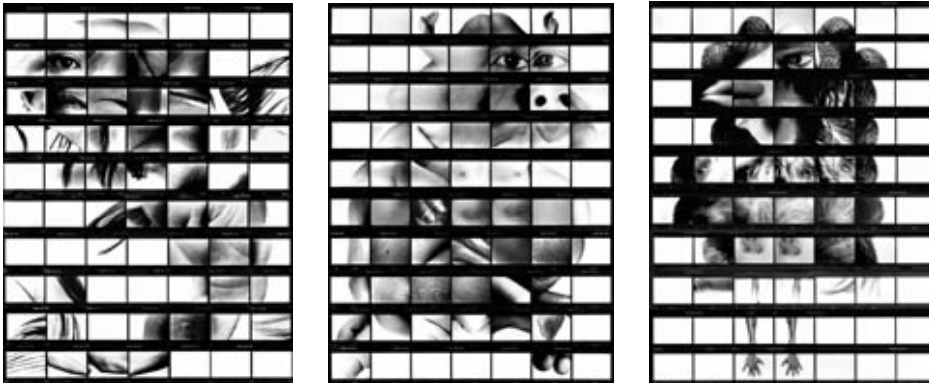


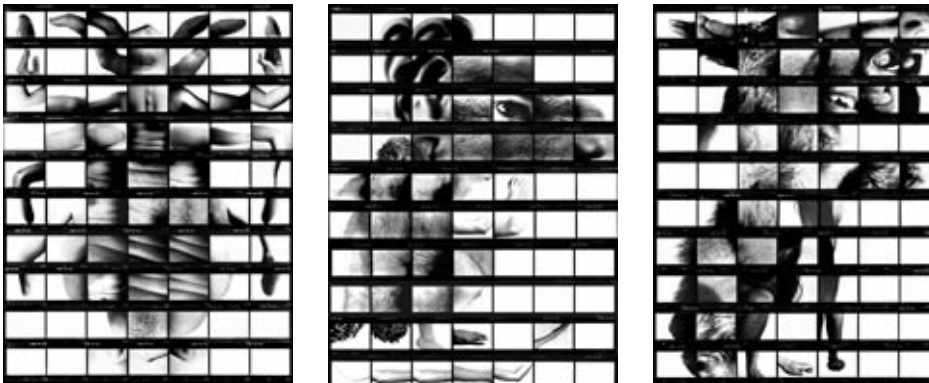
ZOOMÁTICO
Tesis de Pregrado Meritoria
Camilo Páez Vanegas
camilopaezvan@yahoo.com
Escuela de Diseño Gráfico
Facultad de Artes
Universidad Nacional de Colombia

Comentario por Hernando Rincón. Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura, Universidad Nacional de Colombia.

Zoomático consiste en una serie de imágenes fotográficas de gran formato que recrean la 'hoja de contactos' que se realiza en el laboratorio fotográfico luego del revelado de una película. En este caso, cada toma de la hoja se convierte en un detalle de una figura 'mayor' que aparece al hacer una mirada del conjunto, planteando dos formas de percepción simultáneas: lo que cada fotografía es y el todo que forman juntas. Pone como tema un juego de semejanzas entre las formas del cuerpo humano y el de ciertos animales, que a su vez fueron elegidos porque las personas suelen nombrarlos para expresarse acerca de otras personas. Es un juego visual-lingüístico, que busca propiciar una 'explosión' de sentido.



El bagre, el credo y la gallina a partir de detalles de humanos. Las impresiones originales alcanzan 2mt. de altura.



La ladilla, la rata y la loba, otros ejemplos de aquellos animales que designan comportamientos de personas.

Desde la perspectiva del fotodiseño, ámbito en el cual se desarrolla, es un experimento que propone dar cuenta de la riqueza de sentido que la fotografía puede aportar por sí misma, sin la ayuda de textos escritos que la acompañen, dando la posibilidad de múltiples interpretaciones pero a la vez encontrando la forma en que ella misma ayude a acercar esas interpretaciones posibles a un núcleo; es decir, a que ella misma se ancle. Para eso propone trabajar cada toma como módulo, que dispuesto sobre una estructura hace parte de un conjunto; es decir, se *articula*, no en una secuencia lineal a manera de narración, sino en una composición en red, con una lógica cercana a la de un mapa.

En acuerdo con el autor, plantearemos algunos aspectos del trabajo que pueden, de algún modo, dejar unos puntos para pensar en relación con las formas de representación propias de la imagen fotográfica.

De cerca

Tomando como modelo el cuerpo humano y como principio un máximo posible de acercamiento, cada toma captura un pequeño fragmento buscando zonas que recreen formas muy particulares: parte de la falange de un dedo, el extremo de un manojito de cabello, un ojo, la arruga de un codo... en una primera mirada, cada una difiere de la otra sin una lógica aparente. Las tomas fueron hechas en momentos diferentes, con ángulos distintos, sin la intención de una conexión secuencial. Cada toma pone al ojo muy cerca de la piel para percibir el detalle y dar cuenta de las formas de un cuerpo humano. En ese nivel de cercanía sólo es posible evaluar la composición interna de cada toma, el encuadre y las diferencias de foco.

De lejos

Cada fotografía, que vista individualmente es casi abstracta, con un contenido particular e inconexo, asume una *posición* en relación con un sistema, y es ese sistema de posiciones lo que configura un todo. Cuando se observa ya no cada toma por separado, sino el todo de la hoja, automáticamente el ojo se pone lejos, y se percibe una la figura del animal como un todo. Una toma en blanco puesta *aquí*, una diagonal en otro punto, una textura que rellena una forma más abajo. El área de trabajo fue pensada y comprendida antes de cualquier intento de toma, por un procedimiento casi cartográfico. La mirada al todo retira al ojo e invita a un recorrido visual para entender distancias entre puntos, direcciones y proporciones por la relación entre lo local y lo global, tal como en un mapa.

Es así como logra poner en pregunta la noción de espacio y distancia en la fotografía. Convoca la profundidad espacial en la imagen bidimensional no solamente con el manejo del foco, sino con la distancia en la que pone a ver al ojo, cerca y lejos al tiempo. Se ha de estar cerca para comprender el detalle, y distante para percibir la figura, el borde de la forma solo se define alejándose, momento en el cual los detalles se convertirán en puntos, en matices.

Detalle-fragmento

Un detalle es un elemento elegido representativo de su sistema, y un fragmento es una ruptura, un pedazo roto, fracturado de manera accidental, que puede o no representar algo por sí solo. Ahora, en las composiciones la mayoría de tomas sería de fragmentos del cuerpo, tan acercadas que ya no representan nada, y que en sí mismas son composiciones en

abstracto, forma pura. Estos fragmentos se convierten en detalles del animal –o más bien, en el momento en que se quiera ver animal–. Una misma toma puede alternar entre detalle y fragmento, en relación con un todo o un sistema diferente dentro de la misma imagen. La imagen no cambia, cambia lo que vemos, o mejor, lo que comprendemos.

Secuencia, collage, ensamble

Generalmente cuando varias imágenes forman un solo conjunto de sentido concatenado se presentan a manera de secuencia (línea, hilo conductor) o de collage (mezcla y superposición). Sin embargo, en este trabajo el manejo de la composición, de la unión de unas tomas con otras resulta en algo que se parece más a un ensamble¹: un sistema de partes que funcionan juntas, en el que cada toma conserva su sentido y función como pieza individual, pero configura con otras un todo mayor, complementándose gracias a un ordenamiento especial. Las imágenes siguen siendo claramente diferenciables unas de otras, con límites y espacios entre ellas, lo cual no ocurre en el collage, el cual mezcla partes que se desdibujan unas sobre otras perdiendo el límite. En una secuencia narrativa de fotografías la ligadura entre imagen e imagen se da por fuera de las imágenes mismas; es decir, el espectador la completa deduciendo los sucesos que ocurren entre imagen e imagen a partir de lo que conoce, de lo que las imágenes le muestran y de los datos que arrojan. En cambio, en el caso de esta articulación-ensamble, la ligadura entre imágenes se da gracias a su *forma*, a su composición interna y a su posición en relación con las otras. Así, mientras que en la secuencia se construye una *narración* por medio del lenguaje a partir de lo que se puede decir de las imágenes, aquí se construye una *situación* a partir de lo que las imágenes muestran en un momento elegido, aunque también ese sentido termine posteriormente re-organizándose en el lenguaje al interpretar la figura que aparece. Lo que querríamos poner de relieve, en suma, es que podría haber aquí un tercer modo de poner imágenes en conjunto, con algunas cualidades particulares.

El hecho de haber escogido la hoja de contactos lo convierte en algo más que collage: es una tabulación. En el collage es posible hacer un montaje *a-posteriori* de las partes que van saliendo. Se puede construir por prueba y error, como combinando recortes de revistas anteriores. El contacto, en cambio, es una secuencia, diríamos, una línea. En este caso la línea se volvió plano, se desplazó en ambas dimensiones, y además se convierte en estructura de la imagen. Para trabajar a partir de una tira de contactos, el proceso de composición no es posterior, sino anterior a las tomas. Debí saberse en qué momento hacer qué toma para que coincidiera con el lugar que ocuparía en el plano. También se le suma la connotación que dan los contactos de ser algo de prueba, de previo a la imagen, algo en obra negra o un paso intermedio, en bruto, lo cual entra a formar parte del sentido completo de la obra.

Selección-eliminación

Siempre una fotografía selecciona una porción de espacio que queda dentro del cuadro, suprimiendo o eliminando de la imagen lo que está fuera de su límite. La composición, el encuadre y el ángulo de visión están condicionados por esta selección. En cada imagen de *Zoomático* hay setenta fotografías, que además se complementan entre sí, por lo cual el proceso de decidir qué se muestra y qué se omite se multiplica y se convierte en un juego

¹ Un ensamble (del francés *assembler*, juntar) es el acoplamiento de varias piezas que se complementan para configurar un artefacto mayor.

complejo. Además, dicho proceso debe hacerse con antelación a todas las tomas, planeándolas con la lógica de un guión que permita una puesta en escena sin errores. Al final se forma una paradoja, en tanto podría pensarse que todos los fragmentos de humano podrían, discontinuamente, dar a conocer el cuerpo humano –no por completo, pero sí en algunos aspectos, otra vez como sucede en los mapas– y simultáneamente, en la figura total, el conjunto de detalles muestran el aspecto del animal. Se selecciona qué se muestra y qué se omite en ambos casos. Mostrar o no la agalla del pez bagre, poner textura piel para simular escamas, buscar los elementos que lo hagan reconocibles, lograr que la configuración de diferentes tomas de cabello resulten parecer plumas... en este sentido es un trabajo para ver detalladamente, y le pone un gran valor a la comprensión del fuera de campo y fuera de cuadro en la fotografía, como lo llama Gauthier² al reflexionar sobre el grado de ‘distorción’ de la realidad que toda fotografía pone al seccionar una parte del espacio, incluyendo unas cosas y excluyendo otras.

La metáfora visual

Según Paul Ricoeur “la metáfora depende del juego de lenguaje de la imposición de nombres. [...] La interpretación metafórica consiste en transformar una contradicción, que se destruye a sí misma, en una contradicción significativa. Esta transformación es la que impone a la palabra una suerte de ‘torsión’”³. Así, extrapolando la metáfora al terreno de lo visual, esta surgiría en el instante en que una cosa ‘literal’ asume las características de otra, agregándole sentido a ambas, y creando una tensión entre ellas que mantiene la riqueza de la metáfora. De tal manera, surge tensión entre el hombre, literalmente captado en las fotografías, y la figura, contrapuesta, pero paradójicamente semejante del animal. Partes de hombre, todo de animal. Persona-cerdo, persona-rata. De cerca vemos un cabello, de lejos ese mismo cabello se convierte en pluma o también en agalla, en aleta. Una mano ‘es como’ una pata de insecto. La metáfora se hace evidentemente visual en la tensión cuerpo de humano-cuerpo animal, y en el sentido de ‘doble vía: es el animal el que toma el lugar de ‘toda’ la representación, que a su vez no contiene otra cosa que partes del cuerpo humano; pero ese animal automáticamente pone características a una persona: ‘rata’, ‘ladilla’, ‘cerdo’, ‘bagre’, ‘gallina’...

En suma, este trabajo es un intento por reivindicar el potencial experimental de la fotografía, especialmente en el contexto del diseño visual, en el que a veces pareciera que la fotografía queda relegada al acompañamiento de la información lingüística.

² Ver Guy Gauthier. “La imagen, ¿una ventana abierta sobre el mundo?” en *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid, Cátedra, colección Signo e imagen, 2, 1996. pp.19-28.

³ Ver Paul Ricoeur. “Palabra y símbolo” en *Hermenéutica y acción*. Buenos Aires, Docencia, 1985. p. 9 y 11.