

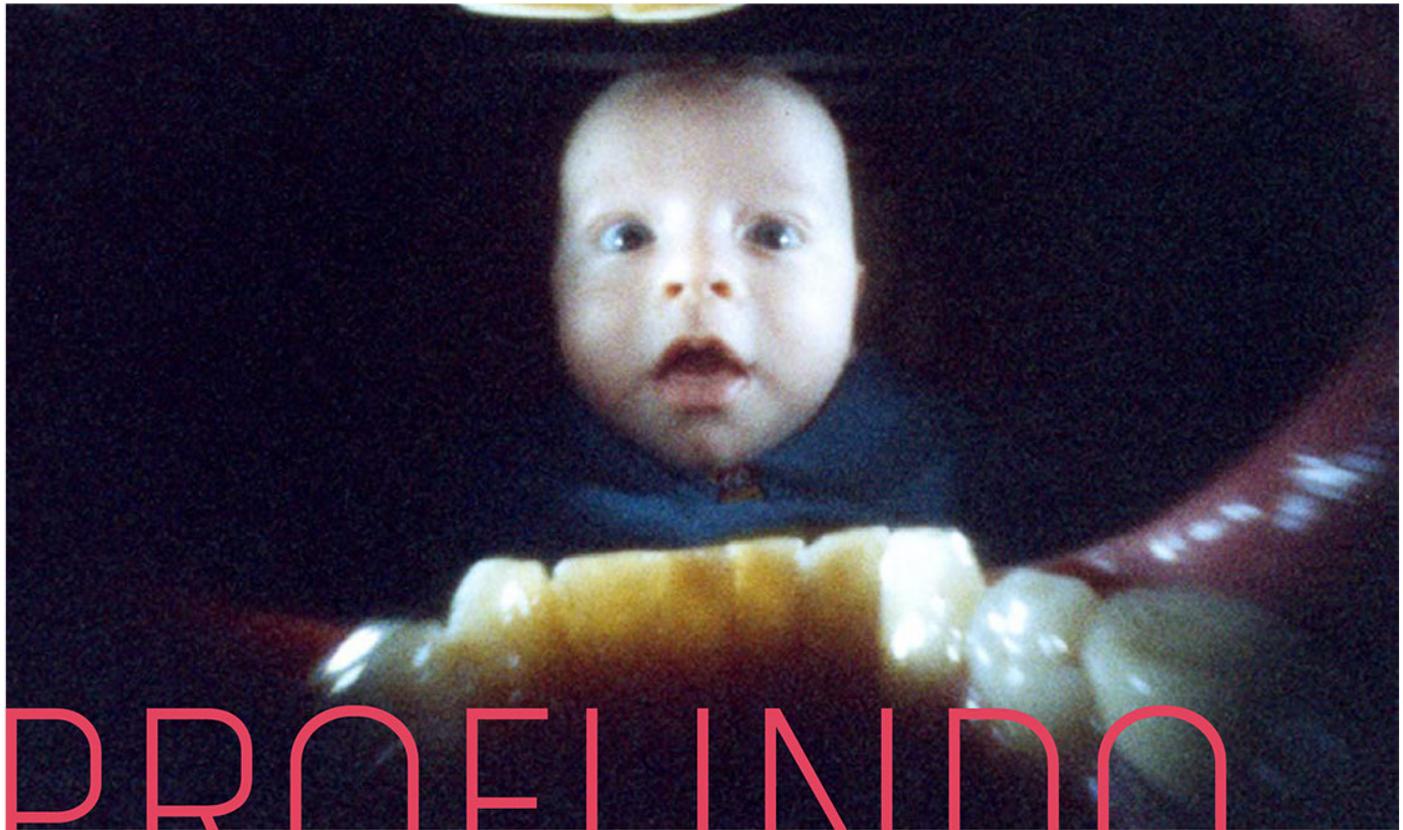
IMAGO



**BELLAS ARTES**  
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE

REVISTA DE LA FACULTAD DE ARTES VISUALES Y APLICADAS  
ISSN 1909-5872 /// NO. 5 /// AGOSTO DE 2016

# EL SUEÑO



## PROFUNDO DE LA FOTOGRAFÍA<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 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 impartí 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.

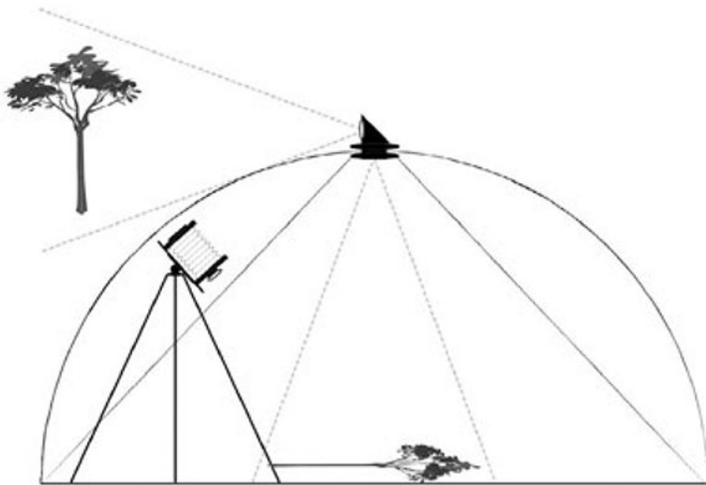
De esta forma, las cámaras con lentes simples o las cámaras oscuras de estenopo quedaron relegadas a algunos artistas que exploraban nuevas posibilidades estéticas con ellas y a medida que ha ido pasando el tiempo cada vez más artistas han ido explorando las posibilidades estéticas y plásticas de esta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

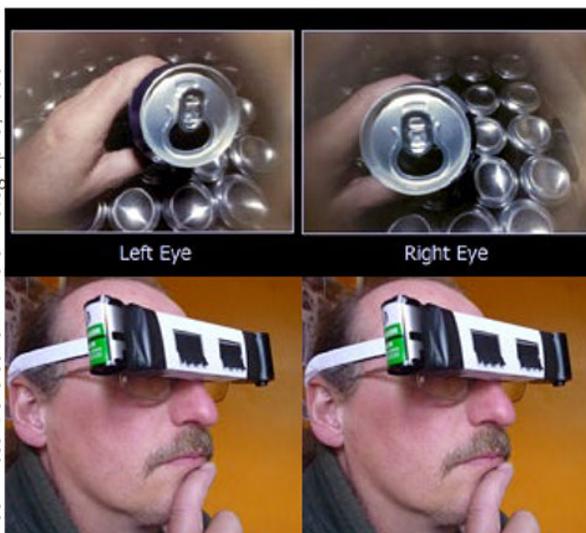
Artistas como el inglés Adam Fuss, quien realizó toda una serie sobre esculturas clásicas mientras trabajaba como guía en un museo de este tipo y cuya estética carga esas imágenes de un aura atemporal y extraña. También el artista argentino Esteban Pastorino, quien gracias a su formación de ingeniero 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 la elevó al cielo colgada de una



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



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



Justin Quinnell. Proyecto "Stereo Glasses", 2008

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

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 y que fue destruido para darle paso a la sede de la Villa Olímpica. Para poder registrar

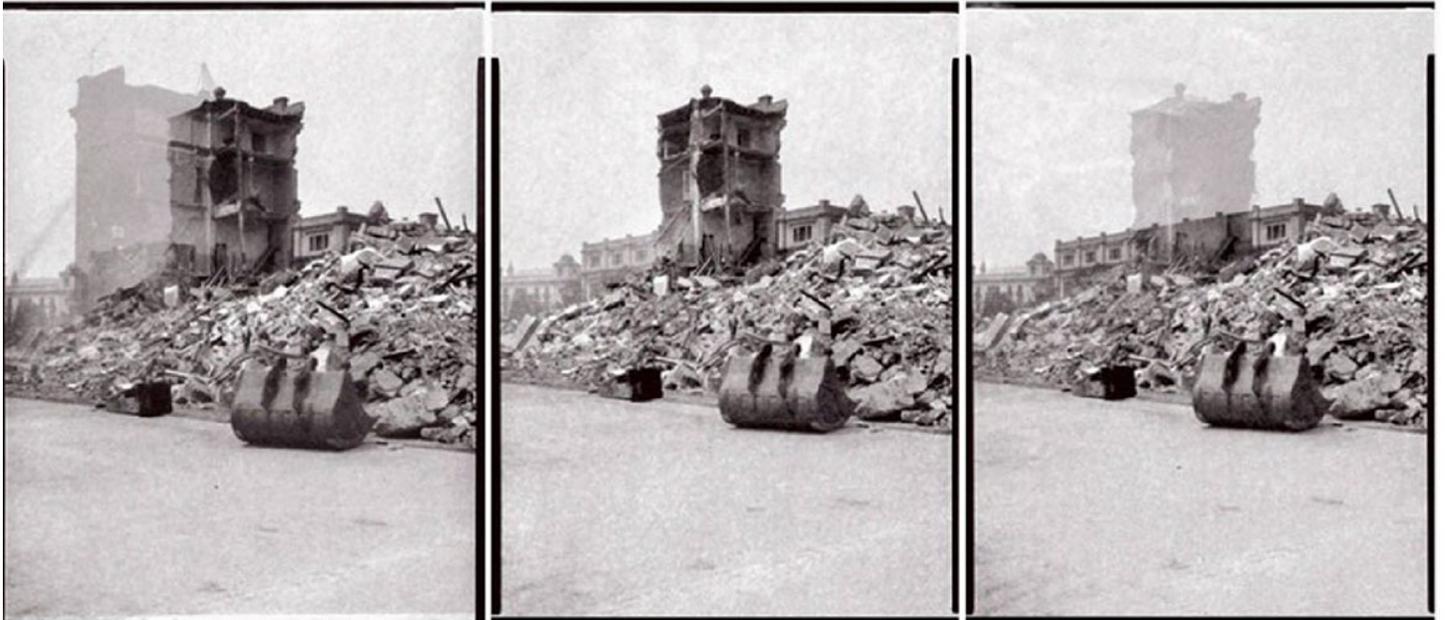
4 Este término fotográfico de "bascular" quiere decir que el eje del lente no es paralelo al eje de la película, con lo cual, dependiendo de este basculamiento, se puede obtener foco casi en cualquier lugar de la imagen y el resto quedar fuera de foco sin importar la distancia de la cámara al referente.



Justin Quinnell. "Luis (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 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.

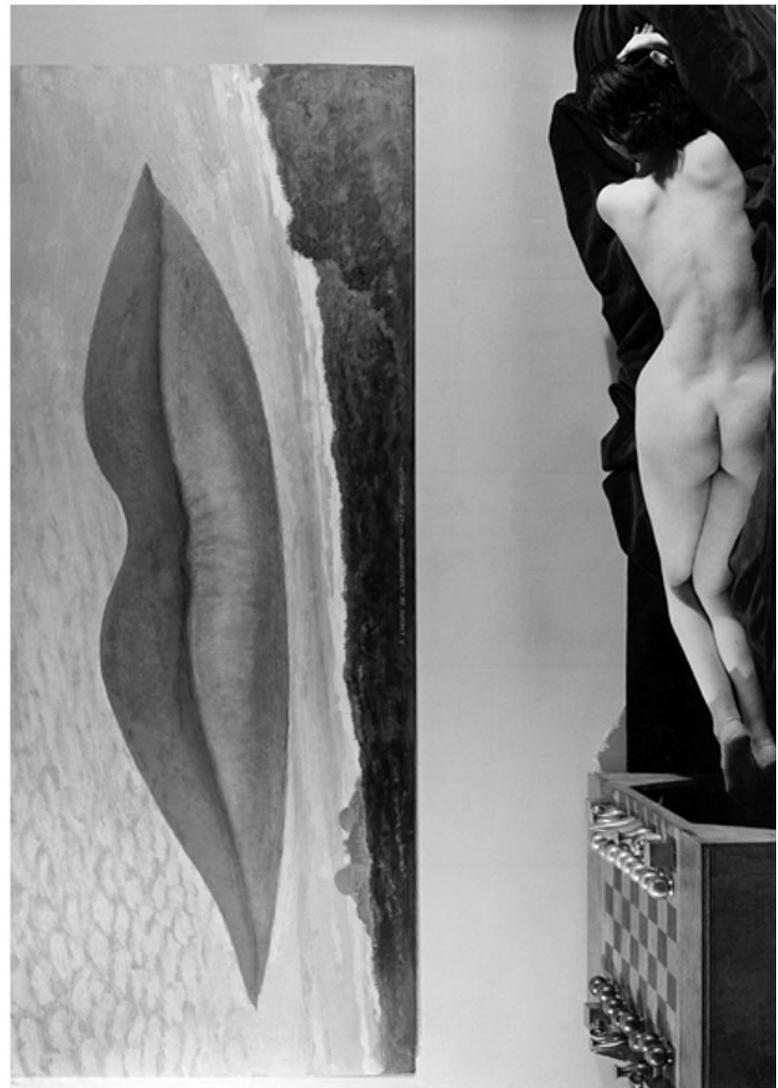
# LO MITOLÓGICO, POÉTICO Y ONÍ- RICO DE LA FOTO- GRAFÍA

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.

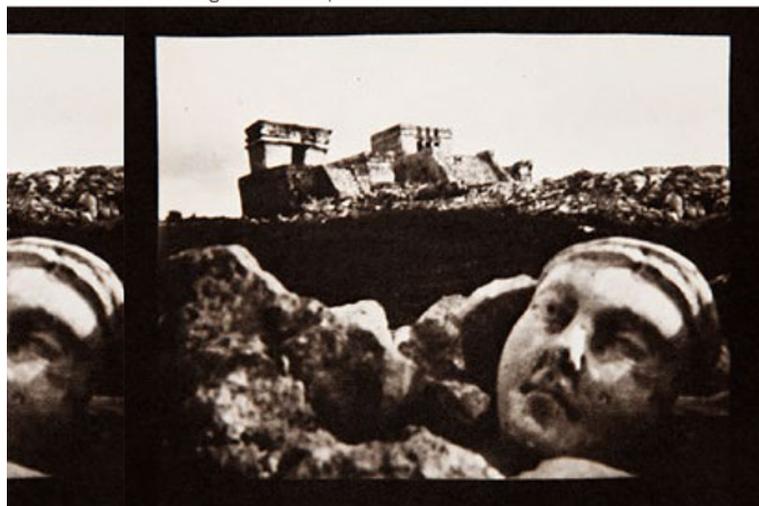
Algo que perturbaba enormemente a Barthes era pensar que al ver la fotografía de Napoleón, él estaba viendo literalmente una emanación lumínica del referente. La luz que tocaba al Emperador se reflejaba y se plasmaba en un soporte físico lleno de sales de plata, por lo tanto, Barthes al ver la foto, 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

“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

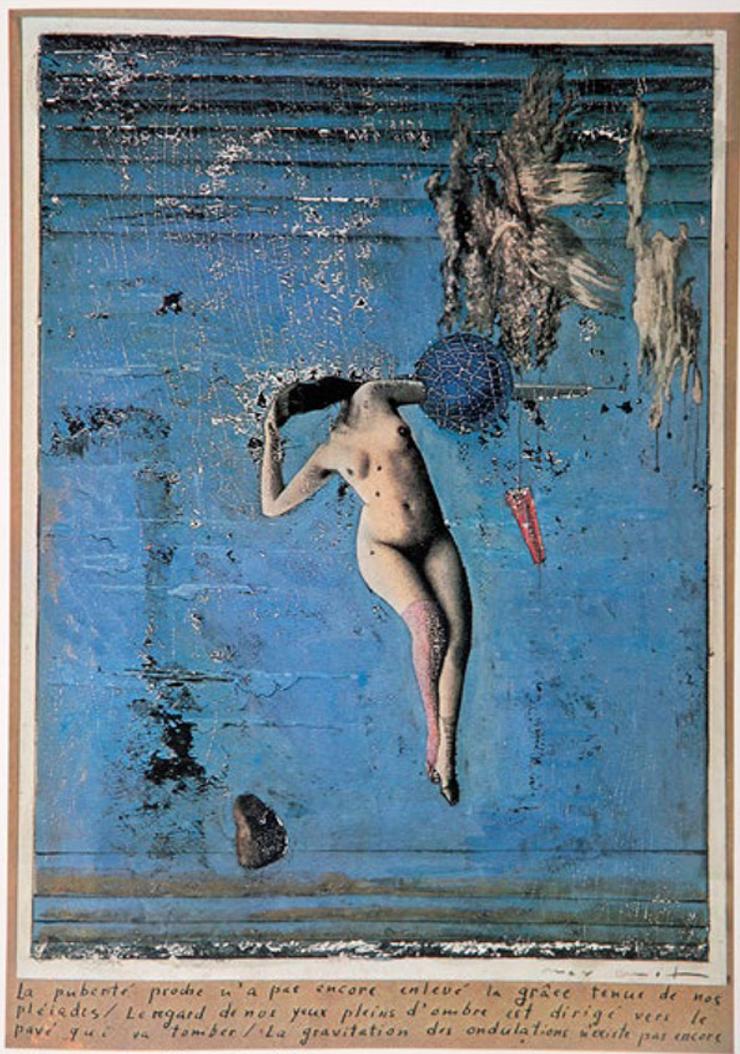


estar protegida por estos elementos ópticos. "El aire es así la sombra luminosa que acompaña al cuerpo; y si la foto no alcanza a mostrar ese aire, entonces el cuerpo es un cuerpo sin sombra, y una vez que la sombra ha sido cortada, como en el mito de la Mujer sin Sombra, no queda más que un cuerpo estéril. 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



22 La puberté proche..., 1921, aussi : Les Pleiades

Max Ernst



PAG. 18

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



EL SUEÑO PROFUNDO DE LA FOTOGRAFÍA



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

# EL SUEÑO PROFUNDO DE GOOGLE

“Google, Yahoo, Wikipedia, YouTube, Flickr, Facebook, MySpace, SecondLife, eBay, PayPal, Skype, etc., han cambiado nuestras vidas y la vida de la fotografía. De hecho la postfotografía no es más que la fotografía adaptada a nuestra vida on-line.” (Fontcuberta, 2011: 358)

La necesidad de organizar Internet, cuyo uso comenzó a principios de los 90's, y de poder encontrar la información comenzó a plantear la necesidad de crear “buscadores”. El primero fue “Archie”, de la Universidad McGill en 1990. Más adelante se crearon otros como “Lycos” (1993), “Yahoo!” (1995), “Altavista” (1995) y por último “Google” (1998), el cual tenía la novedad de buscar los temas de acuerdo a la relevancia, lo que quiere decir que el buscador intenta colocar los mejores resultados primero.

En septiembre de 1998 Larry Page y Sergey Brin establecen el espacio de trabajo de Google en el garaje de Susan Wojcicki en California. Un año después tienen su primera oficina con 40 empleados; en el año 2000 anuncian un índice de mil millones de páginas web, convirtiéndose en el motor de búsqueda más grande del mundo. Para 2004 se trasladan a “Googleplex”, un espacio de trabajo enorme para que sus 800 empleados trabajen con la mayor comodidad en un ambiente de ciudad universitaria y en ese mismo mes se crea Google Local, que ofrece mapas de ubicación para llegar a diferentes negocios de barrio, y que más adelante se combinará con Google Maps.

En 2005 logran un hito en la búsqueda de imágenes cuando éstas ascienden a 1.1 mil millones de imágenes indexadas; en abril de ese mismo año se lanza la primera versión de Google Maps en el Reino Unido, que utiliza vistas e indicaciones satelitales; en junio lanzan Google Earth el cual es “un servicio de asignación basado en imágenes satelitales, que combina edificios y terreno en 3D con capacidades de asignación y búsqueda de Google”, el cual, tres meses después de su lanzamiento, registra el desastre ocasionado por el Huracán Katrina y es utilizado como herramienta de rescate.

5 [http://www.upf.edu/estiu/\\_pdf/1421ti.pdf](http://www.upf.edu/estiu/_pdf/1421ti.pdf)



Googleplex ubicado en Mountain View, Santa Clara, California



Logo de Google Earth





Publicidad de Google Glass.

# GLASS



Carro de Google Street View



En 2006 Google anuncia la adquisición de YouTube. En 2007 debuta Google Street View en 5 ciudades de Estados Unidos: Nueva York, San Francisco, Las Vegas, Miami y Denver; en agosto Google viaja más allá de la Tierra incluyendo en Google Earth capas con información sobre constelaciones y visitas guiadas virtuales por las galaxias.

En 2012 llega Google Street View a Colombia y en 2014 se lanza Google Glass que permite grabar y subir video a la red de forma automática.

Si bien es cierto que plataformas como “Google Earth”, “Google Street View” y “Google Maps” son herramientas supremamente útiles para cuestiones de ubicación espacial y geográfica, al ser herramientas visuales basadas en la fotografía digital a partir de algoritmos de generación de imagen, esto ha permitido una serie de reflexiones plásticas por parte de diferentes artistas. Mishka Henner, artista belga, toma las imágenes de Google Earth donde ciertas zonas que, por razones políticas, militares o económicas, han sido censuradas de una forma bastante extraña: en vez de hacer un gran fuera de foco o de simplemente taparlo con un color plano, el “diseño” que hace Google (o sus algoritmos, o sus diseñadores) es crear una masa de diferentes colores que, de acuerdo a lo que nos señala Henner, es más un elemento pictórico que fotográfico.

<sup>6</sup> Toda esta información histórica de Google es tomada de su página web: <http://www.google.com/about/company/history/>





Mishka Henner. "Staphorst Ammunition Depot". De la serie "Duch Landscapes", 2011.



Jenny Odell. "104 Airplanes". De la serie "Satellite Collections", 2011.

También podemos encontrar una serie de colecciones de objetos igualmente tomados de Google Earth del artista estadounidense Jenny Odell quien, en una búsqueda casi arqueológica por los aires, crea nuevas composiciones gráficas de objetos del mismo tipo: aviones, barcos, letreros publicitarios, etc.

Sin embargo el trabajo que más me interesa en este momento es el realizado por el artista estadounidense Clement Valla con su trabajo "Postcards from Google Earth" donde el artista colecciona imágenes tomadas en vista de pájaro desde Google Earth que parecen ser errores o fallos en los algoritmos de creación de un espacio 3-D (llamados en el argot informático "glitches") y creando con ello una serie de postales.

Sin embargo, de acuerdo a lo planteado por Valla, estas imágenes deformes son resultados lógicos del sistema, son anomalías, imágenes no estandarizadas, atípicas, pero no fallos, según el artista. La cuestión estaría centrada en el software ya que estas imágenes "(...) revelan un nuevo modelo de representación: no a través de fotografías indexicales sino a través de una colección de datos automatizados de una infinidad de diferentes fuentes constante-

mente actualizadas y combinadas sin fin para crear una ilusión continua. Google Earth es una base de datos disfrazada de una representación fotográfica" (Valla)

Más allá de la discusión de si es un error o no lo es, lo cierto es que estas imágenes son visualmente más cercanas a una pesadilla del mundo surreal de la película "Inception" que a la "realidad" misma de una vista de pájaro sobre una ciudad determinada.

Incluso, el nacimiento de estas ciudades es tan pesadillesco, que mientras el programa "carga" el espacio tridimensional de la ciudad, lo que vemos es cómo esta ciudad aparece y se multiplica como si brotaran unas estructuras amorfas del piso y poco a poco tomaran la forma de edificios deformes. Es una imagen que me parece muy cercana a representaciones de la forma en que el cáncer crece y se multiplica.

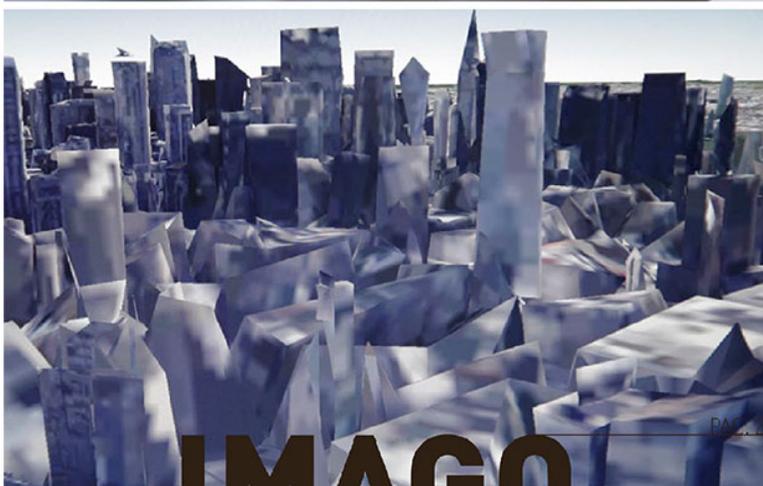
7 <http://www.clementvalla.com/> (la traducción es mía)  
 8 "Inception", película estadounidense dirigida por Christopher Nolan y protagonizada por Leonardo DiCaprio, 2010 acerca de la posibilidad de entrar y recorrer el inconsciente de las personas.

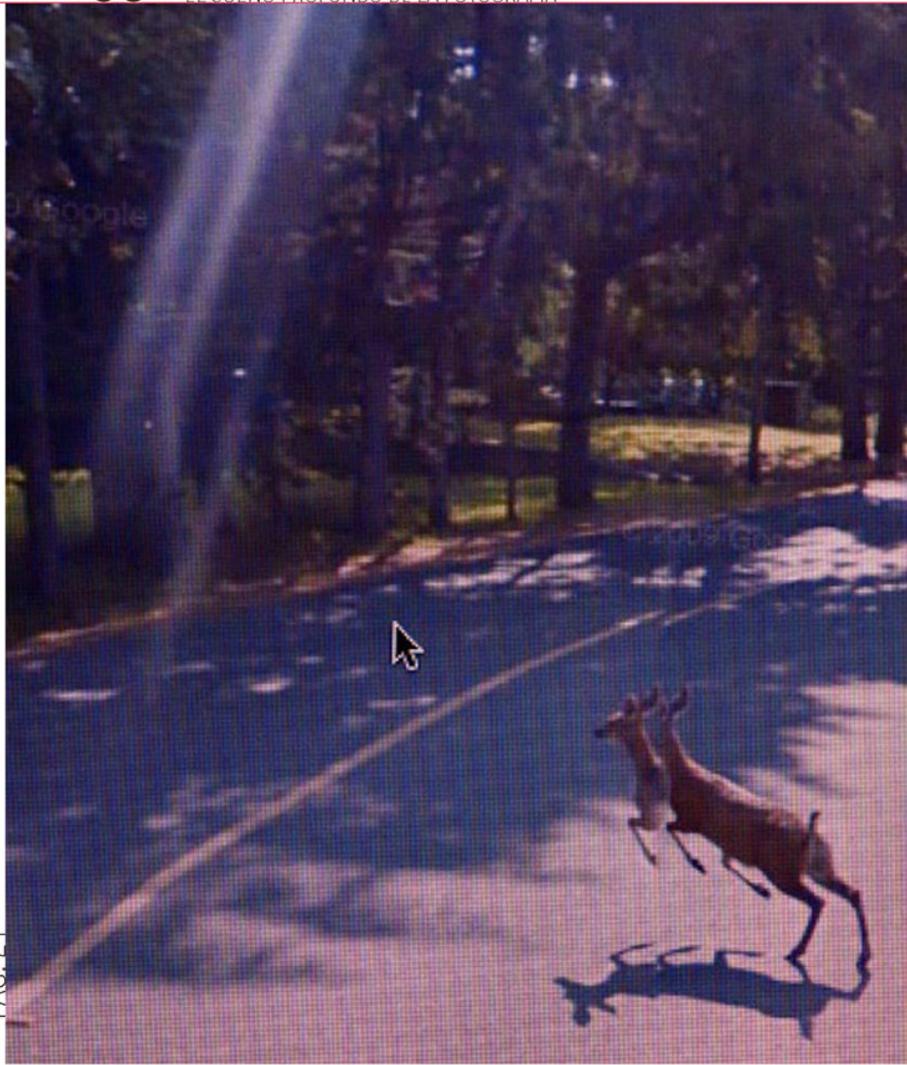




Clement Valla. De la serie "Postcards from Google Earth", 2010.

Arriba: Comercial contra el cáncer. Abajo: Juan Alonso. Recorridos por Google Earth, Video HD.





PAG. 24

Michael Wolf. De la serie "Street View. A Series of Unfortunate Events"

MIASU

Pero por otro lado, cuando vemos y recorremos las ciudades creadas por "Google Street View" o "Google Maps" vemos también unos lugares bastante extraños que es importante entender su creación: las ciudades creadas por Google son realizadas con dispositivos móviles, cada uno compuesto con nueve cámaras dentro de una esfera, que producen una fotografía cada determinado tiempo - espacio recorrido, para más adelante ser acopladas por un programa informático que construye ese mundo virtual en tercera dimensión que permite recorridos por el ciberespacio.

De esta forma algo que es interesante es ver este nuevo mundo en movimiento. Un movimiento generado por la serie de algoritmos con el que el programa de Google ensambla las nueve imágenes tomadas en Street View generaba, al estar en movimiento, un universo completamente alucinógeno u onírico, más cercano al video psicotrópico de "Like a Rolling Stone" de The Rolling Stones que a la realidad misma.

Dispositivos móviles de Google Street View





Juan Alonso + Nicolás Rico. Fotograma de "Colombia". Video HD, 3'57", 2013.

Dentro de este mundo psicodélico podemos encontrar un trabajo bien polémico como lo es el del fotógrafo alemán Michael Wolf, "A Series of Unfortunate Events", el cual ganó una Mención Honorífica en el World Press Photo de 2011. Wa partir de imágenes tomadas de Google Street View sobre sucesos insólitos o extraños tanto por lo que estaba fotografiando como por los errores en su proceso de captura (glitches) (Fontcuberta, 2011). Esta polémica dada precisamente por ser premiado en un importante evento de reportería gráfica que, al dar dicha mención, aceptaba el mundo virtual de una forma tan real como el mundo "real".

Pero también es curioso la forma en la que Google "mapea" el mundo a través de GSV: en las ciudades en las que va el carrito de Google y fotografía la ciudad se tiene un mundo con la ilusión de una tercera dimensión "recorrible". Sin embargo en los lugares en los que no ha ido el dispositivo de Google lo que el programa nos muestra es un

mapa realizado en 3D, en ocasiones con algunos modelados de lugares importantes de la ciudad no mapeada, tales como iglesias, estadios, casas de gobierno, etc. Pero lo más curioso es que en algunas de estas ciudades aparece un híbrido entre imágenes fotográficas y un modelado deforme y lleno de "errores" digitales: un mundo de delirium tremens donde el piso se puede abrir en cualquier momento y aparecer el espacio sideral.

En el video "Colombia" (Juan Alonso + Nicolás Rico, 2013) realizamos un video buscando lugares llamados "Colombia" en lugares fuera del país homónimo. De esta forma encontramos calles, carreras, vías, parques, plazas, barrios y avenidas con este nombre en ciudades de 20 países del mundo. En el momento de editar el video, el recorrido que hicimos partía de las ciudades más oníricas hasta llegar a la pesadilla absoluta. Este video puede verse en línea en: <https://vimeo.com/100327287>

Por último, aprovechando el reciente lanzamiento del portal de Google “Deep Dream Generator”, el cual crea imágenes oníricas a partir de imágenes que los usuarios suban a su portal, en un proceso de inteligencia artificial, el cual se convierte en un proceso bastante sencillo y divertido que puede crear una imagen de la cual El Bosco estaría bastante orgulloso, tomando como punto de partida cualquier foto por más banal que sea.

Sin embargo el proceso tecnológico y metafísico de este programa puede ser bastante más complejo de lo que parece: los ingenieros de Google crearon un red neuronal artificial de 10 a 30 capas apiladas de neuronas artificiales, donde cada capa “toma” una serie de decisiones, basadas en algoritmos, para alterar la imagen que se le entrega.

Imágenes de los algoritmos de Deep Dream Generator



Para este proceso de crear los algoritmos, se trabajó con miles de imágenes del mismo sujeto, por ejemplo un perro, tomadas de diferentes razas y ángulos. De esta forma el programa de Google puede hacer reconocimientos y diferencias, por ejemplo “sabe” lo que es un rostro humano, diferencia un cuerpo en un espacio y a partir de esto es que puede generar una “imagen – sueño” coherente y no un pastiche de imágenes sin sentido.

Ahora, a nivel metafísico, se intuye que se está creando un “ser” pensante: en el momento de crear una red neuronal artificial se está creando un cerebro. Esto es algo que siempre se hace en informática: cada procesador o microprocesador es un cerebro artificial que hace operaciones lógicas basadas en algoritmos. Pero lo interesante acá es que este cerebro está creado para “dormir” y mientras duerme (que es el momento en el que procesa la imagen) está soñando una imagen basado en algoritmos de relaciones neuronales oníricas tal como puede suceder en el cerebro humano al soñar donde nuestro inconsciente toma elementos visuales y de experiencia de la “realidad” para transformarla en elementos oníricos. De igual forma, Deep Dream Generator toma imágenes que le damos y las “oniriza”.

De esta forma, para terminar, se puede pensar en qué pasaría si se le da al programa un sueño suyo para que lo sueñe. Alejandro García, estudiante de artes visuales, realizó este bucle subconsciente: en el buscador de imágenes de Google puso la etiqueta “sueño” para que Google buscara las imágenes en el inconsciente colectivo de la World Wide Web que entraran dentro de ese patrón de búsqueda. Una vez obtuvo varias imágenes, fue al Generador de Sueños Profundos de Google y subió esas fotos para que el mismo Google soñara con ellas. Las imágenes resultantes son una tautología tecnológica, onírica y fotográfica que cierra esta relación de dispositivos, sueños y postfotografías.

9 <http://googleresearch.blogspot.com.co/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>



Alejandro García Orjuela, #Sueño No. 3, Fotografía digital, 2016

## BIBLIOGRAFÍA

Barthes, Roland. *La Cámara Lúcida. Nota sobre la Fotografía*. Editorial Paidós Comunicación, Barcelona, 1989

Fontcuberta, Joan. *El Beso de Judas. Fotografía y Verdad*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

Fontcuberta, Joan. *La Cámara de Pandora, La Fotografí@ después de la Fotografía*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2010.

Fontcuberta, Joan. *Fotografía: Conceptos y Procedimientos. Una Propuesta Metodológica*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990.

Fontcuberta, Joan. "Por un Manifiesto Postfotográfico". En: *Fotográfica Bogotá 2011. Fotomuseo*, Bogotá, 2011.

Newhall, Beaumont. *Historia de la fotografía*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

Zielinski, Siegfried. *Arqueología de los Medios*. Editorial Uniandes, Bogotá, 2012.



**BELLAS ARTES**  
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA  
DEL VALLE

---