

Jorge ELÍAS

(Diseñador gráfico. Director de *Webcaming*)

**WEBCAMING.
ALGUNAS NOTAS CRONOLÓGICAS SOBRE UN NUEVO
FENÓMENO AL BORDE YA DE LA DESAPARICIÓN**

Como introducción al posterior pase del cortometraje *Webcaming*, sería conveniente dar unas pequeñas notas sobre un fenómeno de comunicación, un micro lenguaje, un lenguaje privado, casi secreto, que tuvo su origen en los inicios de la popularización de internet y que se ha desarrollado a remolque (y en paralelo) al desarrollo tecnológico de la red.

1. Todo comienza con la aplicación de un uso de la orden del lenguaje de programación html *metarefresh*. La posibilidad de renovar los contenidos de la página en plazos regulares de tiempo permite que una imagen contenida en la misma, cambie. Las primeras *webcams* (cámaras conectadas a un ordenador cuyas imágenes aparecen en una página web) aparecen en el mercado de la mano de Logitech, quien consigue la popularización de un sistema fotográfico digital, todavía muy primitivo. La pobre luminosidad de las ópticas y la compresión de las imágenes por software produce imágenes de pequeño tamaño y escasa calidad, sobre todo en precarias condiciones de iluminación. La velocidad de transmisión, limitada por los propios módems, impide un desarrollo narrativo, pero...

2. De forma paralela se produce un fenómeno de explosión de *webcams* que retransmiten escenas urbanas, cruces de avenidas, grandes monumentos y espacios naturales generalmente, comienzan a aparecer las primeras cámaras personales.

Jennicam populariza la cámara que emite 24 horas diarias, todos los días del año. El refresco (plazo entre imagen e imagen) era de 120 segundos.

3. Se desarrollan sistemas más cómodos de “ftp” (*file transfer protocol*), permitiendo que cualquier usuario sin demasiados conocimientos técnicos pueda administrar su sitio web. De la misma forma, y aprovechando la circunstancia, aparecen los primeros programas específicos para la transmisión vía *webcams*, que incluyen la posibilidad de *hacer ftp* sin emplear otros recursos. Gracias a la aparición de sitios que ofrecen páginas web (de uso personal, no comercial) gratuitas.

4. Se utiliza el *e-mail* como sistema de comunicación, a la vez que se establece un nuevo código de comunicación que puede ser denominado como “generación post-it”. El sistema consiste en escribir mensajes sobre dicho soporte de oficina y mostrarlo a la cámara. De esta forma se establecen las pausas de comunicación —una nota diciendo: “be right back” (ahora vuelvo), avisa al espectador de que la cámara se encuentra en uso y que la habitación que observa volverá a ser ocupada en pocos minutos— y comienzan a aparecer los *fan signs*, o imágenes que se envían a portales o páginas de amigos, ya mediante un “post-it ” indicando cariño o incluso firmadas en el propio cuerpo. También son empleados para dar a conocer la forma de contacto (ya *e-mail*, ya alias de mensajería electrónica).

5. Aparecen, de forma simultánea, los primeros sistemas de mensajería instantánea gratuita. ICQ —siglas que en su pronunciación inglesa (*i seek you*) significa “yo te busco”— desarrollado en Israel, se convierte en el primer programa de mensajería instantánea popular, logrando en un breve plazo de tiempo superar la cifra de un millón de usuarios. Los grandes grupos del entonces incipiente sector “online” crean de forma inmediata los suyos: MSN Messenger, AOL Instant Messenger y Yahoo Messenger.

6. La joven fotógrafa californiana Meredith Doerksen (www.camgirl.com) utiliza, tanto en su página como en uno de los foros más populares, por primera vez el verbo *to webcam*, con el significado de tanto de estar transmitiendo imágenes por *webcam* como con el de estar conectado a los sistemas de mensajería electrónica.

7. La industria del porno descubre una innegable posibilidad de negocio, mientras distintas personas, sobre todo matrimonios y mujeres americanas, aprovechan la oportunidad de hacer unos dólares mediante la comercialización de productos, *banners* o mediante la creación de secciones privadas (de contenido primordialmente erótico o sexual) dentro de sus *websites*.

8. Las mejores velocidades de transferencia de los módems (De 33.6 y 55.6 baudios) mejoran el tiempo de refresco de imágenes y se estandariza en 60 segundos, para pasar a los 30 casi de forma inmediata. En la actualidad no es infrecuente una demora de apenas un segundo entre imagen e imagen.

9. Aparecen los primeros portales que agrupan *webcams* y los primeros buscadores de cámaras web. Se incluyen en ellos las primeras páginas con ranking de visitas a las más populares, listados por localización geográfica, aficiones, temática, pertenencia a tribus urbanas e incluso preferencias sexuales.

10. De forma paralela, los primeros sistemas de compresión de imágenes por hardware comienzan a popularizarse. Las imágenes ocupan mucho menos espacio (“pesan menos” en la jerga informática) y son más fáciles de gestionar por la mejora del ratio de refresco y del proceso de comunicación. El proceso de comunicación es mucho más fluido.

11. Con la mayor frecuencia de refresco, cobra menor importancia el soporte del receptor para ganar en relevancia la figura del emisor. El emisor, consciente de su

popularidad, actúa para una audiencia sólo calculable por el número de mensajes recibidos. Paulatinamente, debido también al éxito de audiencia, comienzan a desaparecer los mensajes “post-it”.

12. Aparecen nuevos puertos de comunicaciones mucho más rápidos. El habitual puerto paralelo da paso a un nuevo estándar —USB— y, en algunos casos, a puertos como el FireWire, de capacidades de transferencia casi profesionales. Los formatos de imagen tienden a homologarse. Del tamaño mínimo 160x120 píxeles se pasa a 320x240, estándar todavía en la actualidad, pudiéndose encontrar cada día más cámaras que emiten a 640x480 píxeles, tamaño que, como ejemplo, era el que proporcionaban a resolución máxima las primitivas pantallas en color para PC.

13. Se ha desarrollado un código de comunicación, que ha crecido de forma paralela al propio desarrollo tecnológico. El fenómeno *webcam*, siempre en continuo cambio, desaparecerá, probablemente, tan pronto como la velocidad de comunicación permita emitir video y sonido (y no una sucesión de imágenes estáticas y mudas) a cualquier usuario dotado de un equipamiento informático doméstico. Nada fundamental se habrá perdido con ello, pero probablemente quedará sin estudiar un incipiente sistema de comunicación que comprendió, de forma tan sencilla como humilde, lo que de global tiene internet para aquellos que permanecemos alejados de las grandes actuaciones económicas *online*.

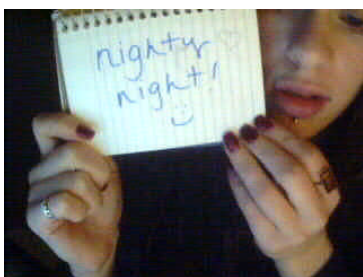


Figura 1

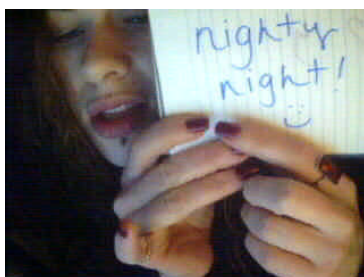


Figura 2

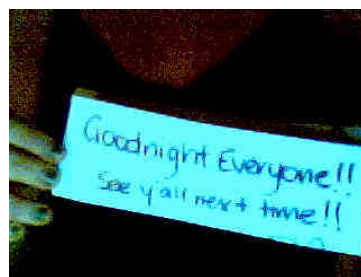


Figura 3