

Ejercicio de arte fotográfico. Reconstrucción de una vivencia espacial a través de una percepción inmersiva de la imagen (Fotografía) - escena (Arquitectura)

A photographic art exercise. Reconstruction of a spatial experience through an immersive perception of image (photography) - scene (architecture)

Nicolás Sáez Gutiérrez

Departamento de Diseño y Teoría de la Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Construcción y Diseño
Universidad del Bío-bío. Concepción, Chile
nsaez@ubiobio.cl

ABSTRACT

This work constitutes one of the main lines of visual exploration derived from the photographic work done by the author. As an architect that makes and investigates photography, his exercises of art study the translations from visual perception of architectural space to its photographic simulation, work that so far has only been done and exhibited in large format. The work here presented is based on projects undertaken from 2007 to 2010 and mainly elaborates on a recent project to be soon exhibited in Concepción between January and March 2013.

KEYWORDS: Fotografía de autor; percepción visual; inmersión virtual; espacio de exhibición; realidad aumentada.

La fotografía al igual que todo tipo de representación es una reducción de la experiencia. En su aparición a mediados del siglo XIX fue sentenciado como “*El lápiz de la naturaleza*” por Fox Talbot uno de sus principales precursores y en donde él ya describe una primordial cualidad de este invento, la de “*introducir al cuadro una multitud de minúsculos detalles que se sumarán a la veracidad y al realismo de la representación*” (FONTCUBERTA (ed), 2003: 51). Ya en el renacimiento en pleno desarrollo de la cámara oscura en ciencias y en la práctica de la pintura, hubo una transformación del arte pictórico hacia un realismo que intuía la visión fotográfica, muy distinto a lo hecho hasta ese momento sin un instrumento mediador. Todo sumado a la perspectiva central² que determina un solo punto vista de lo externo, simbolizando un particular comportamiento humano de contemplación hacia su propio mundo material. La escena fotográfica entrega más información de la que uno espera y solo reproduce un solo punto de vista, este simple hecho lo distancia de la experiencia a *ojo desnudo* que por un lado no solo distingue un número bajo de elementos simultáneamente sino que además la experiencia de ver es un proceso dinámico multifocal. Esta obvia acotación introductoria que distingue a la visión humana de la

fotográfica se contextualiza en la actual polución de imágenes que dominan los sistemas análogos y virtuales de información por donde interactuamos y vivimos. La fotografía es y fue el comienzo de una relación virtual con el mundo de los hechos, o como lo entendía Moholy-Nagy, un sistema perceptivo distinto al humano con una capacidad, no explotada en ese entonces, para proporcionarnos nuevas experiencias visuales del mundo, una *nueva visión* (FONTCUBERTA (ed), 2003: 40). Pareciera que hoy más que nunca la imagen ha ido reemplazando a la experiencia, y la fotografía da el inicio para uno de los inventos distractores más insertos en nuestra vida cotidiana, el televisor.

Ejercicio de Arte Fotográfico

Sin entrar en la discusión si la fotografía es arte o no, los trabajos fotográficos³ que se presentarán a continuación surgen y circulan dentro del campo del arte, por lo que su concepción y ejercicio artístico hace de la fotografía un instrumento mediador para producir un evento de arte o *performance*. La exposición de la obra fotográfica es el objetivo que especializa de mejor o menor manera al artista que debe proyectar un montaje acorde a la narrativa visual que desea comunicar. Es común

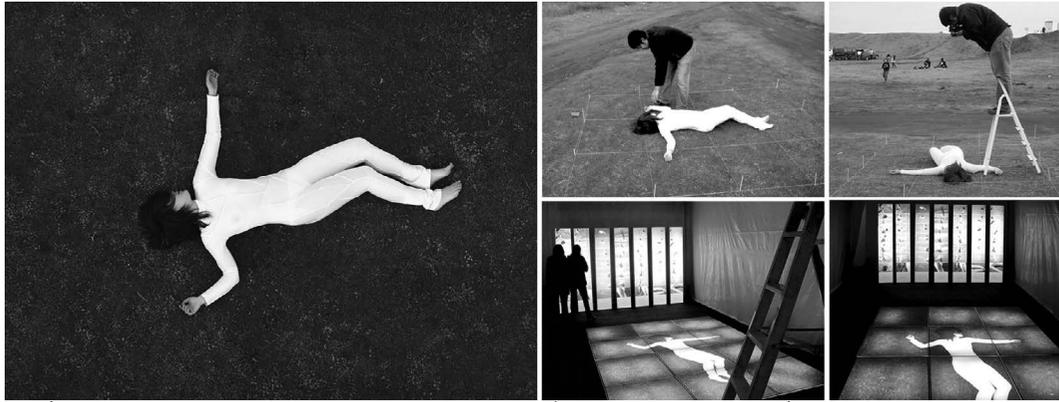


Fig. 1. Fotografía, proceso y muestra del proyecto *FaS, Fotografía Superficial*. Fotografía realizada en el paraje de la Desembocadura del río Bío-bío, Hualpén. Impresión sobre Backlite (cajas de luz) y dispuesta sobre el piso de la sala con 12 cajas de 80x80cm que unidas formaron la imagen a escala real de 2,4 x 3,2 mts. Proyecto expuesto en Sala de exposición Universidad del Bío-bío, Concepción 2007.

encontrar que la obra fotográfica circule aislada de su concepto de montaje o que exista una nula relación entre una y otra. Esto último posiciona cada vez más a los que contemplan la integración de dichos conceptos como parte indisoluble de la obra, construyendo una instalación que integra al objeto de contemplación con el espacio desde donde éste se contempla. Dentro de este *evento de arte* el espectador se aísla de su cotidianeidad quién asiste como visitante voluntario para recibir una nueva experiencia inducida de forma *artificial*. Daguerre, antes de su célebre Daguerrotipo, fue el impulsor y coautor del Diorama, una verdadera versión del siglo XIX del espectáculo de la realidad virtual. Grandes edificios diseñados en la lógica de la cámara obscura permitían que grandes paños translucidos, pintados con fracciones vacías e iluminados por luces dirigidas, producían efectos lumínicos-visuales a través de sobreposiciones y transiciones que asombraban a un público que veía por primera vez la ilusión de ver y en tamaño natural paisajes ancestrales o distantes, pasos del día a la noche o por un cambio de estación [BAJAC, 2011]. Como visión profética de lo que hoy es la hiperrealidad, el Diorama Daguerriano se ajusta al espacio-objeto de contemplación en donde él o los

espectadores ingresan como visitantes voluntarios para poder ver algo que los sorprenda. Espacio expositivo y objeto de contemplación creado por un autor, conforman un *evento de arte* que comunica o intenta comunicar un mensaje codificado al receptor o visitante voluntario. Así, el ejercicio de Arte Fotográfico aquí es entendido como la construcción de un evento de arte en donde la fotografía como cuerpo de obra comunica un mensaje codificado por su autor dentro de un espacio y montada de una forma determinada para lograr tal objetivo.

Reconstrucción de una vivencia espacial

El propósito de los ejercicios a presentar es re-construir una vivencia espacial y significarla en un lenguaje no verbal, intentando transmitir un conocimiento obtenido de una experiencia directa con la arquitectura, o, al decir de Bachelard, el deseo de transmitir (fotográficamente) "*una poética del espacio*". [YATES, 2002: 53] La fotografía se construye para incorporar a su propia mimesis perceptual y empírica, lo conceptual y mental en la siguiente lectura simbólica de dicha imagen-escena. Así cada cuerpo de obra fotográfica intenta comunicar visualmente asuntos culturales-

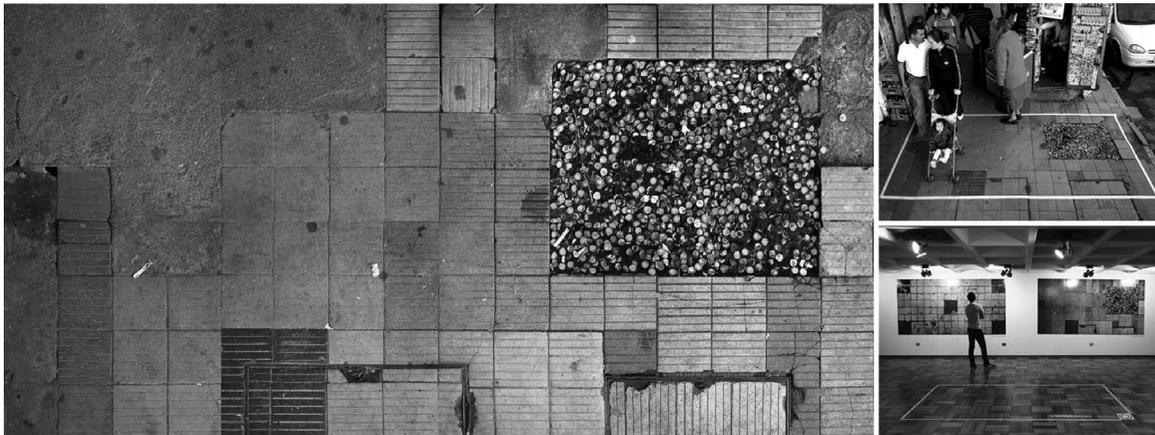


Fig. 2. Fotografía, proceso y muestra del proyecto *Sobre baldosas, visión y revisión*. Una de las veredas ubicada a una cuadra de la plaza central de Concepción, en donde la ausencia de varias baldosas improvisó un receptor de "chapitas" o tapas de bebidas gaseosas compradas en el kiosco. Exposición en Sala Andes, Concepción 2009.

arquitectónicos detentados por el autor y propios de un contexto determinado, desde una didáctica visual que simplifica la estructura formal de lo fotografiado (objeto o espacio arquitectónico) que transforma a la imagen-escena en un icono-simbólico o “imagen-laberinto” tal como lo describe Gubern.(GUBERN, 1996) Se amplifica la función de lo fotografiado en tal proceso de abstracción y se mantiene la condición de proporcionar una descripción figurativa del mundo visible, cuando la fotografía muestra su tema enseñando como es la experiencia, o como lo señala Wall, “una experiencia de la experiencia”.(PICAZO; RIBALTA, 2003) Finalmente el tipo de montaje de la obra fotográfica, por tamaño y disposición de la imagen en la respectiva sala de exhibición, culmina el esfuerzo del autor por crear un ámbito simulado cercano a la hiperrealidad o realidad virtual. La manipulación y simulación digital son hasta ahora los instrumentos ocupados como inicio metodológico en lo procesos de síntesis de la imagen y en la visualización virtual del espacio en donde el espectador se encontrará frente a la fotografía.

Ruido Blanco y Percepción Inmersiva

Luego de haber trabajado con tomas fotográficas de objetos planos⁴ y ocupado como método el foto-escaneo⁵ y la impresión a escala real o en gran formato⁶, se esta preparando un nuevo proyecto fotográfico denominado *Ruido blanco* que consta de una serie de imágenes de espacios interiores fotografiadas frontal y lateralmente en donde la perspectiva toma real protagonismo. En esta oportunidad, al incluir el efecto de profundidad, se trabaja el acople de perspectivas entre la de la habitación fotografiada y la del espacio en donde se monta y exhibe la imagen de tal manera de propiciar una percepción inmersiva al espectador por tal construcción de la imagen (fotografía) – escena (habitación).

El nombre del proyecto hace alusión al sonido-imagen que emite los televisores al quedar desconectados o sin señal, y las habitaciones fotografiadas corresponden a espacios de atención o servicio público que incorporan televisores para entretener-molestar al usuario que no le queda mas remedio de someterse a su irremediable presencia. La figura de televisores en recintos no domésticos destinados a entregar algún tipo de servicio privado o público en la ciudad contemporánea, hace sino pensar en el exceso y en el derivado subordinamiento del público que debe sino aceptar, de buena o mala manera, tal presencia al momento de asistir a tales sitios.

Cada fotografía de la serie muestra habitaciones con televisores emitiendo ruido blanco, conectado eléctricamente pero sin señal, aludiendo en este último hecho al instante de término de algún tipo de trance⁷. El montaje se proyecta con fotografías de gran formato que hacen coincidir la perspectiva fotográfica con el campo visual del observador dentro del espacio expositivo. Tal como en el quattrocento , Masaccio pinto el fresco

La Trinidad, aplicando los principios de la perspectiva central Albertiniana, se desea aplicar esta estructura topográfica para obtener una mayor verosimilitud perceptiva y dar pie a la ilusión optica hiperrealista propia de la realidad virtual inmersiva.



Fig. 3. Proyecto fotográfico *Ruido Blanco*. (Izquierda) Fomontaje con dos fotografía de gran formato. Aquí la línea del horizonte presente en la imagen coincide con la del espacio de exhibición. (Derecha) Fotografía con perspectiva central a intervenir digitalmente para construir una instalación interactiva virtual. Fuente original del autor, Concepción 2012.

Dentro del panorama del arte digital existe la vinculación de los medios análogos con los digitales para generar experiencias vivenciales las cuales se encuentran dentro del campo de la interactividad, realidad aumentada y otras nuevas técnicas insipientes. Construir una experiencia inducida para la contemplación de la obra es una de las problemáticas-objetivo que se tiene. Es aquí cuando el espacio virtual se transforma en una herramienta de vinculación entre la gráfica digital 3D con la fotográfica 2D, hibridando técnicas y prácticas. Tecnologías como mapping projection, escáner láser de triangulación 3D, tracking de movimiento (kinect) y diseño paramétrico permiten en su combinación el desarrollo de instalaciones interactivas, experiencias corporales inmersas en realidades virtualizadas.

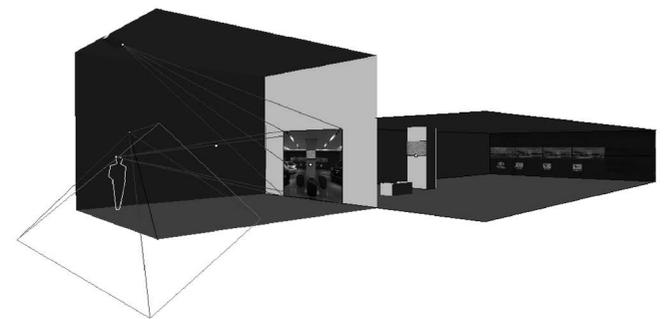


Fig. 4. Modelado digital 3D con Rhinoceros y Grasshopper. Se interpreta digitalmente la imagen fotográfica base para construir su espacialidad virtual contenida para luego adosarla en continuidad y escala al espacio de exhibición. En el espacio de exhibición se determinará la zona de proyección que enfrentará al visitante y el área de detección del movimiento (kinect). Imágenes proporcionadas por Braulio Gatica, asistente del autor. Concepción 2012.

Siguiendo tal lógica de realidad aumentada y comprendiendo que ésta ya esta presente, con distintos matices, en las nuevas ofertas tecnológicas incluidas en televisores; se decide incluir en la propuesta artística una instalación interactiva proyectando una experiencia

de inmersión 3D a una de las fotografías que componen el cuerpo de obra de *Ruido Blanco*. Con la asistencia de un experto⁸ se proyecta la instalación, la que consiste en la proyección de una fotografía que muestre una habitación en perspectiva central y que será proyectada en tamaño natural en una pared del recinto, calzando la perspectiva de la imagen con la del espacio. Al aparecer el espectador dentro de cierto perímetro predeterminado en frente de la fotografía, esta se tridimensionaliza dependiendo del punto de vista del observador, generando una continuidad espacial entre el espacio real y el espacio virtual fotográfico, generando así una sensación de inmersión tridimensional. Esto se logra a través de la combinación de tecnologías de tracking corporal y modelado fotométrico, ajustadas para obtener una proyección del espacio fotográfico que interactúa dependiendo del punto de vista de la mirada del espectador. Logrando así una sincronización entre el espacio real y su percepción vivencial con la percepción del espacio virtual presente en la imagen fotográfica modelada. Hasta ahora se ha desarrollado los primeros ensayos que permitirán más adelante realizar una primera prueba en la sala de exhibición. El proyecto *Ruido Blanco* se inaugura en la sala filial del Museo Nacional de Bellas Artes, ubicada en un Mall de la provincia de Concepción y estará expuesta entre enero y marzo del 2013.

Lo mismo que la fotografía denuncia como cuerpo de obra se transforma además en la herramienta fundamental para levantar este tipo de *evento de arte*. La predilección creciente por la realidad virtual emitida no solo por televisores sino que todo tipo de pantallas, hace ya desde un tiempo tener proféticas visiones de los que nos prepara un futuro muy cercano. La experiencia de reconocer nuestro mundo a *ojos desnudos*, sin mediar ningún tipo de instrumento, ha adquirido un renovado valor al peligrar ese tipo de contemplación pura ya casi extinta. El arte es uno de los principales encargados de

sensibilizar el espíritu humano y su expresión recurre a múltiples y renovados lenguajes para entregar su mensaje. Es así que en el presente proyecto fotográfico la recursividad ocupada y puesta en contradicción pretende denunciar visual, didáctica y portentosamente sobre aquello que está presente e inserto de forma polutiva y corriente.

Hoy la fotografía digital esta en todas partes, su existencia ya no depende necesariamente del soporte de impresión, por lo que ya la fotografía no tiene un lugar u origen fácilmente reconocible. Tal proceso de desmaterialización explica, según Fontcuberta, el cambio de la "significación de fenómenos" por parte de la fotografía análoga por la "significación de conceptos" de la fotografía digital, planteando finalmente... "que la fotografía que nos queda, más que el arte de la luz, devenga el arte de la lucidez." (FONCUBERTA, 2010)

Bibliografía

- BAJAC, Q. 2011. La invención de la fotografía. La imagen revelada. Barcelona: Editado por BLUME.
- FONCUBERTA, J. 2010. La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- FONCUBERTA, J. (ed.) 2003. Estética fotográfica. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- GUBERN, Román. 1996. Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Barcelona: Editorial Anagrama.
- PICAZO, G.; RIBALTA, J. (eds.). 2003. Indiferencia y singularidad. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- SÁEZ, N. 2011. Ejercicios de arte fotográfico, desde una perspectiva arquitectónica: una ecología de la imagen digital. XV Congreso SIGRADI 2011.
- YATES, S. (ed.). 2002. Poéticas del espacio. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

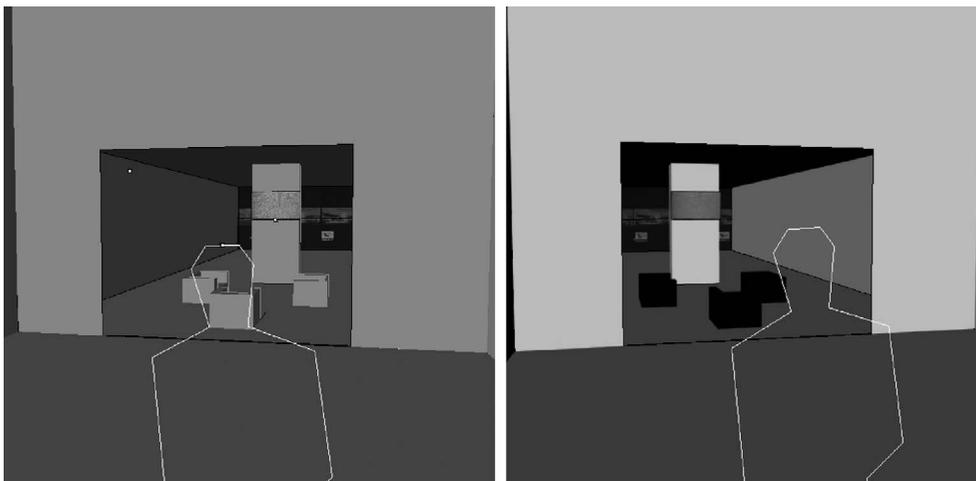


Fig. 5. Modelado digital 3D. Ejemplos de las vistas que tendría el observador al momento de cambiar su posición en el espacio de exhibición. Con la sincronización entre el detector de movimiento (kinect) y la proyección, que muestra una recorrido virtual en tiempo real, se pretende dar simulación de continuidad espacial a la vivencia de ver y recorre visualmente la imagen fotográfica. Imágenes proporcionadas por Braulio Gatica, asistente del autor. Concepción 2012.

Notas

1. De 1846 es uno de los primeros libros ilustrados fotográficamente. Constaba de 24 imágenes obtenidas por calotipia y resaltaba como una aproximación a la comprensión del medio sus cualidades de nitidez, relativa inmediatez y su automatismo, pese a que su procedimiento obtenía imágenes notoriamente inferiores a la precisión de las placas Daguerrianas. (BAJAC, 2011)

2. Hasta nuestros días el diseño de las cámaras fotográficas mantienen el principio de perspectiva central propios de su predecesor la *camarae obscurae*. (FONTCUBERTA (ed), 2003).

3. Obras fotográficas realizadas por el autor dedicado desde el 2007 a la fotografía autoral. Pertenece al Colectivo Concepción Fotográfica, ha expuesto en París-Francia, Barcelona-España, Lausanne-Suecia, Niteroi-Brasil, Montevideo-Uruguay y varias ciudades de Chile. (ver: www.concepcionfotografica.cl)

4. Fotografía cenital de suelos naturales, revalorando la no intervención urbana en aquel sector en donde la naturaleza se vive como un bien colectivo (2007). Fotografía cenital de veredas en mal estado, que denuncian la inercia ciudadana ante el descuido municipal de su propia superficie-ciudad (2009). Fotografía alzada de edificios patrimoniales destruidos por catástrofes naturales (2010) (ver: SÁEZ, N. 2011. Ejercicios de arte fotográfico, desde una perspectiva arquitectónica: una ecología de la imagen digital. XV Congreso SIGRADI 2011.)

5. Es un proceso que ocupa los métodos tradicionales de la geometría descriptiva propios de la representación arquitectónica bidimensional para transformar la forma visual fenomenológica (vista o perspectiva del observador) a la forma visual planimétrica (vista frontal). La fotografía en vista frontal es una construcción abstracta que anula el punto vista fijo propio del encuadre fotográfico a una proyección ortogonal de lo fotografiado. La obra fotográfica por tanto se construyó fusionando digitalmente una serie de tomas secuenciadas geoméricamente para así completar el plano de la imagen a obtener, tal como si fuera un alzado o elevación o un escáner de la realidad fotografiada

6. En dos los casos (2007 y 2009) se imprimió a escala real 1:1. En el último a escala 1:100 (2010). La sumatoria de fotografías permitió aumentar la definición de la imagen digital para su posterior impresión a gran formato.

7. El proyecto fotográfico Ruido Blanco se enmarca en la contingente alerta ciudadana ante las catástrofes naturales emitidas como espectáculo apolítico por las señales de televisión. Como lenguaje sustraído de tal visualidad, la serie profesita un instante en donde se corta la señal emitida por los televisores, aludiendo por sobre todo al despertar de la conciencia real adormecida por tal anestésica y cotidiana conexión virtual.

8. La instalación y diseño digital esta a cargo de Braulio A. Gatica Laurie, Técnico mecánico industrial del Centro Educacional de Alta Tecnología (C.E.A.T) y estudiante de Arquitectura en la Universidad del Bío-bío. Es asistente, desde el 2011, para proyectos de investigación Fondecyt que incluyen diseño paramétrico y gráfica digital.