



Fragmento del texto escrito para el catálogo " En una fracción" editado por la Galería Distrito 4 de Madrid. 2004

Sobrexposición

Usted aprieta el botón , nosotros hacemos el resto
George Eastman 1888 (Eastman- Kodak company)

1

Podríamos decir que un espectador es aquel que mira con cierta atención algo que experimenta , y que un observador es el que experimenta, el que problematiza el acto de experimentar.

Por sentido común creemos saber distinguir qué es una pintura y qué es una fotografía. Pero durante cientos de años no hubo lugar para la distinción, simplemente porque la segunda no existía. La pintura sólo se podía comparar con lo que se entendía por realidad visual.

Cuando se inventó la fotografía, popularmente y por parte de aquellos que sólo veían el valor analógico o representacional, se dió por supuesto que ésta acabaría con la pintura. La normalización de un código para representar, la supuesta inmediatez y la repetibilidad del original, hizo que fuese imponiéndose como modelo oficial de intercambio y negociación de lo visual entre sujetos .

La invención de la fotografía en 1839, fue en lo práctico una cuestión de química. Es un medio que se utiliza en el arte, respecto a cuyo nacimiento y presentación en sociedad se tiene constancia del momento exacto.

M. Daguerre ha descubierto un método para fijar las imágenes representadas en el fondo de la cámara oscura, de manera que esas imágenes ya no son el reflejo temporal de un objeto, sino su impresión fija y duradera, susceptible de ser alejada del objeto como si de un grabado o una pintura se tratara.

Es muy útil observar cómo se miran las cosas en las exposiciones , examinar cómo se sitúa físicamente un espectador, si adopta varios puntos de vista, qué es lo que le hace colocarse a una determinada distancia , si toca las cosas y cómo, si está estático o si se mueve mientras observa .Incluso, si es posible, preguntarle a que se dedica.

He comentado en algunas ocasiones, que mis trabajos son un objeto situado en un lugar más la distancia que le separa del sujeto que mira. Lo mejor que le puede pasar a cualquiera de mis imágenes es que active el espacio del que mira. Si eso ocurre, lo que tiene delante pasa a ser parte constructiva de su realidad.

Este situarse del que mira lo he utilizado muy explícitamente en obras como "En una (microverso II) fracción" de 1997, "insider next" del 2000, "El vientre del observador (umbral de atención)" y El vientre del observador (afterimages) de 2001 o en "The cuckoo´s egg" e "into the frame" de 2003. No facilitan la posibilidad de una aprehensión total desde un punto de vista ideal o estático .Piezas que demandan al observador recorrerlas, acercarse para ver algo, quizás un detalle que no veía de lejos y en el aproximarse perder las percepciones obtenidas mediante la visión a distancia, para entonces comenzar a construir otra imagen.

Tomando por ejemplo "En una (microverso II) fracción "de 1997, lo primero que percibimos son las cinco piezas que la componen, juntas, a modo de pantalla panorámica. Permanecen separadas de la pared mediante un anclaje especial y ofrecen la sensación de estar flotando. Al mismo tiempo, lo que iconográficamente llama la atención son las partes laterales donde aparecen los ojos. Es como aproximarte a alguien y en el primer contacto visual, al mirarle a los ojos, la otra persona te devuelve la mirada. Pero luego reparamos en algo que pide acercarse y nos aproximamos. Pasamos posteriormente a

Paris, 6 de enero de 1839

La fotografía consistía, de hecho, en adherir a un papel el rastro de objetos expuestos a la luz depositados de alguna manera en éste. En cuanto al grado de apariencia "real", en cuanto a representación, lo que aquellos inventores hicieron consistió en "fijar" temporal y más o menos automáticamente un código de representación procurado por una cámara oscura que, entre otros, había utilizado tiempo atrás Vermeer. Así visto, ese modo de codificar ya venía dado de antemano .

"En 1888 se creó una institución denominada National Geographic society. La institución científica y educativa, sin ánimo de lucro, mas grande del mundo, tuvo como fin fundacional "incrementar la difusión del conocimiento geográfico". Ha sido la gran cronista y documentalista de las exploraciones más importantes durante más de cien años. Casi un siglo después, a comienzos de los 80, la revista National Geographic hizo uso de los ordenadores y software de la compañía Scitex –creadora del primer escáner CCD de alta calidad– para manipular digitalmente la portada de la revista y cambiar el orden en el que se mostraban las famosas pirámides de Egipto.

2

En inglés la palabra "lens" es la utilizada para designar al artificio que hace converger los haces de luz en una cámara fotográfica. Es llamativo que en el idioma castellano se denomine a la lente de una cámara como "el objetivo".

Con la aparición de la fotografía se estableció rotundamente el canon para definir una imagen como "objetiva". Para el sentido común de la gente la imagen estática más verosímil es la fotográfica; abstrayendo todas las cualidades que no sean puramente visuales, el supuesto referente –que presuntamente ya existía antes- tiene un análogo más o menos real.

Cualquier imagen "no mediatizada" por una máquina connota mayor presencia de subjetividad -lo cual no es más subjetivo que lo mediatizado- y por tanto una presencia de algo que es la interpretación de un sujeto. Pero el universo visual no tiene por sí mismo

recorrerla transversalmente .¿Cuál es la imagen? ¿Cuál es entonces iconográficamente la obra, la que veo de lejos o de cerca ? .¿Y si en otros casos está representada en negativo y requiere que mentalmente se invierta en positivo ?.

En "*El vientre del observador (umbral de atención)*" las pinturas negativas vistas sin la otra parte –"*El vientre del observador (afterimages)*"– esperan a ser reveladas .Esta acción puede imaginarse mentalmente o mediante el procesamiento dentro de un ordenador, para llevarlas posteriormente a una presencia material. En esta segunda parte las piezas positivadas en grande están hechas para multiplicar las perspectivas del que mira. El grado de "realismo fotográfico" es más intenso que el de la imagen de la que provienen.

Además al haberse impreso digitalmente entre dos cristales y debido a la translucidez, la sensación ambiental de la imagen cambia de la noche al día, de una atmósfera más paisajística a una más religiosa. La obra al final, gracias a que tenemos memoria, es reconstruida mentalmente a partir de todos los puntos de vista, no sólo físicos, que ha recorrido el que mira.

No existe una parte del cerebro donde guardemos la memoria de un evento como si de una foto se tratara. El cerebro no funciona así. En distintas partes se guardan datos, fragmentos, que no sólo son visuales y rápidamente, al recordar algo muy concreto, emergen juntos y nos ofrecen la sensación de instantánea, de un momento vivido.

Hemos visto en ocasiones fenómenos naturales, como el crecimiento de una planta, la evolución de una célula, o desaparecer el cadáver de un animal, grabados alterando la velocidad de filmación. Reproducidos ofrecen eventos que parecen suceder en un par de minutos, cuando en realidad ocurren en horas o en días.

En "*into the frame*", se trataba de mostrar el paso de un tiempo documental. De una duración real en la instalación, ficticia como documento e infinita en potencia. Mi operación inicial en el estudio, radicó en verter pigmentos aglutinados sobre los restos de unos antiguos brochazos existentes en un cristal, utilizado tiempo atrás como paleta. La acción ejecutada bajo una cámara fotográfica, siete veces, con intervalos de una media hora, era documentada mediante una foto en cada momento del proceso. A posteriori, las siete imágenes se introdujeron en un programa de edición digital de video para fabricar una secuencia. Los siete fotogramas estáticos iniciales fueron dotados de movimiento continuo, introduciendo una transición animada de metamorfosis entre una imagen y la siguiente. Así fueron incrementados a los 6000 fotogramas necesarios para una continuidad de cuatro minutos, grabados en forma de bucle.

cualidades objetivas a la espera de que alguien las capture.

Estamos culturalmente tan acostumbrados a las imágenes fotográficas, están tan firmemente enraizadas, que de manera inmediata y automáticamente, cada vez que vemos una foto —incluso la que pueda tener una apariencia formalmente abstracta— el cerebro nos obliga a reconocer algo.

3

Hay una gran simpleza en quienes piensan que la pintura es mentirosa y la fotografía y video verdad. O que video y fotografía representan con mayor fidelidad el mundo real. Creo que confunden verdad, realidad, realismo y verosimilitud. Quien piense que engaña, puede tener en mente o bien un modelo referencial decimonónico o un modelo basado en aquellas pinturas hiperrealistas de los 70 que hacían dudar si eran fotografías. Pero no olvidemos que sólo las más auténticas de aquellas obras, en la simulación de superficie, proponían una operación lingüística radical. El asunto no es cuestión de realismo sino de significación, de la manera en como se muestra algo.

El concepto de "realismo" no solo se usa en dependencia a "lo real", sino también en oposición a lo abstracto. Pero lo abstracto no significa que no sea real. La ciencia utiliza modelos abstractos, como los moleculares, que tienen referencias muy concretas a la realidad.../...

La dimensión temporal que separa entre sí a cada uno de los siete fotogramas iniciales es lo más importante aquí, no ellos mismos. Está reemplazando al tiempo que verdaderamente transcurrió en el taller.

Al visualizar el ciclo en pantalla, vemos un movimiento de avance hasta un momento en el que retrocede hacia el principio. Este ir y venir es permanente, porque el disco DVD tiene inscrita la orden de repetir la escena continuamente.

La materia parece transformarse sola, tan lentamente que incluso un espectador podría pensar que se trata de una imagen estática en el monitor. Si miramos con atención, el movimiento es perceptible y cuantas mas veces veamos la secuencia mas apreciable es la velocidad.

Todo parece tratarse de un evento espontáneo captado naturalmente sin intervención de nadie, sin presencia humana . Pero para que esto pudiera ser verdad algo tendría que aparecer, en momentos puntuales: mis manos vertiendo el líquido. Hay una insinuación de ello en la primera imagen, en el detalle de las pinceladas, como rastro indicador de la acción de una persona .

Estas piezas instaladas, esperan de un testigo que contraste lo que acontece en el monitor, con su recorrido frente a la sucesión de las siete imágenes fotográficas colgadas en la pared..

Lo que entendemos por realidad óptica, en cada momento histórico, requiere de una abstracción y reconstrucción del hábito visual . Un observador no está históricamente aislado: Yo hago un objeto, el resto, como obra, usted lo termina .../...

Darío Urzay , febero, 2004