



.....

Daniel López Z. (2017)
Cucnea



DANIEL LÓPEZ



RECUADROS. Proyectos de fotografía actual



© **UNIVERSIDAD DE CUENCA**
FACULTAD DE ARTES

ING. PABLO VANEGAS PERALTA PHD.
RECTOR

DIS. ESTEBAN TORRES DÍAZ MST.
DECANO

DIS. DANIEL LÓPEZ ZAMORA MST.
RECUADROS, Proyectos de fotografía actual

Derechos de Autor: CUE-003108

ISSN: 978-9978-14-358-2

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
COMISIÓN DE COMUNICACIÓN DE ARTES / CCA
DIS. JUAN PABLO DÁVILA / DIS. SANTIAGO CALLE

IMPRESIÓN
IMPRENTA EDITORIAL DON BOSCO

Tiraje: 300 ejemplares.

CUENCA ECUADOR, 2017.

{Lo visual es algo a que aferrarse}





RECUADROS

Proyectos de fotografía actual

El libro se divide en tres partes: **Hípercontenedores**, que cubre algunos puntos de análisis sobre la fotografía actual referida al *snapshot* y la fotografía social con teléfonos celulares.¹ La segunda parte, **Campos**, que recoge series realizadas de 2009 a 2017 y **Campos expandidos**, que cubre proyectos fotográficos cuyas reflexiones derivan de esta sociedad construida por instantáneas, su inmediatez y la máquina fotográfica ampliada.

1. Hípercontenedores, la primera parte de este libro de autor corresponde a la tesis de maestría «La ilusión de la representación, reconstrucción de la realidad y memoria. La fotografía digital y los hípercontenedores» de la Universidad de Cuenca, Programa de Estudios de Posgrado en Artes, recomendada para su publicación por el tribunal de tesis.

Prólogo

La cultura visual ha sido capaz de inventar la realidad. Las imágenes son determinantes para la comprensión de quienes somos, y el mundo de lo visual, ha creado en nosotros nuevas formas de interpretar la realidad, y nuevos modelos de comportamiento sustentados en las apariencias y en las diferencias visuales que la sociedad ha inventado. En otras palabras, *“vemos mucho más de lo que necesitamos ver, pero nuestro apetito visual nunca está satisfecho.”*¹

Es aquí en donde *Recuadros, proyecto de fotografía actual*, hace su aparición como resultado de un creativo proceso de investigación que explora la realidad y descubre que, gracias a la fotografía y a su desarrollo desde inicios del siglo XX, la sociedad ha encontrado una técnica particular de representación visual al alcance de todos y que ha sido capaz de transformar por completo nuestra percepción ante la imagen.

El uso que damos a la fotografía en la época contemporánea tiene una estrecha relación con el avance y aparición de nuevas tecnologías y los nuevos lenguajes visuales. Estas nuevas tecnologías permiten que el ciudadano promedio de la cultura occidental tenga acceso a un dispositivo capaz de registrar en imágenes su entorno y compartirlo con toda la sociedad, o con gran parte de esta, que se junta en el mundo virtual de las redes sociales en las que el dominio de lo visual y de la imagen, son indiscutibles. *“La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual.”*²

² Dondis, A. Donis, *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Gustavo Gilli, 2003, p. 104.

Así, esta obra reflexiona sobre el rol que cumple la imagen fotográfica actual en relación, por un lado, a sus prácticas de producción y consumo, y por otro, a su dependencia con la inmediatez y el tiempo, es decir, la paradoja de su naturaleza instantánea en contraste con la memoria de nuestra propia existencia convertida en imágenes.

Recuadros es una obra para ver-leer. Las imágenes que aquí se reflejan no son el fin en sí mismas, ni sus técnicas de producción o distribución, sino la capacidad de que, por medio de su existencia, podemos reconocernos a nosotros mismos. *Es posible que los modos de representación cambien con el tiempo o sean desafiados por otros medios de representación.* En resumen: *ver no es creer, sino interpretar. Las imágenes visuales tienen éxito o fracasan en la medida en que podamos interpretarlas satisfactoriamente.*³

REYNEL ALVARADO ALUMA

Director de Cultura Universidad de Cuenca
Docente de Semiótica y Creatividad de la Carrera de Diseño

3 Mirzoeff, Nicholas, Una introducción a la cultura visual, Barcelona, Paidós, 2003, p. 19

4 Mirzoeff, p. 34.

[INDICE]



1/ HIPERCONTEXTEDORES

SNAPSHOT

Recorte de espacios íntimos. 17

CLONACIÓN

La máquina expandida. 21

Almacenaje. 23

DISTRIBUCIÓN

La inmediatez de las sensibilidades. 27

Notificación. 30

2/ CAMPOS

#HOSPITAL

Espacio y abandono. 35

#ARCHIVO SÁBADOS

Salidas con Film. 53

#MALFUNCIÓN

El dato es feedback. 81

#ESCARAMUZA

Devoción y fiesta en San Miguel y Chaullabamba ... 97

2.1 CAMPOS EXPANDIDOS

#LONELY TROOPER

Instagram Album. 125

#VENTA

Mercado visual. 131

#VILLANCICO MIX

Video DSLR. 137

01

Hiperco



ntenedores



«Liberado por la fotografía de la monótona faena de la fiel representación, la pintura podía perseguir una tarea más elevada: La abstracción. En efecto, la idea más persistente en las historias y la crítica de la fotografía es ese pacto mítico concertado entre pintura y fotografía, lo cual las autorizó recíprocamente a proseguir con sus misiones aisladas pero igualmente válidas, mientras se influían entre sí creativamente».

SUSAN SONTAG (1975), SOBRE LA FOTOGRAFÍA

Snapshot

REGORTE DE ESPACIOS ÍNTIMOS

Uno de los primeros intentos comerciales a escala de producción industrial para popularizar la fotografía ocurrió en 1900 con la Brownie de Kodak, cámara que con un bajo precio y gran facilidad de uso, trataba de poner la fotografía de forma masivamente accesible, dejando de lado el tinte místico de alquimia que la fotografía tenía en la época. Este aparato era producto de la intensa masificación y planteamiento de la nueva industria de comienzos del siglo XX para producir aparatos funcionales que cumplieran un ciclo de uso.

La necesidad que cubre la máquina fotográfica es la de producir imágenes, registrar y documentar el entorno, recortar la realidad. La tecnología batalla con servicios que antes eran cubiertos con oficios y técnicas manuales/artesanales o de poco acceso, mientras que, paralelamente, esta tecnología empezaba a amplificar los campos de experimentación para las artes gráficas promoviendo nuevos lenguajes plásticos y nuevos códigos para representarlos.

La sociedad moderna debía adaptarse creando neologismos [palabras que antes no eran usadas para referirse a algo] con la Brownie también se popularizó el término: *snapshot*, que del inglés es el nombre popular para designar una toma o disparo fotográfico —shot— espontáneo y rápido, al que se considera técnicamente imperfecto —amateur— ya que no se preocupa del enfoque o encuadre. Esta instantánea se asocia con eventos cotidianos como fiestas, celebraciones familiares, ritos de paso, etc.; por fin se tenía la libertad de hacer fotografía de lo que uno quisiera sin preocuparse de la rigurosa técnica en química, la inestabilidad de resultados o el costo que implicaba el proceso. Tal vez por eso se le negaba aceptación como un arte culto en esta temprana etapa de su desarrollo, pero desde esos años no se ha dejado de hacer imágenes.



Es muy común que de la foto de eventos² se saquen copias para cada personaje que aparece en ella, a veces incluso para quienes no están, ya que con esta tienen un recuerdo, un registro físico y, en última instancia, memoria. Este hecho de reproductibilidad cerraba el círculo en el concepto del *snapshot*, ya que dada la potenciación técnica e industrial que amplificaba el acceso y uso de los dispositivos, se empezaban a crear memorias privadas, públicas, únicas y compartidas.

El dispositivo fotográfico que se usa en las artes plásticas o en la instantánea familiar, es el mismo que se usa para narrar y registrar visualmente la historia desde los grupos de poder con el nacimiento del fotorreportaje, fotodocumental y los noticieros, pero también las ficciones, como lo que hace Hollywood por ejemplo, y apartada de la imagen pública, nuestra vida cotidiana, personal e íntima. La fotografía y su dispositivo se convierten en un vehículo de la realidad.

Se estaba constantemente construyendo el lenguaje fotográfico, y con él una nueva forma de entender y usar la visualidad. Sin fotografía no hubiese existido el cine, la televisión o la impresión a gran escala con la *offset*, que es en esencia un proceso fotográfico. Mucho del desarrollo técnico y del pensamiento visual no podían surgir sin la concepción en la visualidad de la imagen real congelada y fragmentada de la realidad.

Respecto a la ampliación del dispositivo desde la escotilla del tren y la panorámica pictórica como antecesor del lenguaje fotográfico, en: *El Ojo Interminable* (1997), Jacques Aumont escribe: «El cine: una máquina simbólica de producir punto de vista. Sería deseable aclimatar la intraducible noción inglesa de *vantage point*, que califica los buenos puntos de vista, los puntos de vista eficaces, los que expresan y traducen un dominio de la situación visual. Puntos ventajosos, eso produce el cine a cada instante. Por eso el espectador del filme ha sido condenado a la inmovilidad, como el espectador del panorama o tren. Lo que él habría podido añadir a la representación no habría podido sino menoscabar la



perfección de un espectáculo magistral, magistralmente ventajoso».

Esos puntos ventajosos del cine nacen del lenguaje fotográfico. La decisión de recortar con el visor o pantalla la cámara que antecede a disparar una foto, es un *vantage point* inmóvil, registro que sobrepasa el tiempo y nos deja estáticos frente a la imagen. Un fotógrafo, ante todo, tiene respeto por la construcción de la imagen, el recorte por el visor y el disparo es el principio de toda imagen; la unión máquina-individuo. Y el uso de la toma profana, amateur, instantánea, ayudó a que la fotografía encuentre su propio camino:

«La fotografía pura está definida por no poseer calidad técnica, composición o ideas derivadas de ninguna otra forma de arte».

Extracto del manifiesto del colectivo de fotógrafos-

Group f/64 (1932).

Conceptos de sobreexposición, quemado, viñeteado de lente, congelado, sujeto a contraluz, plano extra largo, profundidad de campo al infinito, disparo en ráfaga o único: como el de la imagen de la playa, son todas ideas, términos y conceptos originados desde el lenguaje fotográfico para hablar de fotografía.⁶

⁵ Casi como un género fotográfico.

⁶ Imposible encontrar un cuadro anterior al siglo XX que haya tenido entre sujeto y fondo una mínima profundidad de campo. La estética del desenfoco selectivo es algo puramente fotográfico para los lenguajes visuales. Hay mucha pintura que habla a través de fotografía como el hiperrealismo.



Clonación

LA MÁQUINA EXPANDIDA

La reproductibilidad es un elemento que hizo que la fotografía se estanque en su proceso de aceptación como lenguaje plástico, el aura del original: «pieza única» no existe en la fotografía. Benjamín (1936), en *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* anota: «Por primera vez en la historia, la reproducción mecánica emancipa la obra de arte de su parasítica dependencia del ritual. A un grado mayor de obra de arte inclusive. Cuando la obra de arte se convierte en obra de arte pensada para la reproducción. Del negativo fotográfico, por ejemplo, uno puede hacer un número infinito de impresiones; preguntar por la impresión auténtica no tiene sentido»⁷.

Hoy las cámaras están por todo lado, las necesidades la sociedad actual requieren un registro, nuestra cultura necesita generar imagen todo el tiempo, en dispositivos móviles, en timbres de puertas, en mecanismos de seguridad urbana, en juguetes; en ninguna de estas hay que preguntar por la captura original, peor aún por el negativo original o archivo original, ya que la reproductibilidad de una imagen digital ha llegado a tal sofisticación que una foto ya no se reproduce de una matriz, una imagen digital que se copia es un clon exacto, donde el ADN son sus píxeles idénticos, es un clon: control + c / control + v. El concepto de *snapshot* se ha desarrollado tanto que incluso limitaciones de espacio de almacenaje, calidad, número de fotos por rollo, etc., hoy son teóricamente infinitas.

⁷ Benjamin, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. 1936. pp. 51, ITACA México DF, 2003.

La fotografía empieza a considerar géneros fotográficos, sea por el uso del aparato, el sujeto, el espacio de circulación de la imagen, etc. de la foto artística 'culta', al fotodocumental o a la publicitaria o el snapshot amateur, todos con un proceso de construcción diferente. Debord aborda esta saturación de la imagen contraponiendo diversos lenguajes y sensibilidades: imágenes de Vietnam, Mayo del 68, Kennedy, el Che, con la fotografía comercial, de publicidad y consumo de estilos de vida. «La especialización de las imágenes en el mundo puede reconocerse, realizada, en el mundo de la imagen autónoma [...]. El espectáculo no es un conjunto de imágenes sino una relación social entre personas mediatizada por las imágenes».⁸

Esta enorme reproducción constante de imágenes y ciertos patrones con los que estas se asocian ha hecho que la educación visual suba en sofisticación cuando en sectores muy amplios de población se puede decir si una foto es fea o bonita, si se utilizó un modelo posando o fue al descuido, si parece postal o de sociales; incluso los sujetos: guapo/feo, ya que se ha mediatizado y homogeneizando ciertas sensibilidades por la foto:

«Presionas el botón, nosotros hacemos el resto».

Eslogan comercial de la cámara Brownie de Kodak.

⁸ Debord, Guy, La sociedad del espectáculo. La société du spectacle, Champ Libre, 1967, traducción de Maldejo para el Archivo Situacionista Hispano (1998). <http://www.sindominio.net/ash/especto.htm> Accedido el 2 de Enero de 2015.



ALMACENAJE

Guattari y Deleuze, en *Rizoma*, introducción a *Mil mesetas* (1997), señalan: «Un agenciamiento es precisamente ese aumento de dimensiones en una multiplicidad que cambia necesariamente de naturaleza a medida que aumenta sus conexiones. En un rizoma no hay puntos o posiciones, como ocurre en una estructura, un árbol, una raíz. En un rizoma solo hay líneas».

Estos esquemas de pensamiento no lineales e interconectados dialogan en la actualidad para reflexionar sobre la fotografía conectada a datos, textos y subtítulos cuando los servicios de almacenaje ordenan con líneas de tiempo, etiquetas, reconocimiento facial, puntos GPS las imágenes se conectan y reconfiguran su narración por los hipervínculos que pueden compararse a estas raíces, o a una *página web*, donde fotografías, textos, posiciones relativas, se conectan, relacionan y posiblemente inciden unas en otras.

El álbum digital para este individuo es un hipercontenedor, no solo se conecta fotografías sino información, en un sentido muy amplio, que están interconectados y reconectándose a cada instante; este tiende a ser un almacenaje más orgánico y caótico por sus significaciones ampliadas de los objetos (textos y fotos) individuales, privados o colectivos y públicos; cómo defino mis objetos personales, privados, colectivos (nuestros) y de otros.

Estas relaciones, más allá de la imagen plana y mimética, se amplían con la manera de vincular textos entre diversos contenidos, ya no solo de la manera clásica del hipertexto texto-video-audio, con espacios de mediación por parte de la imagen con relaciones sociales como la foto de perfil de Facebook, del sushi en Instagram o la *selfie* diaria de Snapchat; y, por otro lado, el control sobre lo público y lo privado construido por el colectivo (grupo social virtual) en comentarios, *likes* o *tags*, o el privado que restringe acceso a redes y controlando lo que se publica.

Foto del clásico: Hay unas publicaciones que yo no hice, mi Facebook tiene virus.



La fotografía con teléfonos móviles es el estado del arte para el *snapshot*. El *multitasking* de estos dispositivos portátiles actuales encaja es esta definición de dispositivos ‘metamediales’, es cámara, álbum, terminal de Internet y nodo de conexión a la red. Esas fotos son metadatos ya que son ‘datos de otros datos’, tan rápido como se las toma, con los textos y subtextos que se les asignen manual o automáticamente, se pueden socializar en una galería virtual a la que otros pueden acceder, bien para mirar la imagen o percatarse de los metadatos de la foto. No solo se habla de espacios virtuales públicos como Flickr o Facebook, también circulan por Whatsapp, mucho más privado, incluso íntimo.

Siguiendo la definición de el *Internet de las cosas*,⁹ según la cual todo objeto cotidiano necesita Internet para funcionar y existir, las cámaras en los celulares conectadas a redes sociales y mensajería parecen ser el ejemplo más directo, cada vez se torna más digital la ampliación de nuestras capacidades físicas y sensoriales, como anotaba McLuhan, encontrando un buen espacio de acción en nuestra memoria, como una extensión digital propia y colectiva, la razón de existir de muchas imágenes hoy es la información extra que contienen frente al hecho visual, una imagen borrosa, pixelada y opaca puede tener un valor inmenso por sus *likes*.

«La vanguardia se convierte en software. Esta afirmación se debe entender de dos maneras. Por un lado, el software codifica y naturaliza las técnicas de la vieja vanguardia. Por el otro, las nuevas técnicas que ofrece el software para trabajar con los media representan la nueva vanguardia de la sociedad de los metamedia».

Lev Manovich (1999), La vanguardia como software.¹⁰

⁹ Concepto acuñado por Kevin Ashton del MIT en 1999.

¹⁰ Metamedia, Manovich, Lev, La vanguardia como software. <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>, revisado al 2 de enero de 2015.



Distribución

LA INMEDIATEZ DE SENSIBILIDADES

Las formas básicas de indexación de información y enlaces surgieron cuando se vio necesario el manejo de grandes bases de datos que requerían hacer saltos constantes mediante búsqueda de textos entre ellas.

Vannevar Bush en 1945 publica el artículo ‘As we may think’, en el que describe el funcionamiento del memex, aparato que estaba basado en microfilm, perillas, poleas y otras tecnologías análogas y mecánicas que permite gestionar una diversa cantidad de contenidos —era la *Wikipedia* de la época—. Los contenidos se guardaban en microfilms y con cada cuadro había una especie de vinculación entre palabras y conceptos, armando conexiones por asociaciones con otros textos para conseguir una ‘navegación’ al contenido desde múltiples entradas. Este es el predecesor de los actuales hipervínculos en la navegación *web*: los *links*, la base de las arquitecturas digitales.

Bush siguió un esquema enciclopedista para sistematizar y almacenar conocimiento, su innovación fue la interface para acceder a este. Algunas décadas después de esta publicación, algunos de los *softwares* y primeros sistemas *web* que surgen en los noventa retoman esas ideas de acceso no lineal: los CD multimedia con enciclopedias virtuales como *Encarta* y buscadores básicos como *Altavista*. Para el 2000 y en adelante, esta visión enciclopedista de almacenaje de información se tornó tan anticuada como la *Enciclopedia Británica* y la tendencia se volcó al almacenaje modificable, editada y construida en colectivo en tiempo real. *Wikipedia* o Twitter son los ejemplos por antonomasia para acceder a contenidos más o menos relevantes y actualizados, sobre todo en temas de cultura popular y tecnología. En el caso de los buscadores más primitivos, lo hacían mediante la cuenta de palabras para devolver resultados relevantes a sistemas de búsqueda basados en inteligencia artificial que se automejora como Google.



Ideas actuales plantean que ya ni siquiera lo que pasó hace un año o semanas es relevante, ya que si registramos en tiempo real lo cotidiano desde diferentes ángulos y con muchos individuos al mismo tiempo, la historia se está guardando por sí misma, y el registro no oficial tiende a volverse verdad. Las Torres Gemelas, el terremoto en Chile o el fallecimiento de una estrella popular, no hay mejor enciclopedia actualmente que la construida por redes vivas.

«Si en el siglo XIX en declive y los comienzos del XX han visto la llegada del vehículo automóvil, vehículo dinámico, ferroviario, aéreo, verdaderamente parece que el final del siglo anuncia una última mutación, con la próxima llegada del vehículo audiovisual, vehículo estático, sustituto de desplazamientos físicos y prolongación de la inercia domiciliaria que verá, al final, el triunfo del sedentarismo, esta vez un sedentarismo definitivo».

Paul Virilio (1986). "

La inmediatez para obtener imágenes hoy es al unísono complementada con las redes sociales que exigen creación de contenidos nuevos de manera constante, la foto que no se ve publicada no existe. Las redes sociales son plataformas que viven para organizar contenidos, si se deja de producir cosas para comentar, dar 'me gusta' o registrar historias, estas redes dejan de funcionar. La expansión de los desplazamientos físicos está en estos *media*, cámaras expandidas e hipercontenedores, la interacción social virtual basada en compartir experiencias y sensibilidades a través de la imagen.

En películas de ciencia ficción de corte *cyberpunk* como *A Ghost in the Shell* o *The Matrix* se aborda desde diferentes perspectivas situaciones donde los individuos son inmovilizados por cables que les salen de sus cuellos para conectarlos a otra realidad y entornos, acortando distancias, tiempo, lenguaje, e incluso en etapas más *scifi*, obviar el cuerpo y solo existir en la red como procesos avanzados de integración *software y hardware*. Hoy estamos utilizando diariamente los primeros intentos sólidos de integración cuerpo y máquina, los relojes que miden signos vitales, cascos neuronales para controlar el puntero del ordenador, google glass, teléfonos móviles, y común a todos ellos: una cámara y su interconexión invisible por redes Wi-Fi o de telefonía celular.

NOTIFICACIÓN

Para sistematizar la gran cantidad de información que se genera, las redes sociales se tomaron dos caracteres para generar vínculos entre imágenes. Estos son el # y la @, el primero para etiquetar ideas o conceptos y el segundo para etiquetar individuos representados por avatares.

Una manera de sistematizar etiquetas cuando se trabaja con gran cantidad de información es la generación de *nubes de etiquetas*: en donde las palabras más usadas automáticamente crecen y las menos usadas se mantienen pequeñas, informando al usuario cuáles son los temas que más se tratan en un blog, por ejemplo, o cuáles son los temas o coincidencias recurrentes en un álbum fotográfico.

Pero la característica de las etiquetas muchas veces no es categorizar en temas generales el contenido, es más bien extraer *detalles significativos* del contenido por niveles, algunos de entrada manual como nombres, estados de ánimo, y otros anotados automáticamente como fecha, posición GPS relación en líneas de tiempo o reconocimiento facial, convirtiendo a cualquier imagen digital en fotografías ampliadas tanto por el *software*, la Internet y la misma cámara.

Los hipercontenedores trabajan con imágenes expandidas, lo que producen y almacenan es clonable y susceptible del 'remix', con su ejemplo más claro la viralización de un meme y la muerte de la autoría. La capacidad de almacenaje de estos es inmensa y tiende a ser infinita, cifras oficiales de YouTube para enero de 2015 señalan que se suben 100 horas de video cada minuto.¹² Estos espacios son habitados y compartidos desde múltiples lugares al mismo tiempo, su distribución es inmediata, accesible y social, los hipercontenedores son cámaras, álbumes y memoria simultánea donde las imágenes y los textos se han llegado a complementar tanto que muchas veces la calidad visual, comunicacional y estética de estas fotos no interesan más, paradójicamente, por lo mismo que le dio razón de existir desde un principio: construir una realidad más precisa.

¹² Estadísticas oficiales de YouTube: <https://www.youtube.com/yt/press/statistics.html> accedido el 2 de enero de 2015.





[02]



C a m p o s



Hospital

ESPACIO Y ABANDONO

La serie fotográfica **Hospital**, fue realizada en 2009 durante una visita de campo con la clase de fotografía, el trabajo consistía en desarrollar un ensayo fotográfico a partir de la documentación del espacio sin tocar nada. Cada fotógrafo debía adoptar un diálogo silencioso con el espacio y la cámara.¹³ La característica espectral y pesada de cada espacio fue reiterativa en cada ensayo que se presentó.

Hoy los predios del antiguo hospital están siendo negociados para una futura reconstrucción. Estas imágenes son registro del espacio y abandono de la transición del hospital público a la anulación del imaginario colectivo.

En esta serie se usó una cámara Nikon D-60, lentes Nikon AF 50mm y Nikon 18mm-55mm.

13 En virtud del espíritu de la serie se han obviado pies de foto individual y se usa un general.

Se usó una Nikon D-60 con lente prime 50mm y un 18mm-55mm, el día lunes 22 de junio del 2009.

















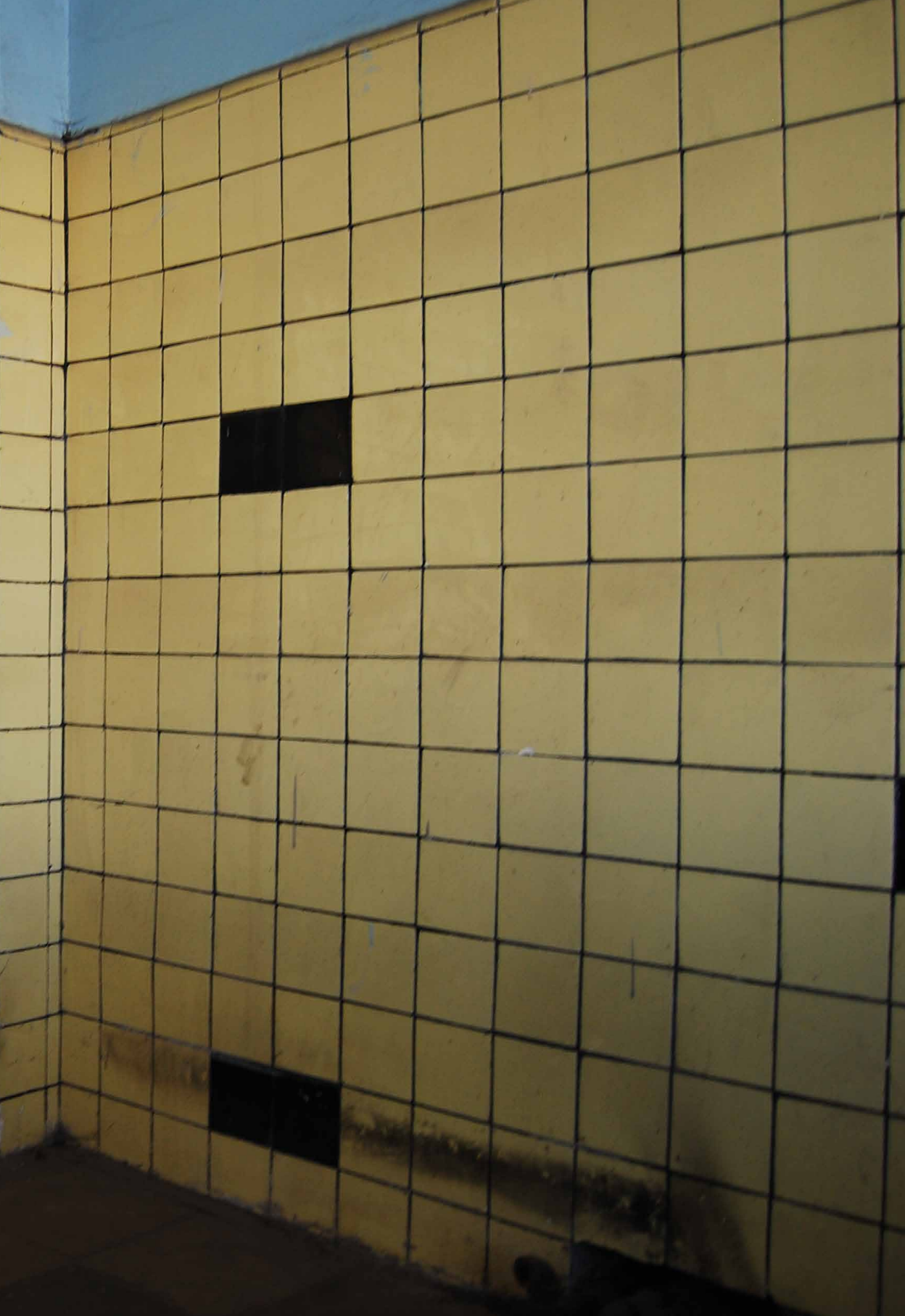


















Archivo de Sábados I

SALIDAS CON FILM

«Lo artificial es determinista y reversible. Lo natural contiene elementos esenciales de azar e irreversibilidad. Esto llama a una nueva visión de la materia en la que ésta ya no sea pasiva como la descrita en el mundo del concepto mecánico, sino asociada a actividad espontánea. Este cambio es tan profundo que creo que podemos hablar con justicia de un nuevo diálogo del hombre con la naturaleza».

Ilya Prigogine (1972 - 1982),
¿Tán solo una ilusión?
Una exploración del caos al orden.

El archivo está siempre en proceso. La premisa es reunir las fotografías a film que hayan sido capturadas en sábados, el hilo conductor se vuelve una coincidencia temporal arbitraria y luego la selección conecta coincidencias en sujetos y situaciones con acabados particulares por el proceso análogo / digital para el archivo de las imágenes.

En esta serie se utilizan dos cámaras, una Nikon F (1972) y Nikon F3 (1982) con lentes Vivitar 28mm, Nikkor AF 24mm, Zeiss Milvus 50mm. La película a blanco y negro es Illford XP2 ASA 400, para color Fuji Proplus ASA 200, Lomography 35mm Redscale XR ASA 50-200.

La cámara de fotos de rollo casi en desuso inclusive cuando es utilizada con la soltura y expresividad de una instantánea casual de celular requiere (*casi exige*), un proceso y momento de reflexión e interacción con las perillas y números. El mismo paradigma tecnológico sobre el cual se construían y diseñaban las cámaras requerían un momento de operar / ver y disparar. Y sobre todo algo ya casi olvidado; esperar.

La línea entre disparo y visionar ya no existe mientras que en el film era pausa obligada. Ese elemento de tomar distancia entre el disparo y tener la imagen de vuelta *-revelada-*, sumado a otros elementos como la limitación de capturas, capacidad de tomar imágenes en malas situaciones de luz, costos de equipos y revelado, hacían que la fotografía no sea como lanzar *selfies* a cada rato. Esa construcción personal - colectiva con la imagen era más curada, del lente al film, a la personalización de ampliaciones, acabados y álbumes.

* Para archivo digital el film fue escaneado en TIFF @ 300 dpi, 1870 x 1279.



Nikon F3, 50mm, ASA 200.
Challuabamba.









(i) Nikon F3, 28mm, ASA 400.
Cuenca.

(d) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Cuenca.





(i) Nikon F, 28mm, ASA 400.
Cuenca.

(d) Nikon F, 28mm, ASA 400.
Guayaquil.





CON'E
GALERIA DE ARTE

killa

PA
V





(i) Nikon F3, 24mm, ASA 200.
Cuenca.

(d) Nikon F3, 24mm, ASA 200.
Cuenca.





(i) Nikon F3, 50mm, ASA 400.
Challuabamba.

(c) Nikon F3, 50mm, ASA 200.
Challuabamba.

(d) Nikon F3, 50mm, ASA 400.
Challuabamba.





(i) Nikon F3, 24mm, ASA 200.
Cuenca.

(d) Nikon F3, 28mm, ASA 400.
Cuenca.









(i) Nikon F3, 50mm, ASA 400.
Cuenca.

(d) Nikon F3, 50mm, ASA 50.
Cuenca.





(j) Nikon F3, 50mm, ASA 200,
Cuenca.



(c) Nikon F3, 50mm, ASA 400
Cuenca.

(d) Nikon F3, 50mm, ASA 200
Cuenca.





(i) Nikon F3, 50mm, ASA 50.
Cuenca.

(d) Nikon F3, 50mm, ASA 50.
Cuenca.



Nikon F3, 50mm, ASA 400.
Cuenca.



Malfunción

EL DATO ES FEEDBACK

«Volamos a la imagen: caracterizada de esta manera, la máquina numérica (desde la escritura de modelos y de algoritmos a las imágenes computarizadas) no se contentará con continuar con otros medios el proceso técnico de hacer imágenes (*imagerie*) comenzando con las primeras *máquinas de visión* (máquinas de dibujar del Renacimiento, aparato fotográfico, más tarde cámara de cine y video) que proceden todos ellos del orden óptico analógico (cosa que no excluye diferencias profundas que convendría examinar más minuciosamente); porque ahora la visibilidad ha mudado de régimen cualitativamente, ha cambiado el modo de producción (como el de almacenamiento, de intercambio y de uso social): aquí más que una ‘toma de vistas’, lo visual —la imagen terminal— constituye el perfeccionamiento de una ‘toma de lo real’ que ha comenzado no en el objeto [...] sino dentro de la escritura formal de un ‘objeto de pensamiento’ que los interfaces visualizar, pantallizar y manipular en la pantalla; los mecanismos de la proyección espectacular se subordinan a operaciones ampliamente controladas y controlables».

Alain Renaud (1989).

En el filme *Matrix* un gato negro duplicado cruza una puerta, este *deja vu* es un *glitch*, un error en la matrix, y dejan claro que “sucede cuando cambian algo”. El anglicismo *glitch* bien puede ser entendido como error, falla, o corrupción del flujo normal de un proceso o sistema, su frecuencia es temporal, aleatoria o provocada. Este concepto está muy relacionado con el *hacking* y *bending*, ya que estos operan con modificaciones para alterar los usos establecidos de las cosas y este proceso de modificación forzada deja errores en el camino.

Los efectos que pueden tener estas intervenciones en la materialidad y canales (*mediums*) de la tecnología han estado presentes desde sus inicios como un recurso plástico entre arte y tecnología. Nam June Paik con sus

ejercicios de colocar magnetos cerca de televisores para distorsionar sus imágenes puede ser visto como un *hack* al televisor para conseguir *glitches*. Hoy estas prácticas son implementadas en música, juegos de video, arte plástico y productos de consumo masivo como videoclips y publicidad, que paralelamente a nuestros tiempos en HD ha proliferado con igual intensidad la búsqueda originada del error recodificando nuestra cotidianidad construida por lo digital.

Para la serie **Malfunción** se ha trabajado en torno a las ideas del *databending* con jpg provenientes de fotografías digitales.¹⁴ El *glitch* en los medios digitales esta originado desde su materialidad: el código. Un jpg es un archivo que contiene una imagen codificada por texto, también llamado mapa de bits, ya que tiene una serie de instrucciones para ubicar píxeles en un espacio virtual dado, datos como color, similaridad, agrupación y coordenadas. El *bending* a este archivo consiste en destruir las reglas del mapa.

El flujo de trabajo consistió en tomar el archivo de la fotografía, abrirlo en un procesador de textos y, manualmente, utilizando procesos aleatorios o periódicos, alterar los datos textuales que conforman el mapa —original— de la fotografía para conseguir *glitches*, suciedad digital y errores en la interpretación de la imagen cuando se la abra en un *software* que visualiza o edita imágenes.

Los archivos sin intervenir provenientes de la cámara eran JPG de 4,928 x 3,264.

«En la medida que el punk fue una reacción a la música hyper comercial y pulida del rock en su tiempo, el glitch art es también una reacción contra el hiperrealismo que muestran los medios contemporáneos».

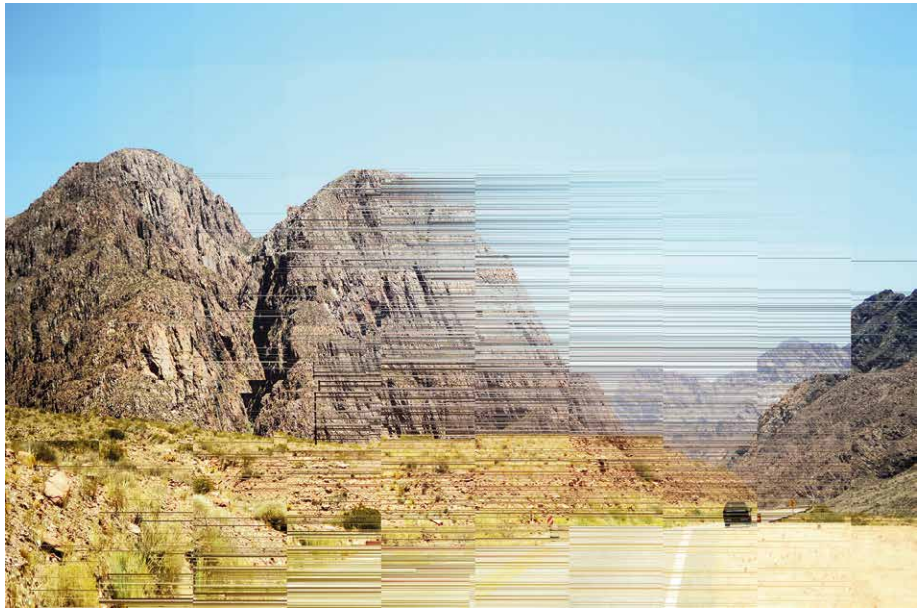
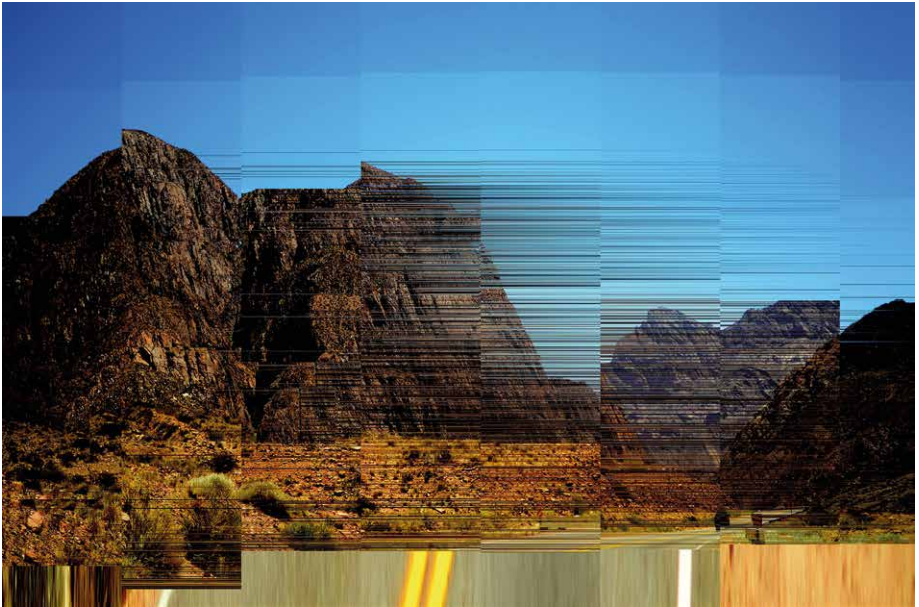
Phillip Stearns (2012).

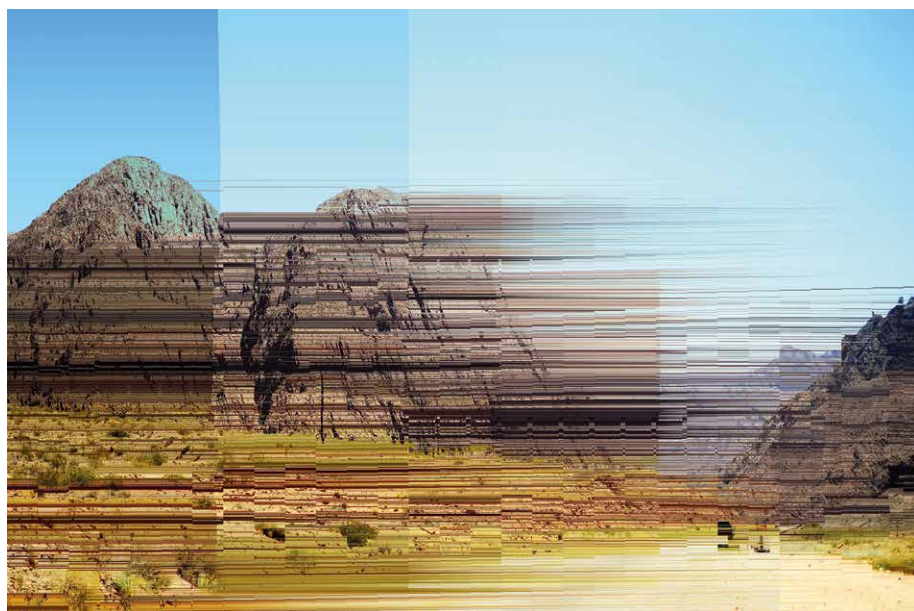
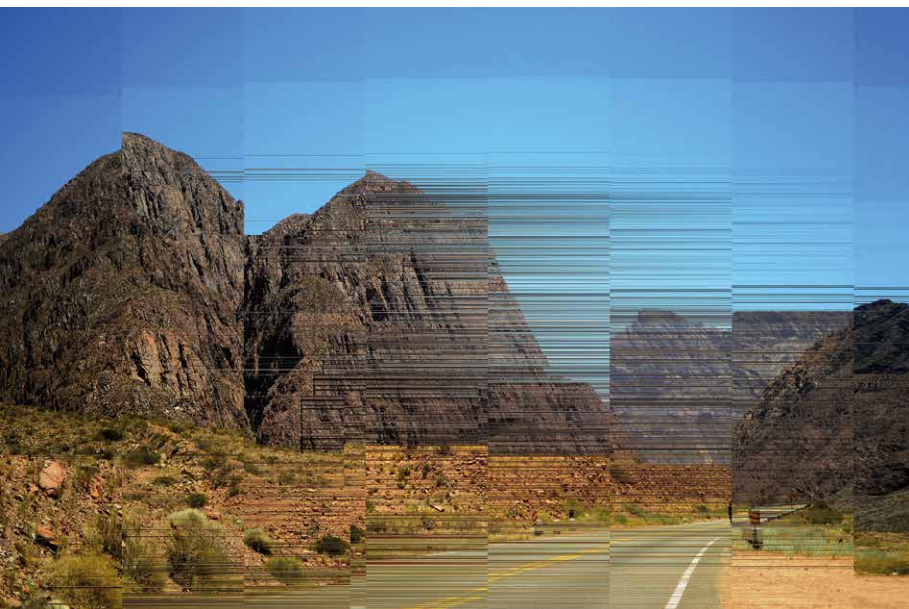
«El archivo 'DSC_14587.JPG' esta corrupto, ¿desea abrirlo de todas maneras?».

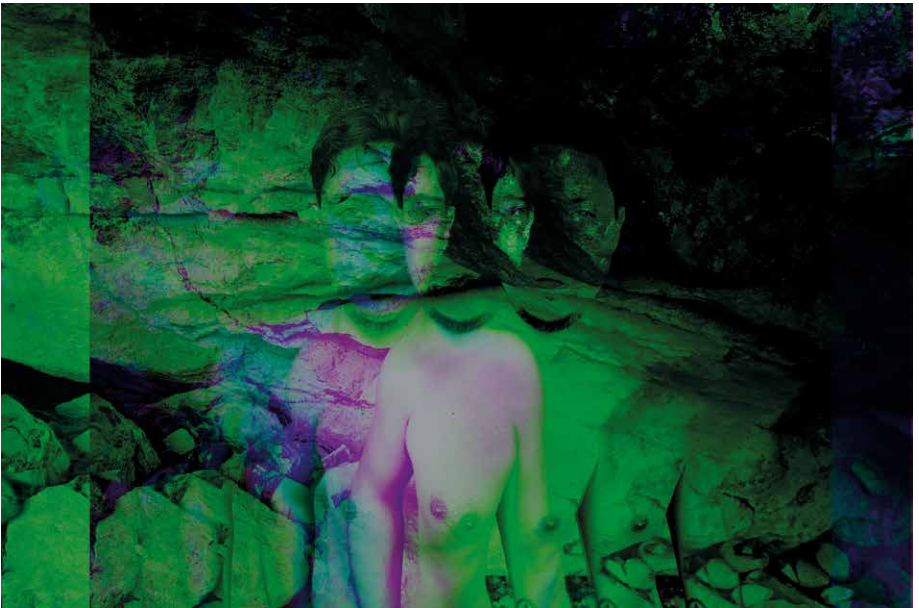
¹⁴ Para este proyecto se usó: iphone 4, 5 y una Nikon D7000.
Software: textedit.app y glitché.app.



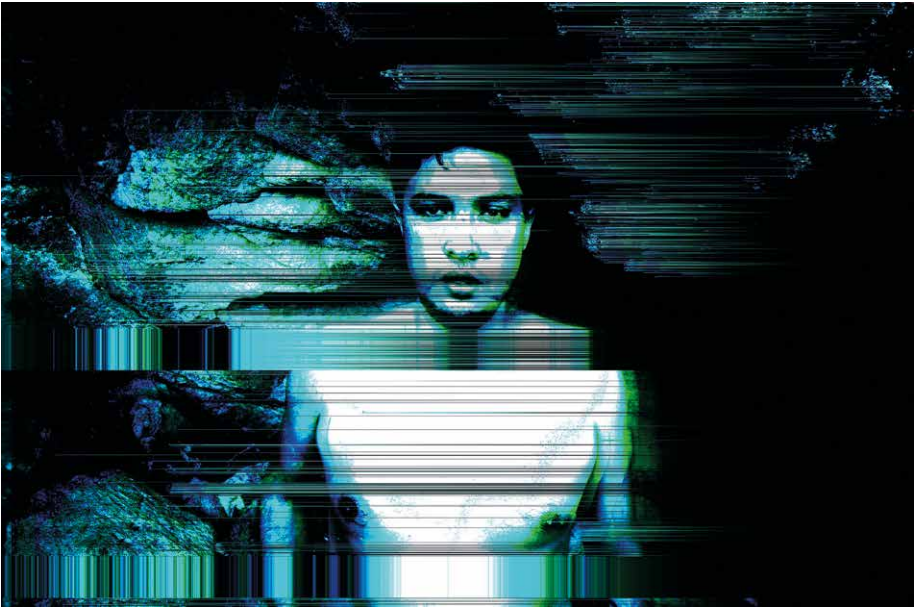


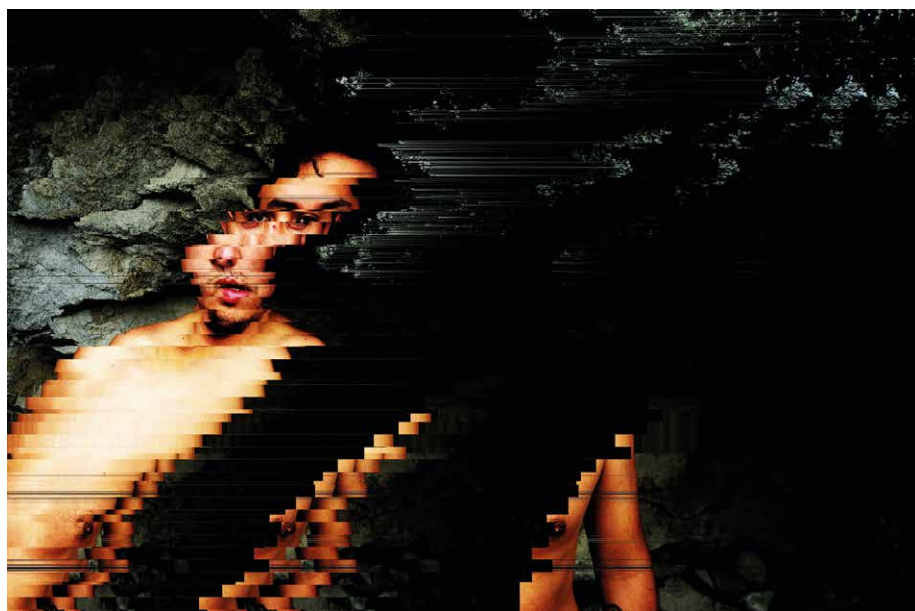
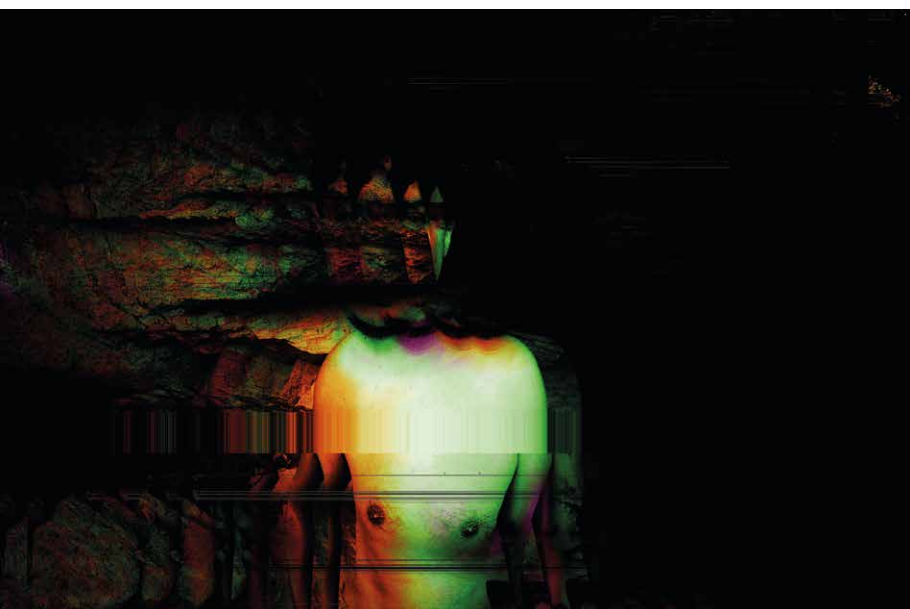




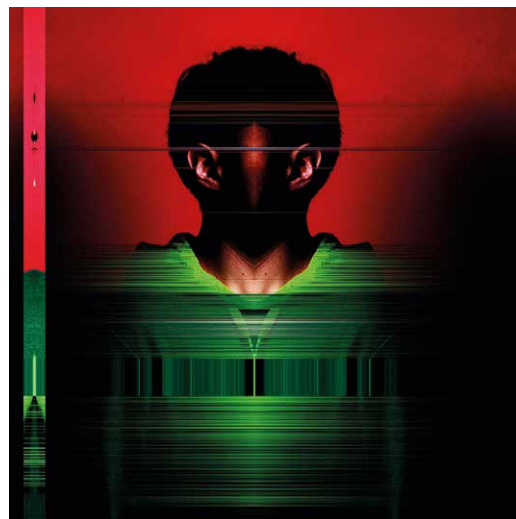
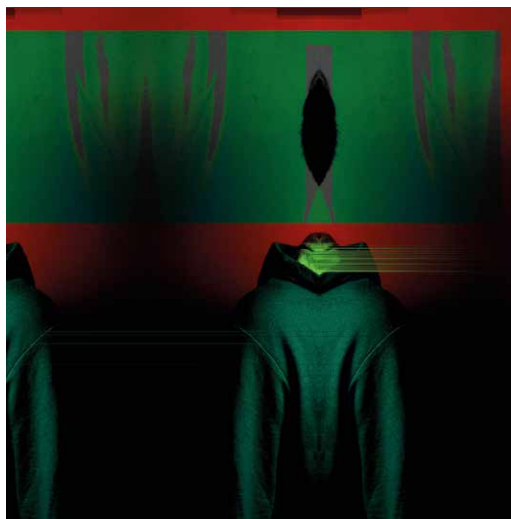








IMG_0690.jpg, IMG_0687., IMG_0679.jpg, IMG_0677.jpg.,
capturadas en 05 - 02 - 2013, interpretadas en 07- 05- 2014.











Escaramuza

DEVOCIÓN Y FIESTA EN SAN MIGUEL Y CHALLUABAMBA.

“La fotografía, como condensación de la visualidad empírica, no sólo participa poderosamente en la transmisión de esa experiencia sino que también se incrusta en los sucesos y contribuye a fraguar nuestro efecto de realidad. Hoy no solo se produce una adherencia de lo real en la imagen fotográfica; también hay una adherencia de la fotografía al acontecimiento, la foto contribuye a forjar el acontecimiento.”

Joan Fontcuberta (2011).

La división física entre San Miguel y Challuabamba es mínima, pero en división territorial es obligada a estar lejos. Las fiestas patronales distan un par de semanas una de otra. Inicia San Miguel con pregón el jueves, fiesta el viernes, y sábado temprano inician con misa en presencia de una imagen de San Miguel que luego se ubica en una posición privilegiada para unas tandas de escaramuza, se descansa y fuerte baile en la noche, el cronograma se repite idéntico el domingo. Y a su vez el libreto se repite para la festividad de Chaullabamba a semana corrida, pero la imagen que está presente en misa y escaramuza, es el Señor de Nulti.

Este trabajo se realizó exclusivamente con una lente Vivitar 28mm AF, bien en una Nikon F, o F3, con película a blanco y negro y color; herramientas clásicas del fotoreportaje y fotodocumental.

Escaramuza también explora la periferia urbano - rural en Cuenca, los símbolos patrios, las migraciones, la religión y la fiesta, donde las divisiones territoriales y límites en papel se desvirtúan por un sentido comunitario y de pertenencia





Nikon F3, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.





(i) Nikon F, 28mm, ASA 400.
Challuabamba.

(d) Nikon F, 28mm, ASA 400.
Challuabamba.





(i) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.



(c) Nikon F, 28mm, ASA 400.
Challuabamba.

(d) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.





(i) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.

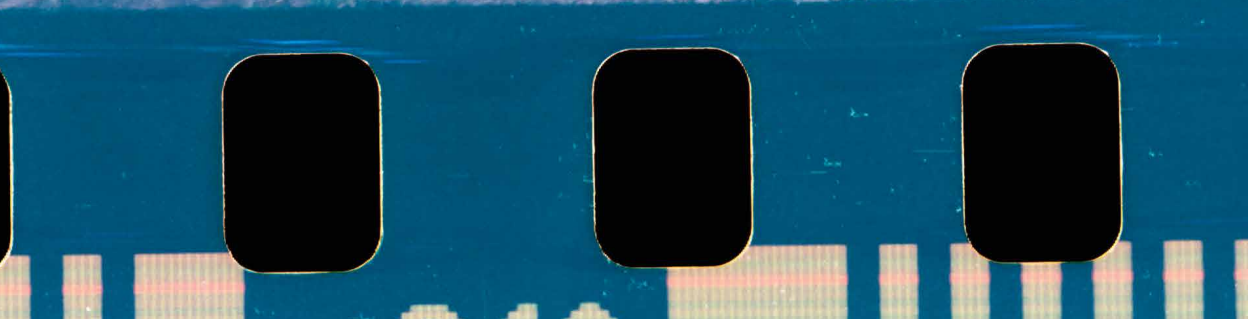
(d) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.



(i) Nikon F, 28mm, ASA 400.
Challuabamba.

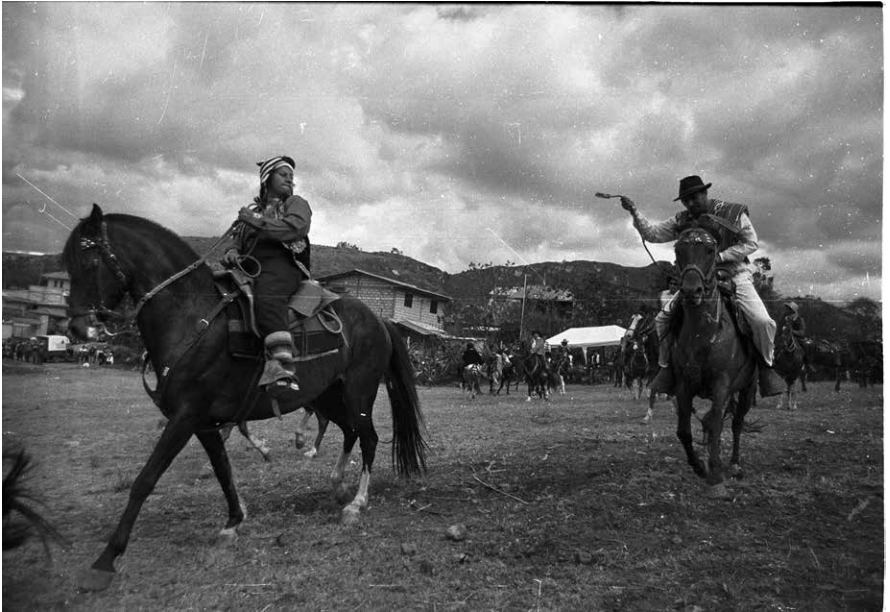
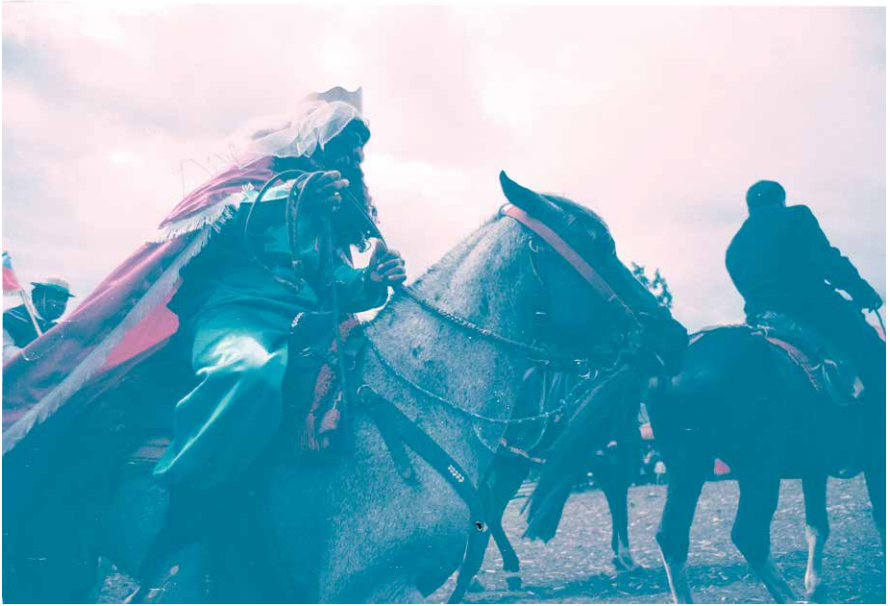
(d) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.







25



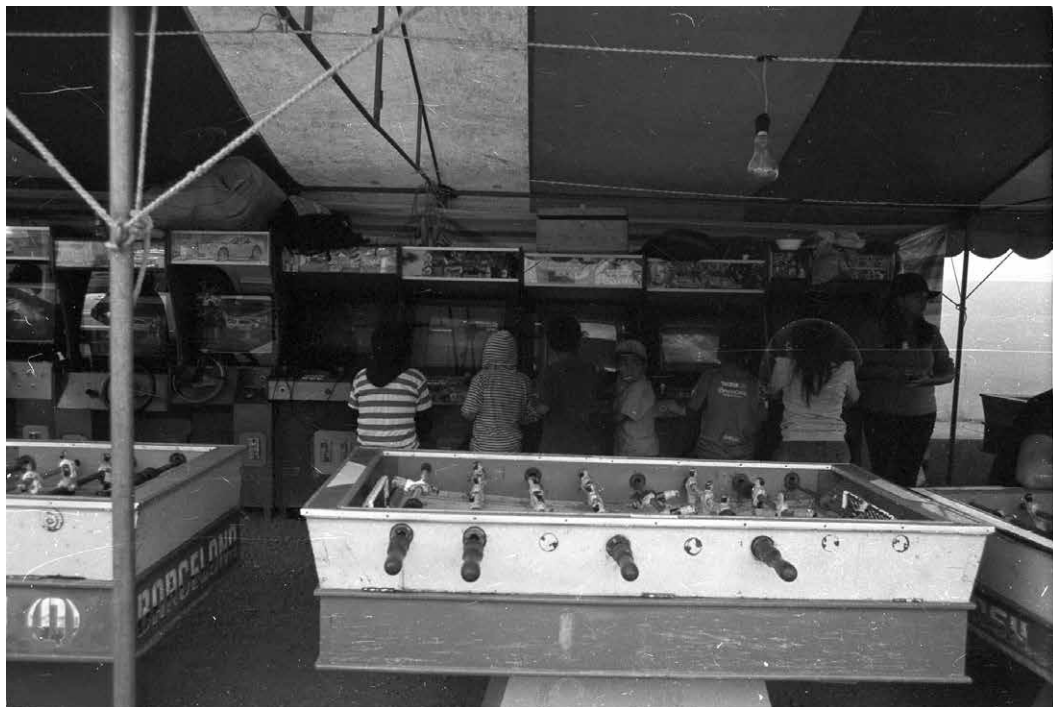
(a.) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.

(ab.) Nikon F, 28mm, ASA 400.
San Miguel



(a.) Nikon F, 28mm, ASA 400.
San Miguel

(ab.) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.





(j) Nikon F, 28mm, ASA 400.
Challuabamba

(d) Nikon F, 28mm, ASA 400.
San Miguel





(i) Nikon F, 28mm, ASA 400.
Challuabamba.

(d) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.





(i) Nikon F, 28mm, ASA 400.
Challuabamba.

(d) Nikon F, 28mm, ASA 200.
Challuabamba.





Nikon F, 28mm, ASA 400.
Challuabamba.



Nikon F, 28mm, ASA 400.
San Miguel



A black and white photograph of a calla lily flower, showing its large, smooth, trumpet-shaped petals and the central spadix. The lighting is dramatic, highlighting the texture of the petals against a dark background. The text "[2.1]" is overlaid in a white serif font, enclosed in yellow brackets.

[2.1]

campos ex

A black and white photograph of several calla lilies. The flowers are in various stages of bloom, with some fully open and others as buds. The lighting is dramatic, highlighting the smooth, curved petals and the intricate vein patterns on the large, heart-shaped leaves. The background is a solid, deep black, which makes the light-colored flowers stand out. Overlaid on the lower half of the image is the word "kpancidos" in a bold, yellow, serif font. The text is positioned horizontally and is partially obscured by the stems and leaves of the flowers.

kpancidos



Lonely Trooper¹⁵

INSTAGRAM EL ÁLBUM

Lonely trooper es uno de los tantos clones que aterrizó en este planeta, no recibió la orden 66 y quedó a la deriva y a su suerte; como tantos otros, no entiende cómo interactuar con objetos para nosotros cotidianos.

Para este proyecto fotográfico se trabajó con una cámara nikon D7000, lente 35 mm; fue editado y posproducido directamente en un iPad y las imágenes cargadas a Instagram (en épocas del formato cuadrado, la carencia de opción para editar publicaciones y el algoritmo de popularidad). Esto también se desprende de la necesidad de socializar esta historia con otros seres, como el Hombre Normal (@hombrenormal) uno de los tantos esposos de Barbie que viaja por el mundo o Godzilla (@godzilla.toy) una bestia prehistórica desde Japón, entre otros tantos que habitan esta red social construida con dispositivos móviles.

Este trabajo usa montajes para teatralizar cada toma, el fuera de campo usado de manera lúdica con recortes forzados y perspectivas exageradas consigue el tono de fragmento imposible. Nunca está por demás recordar que la fotografía es ante todo ficción.

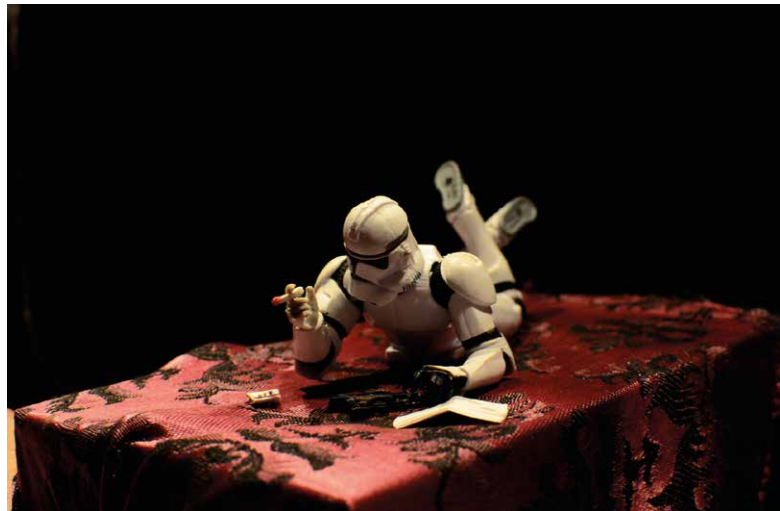
Instagram: @lonelytrooper

15 El proyecto fotográfico se amplió con el lanzamiento de una línea de objetos Lonely Trooper, trabajada en conjunto con Carlos Saldaña y Cerámica Alfarero.

Para las fotografías se utilizó una Nikon D7000 Lente 50mm y 35mm en formato cuadrado para instagram.







(a) Registro en el set de producción, archivo del autor, 2012.

(ab) Fotografía final cargada en instagram, @lonelytroper, 2012.





Foto anónima,
Venta de esqueleto humano con
fines educativos, 2014.

Venta¹

MERCADO VISUAL

«Para Rodín el concepto de —vaciado auténtico— parece haber sido tan insignificante como el de —copia auténtica— para muchos fotógrafos (...). Rodín dejó muchos de sus yesos sin realizar en un material imperecedero, como el bronce o el mármol. Al igual que ocurría con Cartier - Bresson, que nunca revelaba sus propias fotografías».

Brian Wallis (1984).

El proyecto **venta** es una recopilación de fotos obtenidas en páginas para negocio o intercambio de artículos, exclusivamente por grupos de Facebook con *target* en Cuenca, tanto en grupos y comunidades abiertas, cerradas y con moderación. El registro con dispositivos móviles del entorno y artículo privado que se debe convertir en una transacción comercial atraviesa un diálogo fantasía/necesidad para la construcción de la imagen pensada para un comprador. La de un objeto de deseo pensado para un 'otro' desconocido de la red social, en el que cualquier intención de sujeto fotográfico tiene un valor comercial asignado por su autor.

El carácter efímero de estas imágenes, que por miles nacen y mueren en la red, se potencia por la inmediatez de registro y el acceso de información: es tan simple como tomar la foto con el celular, publicarla desde el mismo dispositivo, comentar y cerrar el negocio. Esta construcción de imagen descuida a veces el campo y la foto viene cargada de otra información, con estas imágenes se sabe más de su casa, de sus gustos, su mismo reflejo en espejos o pantallas.

Estos detalles que quedan aparentemente ocultos por el *focus* de lo que vende, complementan la imagen: podemos también encontrar patrones en los encuadres posibles y frecuentes para vender algo específico: mascotas, autos, cocinas, camas o celulares. La imagen en estas fotos está atravesada por un imaginario colectivo que codifica y decodifica estos signos particulares para crear empatía y persuasión.

Este proyecto curatorial de sujeto y campo se puede visitar en:
www.venta.denial.cc.





(i) Foto anónima,
Venta de automóvil, 2014.



(c) Foto anónima,
Venta de celular, 2014.

(d) Foto anónima,
Venta de ropa para mascotas, 2014.





(j) Foto anónima,
Venta de automóvil, 2014.



(c) Foto anónima,
Venta de celular, 2014.

(d) Foto anónima,
Venta de mascotas, 2014.



Registro en el set de grabación del video "Los peces en el río", archivo del autor, 2011.

Villancico MIX¹⁶

VIDEO DSLR

Las cámaras DSLR trasladaron el diseño y mecánica de la cámara reflex de rolo a la época digital. La estética que produce este tipo de cámara está dada por el control de la luz y la óptica que se puede adaptar, lo que resulta en una fuerte profundidad de campo, variaciones de tiempo de obturación precisas y amplias, etc. La imagen fotográfica fue expandida al usarse dicha cámara para capturar imágenes en movimiento, popularizando visualidades que por años estuvieron reservadas exclusivamente para cine y equipos de producción privados, particularmente por su costo.

La 'máquina fotográfica' que produce video de alta calidad fue la premisa técnica de la serie **Villancico MIX**. Este trabajo se compone de tres interpretaciones libres de villancicos populares: 'Claveles y rosas', 'Los peces en el río' y 'Bienvenido seas', operando con sus textos. Los videos duran alrededor de un minuto cada uno y sus audios son prácticas sonoras de las versiones grabadas en audio más antiguas que se pudieron encontrar del villancico correspondiente con acabados digitales para modificar el tiempo, su modulación y recortes para nuevos ensamblajes.

En Vimeo se puede visitar 'Adorad' (Claveles y Rosas) en el siguiente link: <https://vimeo.com/33863740>

Estos videos también pueden verse animando las hojas de esta esquina, llevando el video a fragmentarse en fotos por página para reconstruir la animación en la que uno controla físicamente el tiempo registrado.

¹⁶ Serie de diciembre de 2011 distribuida en 8 DVD numerados y firmados.



(a.) Captura del video "Adorad (claveles y rosas)", video de la serie Villancico mix.

(ab.) Captura del video "Bienvenido seas", video de la serie Villancico mix.



(a.) Captura del video “Bienvenido seas”, video de la serie Villancico mix.

(ab.) Captura del video “Los peces en el río”, video de la serie Villancico mix.





BIBLIOGRAFÍA

AMOUNT, Jacques, El ojo interminable - Cine y pintura, Ediciones Páidos Ibérica, Barcelona, primera edición, 1997.

BAUDRILLARD, Jean, The Mirror of Production, traducción de Mark Poster, New York: Telos Press, Estados Unidos, 1975.

BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. 1936, ITACA, México DF, 2003.

BENJAMIN, Walter. "<http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm>." The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. 1936. Traducido al inglés por Andy Blunden 1998. Revisado en 27 diciembre de 2008.

BREA, José Luis, El inconsciente óptico y el segundo obturador. La fotografía en la era de su computerización. Publicación digital, <http://aleph-arts.org/pens/ics.html> revisado en marzo 2010.

DELEUZE & GUATTARI, Mil Mesetas Capitalismo y esquizofrenia, Pre-Textos, Valencia, España, Quinta Edición 2002.

MANOVICH, Lev, La vanguardia como software. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>, revisado al 28 de marzo de 2009.

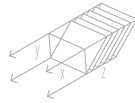
PRIGOGINE, Ilya, ¿Tán solo una ilusión? Una exploración del caos al orden, Metatemas 3. Barcelona, 1993.

SONTAG, Susan, Sobre la fotografía, Alfaguara, México, 2006.

VIRILIO, Paul, El último vehículo, publicado en : Video culturas de fin de siglo, Liguori Editore, Madrid, 1989.

WALLIS, Brian, Arte después de la modernidad, nuevos planteamientos en torno a la representación, Ediciones Akal, Madrid, 2001.





objetos singulares

 FACULTAD
DE ARTES/
UNIVERSIDAD DE CUENCA

 UNIVERSIDAD DE CUENCA
desde 1867

ISBN: 978-9978-14-358-2



9 789978 143582