación en términos de lo institucional o el reconocimiento a su labor a través de la remuneración económica.

Para entender mejor el surgimiento de estas tensiones entre lo profesional y lo *amateur*, el experto y el aficionado, hay que remontarse también a las revoluciones científicas durante los siglos XVI y XVII, en donde nuevas ideas y conocimientos transformaron lo que se pensaba hasta ese momento acerca de la naturaleza y cuestionaron las explicaciones dadas por la religión (Copérnico, Vesalio, Newton, Darwin, etc.). Hacia finales del renacimiento y en el siglo XVIII, con el impulso de la ilustración, se sentaron las bases de muchas disciplinas de la ciencia moderna como la física, astronomía, biología, anatomía, mecánica, entre otras. Durante esta época, se fundaron las primeras asociaciones de ciencia y comenzaron a diferenciarse en su calidad de expertos en un área, a los científicos del resto de la población. La universidad de Cambridge crea su primera cátedra de investigación científica en 1794. A la par de estos organismos e instituciones hacia finales del siglo XIX y principios del siglo XX, surgen también las primeras asociaciones de los aficionados y su trabajo comienza a registrarse, pues muchas personas de manera individual estudian las teorías existentes y hacen sus propias reflexiones y experimentaciones, como es el caso de la astronomía, ornitología, botánica, etología, zoología, entre otras áreas (Charvolin, Micoud y Nyhart 2007).

En el campo del deporte, en donde su uso es de los más antiguos que aún se conservan, la palabra *amateur* comenzó a utilizarse en el siglo XIX para hacer referencia a los competidores no profesionales en ciertas ramas, quienes, en al-

⁴ Esta reflexión ampliada fue publicada en *Fotografía amateur: la construcción cultural de un rol*. <https://revistas.upb.edu.co/index.php/comunicacion/article/view/6768>

gunos casos, como el ciclismo y el boxeo, tenían asociaciones y sus propios torneos; para la música y la astronomía también pueden encontrarse usos bastante antiguos. En francés, se acuñó el término *amateurisme* para hablar de manera despectiva de un trabajo descuidado, malo e incompleto. Ya en el siglo XX, con la proliferación de ideas relacionadas con aprovechar el tiempo libre o aprender en casa a realizar ciertas actividades como coser, jardinería, mecánica, se popularizan las revistas, los cursos por correspondencia y más adelante audios y videos, para adquirir conocimientos de manera no profesional. En el campo del arte se define al *amateur* por oposición con el *connoisseur* (conocedor, experto) y el coleccionista. A este respecto, Baudrillard, en *El sistema de los objetos* (1969), afirma que el *amateur* ama los objetos [del arte] por su encanto diverso y singular, comparándolo con el coleccionista, a quien, evidentemente, aparte del gusto y el amor, lo mueven otros intereses.

En la sociología de los años setenta, Robert A. Stebbins desarrolló interesantes estudios sobre los aficionados y el ocio. Enfocado en definir sus características durante el siglo XX, Stebbins (1977) plantea la necesidad de desarrollar un “serio estudio del ocio” lo que se convierte en su propio proyecto de vida, fundando así esta línea de investigación. Propone también el término *Homo Otiosus* (*leisure man*) hombre ocioso/con tiempo libre/libre. Asimismo, Stebbins (1992) dice que los *amateurs* se dedican a sus actividades como una vocación más que como una advocación, pues no experimentan la presión social y económica del profesional y además aprenden a partir de la experiencia directa. El autor propone dos caminos que se complementan para definir lo *amateur*: el primero desde la macro-sociología, entendiendo lo profesional y lo *amateur* como un sistema público de relaciones funcionalmente interdependientes; el segundo, desde lo social-psicológico, a través de cinco actitudes que diferencian lo *amateur* de lo profesional y de sus públicos.

Stebbins (1977) consiente en que los usos históricos del término no han sido homogéneos, y en que es necesario sacar estas definiciones del área del “sentido común”, argumenta que para construir una definición científica del término, esta debe elaborarse a través de una base empírica; Al igual que Mitchell (1994) para el estudio de la cultura visual, Stebbins considera que para poder definir un término como lo *amateur* será necesario revisar tanto la historia y la ciencia como las construcciones del sentido común y lo empírico. Esto es importante para los propósitos de este texto, en el que se busca reflexionar sobre las maneras en las cuales se ha transformado lo que se entiende por *amateur* en distintos momentos históricos, es decir, en aras de comprender mejor lo que sucede actualmente con la producción audiovisual no profesional en Internet (*homecasting*) es necesario conocer cómo históricamente se ha construido la idea misma de lo *amateur*, pues la avalancha de producciones que tienen lugar ahora con Internet y las

computadoras, está cargada de ecos del pasado y de historias que ya sucedieron con la popularización de otras técnicas y aparatos. De ahí la importancia de poder identificar variaciones y continuidades en el tiempo. Stebbins (1992) afirma que las definiciones pueden servir para diferenciar y delimitar ciertas características, pero que tampoco puede pensarse la relación profesional/*amateur* como totalmente antagónica, ni desde miradas unidimensionales pues, justamente, al entender estos dos roles como parte de un sistema de relaciones interdependientes es como podemos dar al concepto su profundidad.

Entendiendo entonces lo profesional/*amateur* como un sistema de relaciones, Stebbins argumenta que existen dentro de lo *amateur* escalas en relación con la intensidad de la participación, lo que da lugar a lo que denomina como participantes y devotos; por otra parte, identifica escalas en cuanto a la intención de seguir una “carrera” dentro de la actividad, es decir, un aficionado que aspira a ser profesional, que busca capacitarse para llegar lo más cerca posible de los profesionales; en este renglón estarían los *proams* a los que se refieren Leadbeater y Miller (2004). Por lo tanto, es importante recalcar que encontraremos dentro de los *amateurs* a lo largo de la historia y por supuesto, en términos de la producción audiovisual, diferencias individuales importantes en cuanto a la dedicación, las habilidades y conocimientos desarrollados. Mientras que para el profesional su actividad lo define socialmente y lo ubica en ciertas escalas, el *amateur* no necesariamente incorpora su afición a su definición social de sí mismo o sus relaciones, pues las actividades del *amateur*, durante el siglo XX, se relacionaron con el tiempo libre y el ocio, incluso con un ámbito más de lo personal que de lo público. Históricamente, en actividades como la medicina o la milicia, en donde existe cierta infraestructura, logística, uniformes, licencias, equipos, los *amateurs* han sido definidos como voluntarios pues, dadas las normas jerárquicas de estos campos, no es posible hablar de una práctica no profesional por parte de los *amateurs*. Este aspecto es particularmente interesante para pensar en la historia del audiovisual, en donde en muchos momentos por cuestiones de tamaño de los equipos, logística y costos económicos, pocas personas tenían acceso a la infraestructura y aparatos como las cámaras de cine, pero justamente gracias a los avances tecnológicos para la simplificación de estas máquinas, las cuales en muchos casos se hicieron portátiles, fue posible para más personas tener acceso a actividades en un principio destinadas a los profesionales; este proceso de reducción de costos y tamaños puede rastrearse claramente en los cuatro giros técnicos de los que se ocupará este proyecto: la fotografía, el cine, el video y la producción de contenidos para Internet.

Durante el siglo XX, la idea de la profesionalización de muchas actividades hizo que los conocimientos fueran codificados y regulados a través de organizaciones jerárquicas y sistemas formales para su acreditación. Pero, durante el

siglo XXI, los *amateurs*, en gran medida gracias a la digitalización de innumerables procesos, crearon sus propios modelos de organización, innovadores, adaptables y distribuidos a bajo costo. Leadbeater y Miller (2004) retoman el término *proam* que ya había sido usado por Stebbins para hacer referencia a lo que sucede en el siglo XXI con las producciones no profesionales de todo tipo como una revolución de nuestro tiempo. El término *proam* se usa actualmente para describir a aficionados que trabajan para conseguir estándares profesionales. Los autores se refieren al *pro-am* como un movimiento transformador que ha permitido a más personas organizarse para crear, compartir y distribuir información y conocimientos. Para el caso específico de Internet, los *proams* son definidos como usuarios avanzados que se organizan con estructuras de trabajo coordinadas, constituyéndose en colectivos, los cuales generan sus propios sistemas de estímulos y recompensas, pues se asume que trabajan para un “bien común” específico (Felber, Lessig, Benkler, entre otros).

Giros técnicos

Boehm (2011) afirma que la historia 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 mismos artistas, motivadas por cambios en la técnica y la modernidad y, por otra, está la tecnología digital, que dotó a la imagen de una omnipresencia, flexibilidad y utilidad desconocidas hasta ahora. Si entendemos el paradigma como una serie de valores compartidos, reglas, métodos y generalizaciones utilizadas conjuntamente, un cambio de paradigma implica una forma nueva y aceptada de resolver un problema, que se utilizará como modelo para la investigación y formación de una teoría. 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 mostrará nuevas formas de ver las cosas, por supuesto nuevos problemas, pero también nuevos métodos de análisis. 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* (Rorty, 1967) define el “giro” de las imágenes. Retomando ideas de Thomas Kuhn en su texto *Estructura de las Revoluciones científicas* [la ciencia es “normal” cuando hay un paradigma dominante, aceptado y hay una “revolución científica” cuando el paradigma cambia], Boehm plantea que ha habido un cambio de paradigma en los estudios de lo visual, atribuidos tradicionalmente a la historia del arte y la estética. Este giro icónico para Boehm (2011) no es una oposición al giro lingüístico sino una consecuencia de este, un paso natural que permite plantearnos la cuestión de la representación en sentidos más extensos. Thomas Mitchell (2011)

lo llama giro pictorial y en su argumentación el giro está relacionado con procesos que se repiten en el tiempo. Los estudios visuales, de los cuales Gottfried Boehm y Thomas Mitchell son considerados fundadores, proponen justamente estos “giros” icónico o pictorial, para entender los procesos en los cuales se transforma el campo de lo visual.

Comenzando el siglo XXI, estas posturas anunciaron la necesidad de pensar en nuevas epistemologías de la visualidad (Brea 2005) entendiendo que la imagen no es un nuevo tema, sino que implica, más bien, otro tipo de pensamiento (Boehm 2011). Para Mitchell y Boehm, este cambio en la manera de entender lo visual trae consigo 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 otras disciplinas y del descubrimiento de la imagen como una compleja interrelación entre visualidad, sistemas, instituciones, discursos, cuerpos, conocimiento, poder y subjetividad (Mitchell 1994).

Con la digitalización, la imagen adquirió un gran poder comunicativo, transformándose ya no solo en capaz de representar un sentido, sino también en *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. Mitchell (2011) argumenta que no hay duda de que ha habido un gran giro pictorial en relación con las nuevas tecnologías para la producción, distribución y consumo de imágenes, pues aunque históricamente, en gran parte de la civilización occidental la construcción del sentido fue atribuida al discurso o a los signos, hoy en día, tal y como plantean los estudios visuales, estamos frente a un cambio de paradigma, en donde lo visual y lo audio-visual ya no pueden ser pensados únicamente en términos de presentación o representación, sino que debemos entenderlos y estudiarlos como realidades en sí, generadores de sentidos y de experiencias estéticas y comunicativas específicas.

En cuanto al estudio del *homecasting*, es decir, de la producción audiovisual no profesional que circula en Internet,⁵ este se asumió también desde una perspectiva de giro pictorial, pues evidentemente la digitalización de todos los pro-

⁵ Se hace referencia a la tesis doctoral de la autora, antecedente directo de este proyecto de investigación posdoctoral *Homecasting: Visualidades contemporáneas. Acerca de contenidos audiovisuales de producción casera publicados en el portal YouTube* (2014).

cesos para producir y distribuir imágenes gracias a la reproducción electrónica, han producido nuevas formas de comunicación y creación, al mismo tiempo que formas de poder, simulación y control visual sin precedentes. Todo lo cual ha desencadenado cierta 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 a una escala global (Mitchell 1994). En términos culturales, Mitchell retoma el concepto de “tropo retórico” el cual hace referencia originalmente a un cambio en el sentido de una expresión, un cambio de dirección, que se desvía de un contenido primero para crear otro distinto. Así, Mitchell (2011) propone que, en la visualidad, el cambio se da cuando un nuevo repertorio de imágenes o una nueva tecnología para su producción generan un tropo. Estos tropos recurrentes permiten que a lo largo de la historia hayamos tenido diversos giros técnicos, “giros” como el cambio en la pintura con la introducción de la perspectiva o la aparición de la fotografía. Esta idea plantea que en algunos momentos históricos lo visual ha llegado a un punto de fricción que lo ha convertido en tema de debate tanto en las disciplinas académicas como en la cultura pública (Mitchell 1994). Según el autor, bajo esta perspectiva, cualquier reflexión teórica interesante sobre la cultura visual tendrá que dar cuenta de su historicidad, lo cual conlleva necesariamente a un cierto grado de abstracción y generalización acerca de los espectadores y los regímenes visuales. 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 en el estilo y la técnica; sin embargo, los tropos son necesarios para que se den los cambios de paradigma.

Dentro de este proyecto posdoctoral se utilizan como referentes los que se consideran cuatro “giros técnicos”, en cada uno de los cuales se tiene registro de un importante número de producción no profesional, que se busca rastrear de manera general y a través de ejemplos. Estos momentos se definirán como: fotografía *amateur*, cine *amateur*, video *amateur* y *homecasting*. A este respecto y en relación con estos cuatro momentos (fotografía, cine, video y *homecasting*) se puede afirmar de entrada que todos se ajustan a la definición de tropo, en cuanto significaron cambios en el estilo y la técnica, gracias a la incorporación de un nuevo aparato. Siguiendo estas ideas y partiendo 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 se trata de procesos que han acompañado la producción de imágenes misma, resultó evidente la necesidad de detenerse primero en la comprensión de cómo se ha construido históricamente el concepto de lo *amateur* para distintos giros técnicos en la historia de las imágenes; a su vez, estos “giros” no pueden considerarse generalizaciones o momentos que sea posible recortar y delimitar perfectamen-



Publicidad de cámaras de video portátiles (1967).



Publicidad de cámaras de video full HD memoria flash (2012).

te, se trata más bien de un objeto de estudio: la producción de imágenes en la vida cotidiana, y del ejercicio de observarlo, analizarlo y ponerlo a prueba bajo la propuesta teórica de los “giros técnicos” en el marco de los estudios visuales y culturales.

A manera de conclusión

Algunos de los indicios encontrados hasta ahora muestran que los procesos en cuanto a las disputas entre lo profesional y lo *amateur* tienen similitudes en los cuatro giros técnicos y para las cuatro tecnologías seleccionadas: bajan los precios al hacerse portátiles los aparatos, más personas tienen acceso y comienzan a producir y a experimentar a través de la propia práctica. En todos los casos, al popularizarse la técnica y llegar los aparatos a la vida cotidiana de las personas, estas producciones visuales y audiovisuales, que muestran actos personales y privados, son compartidas más allá del ámbito de lo personal y del círculo de familiares y amigos (bien sea en su momento o con el paso del tiempo); este hecho las transforma en una especie de evidencia empírica de experiencias colectivas para cada época. La diferencia con la digitalización, es decir, el momento actual, radica en que el *homecasting* está directamente relacionado con la visi-

bilidad y la visualidad como características fundamentales de nuestro tiempo, en donde las comunicaciones y la información son cada vez más audio-visuales, pues producir visual y audiovisualmente es en la actualidad una forma de “hablar”, de establecer conversaciones (memes, *gifs* animados) en las cuales los significados se construyen a través del lenguaje [visual y audiovisual] de manera mucho más pública y colectiva.

Esta aproximación acerca de la definición teórica y la delimitación en el tiempo de lo *amateur* y el concepto de los giros técnicos, aún en elaboración, permitirá avanzar en la argumentación de que la construcción cultural de lo *amateur* en relación con la producción audiovisual debe estudiarse teniendo en cuenta procesos sociales y culturales históricos, que implican profundos cambios en las formas de representación, comunicación y transmisión del conocimiento, los cuales han sido poco profundizados en sus dimensiones más complejas. Conscientes de que no es posible proponer grandes generalidades, pero con la convicción de que a través de este ejercicio pueden establecerse indicios acerca de cómo un proceso técnico puede transformar no solo las formas de presentación y representación sino la sensibilidad de una época, se avanzará en identificar variaciones y continuidades en el tiempo.

Situándose en este umbral, no es posible hablar de una revisión histórica de los usos del término *amateur* sin enmarcarla dentro del estudio de la cultura visual y las relaciones sociales, lo cual implica pensar tanto en términos de las construcciones sociales de lo visual como en las construcciones visuales de lo social. En ese sentido, este proyecto es una primera aproximación para encontrar indicios de prácticas y procesos, variaciones y continuidades, que aportará para conocer cómo se construye culturalmente la visualidad, como una polisemia que supera el posible valor estético de las imágenes que se estudian, en este caso, las producciones visuales y audiovisuales de los aficionados. Se espera que los textos finales, resultado de este proyecto, tejan puentes entre el pasado y el presente del estudio de las producciones audiovisuales no profesionales, para, de esta forma, contribuir a la reflexión acerca de las variaciones y continuidades de la producción audiovisual *amateur* en la era digital. A largo plazo, se espera ahondar en la búsqueda de ejemplos históricos de productores *amateur* de fotografía, cine, video y *homecasting* latinoamericanos, de los cuales actualmente se cuenta con pocos y muy dispersos registros. Por supuesto, queda claro que no existe una forma única de visión o de producción de imágenes profesionales ni *amateurs* para una época específica, por lo que no se intentará la generalización, ni existen pretensiones de exponer verdades categóricas, más bien se trata de entender cómo los procesos y prácticas del pasado son necesarios para comprender los del presente. Es indispensable continuar pensando estas habilidades, aprendidas y construidas colectivamente en distintos mo-

mentos y con diferentes aparatos, sin perder de vista sus interrelaciones e interdependencias, para poder dimensionar su poder comunicativo y como cohesionadoras sociales.

El lenguaje visual y audiovisual se constituye, junto con el lenguaje de programación, en una forma comunicativa primordial en la era digital, es por eso que no podemos pensar en lo audiovisual simplemente a partir de la historia de los medios, de la estética, la historia del cine o la fotografía, sino que debemos entenderlo como un lenguaje, con todas sus capacidades y posibilidades, un lenguaje que ha crecido y se ha hecho popular en el siglo XXI, el cual es necesario comprender en su complejidad como fenómeno social y cultural. Este proyecto en construcción no busca ser una historia del audiovisual *amateur*, sino que pretende reflexionar en torno a lo que hemos hecho históricamente y lo que hacemos en la era digital con las imágenes que producimos en la vida cotidiana, pensar cómo transformó lo audiovisual, a través del uso de ciertas tecnologías, a las sociedades de su tiempo y qué es lo que está generando como forma comunicativa para las sociedades actuales, pues el camino recorrido hasta ahora deja claro que las producciones de la visualidad cambian nuestras formas de socializar y estar juntos, incidiendo no solo en la comunicación y las valoraciones estéticas de una época, sino en las relaciones, los sentidos y la construcción de socialidad. ■

Referencias

- Baudrillard, J. *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI, 1969.
- Becker, K. «Gestures of seeing: Amateur photographers in the news.» *Journalism*, 16 (4): 451-469, 2015. <http://dx.doi.org/10.117/1464884913511566>
- Boehm, G. «El giro icónico. Una carta.» En A. García (ed.), *Filosofía de la imagen*, 1a ed. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2011, 57-70.
- Bolter, J. y Grusin, R. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- Brea, J. L. (ed.). *Estudios visuales La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Ediciones Akal S.A., 2005.
- Charvolin F., Micoud, A. y Nyhart, L. (eds.). *Citizen sciences? The question of the amateur in the natural-history sciences*. La Tour d'Aigües: Editions de l'Aube, 2007.
- Dawson, M. «Home video and the "TV problem": cultural critics and technological change.» *Technology and Culture*, 48(3): 524-549, julio. Johns Hopkins University Press and the Society for the History of Technology, 2007. <http://www.jstor.org/stable/40061275> Accessed: 08-01-2016, 18:47 UTC.
- García, A. M. (ed.). *Filosofía de la imagen*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2011.

- Guash, A. M. «Doce reglas para una nueva academia. La nueva historia del arte y los estudios audiovisuales.» En Brea, J. L. (ed.) *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Ediciones Akal, S. A., 2005, 59-74.
- Hunter, D., Lovato, R., Richardson, M. y Thomas J. *Amateur media. Social, cultural and legal perspectives*. Nueva York: Routledge, 2013.
- Leadbeater, C. y Miller, P. *The pro am revolution*. Londres: Demos, 2004.
- Mitchell, W. J. T. «The pictorial turn.» En *Pictorial theory: essays on verbal and visual representation*. Chicago: University of Chicago Press, 1994.
- . «No existen medios visuales.» En *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Ediciones Akal, S. A., 2005, 17-24.
- . «El giro pictorial. Una respuesta.» En A. García (ed.), *Filosofía de la imagen*, 1a ed. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2011, 71-86.
- Moxey, K. «Los estudios visuales y el giro icónico.» *Revista Estudios Visuales*, 6, 2009. <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>
- . «Nostalgia de lo Real. La problemática relación de la Historia del Arte con los Estudios Visuales.» *Revista Estudios Visuales*, 1, 2003. <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm> (Consultado, enero, 2013).
- Rorty, Richard). *The Linguistic Turn: essays in Philosophical Method*. Chicago: The University of Chicago Press, 1967.
- Rosenberg B. C. «The Our House DIY club: Amateurs, leisure knowledge and lifestyle media.» *International Journal of Cultural Studies*, 14 (2): 173-90, 2011.
- Salvato, N. «Out of hand: YouTube amateurs and professionals.» *TDR (1988-)*, 53(3): 67-83, 2009. <http://www.jstor.org/stable/25599494>
- Stebbins, R. *Amateurs, professionals and serious leisure*. Montreal: McGill Queen University Press, 1992.
- . «The amateur: two sociological definitions.» *The Pacific Sociological Review*, 20(4): 582-606, 1977. <http://doi.org/10.2307/1388717>
- Strangelove, M. *Watching YouTube: extraordinary videos from ordinary people*. Toronto, ON: University of Toronto Press, 2010.
- Van Dijck, J. *Television 2.0: YouTube and the emergence of homecasting*. University of Amsterdam, Media in Transition International Conference, MIT. Amsterdam, 2007.
- . «Users like you: Theorizing agency in user-generated content.» *Media, Culture and Society*, 31(1): 41-58, 2009.
- . «YouTube beyond technology and cultural form.» En: De Valck, M. y Teurlings, J. (eds.), *After the break: television theory today*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013, 147-160.

- Zimmermann, P. R. «Professional results with amateur ease: the formation of amateur filmmaking aesthetics 1923-1940.» *Film History*, 2(3): 267-281, 1988. <http://www.jstor.org/stable/3815121>
- . *Reel families. A social history of the amateur film*. Indiana University Press, 1995.