



EL SUEÑO



PROFUNDO DE LA FOTOGRAFÍA¹

¹ Este artículo es la reelaboración de 4 capítulos de mi tesis de grado titulada "Documentos de Visión y Memoria", proyecto para optar al título de Magister en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá en 2014.



Este artículo es la reelaboración de 4 capítulos de mi tesis de grado titulada “Documentos de Visión y Memoria”, proyecto para optar al título de Magister en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá en 2014. En el presente artículo busco desarrollar una serie de reflexiones acerca de posibles relaciones entre la fotografía y procesos oníricos a partir de dos dispositivos tecnológicos de generación de imagen opuestos en el tiempo: por un lado la cámara oscura y por el otro lado varias plataformas de generación de imágenes de Google. Para el desarrollo de estas ideas, me baso en procesos artísticos y de creación (o investigación – creación) tanto personales como de otros artistas, que puedan ejemplificar o reflexionar en los temas en mención.

En la cámara oscura se trabaja la idea del dispositivo mismo y su tipo de visión surreal basado en los “errores” de su propia técnica. Para Google se trabajan las imágenes oníricas o de pesadilla que crean los mundos de Google Earth, Google Maps, Google Street View y Google Deep Dream Generator. En resumen, se busca crear una relación entre la fotografía, la tecnología y lo onírico a partir de procesos de creación en artes visuales a través de dos dispositivos tecnológicos opuestos en el tiempo.

PALABRAS CLAVE: Dispositivos tecnológicos, generación de imagen, cámara oscura, imágenes de Google. Creación visual, fotografía



RESUMEN

This article is the re-elaboration of 4 chapters of my degree thesis titled "Documents of Vision and Memory", Project to opt for the title of Masters in Visual And Plastic Arts at the Universidad Nacional de Colombia- Bogota Campus 2014. In the present article I aim to develop a series of reflections about the possible relationship between photography and oneiric processes from two technological devices of image generation which are opposed in time: on one side the dark camera, and on the other different platforms of image generation from Google. For the development of these ideas, I start from artistic processes and of creation (or research – creation) both personal ones as well as from other artists that can exemplify or reflect on the topics mentioned.

In the dark camera the idea of the device itself is worked on as well as its type of surreal vision based on the "errors" of its own technique. For Google the oneiric images or the nightmarish ones created by the worlds of Google earth, Google Maps, Google Street View and Google Deep Dream Generator are worked on. In summary, the aim is to create a relation between photography, technology and the oneiric from creation process of visual arts through two technological devices which are opposites in time.

KEYWORDS: technological devices, image generation, camera obscura images of Google. visual creation, photography



INTRO- DUCCIÓN

En el presente artículo quisiera desarrollar una serie de reflexiones acerca de posibles relaciones entre la fotografía y procesos oníricos a partir de dos dispositivos de generación de imagen opuestos en el tiempo: por un lado la cámara oscura y por el otro lado Google. Para esto haré un pequeño recorrido teórico de diversos planteamientos, basándome en referentes plásticos que puedan ejemplificar estas ideas.



En esta ilustración se puede ver una cámara oscura del tamaño de una casa (E). A través del estenopo (V) se proyecta la imagen de la casa que está al frente de la cámara (B) en la pared opuesta al estenopo de la cámara (H). De esta forma el dibujante podía entrar en esta casa y "calcar" la imagen proyectada de la casa de enfrente.

EL ERROR EN LA CÁMARA OSCURA

ásicamente una cámara oscura es un recinto totalmente oscuro con un pequeño orificio llamado estenopo (por eso también el nombre de cámara estenopéica) en una de sus paredes. La luz al llegar a un objeto golpea cada parte de dicho objeto y refleja luz en todas direcciones; en teoría un haz de luz atraviesa el estenopo y proyecta la imagen total en la pared opuesta al orificio de forma invertida, en color y en movimiento, aunque, debido a que la apertura del estenopo es muy pequeña y entra poca luz por él, la imagen es de baja intensidad lumínica.

Esta cámara ha fascinado en general a científicos, físicos, artistas y en general a cualquier persona que vea cómo una simple caja de cartón puede obtener imágenes tan extrañas, atemporales, oníricas, surreales, etc., como son las imágenes de una cámara de este tipo. En las clases de fotografía que imparto en las universidades, la mayoría de mis estudiantes quedan fascinados al ver este fenómeno o al ver el fenómeno de cubrir toda

una habitación con cartulina negra y abrir un orificio en esta cartulina y ver cómo la imagen de lo que está afuera se proyecta de forma invertida, en color y en movimiento en todo el interior del cuarto a través de un fenómeno óptico.

Este dispositivo óptico ha atraído a muchas personas desde hace un par de milenios, incluso para importantes experimentos científicos como por ejemplo *"...la observación de eclipses sin peligro de dañar la retina; no en vano Alhazen la empleaba para sus estudios astronómicos"* (Fontcuberta, 1990: 83).

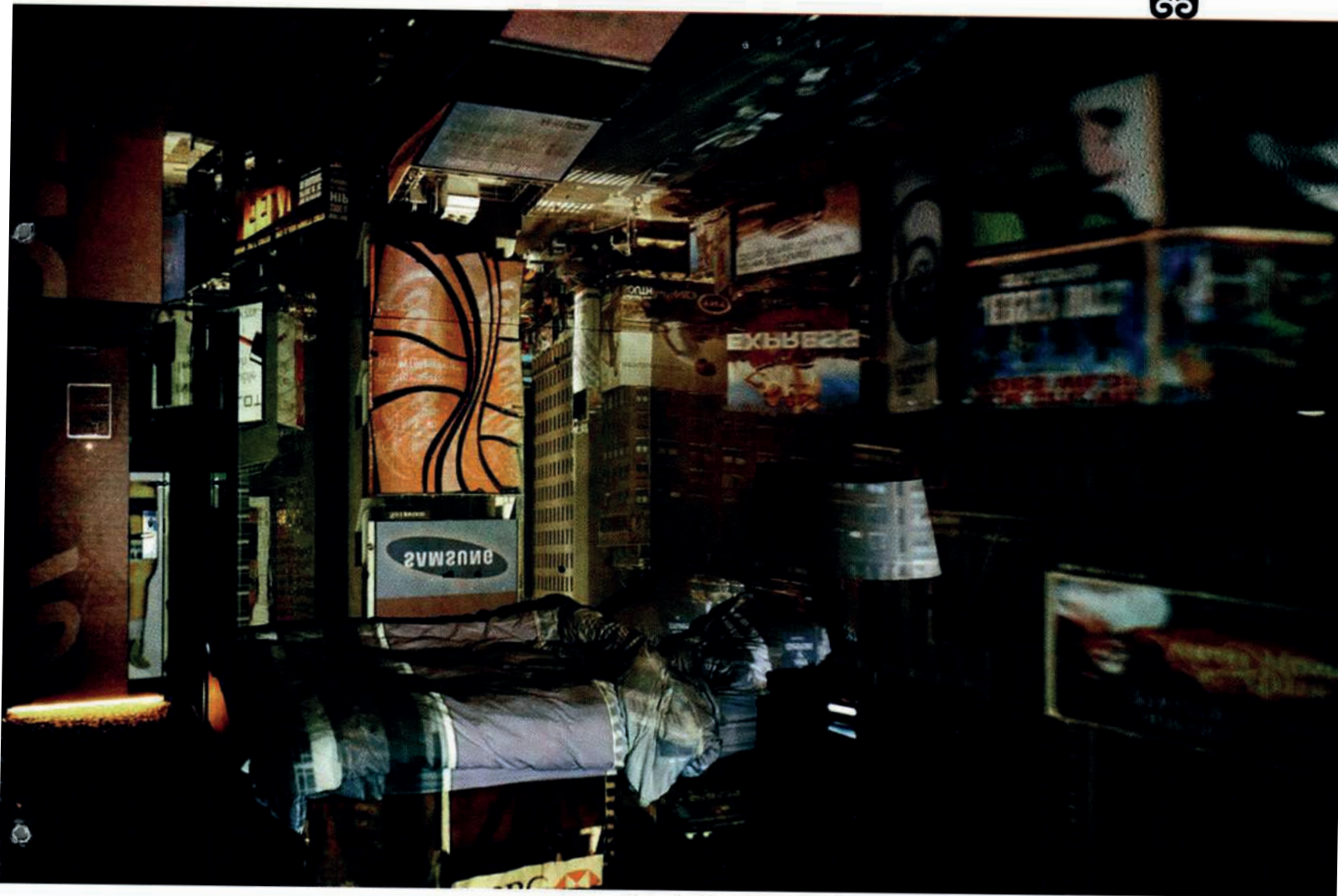
Durante el inicio de la fotografía el uso de la cámara oscura de estenopo fue muy poco utilizado ya que para ese entonces, de 1827 en adelante, el sacerdote italiano Daniele Barbaro había introducido el lente que producía, no solo una imagen más luminosa, sino más nítida y por lo tanto más "fiel a la realidad". En un principio se trabajaba con un lente simple que producía imágenes con muchas distorsiones, viñeteados, errores de foco, etc., pero a medida que fue evolucionando la óptica, se fueron creando lentes compuestos, es decir, lentes que a su vez tenían una serie de lentes cóncavos y convexos en su interior, con el fin de lograr imágenes más nítidas y con menos aberraciones ópticas.

Más adelante las grandes fábricas comenzaron a manufacturar cámaras que generaban un tipo de imagen "estándar" de acuerdo a sus lentes. Es así como Canon, Nikon, Minolta, Pentax, Leica, Olympus, Polaroid, entre otras, inundaron el mercado de cámaras que buscaban imágenes lo más fieles posible a la realidad.

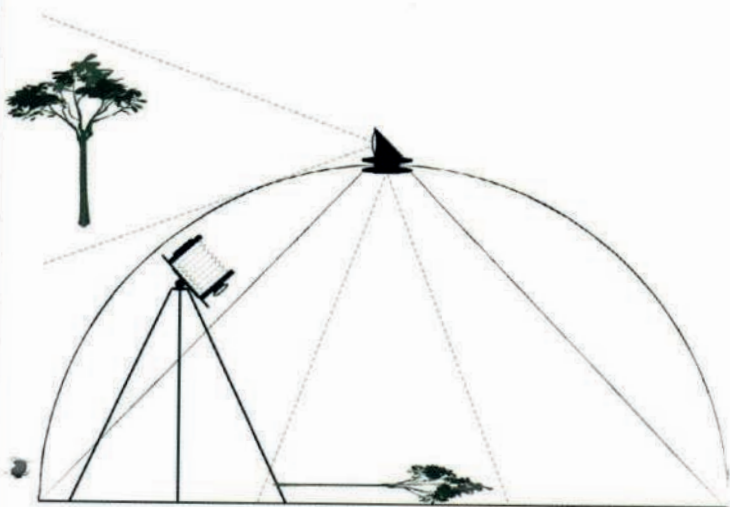
De esta forma, las cámaras con lentes simples o las cámaras oscuras de estenopo quedaron relegadas a algunos artistas que exploraban nuevas posibilidades estéticas con ellas y a medida que ha ido pasando el tiempo cada vez más artistas han ido explorando las posibilidades estéticas y plásticas de esta técnica milenaria.

2 Una aberración óptica es un "Defecto y alteración que producen en la imagen cierta forma o constitución superficial de una lente. Puede consistir en pérdida de nitidez, deformaciones, alteración de proporciones, defectos cromáticos, etc." (Fontcuberta, 1990: 195)





Abelardo Morell "Camera Obscura: Times Square in Hotel Room, 2010"



Abelardo Morell. Proyecto "Tent Camera", 2010





PAG.

Un ejemplo de ello es el trabajo del artista cubano Abelardo Morell quien ha realizado toda una serie de fotografías de interiores de cámaras oscuras: cubriendo habitaciones completas y dejando sólo un lente para que entre la luz con la imagen desde la ventana, realizó un trabajo titulado "Camera Obscura". También realizó un experimento similar, titulado "Tent Camera", creando una tienda de campaña con un periscopio en la parte superior que proyectaba las imágenes en el suelo donde les hacía una fotografía a esas imágenes mezcladas con la textura del piso.

Ahora, de acuerdo a la óptica y a la estética obtenida por el estenopo cuya magia está precisamente en ese tipo de imagen "errónea" de la realidad, llena de defectos que hacen que su relación con el referente real no sea tan cercano, podría pensarse que con la cámara oscura más que hacer un reflejo fiel a la realidad (cosa del todo imposible, pero que en

el principio de la fotografía era lo que se buscaba y por eso el afán de que las imágenes quedaran lo más exactas posibles) lo que obtenemos es un mundo nuevo, mágico, surreal, onírico, que muchos artistas han explotado desde hace ya mucho tiempo.

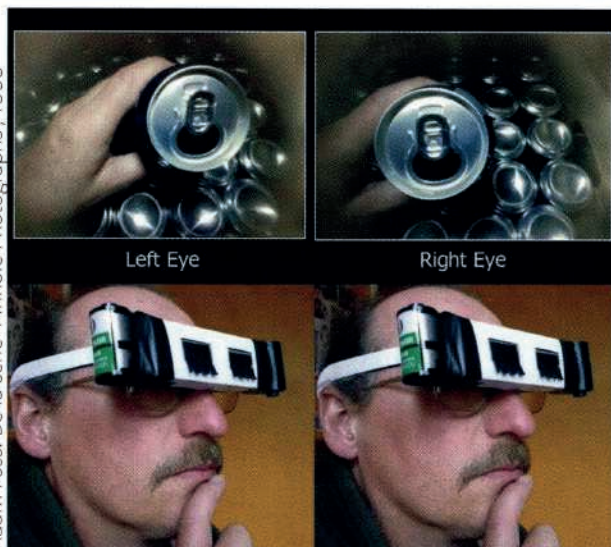
Artistas como el inglés Adam Fuss, quien realizó toda una serie sobre esculturas clásicas mientras trabajaba como guía en un museo de este tipo y cuya estética carga esas imágenes de un aura atemporal y extraña. También el artista argentino Esteban Pastorino, quien gracias a su formación de ingeniero mecánico ha podido construir las más extrañas y alucinantes cámaras (con una de las cuales obtuvo el Guinness Record en 2012 por crear el negativo más largo en la historia "cuyo largo total es de 39.54 metros"), y quien en su serie "Aéreas" construyó una cámara con un lente simple y



Esteban Pastorino "Yokohama". De la serie "Aéreas", 2007



Adam Fuss. De la serie "Pinhole Photographs", 1996



Justin Quinnell. Proyecto "Stereo Glasses", 2008

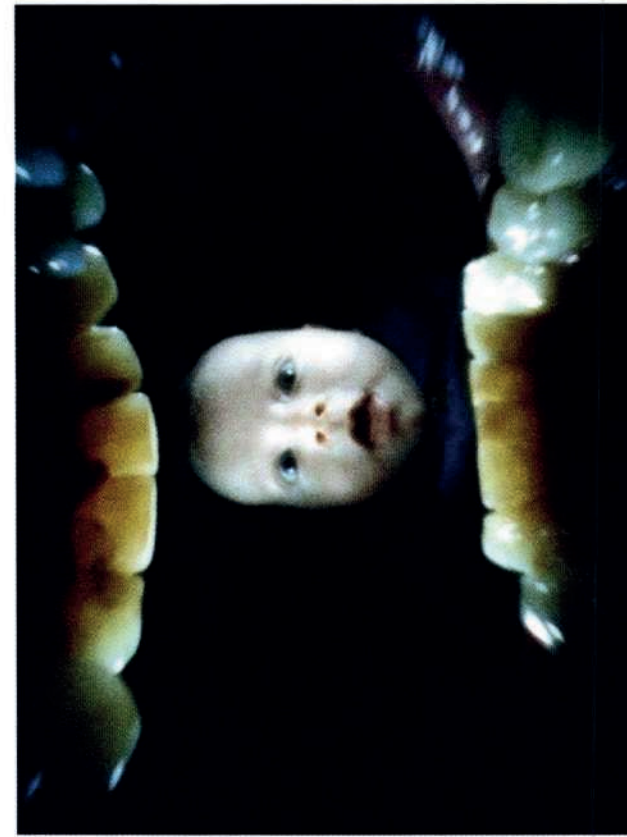
la elevó al cielo colgada de una cometa tomando unas fotos que, debido a los desenfoques obtenidos por un efecto de basculamiento, obtenía unas imágenes que más parecían maquetas que tomas "reales" o "realistas".

También, dentro de este mundo surreal de la cámara oscura, podemos ver el trabajo del artista inglés Justin Quinnell quien ha realizado diversos experimentos introduciendo una cámara oscura en su boca o haciendo un paralelo estenopéico de las gafas de Google

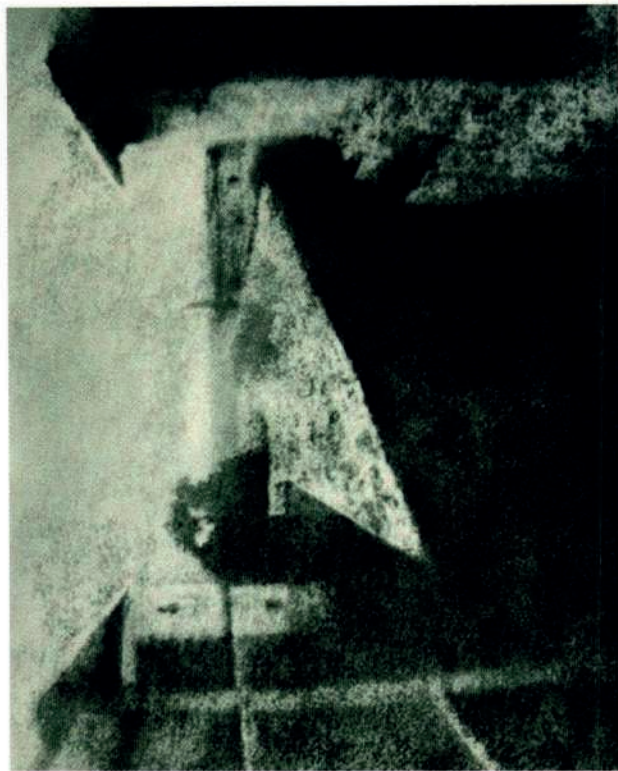
4 Este término fotográfico de "bascular" quiere decir que el eje del lente no es paralelo al eje de la película, con lo cual, dependiendo de este basculamiento, se puede obtener foco casi en cualquier lugar de la imagen y el resto quedar fuera de foco sin importar la distancia de la cámara al referente.

Pero también podemos pensar que la cámara oscura no se queda sólo dentro de este ámbito surreal u onírico, y que pueda entrar dentro del documentalismo lo que podría parecer una paradoja dado que el principal objetivo de la fotografía documental es precisamente la mayor objetividad y por lo tanto imágenes lo más fieles posibles a la realidad. Visto de esta forma una imagen tomada con una cámara estenopéica va a ser supremamente pobre en cuanto a su relación con la fidelidad de una escena "real". Sin embargo en el trabajo realizado por el artista catalán Martí Llorens acerca del barrio Poble Nou en Barcelona puede, aunque sea catalogado más como un documental subjetivo, ser más preciso que un reportaje clásico (Fontcuberta, 2002).

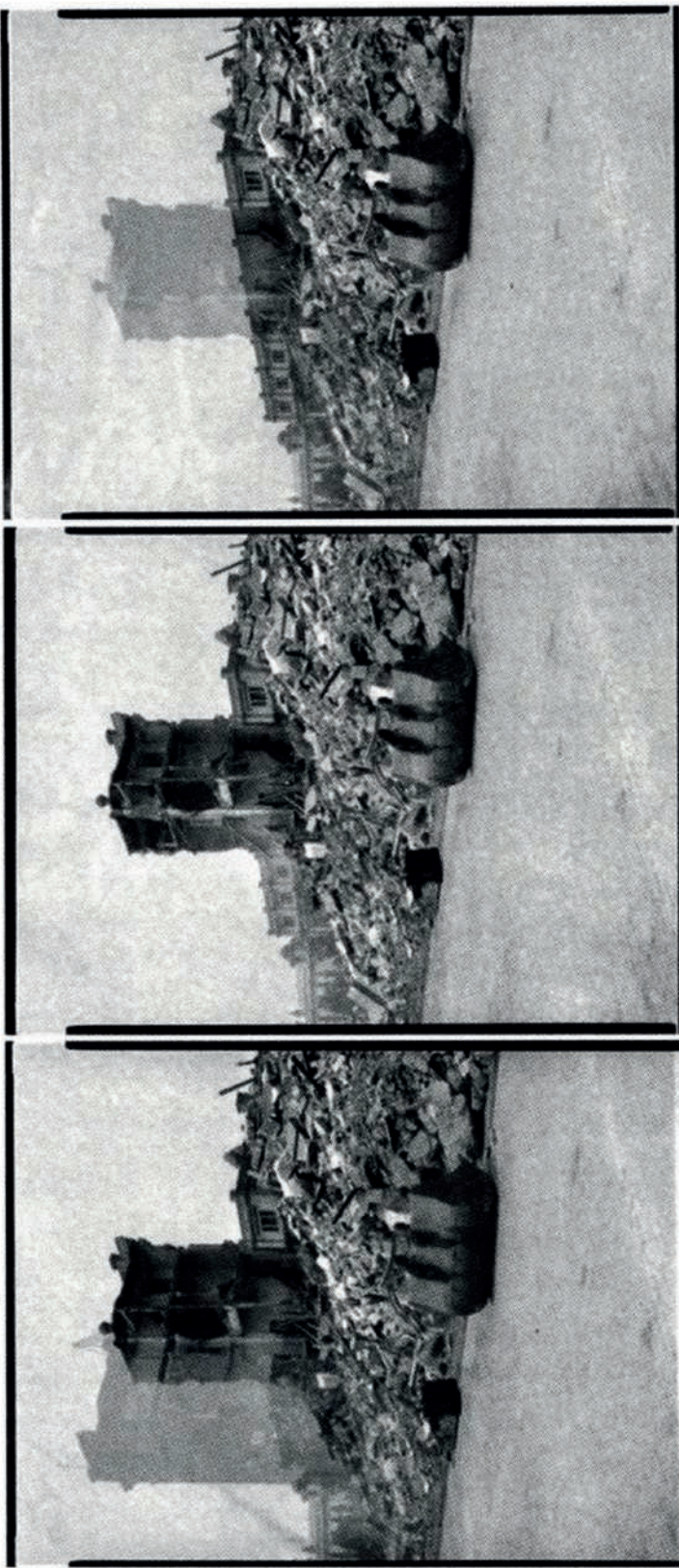
En este caso Llorens registra con una cámara oscura la transformación que sufrió dicho barrio, un barrio obrero e industrial en el cual él vivió



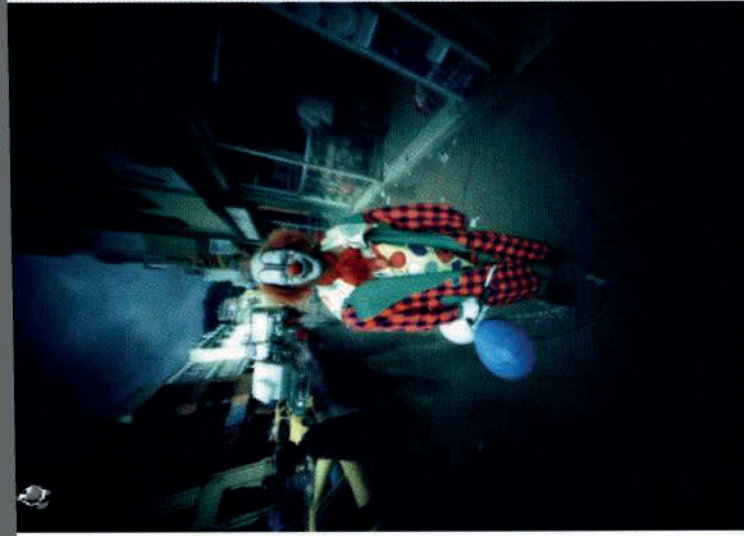
Justin Quirell. "Louis (getting to know dad)". De la serie "Mouthpiece"



Joseph Nicéphore Niépce. "Vista desde la ventana", heliografía, 1827.



Martí Llorens. De la serie "Poble Nou" (1987 - 1992)



Juan Alonso. "Payaso Publicitario", "Soldado de Bronce" y "Reyes de Naipes". De la serie "Máscaras". Fotografía estenopéica, impresión digital. 50 x 80 cms. (2001 - 2004).

y que fue destruido para darle paso a la sede de la Villa Olímpica. Para poder registrar y plasmar en una imagen dicha transformación, Llorens utilizó una cámara oscura ya que al tener una apertura tan pequeña, los tiempos de exposición eran supremamente largos y, gracias a esto, quedaban registradas las construcciones y su estela fantasma después de ser demolidas. Es decir que Llorens aprovecha este tipo de "defecto" de la cámara oscura de estenopo que hace que las imágenes se expongan en tiempos de exposición muy largos para plasmar la desaparición de un pueblo. Y me refiero al "defecto" de las largas exposiciones por cuanto en el inicio de la fotografía los tiempos eran supremamente largos debido a que los lentes no eran muy luminosos y las placas eran poco sensibles: A Niépce le tomó ocho horas hacer su primera heliografía y los primeros daguerrotipos *"eran principalmente de temas de arquitectura, ya que el tiempo de exposición, dentro de la técnica de Daguerre, era tan prolongado que no se podía tomar a personas"* (Newhall, 2002: 27), lo cual fue una gran frustración en su momento y se dice que la técnica se

"perfeccionó" en 1840 para poder hacer fotografía de retrato comercial (Newhall, 2002), lo que supondría que los tiempos largos eran un problema, un defecto.

Entre el 2001 y el 2004 pude obtener imágenes de la cámara oscura de forma más o menos fácil y comencé a registrar personajes urbanos que usaran el disfraz como forma de trabajo. En este caso me interesaban estos personajes surreales que aparecen inmersos en las ciudades, llenos de color y que, gracias a la estética de mi cámara oscura, aparecían con un aura que brotaba de ellos y que contrastaba con el movimiento y el fluir de la ciudad que los rodeaba. Este proyecto se tituló "Máscaras" y fue realizado en Bogotá y Barcelona y registraba unos personajes que más parecen sacados de un mundo de ensueño, que de un registro riguroso de fotografía documental.

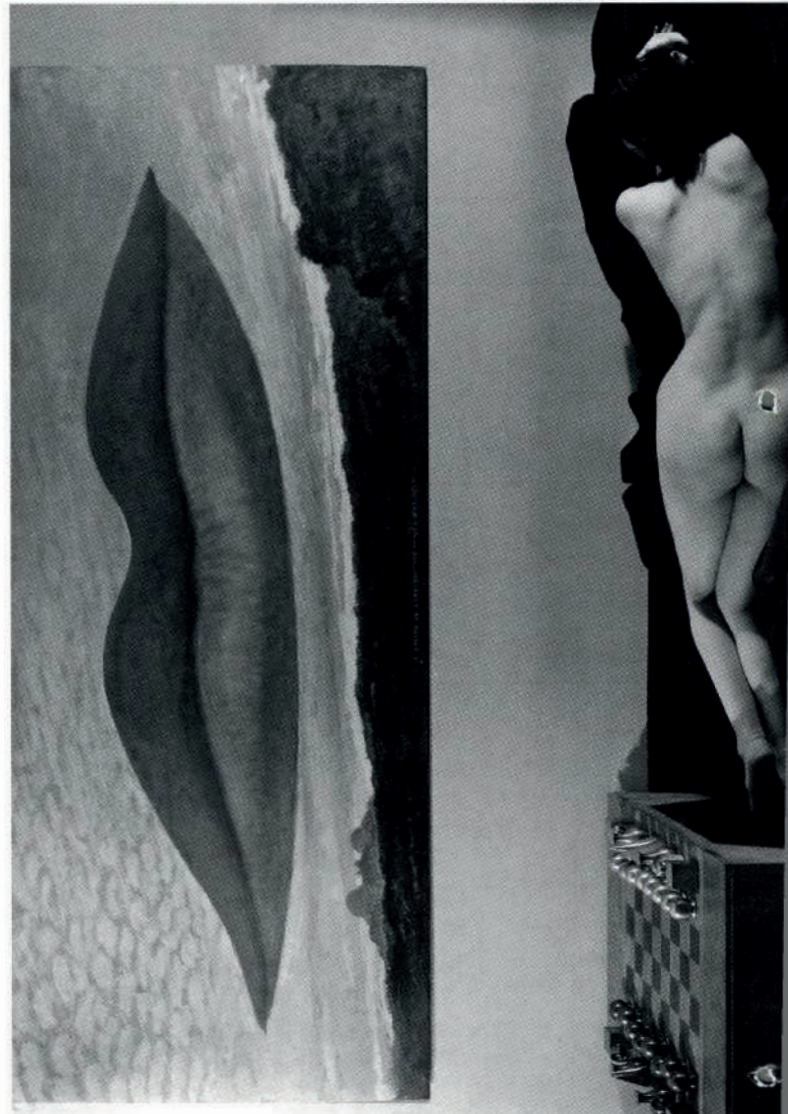
LO MITOLÓGICO, POÉTICO Y ONÍ- RICO DE LA FOTO- GRAFÍA

Algo que me inquietó desde el principio con la cámara oscura, era su condición de eternidad y atemporalidad. Si pensamos en los elementos indispensables para construir una cámara de este tipo, nos damos cuenta que solo necesitamos un recinto oscuro con un agujero y luz, nada más. Esa idea de "generación espontánea" de cámaras oscuras *"En realidad se trata de un efecto que ocasionalmente podemos haber experimentado: en el interior de una habitación a oscuras con una rendija en una persiana, la cual permite la proyección en el interior de una escena (...) del exterior."* (Fontcuberta, 1990: 83).

Pero hay otro elemento que me causa fascinación en la cámara estenopéica y es que, a diferencia de los ojos (humanos y animales) y de las cámaras convencionales, entre el referente y su imagen no necesita haber nada, es sólo un agujero paradójico lleno de vacío. En el caso de nuestras cámaras oscuras terrestres sólo hay aire. Aire y luz.

Algo que perturbaba enormemente a Barthes era pensar que al ver la fotografía de Napoleón, él estaba viendo literalmente una emanación lumínica del referente. La luz que tocaba al Emperador se reflejaba y se plasmaba en un soporte físico lleno de sales de plata, por lo tanto, Barthes al ver la foto, veía la luz que había *tocado* al Emperador (Barthes, 1989). Sin embargo esta luz casi siempre está "contaminada", está mediada por elementos ópticos ya sean cristales en el caso de los lentes o capas de humores líquidos como en el ojo, lo que nos hace pensar que el aire del referente nunca toca su imagen, la cual suele estar

"En la mitología griega, Kronos representa la duración, la dilatación del tiempo, que dispone de la vida en cuanto la consume (...). La cronología nos ata las manos porque no estamos hechos de material duradero y somos pasajeros. Las máquinas tienen vidas más largas que nosotros." (Zielinski, 2012: 45)



Man Ray

Ruth Thorne-Thomsen. "Photographer". De la serie "Expeditions".
Fotografía estenopéica, 1981

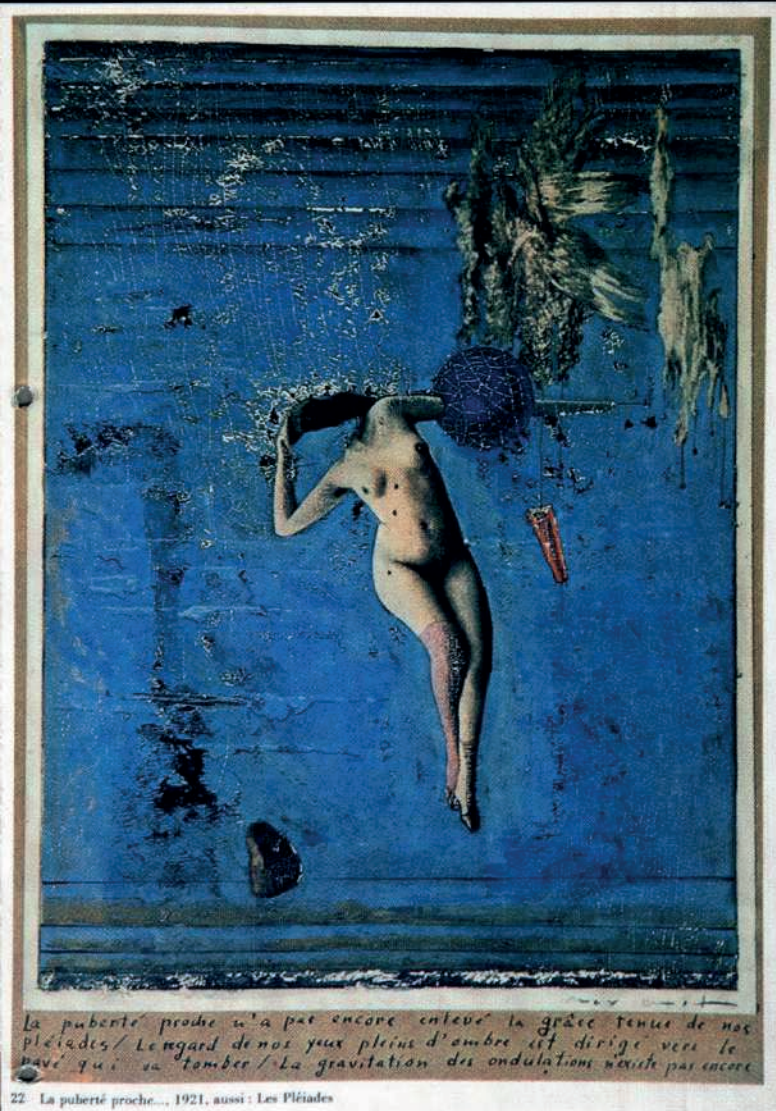


protegida por estos elementos ópticos. *"El aire es así la sombra luminosa que acompaña al cuerpo; y si la foto no alcanza a mostrar ese aire, entonces el cuerpo es un cuerpo sin sombra, y una vez que la sombra ha sido cortada, como en el mito de la Mujer sin Sombra, no queda más que un cuerpo estéril. El fotógrafo da vida a través de este tenue ombligo; si no sabe (...) dar al alma transparente a su sombra clara, el sujeto muere para siempre"*(Barthes, 1989: 185).

Es así como en el caso de la cámara oscura no es sólo la luz que emana del referente, sino también su aire, los que tocan la imagen, quedando de esta forma plasmado ese aire mencionado en el párrafo anterior, ya que ese mismo aire estaba presente en la generación de la imagen, produciendo así una imagen con sombra, una imagen viva de acuerdo con Barthes.

Y de acuerdo con él mismo, también la fotografía, en un ejemplo de resurrección, comienza a penetrar en el mundo de la magia, la alquimia y la mitología: *"Y si la fotografía perteneciese a un mundo que fuese todavía algo sensible al mito, no podríamos dejar de exultar ante la riqueza del símbolo: el cuerpo amado es inmortalizado por medio de un metal precioso, la plata (monumento y lujo); a lo cual habría que añadir la idea de que este metal, como todos los metales de la Alquimia, es viviente"* (Barthes, 1989: 143). Pero dentro de esa idea de la alquimia como transformación de metales y químicos, la fotografía digital aparecerá dotada de un poder casi ilimitado de transformación de la imagen al no estar "atada" a elementos físicos como la película y sus sales de plata. *"Lo digital se convirtió en el equivalente de la fórmula alquímica para la obtención de oro, dotado de poderes infinitos de transformación"* (Zielinski, 2012).

Esta figura poética de la fotografía como imagen viviente, mítica, onírica, arquetípica, ha sido trabajada por artistas surrealistas como Man Ray o Max Ernst y más adelante por la artista estadounidense Ruth Thorne Thomsen con todo su trabajo en cámara estenopéica a través de una serie de imágenes oníricas que dialogan muy bien con la estética de



La puberté proche... 1921, aussi : Les Pléiades

Max Ernst



Adriana Duque. "Sin Título". De la serie "Desórdenes del Sueño", 2007



IMMAGINE



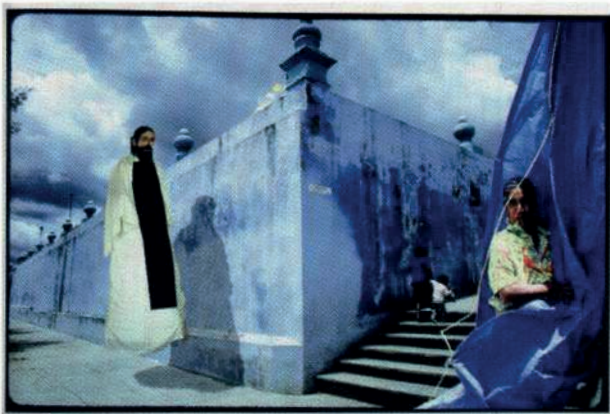
Tom Chambers. "Aground". De la serie "Ex Votos". 2009

la cámara oscura. También trabajos digitales que, dentro de su plasticidad y maleabilidad pueden alejarse de los referentes reales de forma similar a los collages análogos y que ahora por medio del fotomontaje virtual crear nuevos mundos. En este sentido podemos ver trabajos como los "Desordenes del Sueño" de Adriana Duque, la serie "Sueña Conmigo" del español Luis Beltrán, o el trabajo también onírico del estadounidense Tom Chambers.

Pero dentro de este mundo del fotomontaje digital podemos pensar en fotografía documental de la forma en que la piensa Pedro Meyer: si de por sí la fotografía es subjetiva y por ende todo documento basado en ella es subjetivo, por qué no pensar en que un fotomontaje digital no pueda también ser subjetivo; de esta forma Meyer "documenta" muchos temas de la cultura mexicana como su relación con la magia o la muerte.

Esa idea misma de la fotografía digital y su relación con los mundos oníricos y surreales, normalmente puede ser algo evidente, dada su maleabilidad en la génesis de las imágenes. No es casualidad que desde la creación del programa Photoshop, el espacio de trabajo fotográfico se le llame "lienzo", es decir, de acuerdo con lo planteado por Fontcuberta, la fotografía digital está más cerca de la pintura que a la misma fotografía analógica, dado que los píxeles son unidades independientes que pueden ser modificados o desplazados a conveniencia del usuario. De esta forma crear mundos "fantásticos" normalmente es realizado a través de herramientas más o menos sencillas de edición de imagen. (Fontcuberta, 2010)

Pero más allá de este tipo de imágenes de fotomontaje digital, quisiera hacer un planteamiento "onírico" de la fotografía a través de algunas plataformas de Google en el siguiente capítulo.



Pedro Meyer. "El santo de paseo", fotografía digital, 1992.



Luis Beltrán. "Vaivén". De la serie "Sueña Conmigo", 2010