

Universidad de Chile

Facultad de Arte

Departamento de Artes Visuales

# CONFLUENCIA

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE ARTISTA FOTÓGRAFO

GUIDE AGUILERA CASTRO

Profesor Guía:  
Francisca Montes Zúñiga

Santiago de Chile  
Abril, 2018



*A Cinthya, mi mamá, pilar fundamental de todo lo que soy y lo que hago.  
Shoni, Buba y González, por el apoyo, la compañía y la presión constante para impulsarme a  
terminar este texto.*

*A mis abuelos, por su infinito cariño.  
A mis profesores que fueron los participantes precisos para que este proceso de formación inicial  
fuera lo que fue.*

*Gracias por el conocimiento y la entrega.*



# Índice

<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>Parte I: DE PROCESOS Y ENCUENTROS</b>	
1.1 Cerros con intención de letras <i>Subversión del lenguaje escrito como elemento plástico</i>	<b>10</b>
1.2 La primera imagen   La última fotografía <i>Fotografiar la imperfección</i>	<b>16</b>
1.3 Desde la fotografía a la imagen <i>Imagen fotográfica como material</i>	<b>20</b>
1.4 Donde nacen los cañones <i>Del sujeto al paisaje</i>	<b>26</b>
<b>Parte II: PERCEPCIÓN Y VERACIDAD</b>	
CONFLUENCIA <i>El paisaje como deconstrucción del retrato</i>	<b>37</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>49</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>52</b>



## Introducción

El desarrollo de mi producción visual, está vinculado a la utilización de la imagen fotográfica y el video, tanto como forma de investigación y aproximación a las diferentes temáticas que me interesan y a su vez, también como insumo y resultado final en cuanto a la construcción de un cuerpo de obra. Considero fundamental la comprensión y reflexión sobre la propia disciplina en el quehacer artístico, no como un fin en sí mismo o encontrando una justificación para la producción solo en el dominio técnico, sino que desde la importancia radicada en el entendimiento de los procedimientos y factores vinculados en el trabajo autoral.

El texto presentado a continuación reflexiona sobre problemáticas de la imagen fotográfica, tales como la veracidad implícita de la imagen fotográfica, su relación y desprendimiento del referente, las posibilidades entregadas por la fotografía en cuanto a su manipulación al considerarla como material de producción y también sobre la pertinencia del uso y elección de diversos dispositivos al momento de generar imágenes, todo esto pasando por temáticas universales como el retrato, el paisaje, la figuración o la abstracción.

El primer capítulo **“De procesos y encuentros”**, plantea un relato que va mutando desde un enfoque más experiencial y autobiográfico a uno más externo que hace referencia a proyectos de obra, sus procesos y reflexiones de forma más concreta. Dividido en una serie de subcapítulos enfocados a momentos determinantes en cuanto a la profundidad de la reflexión alcanzada asociada a procesos u obras en concreto, funciona a la manera de entregar un contexto histórico, sobre los elementos que me llevaron a trabajar con la fotografía como medio principal de producción visual y muestran algunos trabajos específicos a modo de constituir una guía de ruta sobre distintas reflexiones que al condensarse y vincularse entre sí, constituyen los pilares sobre los que se alza el proyecto final CONFLUENCIA. Es la narración del proceso vivido durante los cuatro años de estudio en la facultad.

El segundo capítulo y final, **CONFLUENCIA**, desarrolla los aspectos relevantes del proceso vivido durante los años de estudio, como estos terminan por visibilizarse en esta obra y a su vez, la relación de esta con el trabajo desarrollado por otros artistas como

Alfred Stieglitz y Hiroshi Sugimoto, desde soluciones formales a problemas conceptuales abordados desde distintas perspectivas, pero que se presentan y cruzan tanto en la obra de estos dos artistas como en la propia.

Como lo dice el título, el proyecto final es la confluencia de todos los procesos que aunque en algún momento parecieron estar aislados y desconexos, terminaron por formar parte de la obra, desde las primeras tentativas en la utilización del lenguaje fotográfico a la confección de una obra bajo este lenguaje.

***“De procesos y encuentros”***

## **Cerros con intención de letras**

*Subversión del lenguaje escrito como elemento plástico y su relación con el dibujo*

Soy un creyente de que las limitaciones ofrecen nuevas posibilidades de encontrar soluciones diferentes a problemas que se nos presentan.

Cuando era pequeño mi mamá estaba terminando sus estudios de psicopedagogía y solía practicar la aplicación de diferentes pruebas de medición de habilidades conmigo, lo cual era obvio, porque era el niño más cercano que tenía. En estas pruebas que medían un correcto desarrollo de distintas áreas como lectura, escritura, pensamiento lógico matemático, etc., los resultados obtenidos en ellas eran siempre muy buenos y hasta el día de hoy ella recuerda que solamente había una cosa en la que me iba mal. Un test (y varios más) arrojó que tenía problemas con la psicomotricidad fina. Esto, durante el resto de mi vida, siguió siendo en parte una de las razones por las cuales cuando estaba en la enseñanza media y teníamos que escoger entre hacer artes plásticas y música, sin considerar la cercanía que ya tenía con la música, me hiciese desechar de plano la opción de pasar por la tortura que sería tener que estar dibujando y pintando cosas que sabía que no iba a poder lograr, pues por mi falta de habilidades, no podría equiparar en nivel con respecto a las cosas que los compañeros más talentosos o con mayores habilidades podrían lograr.

***No dibujé en 4 años, luego entré a estudiar artes visuales.***

La mala psicomotricidad fina no solo afectaba en el momento de tener que realizar alguna tarea artística, como dibujar o tener que recortar algún papel, envolver un regalo o cualquier otra cosa, sino que además estaba muy ligado a la escritura, ya que escribimos con las manos. Cuando pequeño, no sé si todavía se hace, estaban esas tareas en las que tienes tu cuaderno de caligrafía donde había que hacer repeticiones de las mismas letras una y otra vez, mi letra era muy *fea* y lo siguió siendo. Para poder conseguir resultados distintos tenía que emplear un gran esfuerzo. Hoy puedo escribir *bonito*, tener una letra que se entienda y que se pueda considerar por encima de la media, pero no es lo que más me acomoda, si cualquier persona revisara los cuadernos y libretas donde tengo anotaciones o los cuadernos que usaba cuando estaba la universidad se daría cuenta que la primera línea que escribo es con una caligrafía perfecta, pero mientras

avanzo y se prolonga la escritura en el tiempo o a medida en que se van desarrollando los temas y se comienzan a generar reflexiones mucho más profundas la letra pasa de ser una letra bonita y entendible, a ser una letra fea y difícil de entender, a descomponerse en líneas, lo que popularmente se conoce como *letra de doctor*, pero que en mi caso ni siquiera pueden llamarse letras, son solo líneas que se trazan en las hojas de los cuadernos.

La música es parte importante en mi vida, hago canciones y sucede algo curioso con esto, pues a veces, al ver alguna canción que escribí hace mucho tiempo en algún cuaderno, puedo recordar inmediatamente cuál era la melodía, si tomo la guitarra puedo tocarla, lo que no podría hacer si no la viera escrita, ni siquiera me acordaría de ella, algo similar a este tipo de asociación es lo que me ocurre con la escritura.

Adoptando una visión un poco más reflexiva y entendiendo que existen muchos ámbitos de nuestra vida que son parte de los procesos creativos en los que tal vez no se vean incluidas esas partes específicas, aunque esos procesos pasen y se generen desde ahí, fue que comencé a comprender que existía una operación específica detrás de esta subversión formal de los ***símbolos lingüísticos***<sup>1</sup>, como las letras de nuestro alfabeto, mediante la cual estaba generando una descomposición visual de estos. Lo que estaba mirando y escribiendo pasaba a ser una especie de dibujo, que terminaba conformando un nuevo símbolo más a la usanza de escrituras que se manejan con ideogramas<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Los signos y símbolos son entidades semióticas (es la disciplina que aborda la interpretación y producción del sentido con base en la comunicación) con propiedades diferenciadas. Un signo se da por la relación semiótica de lo designado, el designante y la representación; mientras que un símbolo es una representación gráfica que puede ser parte del signo. ([http://es.wikipedia.org/wiki/Signo\\_y\\_smbolo](http://es.wikipedia.org/wiki/Signo_y_smbolo))

**Smbolo:**

1. m. Elemento u objeto material que, por convención o asociación, se considera representativo de una entidad, de una idea, de una cierta condición, etc. La bandera es smbolo de la patria. La paloma es el smbolo de la paz.
2. m. Forma expresiva que introduce en las artes figuraciones representativas de valores y conceptos, y que a partir de la corriente simbolista, a fines del siglo XIX, y en las escuelas poéticas o artísticas posteriores, utiliza la sugerencia o la asociación subliminal de las palabras o signos para producir emociones conscientes.

**Signo:**

1. m. Objeto, fenómeno o acción material que, por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro.
2. m. Indicio, señal de algo. Su rubor me pareció signo de su indignación.

(Fuente: Real Academia Española)

<sup>2</sup> El concepto de ideograma representa un ser o una idea directamente sin necesidad de transcribir palabras o frases que lo expliquen. En ciertas lenguas, además, el ideograma simboliza una palabra o lexema, pero no



Fig.1 Kanjis Japoneses

Lo que estaba *escribiendo* no eran palabras sino dibujos, que posteriormente en el momento en el que fueran leídos iban a cobrar sentido en mi cabeza, ya que iban a remitir al momento específico en el cual los estaba creando. No era un alfabeto que se conforma como tal, donde hay signos específicos que representan ciertas cosas sino que eran representaciones gráficas de momentos, de espacios de tiempo, cosas que nadie más que yo podría entender que significan algo y me pareció sumamente interesante darme cuenta cómo funcionaba esto, porque de esos **cerros con intenciones de letras** o de está subversión del uso de los símbolos de nuestra lengua, podía encontrar operaciones que fuesen relevante dentro de mi proceso y que se aplicaban de igual manera al trabajo con imágenes.

Durante mi paso por la universidad, a través de muchas conversaciones que existieron entre profesores, compañeros, además de personas que estaban externas a la universidad y que sentían curiosidad por lo que se hacía dentro, se repetía constantemente una pregunta **¿Qué es el arte? ¿Qué hace un artista?** Una pregunta sumamente compleja y que se ha tratado de responder durante siglos y para la cual cada una de las personas que se relaciona, de una u otra, forma con el mundo del arte, tiene una respuesta y visión distinta. ¿Cuál es mi visión? Veo el arte y su aprendizaje de la misma manera que aprender un nuevo lenguaje, concuerdo con la concepción que la hermenéutica le atribuye al arte, sin dejar de considerar como parte fundamental de una

---

describe cada una de sus sílabas o fonemas... como ejemplos de escrituras donde hay una fuerte presencia de ideogramas pueden citarse el sistema nsibidi (una alternativa de escritura muy popular en el sur de Nigeria), el japonés y el chino. Además, a fin de aportar datos interesantes sobre los ideogramas, puede decirse que éstos le han servido a los egipcios y a los mayas para desarrollar la escritura jeroglífica. (Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ideograma>)

obra su experiencia estética, esta no existe solo para ser contemplada, su intención comunicativa es de vital importancia, en palabras de Javier Domínguez:<sup>3</sup>*“La obra de arte tiene efectivamente algo que decirnos, y en cuanto tal, pertenece al conjunto de todo aquello que tenemos que comprender...”*

Arraigada a la naturaleza polisémica de la obra de arte, creo que lo que hacemos es el estudio de un **lenguaje visual**, así como las personas que estudian literatura aprenden sobre figuras retóricas o los que estudian latín y tienen que conocer gramáticas y fonéticas nuevas o los que estudian hebreo tienen que aprender un nuevo alfabeto por completo, los que estudiamos arte estamos aprendiendo un lenguaje, el lenguaje de la visualidad. Estamos encargados de hacer conexiones y relaciones entre distintos elementos, aprender a manejar su sentido desde aspectos formales, cómo materiales, colores, formas, texturas, emplear elementos tanto de la composición, como desde lo que significan, dependiendo del contexto en el cual se producen y del lugar donde están emplazados, tratando de conectarse a su vez con las posibles lecturas que vaya a tener la obra por parte de los espectadores, ya que si bien la interpretación de una obra siempre va a estar abierta dependiendo de un sinnúmero de factores, acotarlas a un espacio de lectura relacionado con lo que nos interesa comunicar es trabajo del artista. Estas son todas las consideraciones que se deben tomar en cuenta al momento de realizar una obra, y que se convierten en el tipo de cosas que maravillan cuando se comienza a aprender sobre historia del arte, la forma de analizar obras y por qué los llamados *maestros* lo son ¿Qué fue lo que hicieron de bueno?, ¿Cuáles fueron los paradigmas que cambiaron?

Cuando estaba en tercer año tomé taller de dibujo con el profesor Jaime León, quien al inicio del curso daba una charla muy interesante acerca de cómo las personas estaban acostumbradas a dibujar desde la memoria, lo que significaba que dibujaban con la cabeza y no con las manos o el cuerpo, mucho menos con los ojos y como el ojo, según su explicación, era un órgano que vivía en el presente, no estaba hecho para recordar, el ojo solamente veía lo que estaba frente a él. Posterior a este momento de introducción sobre su visión de la disciplina del dibujo ingresábamos al taller y comenzamos a realizar dibujos con modelo, dibujos que no tenía ninguna instrucción previa y que servía a modo

---

<sup>3</sup> Domínguez Hernández, Javier. *El arte como lenguaje*. ARETE VOL III N°1, 1991. P.13.

de diagnóstico mediante el cual nos comenzaba a clasificar dentro de categorías en las cuales consideraba que por nuestro dibujo libre calzábamos mejor.

En ese momento me catalogó como un dibujo analítico, un dibujo que estaba preocupado de los detalles, por lo que debía seguir en esa línea durante el transcurso del taller. Comencé a centrarme en pequeños segmentos del cuerpo de los modelos y llegó un momento en el que al estar tan preocupado de los detalles, del traspaso lo más fidedigno posible, que el tiempo no me alcanzaba, nunca podía terminar algo y al final solo quedaban líneas abiertas en el papel, líneas que, a menos que se estudiara el modelo en el mismo lugar de la pose y que una persona se pusiera a verlo desde la misma posición en la que estaba, con la misma altura y le indicara el trozo exacto de piel que está siendo plasmado en esa línea de cinco o diez centímetros, no había ninguna forma de asociar al referente desde el cual se estaba copiando, independiente de que fuera una reproducción lo más fidedigna posible, no había forma de generar este vínculo, vale decir, el símbolo que estaba *creando* era un símbolo que solo tenía significado para mí, para otra persona se convertía en líneas sin sentido.

Fue así como comencé a desarrollar un trabajo donde el referente terminaba siendo una excusa, me puse la misión de generar la copia lo más precisa posible al solamente dibujar los contornos reales donde no entraban las sombras o cosas que no fueran una delimitación de piel y ya que no podía terminar los fragmentos comencé a armar una especie de **collage** de líneas, las cuales correspondían a fragmentos de los cuerpos de los modelos en mi hoja, un trabajo que terminaba dando por resultado composiciones de líneas. Incluso al estar consciente de la dificultad que significaba poder reconocerlos como parte específica de un cuerpo humano, estaba en la búsqueda de generar alguna otra estrategia para dificultar aún más su lectura, por ejemplo, después de haber dibujado algún fragmento rotar el papel para que de esa manera quedase una línea dibujada al derecho y la otra línea dibujada al revés, sin importar que lo que estaba pasando ahí, por su ilegibilidad y pérdida de referencia, nunca se fuese a revelar.

El proceso que viví con la escritura desde sus **aspectos formales**<sup>4</sup> y la pérdida de relación con los signos canónicos, fue una experiencia muy similar a lo que sucedió con el

---

<sup>4</sup> Con aspectos formales me refiero a la cualidad plástica de la escritura y su análisis en cuanto a forma, color, materialidades, figura y fondo, etc. considerarla como un elemento visual.

dibujo, debido a la falta de habilidad manual me vi obligado a tener que desarrollar otro tipo de procedimientos para poder dialogar de una manera que me acomodara con estos lenguajes, los que finalmente están conectados ya que la escritura no es más que un dibujo.

Desde que comenzó mi interés por la visualidad siempre creí que tenía *buen ojo*, buenas ideas, algo en mi cabeza podía encargarse de establecer distintas relaciones entre elementos y reorganizarlos para generar lecturas más precisas, el único problema era que el cuerpo no generaba un correlato con lo que pasaba en mi cabeza, no podía ver un reflejo matérico de las ideas, no podían ser plasmadas de ninguna manera y fue dentro de este contexto de incapacidad en el cual la fotografía comienza a jugar un rol primordial, un rol inclusivo dentro del mundo de las artes visuales.

A eso de las 15 años comencé a darme cuenta que tenía una necesidad de ser productor de imágenes, una necesidad que no había podido llenar durante los años pasados (y que temía no poder llenar en el futuro) ya que los resultados que obtenía en el desarrollo de actividades que iban desde los dibujos y esculturas, hasta cosas que implicaban menos enfoque *creativo* como una maqueta del sistema solar o un modelo de una célula, nunca entregaban resultados óptimos, nunca pude hacer algo que me dejara satisfecho, fue entonces que comencé a interesarme por la fotografía, ya que existía gente que estaba produciendo imágenes y que no necesariamente estaba necesitando tener una habilidad fina en sus manos, sino que lo que se necesitaba primordialmente era tener “buen ojo” y “buenas ideas”.

Frente a esto existen cuatro momentos que considero han sido piedras angulares para comprender los distintos procesos que han atravesado mi recorrido de intereses por el uso de la fotografía, funcionando como insumos para la producción del proyecto final, desde aspecto formales hasta conceptuales, los que pasaré a describir a continuación.

## La primera imagen | La última fotografía

### *Fotografiar la imperfección*

De estos momentos, el primero está relacionado a la imagen que sirvió de piedra angular para empezar a comprender que había algo más profundo en la utilización de la imagen fotográfica que solamente *captar un momento*, la noción de **instante decisivo** que acuñó Cartier-Bresson<sup>5</sup>, un espacio de tiempo o servir como soporte para nuestra memoria. Me gusta decir que no hago fotografías, sino que hago imágenes, ya que no creo que lo que haga o la intención con la cual están generadas estas imágenes sea la misma intención que tiene la gente que saca fotografías con sus smartphones o cámaras en reuniones sociales, durante sus viajes, a sus mascotas y/o a cualquier cosa que sea de su interés o la misma intención que podría tener un fotógrafo sobre el mismo motivo a representar, incluso la intención que tenía Niépce<sup>6</sup> cuando tomó su fotografía *Punto de vista desde la ventana de Gras* (1826) con un afán más científico. Trabajo con fotografías como material para producir mi obra, pero el resultado son imágenes.

Mi *primera imagen | última fotografía* (ver fig.2), cómo me gusta llamarla, tiene la particularidad de no ser una imagen limpia, ni una imagen pulcra que busca retratar de manera completamente objetiva y generar un traspaso fidedigno de lo que está ocurriendo en el mundo en el sensor de la cámara para que ese instante se conserve por la eternidad. Es una imagen que está borroneada, que está con manchas y rayas, estos son elementos que coincidieron fortuitamente en un mismo momento. Me pareció curioso que el resultado de esta imagen tuviera un carácter pictórico, casi como si hubiera sido trabajada a mano cuando, por el contrario, fue una imagen totalmente fortuita y heredera de la digitalización máxima, una cámara semi-automática de baja calidad en la cual difícilmente se podía tener control de los parámetros de captura.

---

<sup>5</sup> Henri Cartier-Bresson (1908-2004) fue uno de los fotógrafos más importantes e influyentes del siglo XX. En 1947, junto a Robert Capa, George Rodger, David 'Chim' Seymour y William Vandivert, fundó la agencia Magnum de fotografía.

<sup>6</sup> Joseph Nicéphore Niépce (1765 -1833) Químico francés creador de la primera fotografía conocida, Punto de vista desde la ventana de Gras de 1826.



Fig.2 Primera imagen | Última fotografía (2010)  
Guide Aguilera, Fotografía digital.

Desde la captura de esa imagen se comenzó a gestar en mí el sentimiento de que nuestra concepción del mundo y de los objetos a los cuales nos enfrentamos está muy ligada a nuestra memoria y por lo cual, es el significado que tenemos asociado dentro de nuestra cabeza para un determinado símbolo lo que vemos en realidad, por ejemplo, árbol se ve como árbol de la misma manera en que los niños aprenden a dibujar o dicho de otra forma *desdibujar*, ya que lejos de desarrollar habilidades de observación crítica en conjunto a la manual, para traducir, sintetizar y constituir los diferentes elementos, comienzan a generar representaciones estandarizadas. Nuestra cabeza funciona de la misma manera, en el momento en el que va reconociendo distintos objetos se va generando una asociación inmediata con los preconceptos que se alojan en nuestra memoria.

El encanto de este encuentro, de esta fotografía un poco arruinada, reside en la enseñanza sobre la ingenuidad que posee la cámara en su forma de mirar. “**La cámara no reconoce los objetos sino que los ve**”<sup>7</sup>. Lo que plantea Richter<sup>8</sup> es muy similar a la concepción que tiene Jaime León sobre el dibujo y sobre el funcionamiento del ojo como un órgano del presente, el ojo es el que está encargado de ver y el cerebro el que está encargado de reconocer los elementos que se están viendo, en esta situación la cámara funciona a la manera del ojo, independiente de su función socialmente impuesta de respaldo de una memoria personal, familiar o colectiva (memoria histórico-social), en ningún caso está generando algún juicio de valor sobre los elementos que está capturando o intentando proveer alguna jerarquía o clasificación de estos, solamente los ve y los captura.

Esta cualidad de imparcialidad de la mirada que se le ha otorgado a la fotografía, funciona a la vez como una pequeña maldición al entregársele la hegemonía de la veracidad en las imágenes. Una imagen fotográfica es más veraz que un dibujo o una pintura, o al menos así funcionaba. Con la inclusión de la fotografía digital e incluso antes, con el desarrollo de las técnicas de fotomontaje poco a poco la fotografía fue perdiendo un poco de su poder hegemónico, lo cual a mi juicio es maravilloso porque va entregándole libertad, la misma libertad que vivió la pintura con la llegada de la fotografía liberándose de la

---

<sup>7</sup> Richter, Gerhard. *Notas 1964-1965*. En: Picazo, Gloria y Ribalta, Jorge. *Indiferencia y Singularidad*. Barcelona. Gustavo Gili, 2004. P.18.

<sup>8</sup> Gerhard Richter (1932) es un artista visual alemán, trabaja principalmente con la pintura como medio, para referirse a problemáticas relacionadas con la imagen fotográfica y la representación.

necesidad de la representación y la mimesis del referente, la misma libertad que siempre debió tener la fotografía, como plantea Flusser<sup>9</sup>, la automatización de la máquina para generar imágenes le otorga al hombre la libertad para jugar, dejar de preocuparse por el dominio de técnicas como sucedía con la pintura y comenzar el juego con el aparato.

---

<sup>9</sup> Flusser, Vilem. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Primera edición. México. Ed.Trillas, 1990.

## Desde la fotografía a la imagen

### *La imagen fotográfica como material*

El segundo momento vino justamente a través de las posibilidades que entrega la manipulación de las imágenes digitales, pues fue mediante pruebas en la utilización de software de edición de archivos digitales, que descubrí el concepto del **glitch**, término referido a los errores digitales, producidos ya sea por el mal funcionamiento de algún dispositivo o el daño dentro de los datos que componen al archivo, lo que genera en la reinterpretación de ese código binario haciendo que el resultado presente alguna falla en su visualización, lo que se traduce en alteraciones de colores, cambios en el orden de los elementos (un trozo de la parte superior puede aparecer en la inferior), cortes, cambios de escala, etc.

Desde que descubrí estas imprecisiones en la interpretación o representación del mundo tal cual era, desde la captura de esa *primera imagen*, con el traspaso de las materialidades del vidrio y los objetos retratados con sus contornos difuminados por la lluvia, existía una imperfección o fragilidad de los parámetros establecidos para hablar de una *buena imagen*, en ellos radicaba una belleza, una fuerza detrás de la imagen fotográfica, este ojo perfecto que mira sin enjuiciar se humanizaba, la claridad de cuál era el objeto que está buscando representar dejaba de ser certera, se convertía en imágenes que dudaban de sí mismas, imágenes que planteaban interrogantes.

El glitch se alzaba y constituía como una forma de protesta, la rebelión de la máquina contra el estatus que los humanos le dimos al crearla, trataba de elegir su propio destino y generar nuevos códigos de imagen, los símbolos en conjunto con un lenguaje nuevo y propio.

Me gusta pensar la dimensión o *potencial humano* que puede adquirir una máquina, un enfoque que adquieren con más fuerza las máquinas de uso diario, como por ejemplo los teléfonos y sus asistentes de voz (Siri o Cortana). Por algún motivo la posibilidad de comunicarse o imitar emociones nos entrega una sensación de seguridad y facilita las distintas tareas que realizan, el cine tiene grandes ejemplos sobre estos temas, como *2001: Space Odyssey (1968)*, *Ex – Machina (2014)* o *Her (2013)*, mostrándonos que si bien la máquina adopta códigos que provienen de los lenguajes y formas de relación

humanas, estas al alcanzar un nivel de consciencia independiente, terminan desarrollando sus propios códigos. Fuera de estos ejemplos de *humanidad* de las máquinas, existen otros elementos que nos pueden acercar a esos procesos, por ejemplo el desgaste que tienen con el tiempo, en cuanto a material y también en relación a la desactualización de su software, al igual como ocurre con el cuerpo humano, este desgaste produce que sus operaciones sean más lentas y menos precisas, lo que se vuelve problemático, ya que si existe alguna característica que las personas buscan en las máquinas, es su precisión.

Descubrir cómo se podían generar estos procedimientos, estos *errores* de forma intencional, además de la capacidad de manipular el resultado, fue un proceso entretenido y complejo, ya que al manipular el archivo directamente desde sus datos (y no su interpretación o visualización) era muy complejo saber cuál iba a ser su forma resultante, ya que funcionan como un sistema vivo, sí uno quita aunque sea una célula, eso genera un efecto en la que está al lado y si alteramos algún trozo de código de un archivo digital afecta al del lado de una manera distinta de si fuera otro que venía tres espacios antes y que también se vio afectado por otro proceso. En definitiva, si bien el glitch se generaba, luego de muchas pruebas de ensayo y error e intentar generar una especie de catálogo de cómo iban afectando los distintos cambios que se realizaban a una misma imagen, a forma de conclusión: las posibilidades eran demasiado amplias para poder generar alguna alteración de forma completamente precisa, terminé por ocasionar los glitch y controlar ciertos parámetros básicos, entendiendo así cuál era el porcentaje de la imagen que podía modificar sin transformarlo en un archivo ilegible, aunque no se podía contra la rebelión de la máquina (en este caso un software de edición de audio en el cual procesaba archivos de imagen y audio de manera cruzada, mezclando los datos de estos) el resultado de todas maneras mantenía un gran componente de azar que quedaba fuera de mi control.

La manipulación de las imágenes parecía ser un proceso más complejo de lo que habría pensado, pero gracias a estos ejercicios me di cuenta que existen posibilidades de utilizar las imágenes fotográficas o archivos de imagen y trabajarlos de otras maneras, existían posibilidades que podían permitirme generar proyectos sin la necesidad de esa *habilidad manual* que no había podido desarrollar de forma óptima y que podía comenzar a utilizar las imágenes como si fuesen un trozo de arcilla que se va modelando, como si



Fig.3 S/T de la serie *Intimidada Fallida* 2016  
Guide Aguilera, fotografía digital intervenida, 90x60 cms

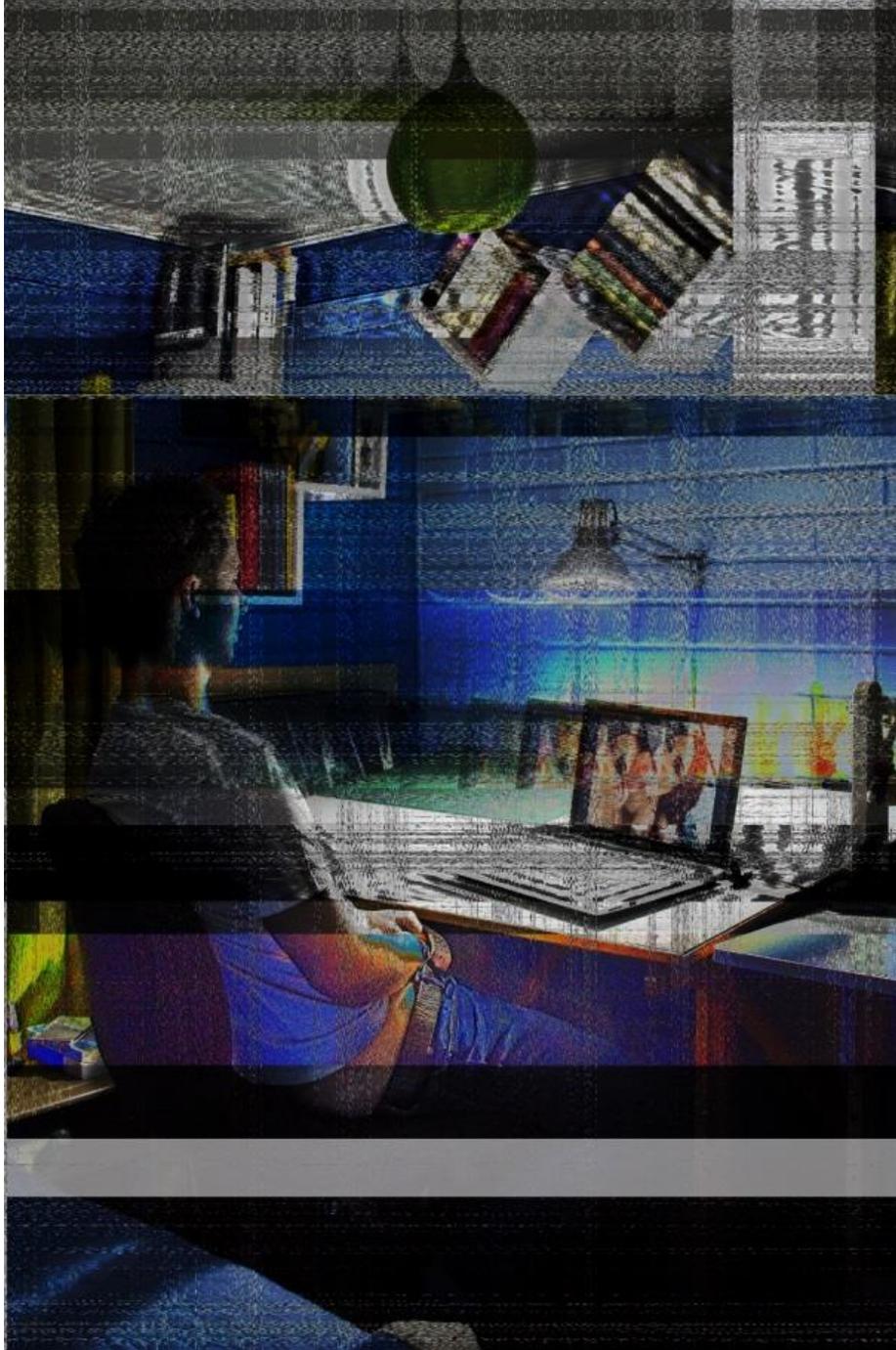


Fig.4 S/T de la serie *Intimidad Fallida*, 2016  
Guide Aguilera, fotografía digital intervenida, 90x60 cms

fuesen pinturas que se mezclan para obtener colores y así poder hacer cuadros, existe una dimensión en la manipulación de las imágenes que va más allá de lograr una imagen correcta o de armar una escena en la cual se plasma algún concepto, pero donde todos los elementos se disponen de todas formas con las manos, antes de la toma fotográfica.

Existían otros procedimientos que se podían realizar de manera posterior a la captura de la imagen que se podían utilizar para el desarrollo de una obra, es aquí cuando la noción de las imágenes como **material** cobra relevancia, pierden su condición incorpórea y se convierten en algo que se puede manipular, plegar, cortar, etc. (con las manos si es un material físico o por medio de algún software si es material digital). A su vez también existían otras formas de aprovechar las desventajas o limitaciones que poseen distintos dispositivos<sup>10</sup> y sistemas de captura de imágenes con los cuales se puede trabajar.

El mundo de las imágenes posee dimensiones más complejas de lo que podría parecer, sobre todo por una cuestión que creo es esencial: el momento en el cual logro introducirme en el tema de la producción de imágenes, es un momento que está predominando por la imagen digital, es un momento donde todos los teléfonos tienen cámara y las cámaras de los teléfonos son mejores que las cámaras de fotografía que se ofrecen en el mercado. **Todo el mundo produce imágenes**, creo que todos tomamos a lo menos una foto al día con nuestro teléfono, ya sea la fotografía de un afiche para recordarnos que va a tocar una banda o que van a hacer clases de yoga o que va haber un desvío de tránsito y necesitamos recordar el mapa de estos, tanto como tomar una fotografía de lo que estábamos comiendo para enviárselo a algún amigo o cualquier cosa que nos llamara la atención en el camino de nuestra casa al trabajo.

Todo parece muy fácil, **las imágenes parecieran ser muy fáciles** y es crucial que haya comenzado producir imágenes dentro de este contexto, siendo este mismo el que da pie a estas reflexiones, probablemente si hubiera nacido diez años antes, mis primeros recuerdos relacionados con tomar fotografías o manipular imágenes serían a través de procesos análogos, si bien cuando era pequeño en casa teníamos muchos álbumes y la

---

<sup>10</sup> Conjunto de piezas que conforman un aparato diseñado para para ejecutar una función determinada. La cantidad posible de combinaciones entre funciones del dispositivo dependerá de la complejidad del mismo. Es esta cualidad de "función determinada" la que entrega posibilidades y limitaciones dentro del diseño del dispositivo, funcionar de acuerdo a la programación de este o buscar la subversión/expansión de sus capacidades dependerá del usuario en este caso el artista.

forma de capturar las fotografías de navidad o de las vacaciones era análoga, aun así era con cámaras automáticas y no eran imágenes que yo produjera, solo eran las imágenes que veía. En ese momento, por mi edad, no era parte de la producción de imágenes, diferente sería el caso si hubiese nacido diez años antes, de ser así seguramente habría tenido que generar esas imágenes, revelarlas y entender que los procesos de obtención de las imágenes son muchísimo más lentos, trabajosos y complejos que solamente apretar un botón y así tal vez descubrir alguna pista de forma más directa e inmediata acerca de las posibilidades que podría entregar la generación de una imagen. Los aparatos y las tecnologías disponibles en cada tiempo son los que producen la cultura de una época y con ello su forma de enfrentar y relacionarse con el mundo.

Si los tratamientos son más complejos, existe una mayor variedad de procesos intermedios y si se modifica alguno de ellos se va a ver alterado el resultado, posibilitando así momentos donde la cadena de producción de la imagen pueda verse afectada, lo cual también podría estar relacionado, aunque de forma menos precisa, con el cómo sucedía con la alteración de los colores debido a los distintos materiales con los que se fabricaban los negativos, el estado de los químicos, la calibración de la ampliadora que generaban las copias en color. Con tal cantidad de posibles modificaciones, existía un margen para generar *imprecisiones* (entendiendo que lo que se buscaba era una copia lo más fidedigna al referente, entregándole a la fotografía una condición veraz). La cantidad de procesos permitía más momentos de *intromisión humana* y este, al no poder ser calibrado, como una máquina o los software en la actualidad con la imagen digital producían diferencias entre sí, una imagen copiada por una persona X podía quedar más amarilla o azul que la copiada por una persona Y<sup>11</sup>, y esos errores terminaban por evidenciar a su vez un proceso más largo y humano.

---

<sup>11</sup>Aunque no hemos podido desarrollar una tecnología perfecta, gracias a la inclusión como los perfiles de color, calibraciones de pantalla y dispositivos de impresión, es cada vez más fácil eliminar esas variantes producto del factor humano.

## **Donde nacen los cañones**

*Del sujeto al paisaje*

El tercer momento tiene una conexión directa con las cuestiones que planteaba recién sobre la facilidad en la generación de imágenes y su velocidad de obtención, haciendo relación con los procedimientos que están ligados al carácter de circulación que tienen las imágenes digitales dentro de este contexto de superproducción y a su vez, también pretende volver al espíritu inicial que me entregó la toma de esa *primera imagen* (ver *fig.3*), junto con el trabajo y reflexión sobre la imagen fotográfica, y su relación con el referente, esto da inicio a un cambio en cuanto a los sujetos ocupados como referente, pasando desde las personas hasta entregarles un tratamiento fotográfico vinculado más a la tradición del paisaje que a la del retrato.

### ***Quiero tomar una fotografía de algo y que al mirarlo pueda parecer otra cosa.***

Bajo esta premisa, comienza la búsqueda de una imagen ambigua o una suerte de abstracción de la imagen fotográfica (conceptos que no parecieran estar naturalmente ligados), el desarrollo de reflexiones sobre como la imagen resultante de la captura se relacionaba con el referente, el objeto o lugar que estaba siendo fotografiado, ¿cuánto de *verdad* le debía esa imagen al elemento del cual se estaba extrayendo?

A partir de los ejercicios realizados en clases de dibujo comencé a generar un tipo de observación sobre el cuerpo, que estaba enfocada en el detalle, aquello que terminaba por construirse en líneas podían pertenecer a cualquier otro lugar. El objeto comenzaba a perder sus relaciones de escala dentro del recorte generado por la mirada y el papel y este a su vez, funcionaba como soporte para constituirlo en un lugar, un espacio, casi como un paisaje. Esa serie de reflexiones me condujeron a pensar qué si bien todos poseemos un cuerpo, no estamos acostumbrados a prestarle atención más allá de su uso de forma utilitaria. Maravillarse al tomar consciencia de cómo al igual que las máquinas (o realmente las máquinas como los cuerpos) están diseñadas para funcionar sin que una persona tenga que estar controlando todos los procesos que van ocurriendo. Sucede lo mismo con nuestro cuerpo, no tenemos consciencia de cómo se mueven nuestros músculos mientras respiramos o los pulsos que lo recorren o como se ven nuestros poros, cicatrices y arrugas que se van generando en la piel, los cuerpos humanos terminan

siendo uno de los territorios vírgenes de la mirada y para quien que no está directamente relacionado con el campo de las ciencias que se dedican a los estudios de estas cuestiones, aquellas parecieran estar sumamente lejanas.

Sí pudiésemos pensar en algún estilo o tipo de imagen que oficie de representante del modelo de producción y circulación de imágenes en la era digital, sobre todo de los últimos 5 años, con la explosión del uso de las redes sociales y tomando en cuenta el aumento del uso de la que considero fue(es) la red social que supo comprender de manera más acertada los códigos que se estaban desarrollando y en los cuales transitaban las formas de comunicación, en conjunto con las posibilidades entregadas por el desarrollo tecnológico de nuestra época. Me refiero a Instagram y su imperio de imágenes... Si pudiésemos elegir una imagen que cumpliera con esos requisitos probablemente sería una *selfie*.

Todos tenemos en nuestra cabeza esa imagen, la evolución de la *fotografía en el espejo* para generar un autorretrato, gracias a la inclusión de la cámara frontal en nuestros teléfonos es una imagen que todos hemos visto y que probablemente todos hemos utilizado en algún momento, la *selfie*. Además, como sucede en algunos casos, hay personas que lograron generar una especie de maestría en el dominio del arte de la selfie, aquello es un síntoma de los procesos que está viviendo nuestra sociedad de culto a las imágenes, una sociedad que busca la aceptación y validación a través de ellas, pero también una donde se están generando millones a cada segundo. Esa selfie que vemos en Instagram, en la cual la persona sale perfecta, probablemente con su mejor ángulo, como sucede en la mayoría de los casos es una de al menos diez o treinta imágenes, siendo el resto desechadas, produciendo este lote en un espacio de tiempo muy acotado. Esta sobre-producción de imágenes aparece con la imagen digital, los archivos se pueden almacenar en un pendrive o una tarjeta de memoria sin consumir demasiado espacio físico, como ocurriría si tuviésemos impresoras esas dos mil fotos que hay en cada teléfono, esto genera un menosprecio, una subvaloración de la imagen, ya que puede ser fácilmente reemplazada y sin perder nada más que un poco de espacio digital. No está mal aprovechar las ventajas que nos otorgan los medios de la época, pero si vale la pena considerar y reflexionar sobre nuestros hábitos de producción de imágenes.

*“Pareciera que la acción performática pertenece cada vez menos al cuerpo mismo y cada vez más a las tecnologías y dispositivos que lo registran, que lo inscriben, que lo conforman en una gramática, que lo archivan y lo ponen en circulación”<sup>12</sup>*

Rodrigo Zúñiga

Lo que plantea Zúñiga, actualizando los comentarios de Flusser sobre los dispositivos ejemplifica la importancia de los sistemas de registro y como estos modelan la cultura de masas, llevando al fenómeno selfie también a abarcar otras áreas, como el adoctrinamiento del cuerpo frente a este estímulo, lo que puede verse retratado en momentos como cuando unas personas están caminando por la calle o comiendo y repentinamente alguien alza su teléfono con la cámara activada, el mundo se detiene por un instante en el cual todos saben lo que tienen que hacer, tienen que sonreír, tienen que posar, es así como el cuerpo ya se preparó para reaccionar de esa manera frente al estímulo de la cámara. El cuerpo actúa en consecuencia con el dispositivo y los códigos que generó la sociedad para responder a este acto, lo que no es menor considerando que el desarrollo tecnológico está imponiéndose sobre el cuerpo, ya no representa una suerte de prótesis que potencia algún aspecto físico, ya pasamos esa fase, ahora los sistemas de registro y las tecnologías son los que dictan pauta al cuerpo sobre cómo responder ante ellos.

Atendiendo a cómo el desarrollo de los sistemas de registro va modelando la producción de imágenes de la cultura de masa y con esto el sometimiento del cuerpo a la producción de estas imágenes, podemos entrelazar estas dos consideraciones tomando en cuenta tanto la relación de la imagen final y el referente de la que estas se desprenden, como su cualidad de inmediatez junto con el carácter de circulación que poseen las imágenes hoy en día, todo esto encarnado en la *selfie*. Estas consideraciones son el eje central del desarrollo de ***Donde nacen los cañones*** (ver fig.7, 8, 9 y 10) que se compone de una serie de imágenes, además de un video, el que mostraba la performance que se tuvo que realizar para obtenerlas. El conjunto de imágenes es una serie de selfies que buscaban mostrar una dimensión diferente a la que se tendría de forma cotidiana del referente, que en este caso era yo, una persona cualquiera autorretratándose, solo que eran selfies de mi garganta.

---

<sup>12</sup>Zúñiga, Rodrigo. *La extensión fotográfica, ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico*. Santiago, Ed. Metales Pesados, 2013. P. 21.



Fig. 5 Imagen del proceso de *Donde nacen los cañones*, 2015

Las imágenes generaban extrañeza debido a que no son elementos con los que estamos acostumbrados a relacionarnos, ver el interior de los cuerpos no es pasatiempo de la mayoría, las texturas y colores que se obtenían remitían de cierta manera a algo vivo, algún lugar de algún organismo se escondía detrás de ellas, pero de igual manera eran enigmáticas. Es en este punto donde comencé a aumentar y definir mi interés relacionado a la pérdida de referencia en las imágenes, de la misma manera que lo hacía cuando realizaba los collage de dibujos.

¿Qué elementos nos entregan datos que ayudan a comprender de qué estamos hablando?, ¿Cuáles son los procedimientos que pueden contribuir a dificultar la lectura de una imagen? En este caso, las imágenes fueron pasadas a blanco y negro, se les quitó el color, perdiendo de esta manera su relación directa con un cuerpo, con los colores que nos entregan los cuerpos, además éstas fueron re encuadradas utilizando sólo

fragmentos de la imagen, lo cual si bien en algunos momentos y con algunos elementos podría bastar para entender de qué estamos hablando, por ejemplo, si mostramos una mano sosteniendo algo entendemos que detrás de esto hay una persona, puede que no acertemos con su edad o su color de pelo, pero sabemos que es una persona. Lo que sucede cuando trabajamos con elementos menos familiares, como una garganta, es que para comprender lo que son necesitamos más elementos de referencia. Con operaciones como cerrar el encuadre y generar un close up y dejar fuera elementos que podrían ser más reconocibles, como la campanilla, el espacio que está siendo retratado se vuelve un espacio indefinido, a esto debemos sumarle la baja calidad de resolución de imagen de las cámaras de los teléfonos, cámara que por su tamaño me permitía introducirla en mi boca (el lente de una réflex era muy grande, pero esto me permitió tener otras consideración con respecto a las particularidades de cada dispositivo, sus limitaciones y posibilidades).

Utilizar el teléfono para generar este tipo de registro entrega por resultado dos elementos que eran interesantes de considerar: el primero tenía que ver con la calidad, las imágenes al ser impresas en gran formato terminaban muy pixeladas, con mucho ruido, además esto sucedía debido a que el espacio de la garganta es un sitio oscuro, lo cual forzaba la sensibilidad de la cámara del teléfono. Lo segundo era que al introducir el teléfono en mi boca y tomar una fotografía como si fuera una selfie esto generaba una incomodidad tremenda, ya que si bien era un teléfono que hoy se podría considerar pequeño (iPhone 4), de todas maneras este ocupaba todo el espacio de la boca, por lo cual tuve que previo a tomar las imágenes aprender a acomodar el cuerpo de manera tal que pudiese obtener esas imágenes. Así como la gente posa y sonríe para sacarse una fotografía en el cumpleaños de los amigos, tuve que aprender a meterme un teléfono en la boca, aprender a respirar para que la lengua bajara y la garganta se abriera y, de esa manera, poder tomar las imágenes que me entregaran una mayor limpieza, un mayor rango de posibilidades para trabajar la imagen con el ángulo más abierto, para así poder utilizar este material, deformarlo, recortarlo y seleccionar espacios que me parecieron más pertinentes e interesantes.

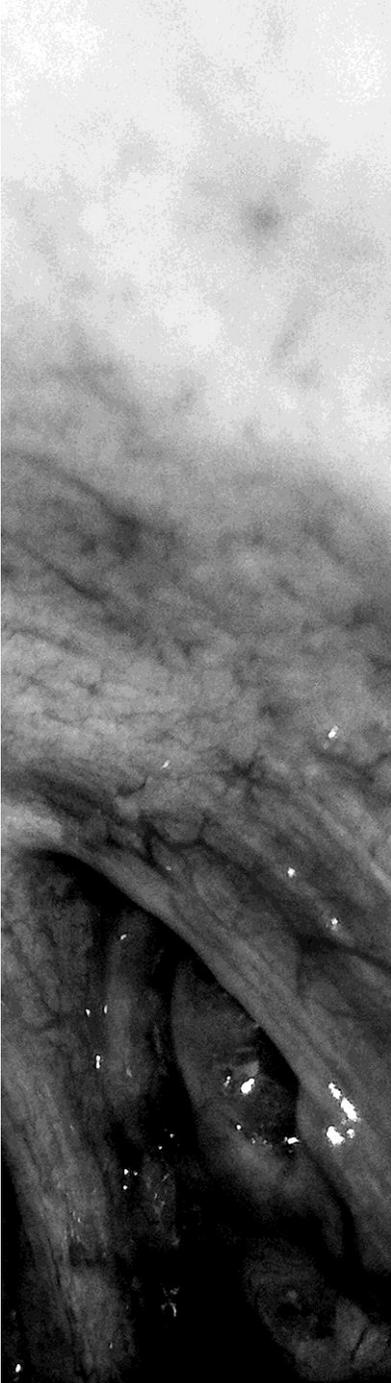


Fig. 6 y 7. S/T de la serie *Donde nacen los cañones*, 2015  
Guide Aguilera, fotografía digital.

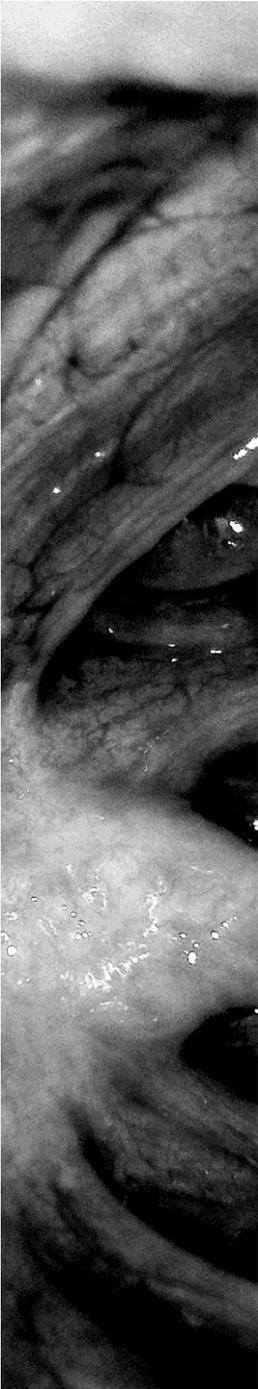


Fig. 8 y 9. S/T de la serie *Donde nacen los cañones*, 2015  
Guide Aguilera, fotografía digital

La obra se componía también de un video con cámara fija y encuadre cerrado apuntando hacia mi boca abierta, mostrando el esfuerzo que se necesitaba para obtener las imágenes lo que termina con la toma de una selfie. Era importante abarcar la dimensión performática de la obra, ya que se vinculaba directamente con el trabajo desde las lógicas del dispositivo, este imponía sus propias reglas mientras que yo trataba de torcerlas. El tener el truco revelado (el video mostrando la performance del making off de las imágenes) frente a la magia (las imágenes) ayudaba también a sustentar la noción de la fotografía como material, ya que lo que se capturaba, como se mostraba en el video, distaba de las imágenes que se estaban viendo, los *originales* quedaban perdidos para dar paso a pequeñas partes metamorfoseadas de los mismos.

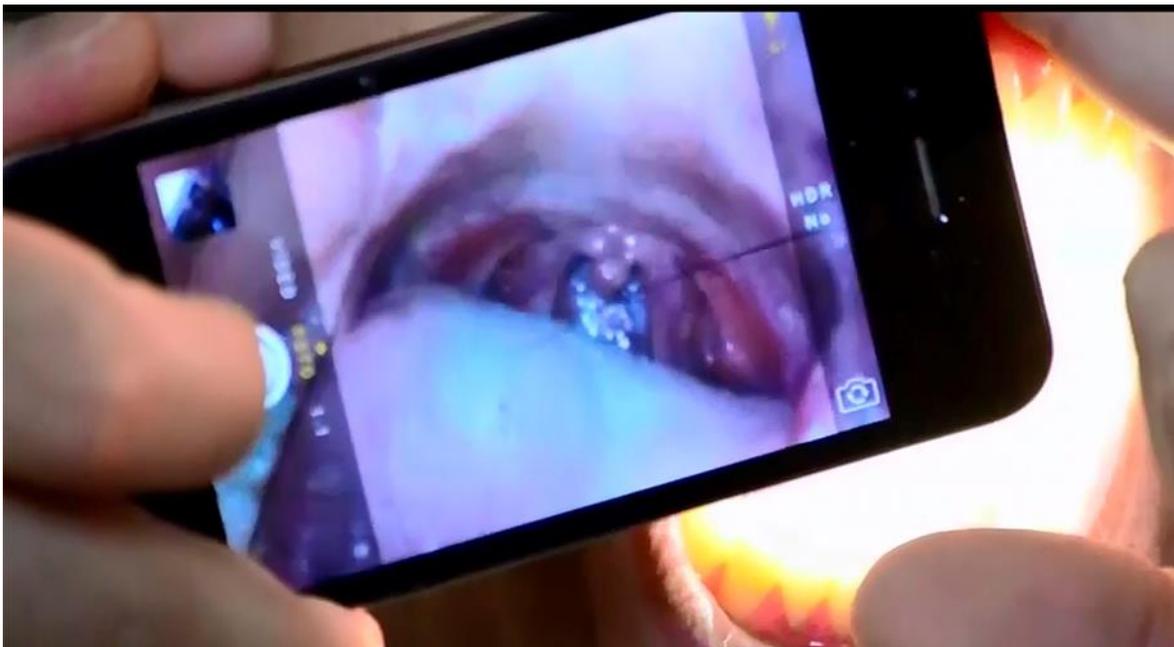


Fig.10 fotograma del video de Donde nacen los cañones, 2015  
Guide Aguilera, Video en loop. Duración: 2'28''

El desarrollo de este proyecto, ***donde nacen los cañones*** (nombrados así haciendo una referencia a los accidentes geográficos), se vincula a la idea de esos espacio de tierra que fueron erosionadas por ríos o algún tipo de curso de agua, de la misma manera que podría ser nuestra garganta, una cavidad generada por la erosión de nuestra saliva, buscando de esta manera también generar un vínculo con otros elementos que se podrían parecer a lo que están mostrando las fotografías, funciona como una primera clave para comprender que existían elementos que ya estaban dados y que podían, debido a nuestra forma de relacionarnos con ellos, alejarse lo suficiente del referente por sí mismos, independiente de que después hubiese desarrollado diferentes procedimientos que estaban buscando aquello. Este hallazgo que se vincula con el cuarto momento de importancia para el desarrollo del proyecto final, junto con ayudarme a comprender, a ciencia cierta, qué elementos de la imagen fotográfica me interesaban y cuáles eran los procedimientos y operaciones que estaba realizando para aproximarme a esos temas de interés.

## Water Glitch

### *Encuentros análogos*

Cómo ocurrió fue curioso, porque no se dio dentro del contexto del desarrollo de algún proyecto o algún trabajo relacionado a la universidad, sino que ocurrió durante un viaje caminando por la calle. Desde el encuentro casual con un lugar donde pasaba un canal de agua, que al mirarlo desde arriba reflejaba el cielo, en el que se veían, además, unos árboles que asomaban desde la orilla, también se dejaba ver un poco de la estructura sobre la que estaba construido el soporte que contenía al canal, la que tenía ciertas divisiones para asegurar el curso del agua. Debido a esto, en algunos lugares el agua caía desde una dirección, en otros lugares desde otra. Se podía ver pequeñas basuritas y hojas que estaban flotando sobre el agua. En resumen, habían muchas cosas pasando en un pequeño espacio. Fue en ese momento en el que me di cuenta que la escena que estaba presenciando funcionaba como una especie de collage o cómo un glitch análogo, como si el software que controlaba mi mirada tuviese alguna falla, la forma en la que estaban construidas las cosas, el mismo curso del agua y sus propiedades como la refracción hacían que las imágenes que se están proyectando sobre ella se vieran alteradas, modificaba sus formas, se generaban ondas e interrupciones en la imagen producto de la caída del agua, su corriente y salpicaduras ocasionaban espuma, todo esto sumado a su cualidad de reflejar pero también ser translúcida y permitir que se juntarán dentro de una misma capa de soporte, porque así estaba funcionando el agua, como un soporte de distintas imágenes que están confluyendo en ese momento, pareciendo casi como si fuese un error en la *Matrix*<sup>13</sup>

Si solo hubiese visto esa escena no me hubiera imaginado donde está emplazado o qué era lo que estaba rodeándolo o por qué era que las cosas se veían de esa manera. Esta era una imagen que se volvió muy compleja de leer, pero que no había sido manipulada; se estaba generando todo esto que yo buscaba y que quería provocar intencionalmente de forma completamente autónoma, estaba ahí en su *estado salvaje* esperando por ser encontrado, fue entonces cuando me di cuenta que la capacidad que tenemos para percibir la realidad que nos rodea es una sumamente limitada y que en muchos casos, al

---

<sup>13</sup> Matrix es una película de ciencia ficción dirigida por los hermanos Wachowskis, en ella se relata una distopía en la cual la mayoría de los humanos viven en un mundo de realidad simulada llamada La Matrix, sin tener consciencia de ello.

igual como ocurre con el dibujo, no vemos las cosas con nuestros ojos sino que estamos recordando cómo se deberían ver.



Fig.11 *Water Glitch*, 2016.  
Guide Aguilera, fotografía digital.

**“CONFLUENCIA”**

*“Las imágenes son mediaciones entre el hombre y el mundo. El hombre ek-siste; esto significa que no tiene acceso inmediato al mundo. Las imágenes tienen la finalidad de hacer que el mundo sea accesible e imaginable para el hombre. Pero, aunque así sucede, ellas mismas se interponen entre el hombre y el mundo; pretenden ser mapas, y se convierten en pantallas”<sup>14</sup>*

*Vilém Flusser*

CONFLUENCIA pretende ser el punto de unión de las distintas problemáticas y procedimientos relacionados con la captura y manipulación de fotografías planteados en las páginas anteriores, tales como la veracidad de la imagen fotográfica, su relación y desprendimiento del referente, las posibilidades en la manipulación de la fotografía al considerarla como material de producción y no como imagen final, la abstracción en un medio diseñado y utilizado principalmente de manera figurativa, la producción de imágenes en relación con el desarrollo tecnológico de los dispositivos y la relación entre ellos, el cuerpo y el artista, todo esto nutrido por un poco de cada una de las obras anteriores que terminan por constituirla.

Convertir la fotografía, aquella que tenemos inmediatamente asociada en nuestra mente al escuchar el término, la de nuestro cumpleaños de niño, la del paisaje de *National Geographic* o la modelo posando para la publicidad de alguna tienda de moda, la idea es simple, convertir todo eso en imagen, en lenguaje. Se tiende a considerar la imagen fotográfica como verdadera o real, pero qué pasa cuando se pierda la referencia de lo que tengo en frente. Estamos acostumbrados a aceptar que dentro de la palabra hablada pueden haber mentiras, pero no nos damos cuenta que dentro de la visualidad lo mismo puede suceder y que ya la simple acción de tomar una fotografía, es falsear o abstraer la realidad a un espacio plano de dos dimensiones. Aquello a lo que nos enfrentamos ya no es real, dejó de serlo desde el momento en el que un dedo apretó el obturador.

Fontcuberta<sup>15</sup> menciona que toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera. Si tomamos en cuenta la mediación que nuestros limitados sentidos generan, la forma en la que experimentamos el mundo es una ficción y la única forma que tenemos de aproximarnos aunque sea en una pequeña parte a su comprensión es a través de las

---

<sup>14</sup> Flusser, Vilém. 1990. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Primera edición. México. Ed. Trillas. P. 12

<sup>15</sup> Fontcuberta, Joan. 1997. *El beso de Judas, fotografía y verdad*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili. P. 15

imágenes. Esto comienza a volverse problemático en el momento en que pensamos que ya se agotaron las imágenes y con esto que poseemos todas las posibles representaciones que la fotografía podría entregar, creemos saber cómo se ve un bosque, lo que es una ciudad, o el mar.

Hay principalmente tres obras de dos artistas que sirvieron de *inspiración/validación* para la serie CONFLUENCIA. Lo planteo de esta forma, porque independiente de haber conocido estos trabajos previamente no me sentí atraído por ellos hasta que mi producción se dirigió en una línea similar a lo que ellos habían desarrollado, siendo en ese momento cuando se trazan las relaciones entre lo que sucede en cuanto a proceso internos y el trabajo que otros han desarrollado, la urgencia sobre un tema. Me refiero a la serie *Equivalent* (1925-34) de **Alfred Stieglitz**<sup>16</sup> junto con *Sea Scapes* (1980-actualidad) y *Theaters* (1978 -actualidad) de **Hiroshi Sugimoto**<sup>17</sup>.



Fig12. *Equivalent*, 1929  
Alfred Stieglitz, fotografía análogica



Fig 13. *Equivalent*, 1929  
Alfred Stieglitz, fotografía análogica

---

<sup>16</sup> Alfred Stieglitz (1864–1946) fue un fotógrafo estadounidense, férreo promotor de la fotografía como un medio artístico válido, en un momento en el cual era considerada desde una perspectiva casi exclusivamente técnica.

<sup>17</sup> Hiroshi Sugimoto (1948) es un fotógrafo japonés, además de fundador de New Material Research Laboratory un estudio de arquitectura y diseño. Desarrolla su obra principalmente basado en problemáticas asociadas al tiempo, desde aspectos metafísicos a un enfoque técnico.

Existen diversos motivos por los que me parece pertinente mencionar estos trabajos. Me gustaría partir por mencionar que existe una diferencia entre las formas de producir imágenes de Stieglitz, Sugimoto y la mía: el formato de las imágenes. Ambos artistas trabajan con cámaras y soportes análogos, Stieglitz por una imposibilidad técnica de su época, pero Sugimoto por opción, pues tiene una visión más cercana a la artesanía<sup>18</sup> de la fotografía y considera más afín a esa idea de trabajo la utilización de formatos analógicos. La decisión sobre el formato de captura fue uno de los primeros cuestionamientos que tuve al momento de realizar este trabajo, ya que las búsquedas de la utilización de las imágenes fotográficas como materia prima editable y transformable me acercaron a pensar en la idea de la artesanía y si era con archivos digitales una artesanía digital, refiriéndose al uso de estos archivos tal como si fuesen matéricos. Pero si quería hacer referencia a esos términos ¿no sería mejor trabajar con un formato matérico como el análogo? Finalmente comprendí y acepté la familiaridad que me producía el formato, por los motivos explicados anteriormente, y porque era el lenguaje que manejaba, por lo que deberían haber formulas suficientes para hablar de lo que me interesaba. La dimensión matérica de la fotografía análoga termina funcionando como un respaldo para validar su producción; aquello que podría sonar como una defensa a los procesos análogos, es por el contrario una reivindicación procedimental del uso de la imagen digital, sus cualidades, posibilidades y limitaciones, aceptarla, comprenderlas y utilizarlas como elemento dialogante así como en la obra **Donde nacen los cañones** (ver Fig. 6, 7, 8 y 9).

El problema de la representación en la imagen fotográfica y su utilización como insumo primario en la realización de una obra son los problemas centrales que inconscientemente se fueron desarrollando a lo largo de este proceso, es curioso como a veces no nos damos cuenta que estamos repitiendo los mismos procedimientos o buscando fórmulas distintas pero terminamos hablando de las mismas cosas.

*“Si el fotógrafo examina el mundo a través de la cámara, lo hace no porque esté interesado en el mundo, sino porque está en busca de las virtualidades todavía no*

---

<sup>18</sup> La etimología de la palabra artesanía, deriva de las palabras latinas «artis-manus» que significa: arte con las manos. La artesanía comprende, básicamente, obras y trabajos realizados manualmente y con poca o nula intervención de maquinaria. ( fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Artesan%C3%ADa>). Sugimoto realiza el proceso de captura de imágenes con cámaras completamente análogas, en las cuales incluso la medida del tiempo depende de la persona y también realiza sus propios procesos de revelado, ampliación y copias en laboratorio análogo sin el uso, como ocurre en algunos casos, de digitalización de negativos o el uso de cámaras análogas con soportes digitales.

descubiertas en el programa de la cámara que le permitan producir nueva información. Su interés está concentrado en la cámara, y el mundo "exterior" es un pretexto para realizar las virtualidades contenidas en el programa"<sup>19</sup>

De lo que habla Flusser es del mismo sentimiento que llevó a Alfred Stieglitz a realizar sus *Equivalentes*, cambiar los paradigmas de lo que podía o no ser fotografiado y el cómo se debía ver una fotografía, perder la referencia del sujeto al ser este abstracto y condicionado a un constante cambio, una nube nunca será igual a otra y no es la misma, aunque pudiese parecerlo, de un segundo a otro, incorporándole así una temporalidad interna a la imagen fija. Tomar una fotografía de paisaje dejando fuera la línea del horizonte, como sucede en la mayoría de sus imágenes, un cambio radical a lo que se acostumbraba para situaciones así.



Serie Theaters, 1978 – actualidad  
Hiroshi Sugimoto, fotografía análoga

De las *Equivalentes* de Stieglitz existe bastante en Sugimoto, el tiempo tiene de por sí un poder en su futilidad, querer capturarlo ha sido una batalla para la humanidad, tanto así que tuvimos que inventar un sistema para llevar la cuenta aunque sea todo lo que podemos hacer con él. *Theaters* trabaja con esa idea, la imposibilidad de capturar el tiempo en una imagen fija, pero también dialogar con la noción de la fotografía como un corte de la realidad, tal como si pudiéramos poner pausa a la vida por un instante, solo que en el caso de Sugimoto está recibiendo la duración completa de una película para quedar impresa en una imagen fija. Generando que el exceso de información, en este

<sup>19</sup> Flusser, Vilem. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Primera edición. México. Ed. Trillas, 1990. P.27

caso lumínica, lejos de aportar datos a la imagen termine por eliminarla dificultando su lectura como si fuese un juego inmenso de *Where is Wally?* o un puzzle inmenso con piezas de un mismo color.

Por otra parte, los *Sea Scapes*, a diferencia de *Equivalents*, mantienen de forma muy pregnante la línea del horizonte, pero no por esto se vuelven menos enigmáticos. Sugimoto plantea que la belleza detrás de esta serie está en que solo se busca retratar dos materias: *Aire* y *Agua*, eso es todo lo que vemos y nada más, pero encontrarnos con los elementos en su estado puro es a su vez un encuentro extraño, sumado a esto la substracción del color lo vuelve casi un pantone de diferentes valores de grises, ¿Se diferencian realmente el agua y el aire? ¿Si volteáramos la imagen seríamos capaces de reconocer que ocurrió? Acontece que a veces la pérdida de referencia está más presente cuando se nos presentan los elementos tal como son y no como deberían ser, como esa imagen preconcebida que tenemos de ellos en nuestra cabeza.

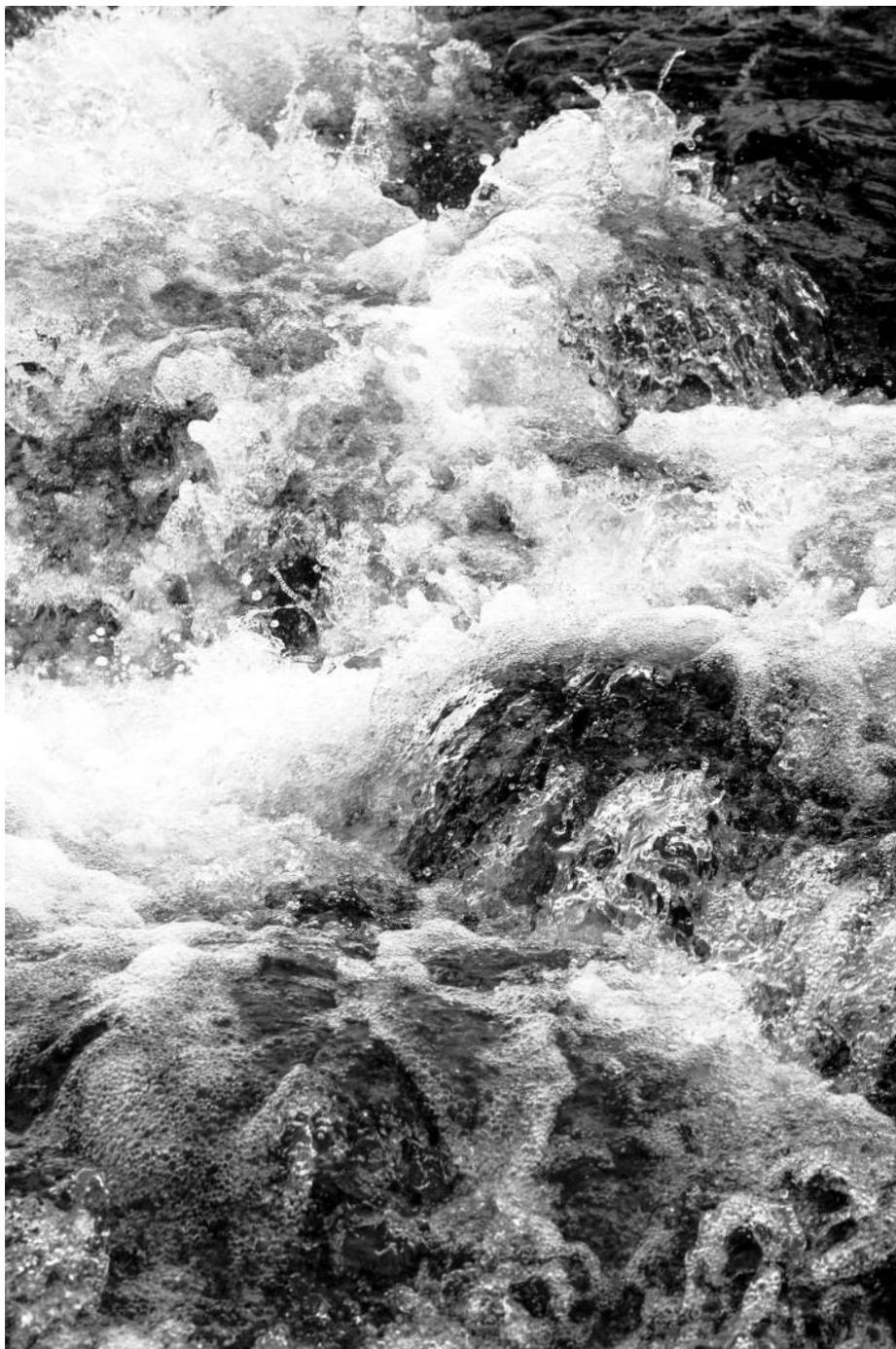


Serie Sea Scapes, 1980 – actualidad  
Hiroshi Sugimoto, fotografía análoga

*“La fotografía tiene una abstracción propia que no es nada fácil de penetrar”<sup>20</sup>*. Ejemplo de lo que comenta Richter es lo que sucede en los trabajos de Stieglitz y Sugimoto, a la idea de la fotografía como ventana o espejo de la realidad le falta un detalle crucial, el vidrio estaba sucio, así como sucedió en *Primera imagen/ Última fotografía* (ver fig.2) alterando

---

<sup>20</sup> Richter, Gerhard. Notas 1964-1965. En: Picazo, Gloria y Ribalta, Jorge. Indiferencia y Singularidad. Barcelona. Gustavo Gili, 2004. P.15.



Serie CONFLUENCIA, 2017  
Guide Aguilera, fotografía digital



Serie CONFLUENCIA, 2017  
Guide Aguilera, fotografía digital



Serie CONFLUENCIA, 2017  
Guide Aguilera, fotografía digital

por completo el resultado de la imagen, solo que en el caso de la imagen fotográfica es la mediación que produce primero el artista y luego el dispositivo, el comprender esos procesos nos ayuda a dilucidar la pérdida o transformación de la información y es desde estas ideas de donde se desprende **CONFLUENCIA**, una serie de imágenes que funcionan tratando de ser una representación lo más fiel posible a su referente, un referente para el cual su representación pareciera inmutable: *agua*, pero que al presentarse de una forma distinta a la que tenemos asociada pareciera desprenderse de su propia naturaleza, convirtiéndose así en un símbolo para el cual no hay un significado directo asociado. Estas imágenes que buscan presentar al referente detenido en su movimiento, de la forma en la que el ojo humano no puede verlo nunca si no es con ayuda de alguna máquina.

El exceso de detalle en la imagen producto del congelamiento del movimiento termina por saturarla y dificultar su lectura así como sucede con la sobreexposición de la luz del telón en *Theaters*, el mismo insumo de información, la búsqueda de contener un momento es la misma que termina por ocultar su verdadero significado, como dice el refrán *la codicia rompió el saco*.

La pérdida del horizonte rompe con la concepción clásica de paisaje pero también se acerca y ayuda a la naturaleza polisémica de la obra de arte, la renuncia a un significado literal como en las *Equivalents* de Stieglitz en ganancia de la reflexión sobre el medio y sus procedimientos de representación es lo que buscan las operaciones realizadas a las imágenes.

El mundo no es estático, la Tierra está en constante rotación, todo lo que nos rodea compuesto por átomos en constante transformación, aunque parezca contradictorio el congelar el movimiento es lo que más podría remitir al mismo. Al saber que falta algo, nuestra mente trata de completarlo con la información previa que posee es por eso que existe una pequeña molestia al ver imágenes donde el movimiento está detenido, si vemos una imagen de alguien saltando justo en el momento en que está en el aire sabemos con certeza que no pudo permanecer así por siempre y existe un contraste, una pequeña pugna entre la imagen que presenciamos y la que habita nuestro inconsciente, esto sin dejar de mencionar lo veraz (dentro de lo que pueda tener de veracidad una imagen fotográfica), esa persona efectivamente se elevó del suelo, aunque no por el

tiempo que la fotografía la tiene retenida en esa posición. Esa lucha de realidades y saberes es la que se experimenta en las imágenes de **CONFLUENCIA**.

El color o la ausencia de él es otro de los factores a resolver, que nos parece más cercano a nuestra forma de experimentar el mundo, una respuesta intuitiva podría ser que el color, ya que vemos en color, eso sería sin considerar que las imágenes en color pueden ser aún más abstractas que las en blanco y negro, el color agrega más capas de mediación a la imagen, capas que al reducir los colores a valores y formas acercan de maneras más precisa la imagen al referente, aunque no lo veamos en primera instancia. No existe el blanco y negro en el mundo que experimentamos a diario, pero sí convierte las situaciones que se observan en una conceptualización de ellas generando esta operación representaciones mucho más fieles de los fenómenos experimentados.



## Conclusiones

Me es difícil plantear una conclusión para esta memoria, ya que veo este proyecto más que como el fin de algo como el inicio de un nuevo proceso. Lo que logro sacar en limpio de la revisión exhaustiva de los procesos vividos, es la claridad sobre los procedimientos utilizados y las problemáticas de interés para mi producción, los problemas de la representación, traducción y mediación en la imagen fotográfica, así como un devenir desde el retrato y la utilización de personas como sujeto de las imágenes, al paisaje, conectándolo con una idea de veracidad inabarcable por nuestros sentidos, donde la cámara funciona como facilitadora de esta tarea, pero sobre la cual es difícil penetrar tomando en cuenta los imaginarios sociales que están arraigados como sustitutos a una experiencia del presente.

La consciencia de que existieron elementos que aparecieron de manera fortuita, a través de encuentros callejeros, junto con su utilización como insumo para el desarrollo de una investigación visual, como sucede con la *Primera Imagen|Ultima Fotografía* (2010) o *Wáter Glitch* (2016) u otros que surgieron como soluciones frente a encargos planteados bajo un contexto específico dentro de las clases, como en el caso de *Donde Nacen Los Cañones* (2015). En resumen, la confección de este texto fue un proceso sumamente enriquecedor para poder comprender y unificar las experiencias vividas desde una visión un poco más lejana en el tiempo, pudiendo generar así un mapa de relaciones entre ellas.

Las razones por las cuales convertí a la fotografía en mi medio de producción son el mismo punto de génesis de buscar la subversión del propio medio con respecto a su uso estándar, la fotografía termina siendo en mí una prótesis, un sustituto de la falta de habilidad en diversas técnica manuales, lo que es curioso, al ser la fotografía una de las herramientas más técnicas desarrolladas para la producción de imágenes, pero a su vez siendo utilizada de manera opuesta al espíritu que produjo su desarrollo, romper el *fiel retrato de la realidad*.

Frente a esto me siento optimista y agradecido de la fotografía por entregarme la posibilidad de hacer. Es por este mismo sentimiento que todo lo anterior, y lo que espero venga en el futuro, sea una búsqueda del entendimiento de todo lo que se pueda lograr con ella, la construcción de un catálogo de acciones o, como plantea Flusser, el juego de

agotar las virtualidades que se pueden generar a través del dispositivo fotográfico, jugar el juego imposible de ganar.





Dubois, Philippe. *El acto fotográfico*, traducción Graziella Baravalle, Barcelona. Editorial Paidós, 1994.