

Indice

Hipótesis.....	2
Introducción.....	3
Capitulo 1	
Importancia de la luz en la imagen.....	4
Capitulo2	
Imagen contemporánea. Concepto.....	8
Capítulo3	
Historia de las Cámaras fotográficas.....	11
Low tech.....	21
Activistas.....	24
Promoción de arte y tecnología en la Argentina.....	28
Capitulo 4	
Proyecto personal fotografía analógica.....	29
Lo cotidiano: El baño.....	30
Cacería de imágenes.....	33
Vidrieras. La sorpresa de la doble exposición.....	36
Conclusión.....	38
Bibliografía.....	40

Hipótesis

El acto creativo y el juego. La cámara de fotos analógica en la era digital. La low tech es una tendencia que articula su discurso en el contexto de la carrera tecnológica que impera y que responde a un tipo muy específico de construcción social, donde el desarrollo científico tecnológico está interesado exclusivamente en el crecimiento económico.

La actitud lúdica con respecto a soportes técnicos discontinuados puede ser un motor, una motivación principal de creación.

La superación de la incertidumbre en el elemento sorpresa y en el azar están presentes en gran parte del desarrollo creativo.

Introducción

En esta tesis se analiza el trabajo con una cámara de fotos de procedencia china, como soporte, hoy considerada un juguete, en una época en la que se prioriza la tecnología de punta.

Explorando diferentes respuestas se puede elegir la más adecuada, y buscar estrategias para capitalizar los “errores”, que luego en una etapa posterior de edición se analizará el hilo conductor.

El trabajo creativo va formando parte de un proceso que se encuentra ligado al goce, al placer, al deseo y distensión, poseyendo un espacio interno y un tiempo propio, actuando en tiempo presente permanente.

Esta experimentación relaciona conceptos de tecnologías obsoletas de cámaras fotográficas con una metodología creativa para capturar imágenes teniendo en cuenta la influencia de la luz y el color como elemento expresivo y el encuentro fortuito de situaciones que reflexionan desde lo sensible acerca del habitat cotidiano.

Capítulo 1

Importancia de la luz en la imagen

La idea que se tiene de la *imagen* como representación, proviene del origen de la palabra *Imagen*, del latín *imago*: Imaginación/ idea /materialización_ representación/ pensamiento/ retrato/ apariencia/ pretexto.

La *imagen* es una representación que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario, Aunque el término suele entenderse como sinónimo de representación visual, también se aplica como extensión para otros tipos de percepción como imágenes auditivas, táctiles, olfativas.

Las imágenes que la persona no sabe y vive interiormente son denominadas imágenes mentales, mientras que las imágenes que se designan como imágenes creadas (o bien como imágenes reproducidas, según el caso) las que representan visualmente un objeto mediante técnicas diferentes: dibujo, diseño, pintura, fotografía, vídeo, etc.

Para poder percibir dichas imágenes los organismos vivos cuentan con el complejo sistema visual de órganos especializados.

La figura 1 muestra como, cuando se quiere formar la imagen de un objeto en la pared posterior de una cámara oscura los rayos procedentes de una fuente luminosa por ejemplo el sol, inciden en un objeto que refleja una parte de ellos en todas direcciones, cierto número de rayos reflejados penetran por la abertura de la cámara oscura y forman una imagen invertida del objeto sobre la pared posterior. Debido a la gran difusión de la luz, sólo una pequeña cantidad llega hasta esa pared, la imagen es débil, y si se quisiera grabarla en una placa fotográfica se necesitaría un tiempo de exposición bastante prolongado.

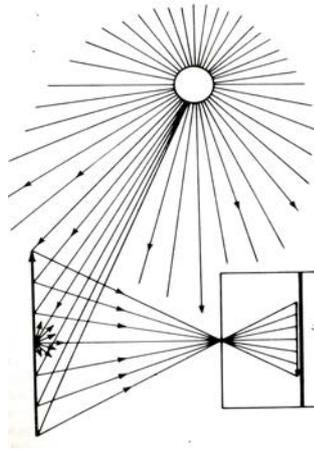


Figura 1. El principio de la cámara oscura. Cap. *El papel del ojo*. La imagen. J. Aumont.

Para aumentar la luminosidad, se necesitaría que mayor cantidad de luz penetre en la cámara oscura, ampliando la abertura, pero eso tendría como resultado el hecho de que los contornos de la imagen con poca definición, (cuanto mas grande es la apertura mas difuminada se ve la imagen). Para solucionar este defecto, a partir del siglo XVI se inventaron los lentes convergentes: trozos de vidrio especialmente tallados para recoger la luz en toda su superficie y concentrarla en un punto único.

Este principio de la captura de gran número de rayos en una superficie y su concentración en un punto, es el que utilizan muchos instrumentos ópticos (aunque hoy la mayor parte de ellos tienen objetivos mas complejos que utilizan combinaciones de lentes), incluso para realizar correcciones las cuales se explicarán en el capítulo 3. Este mismo principio es el que actúa en el ojo.

El término *fotografía* del griego φως (*phōs*, «luz»), y γραφή (*grafē*, «conjunto de líneas, escritura») significa "escribir/grabar con la luz.

La *luz* es esencial para la creación de imágenes en fotografía por ello su acción sobre ciertas sustancias, las hace reaccionar químicamente, y por esta razón se llaman fotosensibles. Una superficie fotosensible, expuesta a la luz, será transformada por ella provisional o permanentemente, conservando la *huella* de la acción de la luz.

No solo para poder producir una fotografía es imprescindible la luz, sino también las diferentes fuentes lumínicas que afectan de manera selectiva a los elementos de la escena, que se incluirán en la toma, permitiendo realzar unos y ocultando o dándole menos importancia a otros.

La dirección de la luz y la altura de la misma tienen una gran importancia en el aspecto y ambiente que se genere en la fotografía en general, por eso es fundamental para acentuar la expresividad de la imagen.

En el caso de la fuente de luz natural, por ejemplo la matinal que entra por la ventana y que invade un ambiente e ilumina intensamente algún objeto, lo carga de significado.

Como por ejemplo, la presencia de la luz cálida al atardecer en sus distintas posiciones, sobre todo rasante, exalta las texturas de las superficies y proyecta sombras prolongadas, estiradas como un ensueño o en el contraluz de las hojas, que genera transparencias.

En las tomas sin luz por ejemplo nocturnas se puede usar la opción de *bulbo*, en esta posición el obturador permanece abierto todo el tiempo que se lo esté presionado. Se pueden hacer exposiciones de varios minutos o también de horas con cable disparador.

En el caso del uso de flash de color en la cámara Holga, el efecto que produce es iluminar pero a su vez entonar toda la escena cambiando su aspecto completamente como muestra la (figura 2)

La luz se propaga en línea recta esto lo demuestra la aparición de las sombras. Cuando la luz incide sobre un cuerpo su comportamiento varía según su superficie, y la inclinación de los rayos incidentes dando lugar a los fenómenos físicos de reflexión y transmisión.

La reflexión *especular* es cuando la luz incide sobre una superficie lisa y brillante, se refleja totalmente en ángulo igual de incidencia (espejo).

La reflexión *difusa*, si la superficie no es lisa y brillante, tan sólo refleja parte de la luz y además lo hace en todas direcciones (un reflector de un flash).

En la transmisión *directa* el haz de luz se desplaza en el nuevo medio íntegramente y de forma lineal. Son objetos transparentes como atravesando un cristal.

La transmisión *difusa* es, cuando en el interior del cuerpo el rayo se dispersa en varias direcciones, como por ejemplo en el vidrio opal en algunos plásticos, papel vegetal o sea transluciente.

La transmisión *selectiva* en algunos materiales vidrios y plástico o gelatinas coloreadas dejan pasar solo ciertas longitudes de ondas y absorben otras, como es el caso de los filtros o geles fotográficos.

La cámara fotográfica no distingue como nuestro cerebro la temperatura del color y depende de la fuente de luz utilizada dará un color dominante:

- ⤴ Con una lámpara incandescente el dominante será rojo naranja
- ⤴ Lámpara fluorescente el dominante será verde.

- ⤴ Sol el color estará equilibrado.
- ⤴ Nublado el dominante será azul verdoso.
- ⤴ Nublado lluvioso domina el azul.
- ⤴ Vela predomina el rojo.

Calidad de la luz:

- ⤴ Luz *dura*: Se caracteriza por generar unas sombras muy contrastantes y negras.
- ⤴ Luz *suave*: En este caso las sombras son con muy poco contraste, grisadas.
- ⤴ Luz *difusa*: Este tipo de luz no podemos decir de donde viene, no produce sombras.
- ⤴ La luz principal es la mas importante y su función es establecer la dirección de la luz y crear sombras principales.
- ⤴ Luz de relleno se utiliza para eliminar o suavizar y reducir el contraste de las sombras producida por la luz principal. Como norma general esta nunca superará mitad o tercera parte de la intensidad principal. Puede ser pasiva si rellenamos con un reflector o activa si lo hacemos con flash, que deberá suavizarse mediante un difusor (paraguas, ventana) grande con el fin de reducir o eliminar las sombras sin producir otras. Suele colocarse en el lado opuesto de la luz principal, incluso lateral
- ⤴ Luz de contra luz se sitúa detrás del sujeto marcando la silueta y separando al sujeto del fondo rompiendo la imagen plana.



Figura 2: Gabriela Madera. De la serie Cotidiana tomada con la cámara Holga usando flash de color.

Capítulo 2

Imagen contemporánea. Concepto

En las imágenes técnicas como la fotografía, el cine, la televisión y en los productos audiovisuales propuestos por la informática hay predominio casi absoluto de la imagen especular del siglo XV, de la cual no conseguimos apartarnos.

Hasta el más sofisticado spot publicitario exhibido en la televisión, a pesar de haberse utilizado recursos tecnológicos (de última generación con alta definición e inserción de imágenes modeladas y animadas por computadora), en general no hacen más que reforzar una iconografía históricamente ubicada, tomada como modelo y repetida hasta el cansancio.

En el siglo XX aprendimos a convivir simultáneamente con el modelo renacentista de imagen técnica y el modelo “moderno” que las artes plásticas fueron articuladoras. Toda una generación de fotógrafos y artistas plásticos: Moholy-Nagy¹, Anton Bragaglia², Bill Brandt³, Alexander Rodtchenko⁴, Edward Weston⁵, intentaron actualizar la iconografía fotográfica tratando de insertar el arte de la fotografía dentro de los paradigmas de nuestro tiempo. En el cine Fernando Leger, Marcel Duchamp, Luis Buñuel, se esforzaron por desviar la historia del cine fuera de la línea evolutiva basada en la imagen naturalista. Tales ejemplos resultaron siempre marginales.

La imagen fotográfica se mostró resistente a cualquier cambio.

A partir de los años 60 artistas como Nam jun Paik, Wolf Vostell entre otros, influenciados por John Cage, y el movimiento Fluxus comenzaron con un arte de imágenes más experimental realizando experiencias, alterando los circuitos de televisión o distorcionandolas con la ayuda de imanes poderosos.

En el año 1965 con la aparición de la portapack, tanto Nam jun Paik como posteriormente muchos artistas, en su mayoría plásticos y músicos comenzarán a explorar las posibilidades

-
- 1 Moholy Nagy Laszlo: Bacsorsard . Hungría (1895-1946) Fotógrafo y pintor profesor de la Escuela de la Bauhaus.
 - 2 Anton Braglia:Lazio(1890-1960) cineasta, escritor, fotógrafo futurista italiano. (fotodinamismo)
 - 3 Bill Brandt. Hamburgo (1904- 1983) fotógrafo nacionalizado británico.
 - 4 Alexander Rodtchenko:San Petersburgo (1891-1956) fotógrafo, pintor, escultor, diseñador gráfico, fundador junto a otros del constructivismo ruso.
 - 5 Edward Weston; EEUU (1886-1958) Co fundador del grupo f64 “fotógrafos puristas”

del video como un nuevo medio, un aparato que registra y reproduce imagen y sonido en una cinta magnética, de fácil manejo tanto en interior como en exteriores.

Entonces podría decirse que el videoarte produjo una ruptura en la realización de imágenes técnicas con una iconografía decididamente contemporánea.

Aquello que los profesionales de las imágenes técnicas (cineastas, fotógrafos) consideran un “defecto” de la imagen electrónica, su baja definición, su variabilidad cromática debido a la generación electrónica de los colores que pueden resultar diferentes a su referente visual, la anamorfosis de sus figuras, es encarado por los otros (videoartistas) como una cualidad positiva.

En cuanto a la imagen digital generada o procesada en computadoras, muestra un retorno a la imagen de objetividad y coherencia de los cánones renacentistas, más acentuado aún, ya que la utilización de los algoritmos de visualización de la computación permiten describir numéricamente las propiedades de la imagen haciéndolas más calculadas, coherentes y formalizadas que el Quattrocento.

Hay voluntad mimética de una simulación de realismo fotográfico, elaborados a partir de modelos matemáticos y no de datos físicos tomados de la realidad visible.

Así como con la computadora se puede simular una fotografía, por otro lado se pueden crear mundos totalmente irreales, hasta la abstracción total.

Obras conocidas como la de Harold Cohen⁶ y Yoichiro Kawaguchi⁷ demostraron las inmensas posibilidades estéticas de la imagen digital.

Entonces en la era de la manipulación digital de las imágenes, la fotografía se aproxima a la pintura en el sentido de no poder testimoniar la existencia de cosa alguna (referente). Cualquier imagen fotográfica puede ser profundamente alterada: algunos de sus elementos pueden ser importados de otras imágenes, pueden cambiar la posición de los objetos en el cuadro, o sea un nuevo encuadre, errores de foco, medición de la luz y de velocidad de obturación puede ser corregidos.

El concepto de edición en fotografía se amplía modificando los elementos constitutivos de la propia imagen, incluso a nivel básico del grano de información, el pixel. Según Arlindo Machado “Se podría hablar entonces de que la imagen vive actualmente en su fase post-fotográfica, es decir que la imagen técnicamente producida, en algunos casos “se libera” por fin de su referente, de su modelo o de lo que designamos impropriamente como

⁶ Harold Cohen (1928) Creador del programa AARON de diseño de arte por computadora en forma autónoma.

⁷ Yoichiro Kawaguchi: Japon (1952) Artista especialista en la generación de imágenes a través de computadoras. Su obra se centra en la interacción de la ciencia y el arte además en el desarrollo de nuevas técnicas basadas en las leyes morfológicas y ecológicas de la naturaleza.

“realidad”.

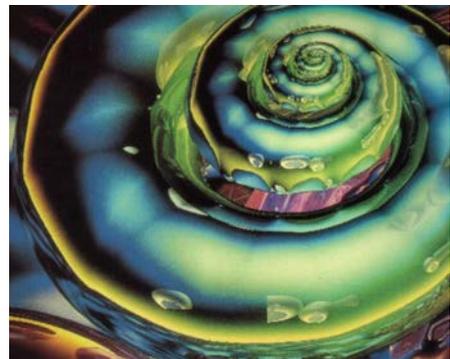
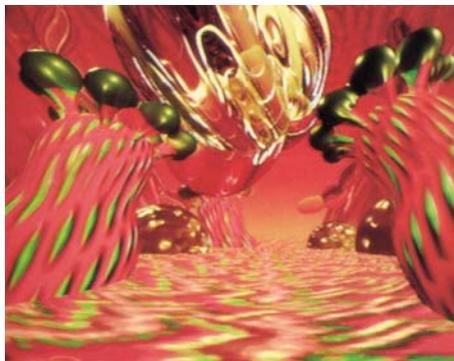
Ya no se muestra al espectador como prueba de la existencia previa de las cosas visibles, sino que es explícitamente una *producción* de lo visible, un efecto de mediación. La imagen se perfila ya como un “texto” que ha de ser decifrado, lo que genera un arte de relación, de construcción de sentido y no únicamente de la mirada o de la ilusión.

Esto no significa que las imágenes contemporáneas sean ajenas a la realidad sino, que el acceso a la misma presenta una mayor mediación.

La manipulación no es una novedad en las artes visuales, los artistas que se dedicaron a investigar el funcionamiento de la fotografía como sistema de expresión pusieron en evidencia la arbitrariedad de sus elementos expresivos como el encuadre, la iluminación, la resolución de la perspectiva según el tipo de lente, el balance de los colores, etc.

Actualmente fotografiar es construir un enunciado a partir de los medios ofrecidos por el sistema expresivo elegido.

Por esto la intervención de la electrónica en el campo de la imagen técnica enriquece los recursos expresivos de la imagen y sobre todo, contribuye a cambiar el mito de la objetividad fotográfica en la cual se basan las teorías de la fotografía como “reproducción de lo real”.



Yoichiro Kawaguchi; Fotografías Catálogo de Artfutura.1991.

Capítulo 3

Historia de las cámaras fotográficas.

“por primera vez entre un objeto inicial y su representación nada se interpone a no ser otro objeto”.
Andre Bazin

En sus escasos dos siglos de vida, la fotografía ha sido testigo fiel de cuanto acontecimiento ha acompañado al ser humano en su historia reciente.

Ha mecanizado la imagen científica de la iconografía renacentista, no sólo desde lo técnico, tomando la tecnología de los siglos XV y XVI (cámara oscura, la perspectiva monocular y objetivos). Recordemos estos dispositivos técnicos destinados a dar “objetividad y coherencia” al trabajo de producción de imágenes, los artistas comienzan a rechazar sus imágenes mentales, por ser éstas engañosas y desviantes sumergiéndose luego en el conocimiento científico como método para garantizar la credibilidad.

Durero en el 1500 estudia la anatomía humana para lograr mayor exactitud en la pintura.

Se trata del conocimiento, priorizando el intelecto sobre lo manual, en dirección de una imagen científicamente verosímil, la esencia de lo que ahora llamamos *imágenes técnicas*.

La utilización de la cámara oscura como dispositivo para reproducir el mundo visible de la manera más exacta posible.

La objetividad lograda con este método era incuestionable para el hombre de este período, siendo la propia realidad que se proyectaba de forma invertida en la pared de la cara opuesta al orificio por donde entraba la luz, mientras la tarea del artista era sólo fijar esa imagen con pincel y tinta.

En el siglo XVI se construyen objetivos, que constan en los tratados escritos por Daniele Barbaro⁸ que consistían en un sistema de lentes cóncavos y convexos destinados a refractar la información luminosa que debería penetrar en la cámara oscura, para corregir los problemas derivados de la aplicación de la perspectiva renacentista.

En cuanto a la química, el descubrimiento de las propiedades fotoquímicas de las sales de

8 Daniele Barbaro (1514-1570) Sacerdote italiano, traductor, escritor de tratados sobre diseño y arquitectura. Introdujo además del lente y espejo combinados, el uso del diafragma para controlar la apertura y la cantidad de luz que pasa a través del lente. En 1583 escribió “*la práctica della perspectiva*” sobre la perspectiva para artistas y arquitectos. En este tratado se describe cómo utilizar una lente con una cámara oscura.

plata en el siglo XIX, permitió sustituir la mediación humana (el pincel del artista para fijar la imagen proyectada) por la utilización del daguerrotipo o de la película gelatinosa, abriendo la posibilidad de una producción enteramente automática de la imagen.

Con el descubrimiento de los compuestos fotosensibles en la década de 1830, y su exposición dentro de cajas cerradas, la cámara oscura pasó a llamarse cámara fotográfica o simplemente cámara.

Los primeros modelos consistían en dos grandes cajas de madera que se deslizaban una dentro de otra para enfocar. En un extremo se hallaba el objetivo y en el otro un vidrio deslustrado que hacía las veces de pantalla de enfoque y que, posteriormente, se sustituía por la placa fotosensible al hacer la toma.

La máquina se usaba siempre sobre un soporte y no pudo sujetarse a mano hasta que no se lograron películas y obturadores lo suficientemente rápidos como para contrarrestar las vibraciones del pulso.

Hasta la revolución fotográfica provocada por George Eastman con el lanzamiento de las primeras cámaras Kodak portátiles y sus películas prefabricadas, todas las cámaras utilizaban placas y película en hojas, emulsionadas por el propio fotógrafo.

Las primeras cámaras *Kodak*, producidas en 1888, dieron un gran impulso a la fotografía para el aficionado puesto que fueron las primeras que se cargaron con rollos de película . Y esto permitió que la fotografía estuviera al alcance de la mayoría de las personas.

Estas novedades duraron poco tiempo, y así en 1895, Eastman fabricó la primera *Brownie*, que era un modelo económico y utilizaba chasis con película en rollo que se podían cargar en plena luz.



⁹ Brownie Kodak

La *Leica*, es considerada como la primera cámara fotográfica para películas de formato de

9 Primeras cámaras Brownie Kodak (1900) Libro kodak de la fotografía. Thomas Dickey y D. Earnest. Salvat. 1991

35 mm, utilizadas también para el cine. El primer modelo de uso privado lo fabricó Oscar Barnack en 1913. La cámara disponía de una óptica fija y de un obturador de cortinilla sobre el plano focal.



¹⁰Cámara Leica Compacta 1

Las primeras cámaras de 35 mm tenían un pequeño marco desfazado del lente como para encuadrar por aproximación, luego incorporaron ventanas con cristales y telémetros que es un sistema de enfoque que determina la distancia entre el sujeto y la cámara. Aquél se ve simultáneamente a través de dos ventanillas cercanas, que forman dos imágenes superpuestas, cuyo mayor o menor ajuste depende de la posición de un espejo, normalmente conectado al anillo de enfoque del objetivo.

En 1936 apareció la primera reflex SLR de 35mm, *la Kine-Exakta*.



¹¹Cámara Kine Exakta

La *Kine-Exakta* era una máquina con cuerpo en forma de cuña que disponía de un

10 Primera cámara compacta comercial Leica 1 Compacta con película de 35mm. Publicación Fotonostra.com

11 Kine Exakta. Publicación Fotonostra.com

obturador plano focal de tela de recorrido horizontal que permitía una velocidad máxima de 1/1000 seg. con 20 posiciones y óptica intercambiable. Disponía de sincronización de flash y autodesparador. Otra de sus características más notables para la época era que disponía de una palanca para avanzar la película y cargar el obturador, además, su respaldo se retiraba completamente para cambiar el carrete y permitía extraer la película antes de agotarla pues integraba una cuchilla para cortarla. Su visor era un plegable fijo de cintura de cristal esmerilado plano-convexo que incluye una lupa y que ofrece una imagen invertida. Fue desarrollada por la empresa creada en Dresde por el holandés Johan Steenbergen, bajo la denominación mercantil de Industrie- und Handelsgesellschaft (Industria y Sociedad Comercial). El diseño original parece que corresponde al ingeniero Karl Nüchterlein (1904-1945) que también habría sido el creador de la Exakta para película 127 de 1933 y firmante de una patente para producir una réflex con exposímetro integrado en 1939 y de otra que se correspondería con un fotómetro TTL de 1941.

Cámaras para fotografía instantáneas

La historia de estas cámaras nace con el invento de la película autorevelable por el doctor Edwin Land en 1941.



Cámara instantánea Polaroid.Land camera Pathfinder 110

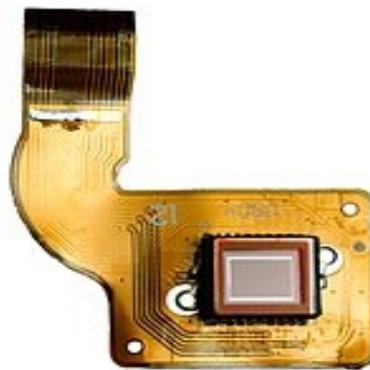
Las cámaras instantáneas actuales son de dos tipos: en una, luego de la toma se tira de una lengüeta y sale una copia que, tras esperar unos segundos, se separa en dos capas: un negativo y un positivo. En el otro sistema la foto sale sola y se autorevela.

Ambos sistemas, actualmente con patente exclusiva de Polaroid, se basan en la existencia de ampollas de reactivos incluidas en la hoja, que revientan al salir por los rodillos de la máquina. Lógicamente sólo utilizan película en hojas, y con una serie de formatos específicos para ellas.

Desde entonces el perfeccionamiento de las lentes y la mecánica de las cámaras ha sido enorme. Algunas cámaras analógicas, cuentan con velocidades de obturación de 1/8 de milésima de segundo, objetivos con hasta 15 grupos de lentes, 6 o más programas automáticos, autofocus en varias modalidades, tres sistemas de medición de luz, casi un centenar de objetivos intercambiables, y decenas de accesorios.

Camaras digitales

El inicio de la carrera digital se considera 1969, es entonces cuando Willard Boyle y George Smith diseñan la estructura básica del primer CCD - Charge Couple Device o Dispositivo de Carga Acoplada. Este dispositivo CCD planteado como un sistema para el almacenamiento de información es utilizado un año más tarde, por los laboratorios Bell como sistema para capturar imágenes al construir la primera videocámara.



En el corazón de una cámara digital hay un sensor CCD¹²

La cámara digital ha venido a solucionar uno de los verdaderos problemas de los fotógrafos ubicados en lugares remotos, como los corresponsales, que no tenían acceso a medios de procesamiento de fotografías. La búsqueda de nuevos medios para poder servir imágenes tan pronto como fuera posible, se encuentra en la base de la aparición en 1990 de

¹² Imagen publicada en www.wikipedia.org/wiki/Cámara_digital

la primera cámara digital. Aunque al principio su precio las hacía inaccesibles para el gran público, hoy en día las cámaras digitales están al alcance de la mayoría, porque los costos de materiales van descendiendo y la calidad técnica va aumentando.

Cámaras Holga y Lomo

La cámara Holga fue creada por Mr.T.M.Lee de Universal Electronic Ltd. En 1981. Pero su primera aparición fuera de China fue en Hong Kong en 1982. Esta nueva cámara recibe el nombre de “Ho Gwang”, Cuya traducción sería “muy luminoso”.

Y al extenderse a los países occidentales pasa a denominarse *Holga*.

En un comienzo estaba destinada a sectores de bajos recursos por su sencillez y escaso costo de fabricación, para el típico uso cotidiano, más relacionado con los retratos familiares que con la búsqueda artística.

Conforme la clase media creció por las reformas económicas de los años 80 las ansias por consumir productos de tecnología más avanzada y los productos mas baratos y sencillos como las cámaras Holga fueron perdiendo terreno hasta casi ser olvidadas gracias al boom tecnológico de principio de los años 90 y al uso masivo del carrete de 35mm.

En un intento de buscar nuevos mercados Universal Electronic Ltd empieza a distribuir su cámara fuera de China continental con el nombre de *Holga*

A raíz de la apertura a otros mercados, va aumentando su popularidad valorada por muchos fotógrafos por sus características técnicas.

Su falta de precisión, aberraciones cromáticas, con un objetivo plástico de bajo contraste que produce suaves y a menudo borrosas imágenes, con bordes viñetados e incontrolables fugas de luz.

Estos fueron justamente los resultados estéticos que dispararon la popularidad de estas cámaras. Particularidades y desventajas que me ayudan a alimentar y expresar la visión creativa frente a otras cámaras con más tecnología y precisión como las anteriormente descritas.

En su parte posterior cuenta con una ventana roja que permite ver los valores del fotograma de la exposición actual y ayuda a avanzar la película a la toma siguiente.

La mayoría de las cámaras Holga usan un objetivo de 60 mm con dos ajustes de apertura: f / 8 y f/11. El primero se conoce como “ajuste soleado” y el segundo como “nublado”.

Consta de un interruptor para elegir entre los dos, y 1/100 de velocidad de obturación.

Los limitados ajustes de la cámara Holga, en comparación con las disponibles hoy en día, deben

gran parte de su flexibilidad y control a la película en sí misma.

Y mediante el uso de películas con diferentes niveles de sensibilidad, es posible captar varias condiciones lumínicas, desde exteriores soleados hasta días nublados o ambientes cerrados con poca

luz.

Fue originalmente diseñada para película de 6 x 4.5mm. Sin embargo el viñetado de la fotografía produjo la modificación al formato de 6 x 6 mm, pero actualmente viene con una máscara para adaptarla a ambos dos.

Incluso puede ser usada también con película de 35mm y hacerle todas las modificaciones posibles que enriquezcan sus diversos resultados.



Cámara Holga. Fotografía. Gabriela Madera.

Y dentro de este estilo de cámara pero quizás mas sofisticado, pero con una estética parecida se puede nombrar las cámaras *Lomo*

Historia de la cámara Lomo.

En 1981 El General Igor Petroviwitsch Kornitzky (brazo derecho del Ministro de Defensa y de Industria de la Unión Soviética) depositó encima de la ornamentada mesa de su camarada Michael Panfilowitsch Panfiloff (director la poderosa fabrica de armamento y óptica Lomo, (la Unión de ópticos y Mecánicos de Leningrado) una mini cámara japonesa.

Panfiloff examinó la cámara, observando su nítido lente de cristal, su gran sensibilidad a la luz, la robusta carcasa y especial diseño: era la Cosina CX-1.

Analizando el potencial de esta cámara, le encomendaron copiarla y mejorarla a la fábrica LOMO PLC que fue fundada en 1914 en Petrogrado (San Petersburgo) cuando Rusia aún era la Unión Soviética.

Y así nació el primer prototipo de la *Lomo kompakt automat*, una pequeña cámara con la capacidad de adaptarse a cualquier situación.



Cámara Lomo LC-A. Fotografía G,Madera

En 1984 comenzó a producirse la LOMO LC-A de forma masiva. En total, 1200 personas trabajaban fabricando la cámara. Partieron produciendo 1100 unidades al mes exclusivamente para el mercado ruso, pero pronto se expandió su popularidad hasta los países aledaños y comunistas de la época, como Polonia, Checoslovaquia y Cuba.

Con ella se documentaron los últimos años del comunismo e incluso las ocasionales vacaciones en la playa del mar Negro.

Pero su verdadero tesoro es la increíble lente de la LC-A, Minitar 1, diseñada por el Profesor Radionov que captura imágenes excepcionalmente contrastadas con su gran angular. Su capacidad de autoexposición le permite funcionar en todas las condiciones lumínicas y hace volar la imaginación con imágenes nocturnas de hermosos colores y luz. Su reducido tamaño la hace perfecta para llevarla a todas partes, y su construcción metálica le aporta la robustez y seguridad que la hace perfecta para ser la compañera fiel durante muchos años.

En 1991 durante unas vacaciones en Praga, un grupo de estudiantes de Viena se toparon con la LOMO LC-A en una vieja tienda de cámaras, y aprovechando que era una cámara automática empezaron a hacer fotos espontáneas.

Ya en Viena, revelaron las fotos que resultaron ser de una extraña belleza gracias al lente que tenía la cámara (el mítico Minitar-1).

1992-1993: El nacimiento de la Sociedad Lomográfica Internacional

Asombrados por las fotografías de extraña belleza que era capaz de crear la LOMO LC-A, la demanda por esta joya rusa aumentó rápidamente, lo que condujo a la formación de la Sociedad Lomográfica Internacional (o LSI por sus siglas en inglés)

Estas son sus 10 reglas doradas:

1. Lleva tu lomo siempre con vos.
2. Usala a cualquier hora de día y de noche.
3. Lomografiar no interrumpe tu vida.
4. Acércate todo lo que puedas a tus objetivos.
5. No pienses.
6. Se rápido.
7. No es necesario saber que tienes en la película antes de hacer una foto.
8. Luego tampoco.
9. Dispara desde la cadera, por ejemplo.
10. No te preocupes por ninguna de estas reglas.

Este movimiento tenía por objeto divulgar el mensaje de la Lomografía por el mundo entero organizando exposiciones, fiestas, tours y talleres.

De ahí en adelante, se organizaron congresos mundiales, lanzamiento de cámaras fotográficas inéditas y atractivas, exposiciones internacionales y un permanente crecimiento de una comunidad que ama la fotografía analógica y que la ha integrado a su vida.

La principal motivación de la Sociedad Lomográfica es estudiar y documentar el globo terráqueo a través de miles de millones de imágenes instantáneas sobre la vida cotidiana, fotos despreocupadas y espontáneas. Siguiendo las reglas de oro de la Lomografía, los lomógrafos disparan cuantas más imágenes les sea posible, en las situaciones mas especiales y desde las posiciones más raras. Estas lomografías se juntan, se intercambian y se pegan, creando manifestaciones como los “Lomowalls” con imágenes realizadas por miles de lomógrafos de forma individual y exhibidas alrededor de todo el mundo como un

caleidoscopio de la vida misma. Es un trabajo en continuo progreso: todo este gran archivo y documentación sobre vivencias diarias se encuentra en constante actualización, creciendo diariamente expandiéndose cada vez mas.



La Sociedad lomográfica Internacional presenta los productos con un inolvidable “LomoMural” incorporando mas de 100.000 imágenes de películas de formato medio, de 35mm y de cámaras instantáneas, donde alfombran su stand. Inglaterra. 2012.

13 Fotografías del Lomowall. Lomographie Gallery Store Manchester. . Inglaterra .2012

Low tech

La expresión low tech tiene una paradoja implícita teniendo en cuenta que desde la modernidad se planteó la tecnología como sinónimo de progreso y futuro dándole importancia a su desarrollo en la sociedad donde surge. Entonces siguiendo esa lógica de pensamiento una baja tecnología ¿sería prácticamente un desecho tecnológico que solo puede dejarse desintegrar? O que su uso provoque cierto desinterés, ya que esa tecnología no goza de prestigio social.

La gran dimensión que cobra lo *técnico* no solo está ligada a los medios de producción sino a los de reproducción.

En este contexto, usar baja tecnología genera una reflexión ante el paradigma de la expansión tecnológica que se impone e intenta fundarse en una supuesta superioridad técnica a la cual no todos tienen acceso, sino que , justamente está monopolizado.

El uso de la low tech, muestra cierta distancia habilitando otras formas de expresarse con imágenes técnicas, sorteando la seducción de la idealización de la “última tecnología” y construyendo un discurso estético alternativo desmistificando los aparatos y los soportes.

El arte puede estar hecho con alta tecnología de ayer, con lo que se convierte en baja tecnología. Si durante muchos años, el arte digital insistía en estar siempre como “tecnología de punta” con proyectos millonarios basados en las tecnologías más emergentes, el low-tech juega exactamente a lo contrario: bajos presupuestos, reciclar materiales, utilizar elementos o dispositivos ya en desecho, casi inservibles.

Las razones para usar el low-tech pueden ser variadas: por una cuestión de nostalgia (como los grupos de rock sinfónico que siguen utilizando melotrones), por una cuestión de obtener un sonido más "humano" (como dicen algunos músicos que siguen utilizando amplificadores de válvulas en lugar de transistores, o los amantes del vinilo).

Puede ser también que se elija usar una tecnología antigua y descartada por que puede facilitar tener un control mas exhaustivo sobre el instrumento o dispositivo utilizado.

Muchas veces son artefactos económicos, o gratuitos como algunos software libres, y eso es toda una forma alternativa de entender el arte digital, todavía muy asociados a grandes presupuestos.

También puede estar conectada al reciclaje dándole nuevos usos a equipos obsoletos. Siguiendo la filosofía de Fluxus¹⁴. “Tirar el manual de instrucciones a la basura” y usar la

¹⁴ Fluxus: Movimiento surgido en al año 1962 que se declaró contra el objeto artístico tradicional como mercancía y se proclamó asimismo como antiarte. Se desarrolló en Mexico, EEUU, Europa y Japón.

tecnología de forma diferente e inesperada.

Tanto por contenidos como por principios estéticos el low-tech está influenciado por el ciberpunk. La obra de Gibson¹⁵, y especialmente su novel *Neuromante*, con su ciencia-ficción situacionista en el que los grupos contraculturales readaptan las tecnologías del futuro para sus propios usos. De hecho uno de esos grupos que él imagina se llaman precisamente Lo-Tek. Así, no resulta extraño que muchas obras low-tech recojan temas y estética ciberpunk.

En la música también llamado *Lo fi* (del inglés low fidelity) tiene un enfoque estético en donde predomina el uso de medios de grabación de “baja fidelidad”. El objetivo es obtener un sonido auténtico, algo *menos producido*.

Muchos artistas low tech usan las cintas de cassetes, por un asunto económico, pero también debido al aura de “autenticidad” con las que se asocia esta tecnología al movimiento *punk* y su filosofía *hazlo tu mismo* que se caracterizó por seguir el sonido Lo fi.

La mayoría de sus producciones musicales las hacen en equipos multipistas básicos o en grabadoras portátiles y se copian de cinta en cinta en equipos caseros perdiéndose, progresivamente, la calidad del sonido.

También como postura contracultural se generaron emprendimientos de tipo comercial simple (de no mas de centenas de ejemplares) que buscaban no solo la difusión discográfica en si mismo, sino también crear un mundo alternativo a la producción masiva, que estuviera en mano de los propios realizadores, para dar forma a una faceta de resistencia a la mercantilización de los productos musicales.

La denominación low tech es muy amplia y no puede reducirse simplemente a usar tecnologías obsoletas.

Se ven en proyectos low tech ideas high tech con presupuesto y maquinaria de low tech, como un sofisticado sistema de sensores hecho con computadoras obsoletas y elementos electrónicos soldados a mano. O por el contrario, objetos high tech usados desde una perspectiva low, haciendo cosas para las que no están diseñados.

Por ejemplo el uso de las consolas portátiles, pensadas para jugar, se las usa para producir experiencias artísticas de textura low tech (música de 8 bits, fotografía ultrapixelada, etc. En el caso del artista argentino Jorge Crowe, utiliza mixers de audio, de video, muñecos,

15 William Gibson; EEUU (1948) creador de la novela de ciencia ficción ciberpunk *Neuromante*

juguetes transformando todo en música y video. Este material es el que presenta luego en vivo y es uno de sus ejes de producción actual, donde se lo puede ver manipulando los objetos que el alteró incluyéndole entre otras cosas cámaras y también amplificación para generar un audiovisual nuevo, loopeado y sampleado, pero sin ningún tipo de software de por medio, solo sus manos en los botones.

Otro ejemplo es el caso de la creación de imágenes visuales usando la cámara ya descrita Holga, valoradas por sus lentes plásticos generando las aberraciones cromáticas que se producen por la deficiencia óptica de un objetivo que da lugar a imágenes con falta de nitidez o deformadas.

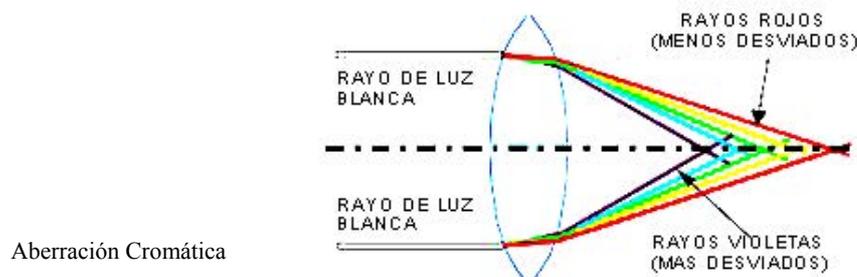
Partiendo de que ningún objetivo de una cámara fotográfica es perfecto, la corrección de las aberraciones cromáticas es uno de los aspectos más importantes de su diseño. Por lo general se logra combinando lentes simples de manera que las aberraciones de una sean corregidas por las aberraciones opuestas de otra.

Aunque es relativamente fácil corregir así, cualquier aberración particular, es mucho más difícil lograr un equilibrio general, ya que la compensación de un defecto puede incrementar otro otro.

Hay dos tipos principales de aberración: la esférica, o perturbación del foco, y la cromática, o perturbación del color.

Ambas se deben al hecho de que los rayos luminosos que atraviesan una lente simple no enfocan todos en un mismo punto, porque los que la cruzan por su parte exterior sufren una refracción mayor que los que lo hacen por el centro, y en el caso de una lente convexa, se enfocan más cerca de ésta.

De la misma forma, las diferentes longitudes de onda de los colores del espectro que forman la luz blanca están sometidas a diferentes grados de refracción, de manera que la luz azul forma el foco en un punto más próximo a la lente que la roja.



Los objetivos corregidos para enfocar dos de los colores primarios en un mismo plano mediante el empleo de diferentes tipos de vidrio se llaman acromáticos. Casi todos los empleados actualmente pertenecen a esta categoría.

Estas aberraciones sin correcciones son capitalizadas para las escenas capturadas por las cámaras de plástico.

Distanciándola por momentos de la concepción de la foto como representación mimética de lo real, como espejo del mundo, según Ch. Peirce. Pero sin desprenderse del todo de su referente, sino de la obsesión por el ilusionismo mimético y el detalle que proponen otras tecnologías.

Como resultado de esta experimentación surgen en un comienzo tres series fotográficas que formarán parte de un posible futuro relato fotográfico.

Activistas

En 1985 Richard Stallman¹⁶ crea la *Free Software Foundation*, una organización que se dedica a eliminar las restricciones sobre la copia, redistribución y modificación de programas de computadoras, con el objetivo de promocionar el desarrollo y el uso de software libre en todas las áreas de la computación, pero particularmente desarrollando el sistema operativo GNU.

Ya en 1971 las personas que hacían uso de la informática en ámbitos universitarios y empresariales creaban y compartían el software sin ningún tipo de restricciones. Con las computadoras personales, y sus interfaces no tan visuales como en la actualidad, para su uso dependía de tener nociones básicas de programación, se recurría constantemente a sus códigos fuentes, entonces éstos no se podían cerrar.

“El código fuente es como el ADN de las personas, podemos conocer el aspecto de alguien pero no conocemos su código (ADN) permanece oculto”.

Con el tiempo esto se vio como una oportunidad de negocio y las empresas comenzaron a vender los programas sin el código, esto como modelo de negocio tenía mucho sentido pero como avance del conocimiento, no.

En 1980 las computadoras más modernas comenzaron a utilizar sistemas operativos privativos, forzando a los usuarios a aceptar condiciones restrictivas que impedían realizar

¹⁶ Richard Stallman programador estadounidense fundador del movimiento por el software libre en el mundo.

modificaciones a dicho software.

Entrevista a Irene Coremberg¹⁷



Esta artista activista trabaja con software libre desde el 2007 utilizando el programa Blender de código abierto para realizar diseños en 3D renders. En esta entrevista cuenta que tomó contacto con el sistema operativo Linux por un episodio laboral y que luego por curiosidad personal comenzó a investigar enterándose así que las licencias eran libres y de la existencia de un movimiento de software libre.

“Pasar de un sistema operativo al otro le llevó un año y medio, instalando los programas a modo de prueba en una transición gradual, primero comenzó descargando de la web los programas ya que estos son multiplataforma pueden instalarse sobre sistemas operativos como Windows, Mac y Linux, permitiendo no migrar de sistema operativo para aprender a usarlos.

Lo mas difícil al principio es acostumbrarse a usar los atajos que varían dependiendo del sistema que se este manejando.

Acerca de los problemas de compatibilidad, nos decía que “trabajando render con el software Blender 3D para arquitectura, generalmente surgen dificultades en el paso

¹⁷ Irene Coremberg..Argentina Artista digital. WWW.irenka.com.ar.

inicial”.

Una maqueta hecha a partir de un plano en el programa Autocad, (no libre) tiene una extensión DWG.

El software libre sobre esa extensión hace lo que se llama *Ingeniería inversa*. Toma la salida, estudia el formato y trata de deducir como tiene que ser el código para volver a calcularlo, por ejemplo un archivo PSD del programa de licencia Photoshop puede abrirse con el programa libre de imagen Gimp.

Las comunidades de software libres, tuvieron que hacer este trabajo “de ingeniería inversa” para poder deducir los formatos y después cargarlos en las librerías y hacerlos funcionar en los programas.

Cuando se cuenta con archivos que no tienen la extensión compatible con DXF, se recurre al equipo de trabajo que investiga sobre dicho formato, decodificándolo, en la Free Software Foundation donde se centraliza el movimiento. Quienes hacen versiones en borrador para que los desarrolladores lo prueben.

Hay gran cooperación en internet descargando programas tipo prueba para informar donde están los problemas. También colaborando con el diseño de interfases o traducciones, por ejemplo en quechua, a diferencia de los programas cerrados que solo se venden en ingles, alemán, francés etc, Por eso decimos que su filosofía es llegar a todo el mundo y que todos puedan participar en forma abierta.

Para esta modalidad de trabajo se organizan grupos de colaboración espontánea participando en foros de desarrollo donde los usuarios de programas artísticos pueden comunicar con sus necesidades como por ejemplo, la ausencia de plug in para realizar filtros artísticos, etc.

Entonces si hay varios interesados en esa aplicación puede trabajar sobre ese tema, teniendo una comunicación directa con los que arman los programas.

En cuanto a la enseñanza en Argentina no hay lugares especializados que enseñen el uso de estos softwares. Pero si se organizan festivales, congresos y talleres para difundir la propuesta; seminarios de introducción, etc..a nivel nacional e internacional.

La mayoría de la capacitación consta de tutoriales on line y seminarios gratuitos, los encuentros en instituciones con difusión por cadenas de mail, afiches, etc. Es un tipo de comunicación alternativa, no masiva.

Por ejemplo la experiencia piloto en el ámbito privado que hacen en el Instituto León XIII en Buenos Aires con cursos de software libre para multimedia.

Quizás ahora haya un cambio, con la postura del Estado argentino, de invertir en el desarrollo del Sistema operativo Huayra Linux¹⁸ para instalarlo en las computadoras de los estudiantes de escuela media. Huayra es una voz quechua que significa Viento, que al igual que el software libre viaja libremente y llega a todos lados. Se trata de un desarrollo seguro y estable, que no puede ser afectado por virus, contiene más de 30 mil aplicaciones y puede adaptarse a las necesidades de cada sector.

Cuando Irene tomó contacto con uno de los participantes de la gráfica del Huayra, Claudio Andaur¹⁹ se enteró que este el equipo de desarrolladores trabajó activamente sobre el código, agregándole funcionalidades.

Si bien el primer Linux fue creado en 1991 por Linus Torvals²⁰ hoy en día hay cientos de versiones que fueron desarrolladas a partir de ese “ADN” troncal.

Claudio Andaur es experto en Blender está en este momento participando en la realización de un film de animación dirigido por Julio Ludueña que se titula “Historia de cronopios y famas”, un homenaje a la obra de Julio Cortázar donde cada cuento ha sido pintado por un artista argentino de renombre como Carlos Alonso, Daniel Santoro, Ana Tarcia, Crist (Cristóbal Reinoso), Luciana Saez, Felipe Noé, Magdalena Pagano, Antonio Seguí, Patricia Bonta, Ricardo Espósito.

Irene nos cuenta que se tomaron figuras planas combinadas en escenarios 3D y animadas a la manera de marionetas, con personajes planos pero con elasticidad, y se aplicaron formas 2D en el software Blender (este programa tiene un sistema “de huesos” como una marioneta tiene varillas y sogas para moverse).

Lo interesante fue lograr figuras bidimensionales que se movieran en forma elástica. Se planteó el desafío en los foros de internet para encontrar la solución y se creó un plugin entre varios participantes, es decir que a medida que la creación fue necesitando elementos, se transfirió la exigencia al desarrollo. En este caso, participaron artistas autodidactas, desarrolladores y entre todos lo trabajaron en forma multidisciplinaria debido a la complejidad de este tipo de producciones.

Al resaltar la cooperación, solidaridad y el compartir sin dejar de valorar a los responsables de su autoría el software libre demuestra que es un movimiento social que discute en su

18 Los aspectos centrales de Huayra fueron puestos en marcha por parte del Centro Nacional de Investigación y Desarrollo de Tecnologías Libres, (CENITAL), un área de Conectar Igualdad concebida con la idea de generar y motorizar Tecnologías Libres.

19 Claudio Andaur (alias Malefico) Argentino. Ingeniero, Animador 3D, usuario de software libre, realizador de cortos y largometrajes de animación, ilustrador, escritor.

20 Linus Torvals: Ingeniero en software, finlandés estadounidense conocido por iniciar y mantener el núcleo Linux.

esencia, una relación diferente con el conocimiento, basada en un principio de libertad, para estudiar, analizar, cuestionar, modificar y compartir libremente con todas las personas, sin ningún tipo de distinción social, étnica o de género. Reforzando la idea de creatividad, colaboración y construcción colectiva pudiéndose adaptar a la idiosincrasia de cada comunidad.

Promoción de arte y tecnología en Argentina

Según su curadora Graciela Taquini.

En la Ciudad de Buenos Aires se puede citar el quinto encuentro FASE²¹ de arte, ciencia y tecnología que desde el 2009 reúne instituciones públicas y privadas nacionales y extranjeras, fundaciones, proyectos independientes, colectivos, realizaciones auto gestionadas, y hasta galerías que apuestan a búsquedas originales y nuevos formatos, diversas experimentaciones con nuevas tecnologías, fotografía, arte digital, animación, arte virtual, arte en internet, videojuegos, robótica, biotecnología, tanto en los aspectos high como low tech.

FASE está pensada para la exhibición, el debate y para la difusión del uso del soporte tecnológico, a su vez genera dinamismo, interacción del espectador en la obra, promueve la actitud de descubrir, participar de manera activa estimulando las miradas críticas.

Según Graciela Taquini cada encuentro propone distintos ejes temáticos que apuntan al imaginario sobre el futuro, el deseo como motor, el miedo al futuro, la catástrofe, el apocalipsis, el futuro indiferente, los peligros ecológicos, el terrorismo, las pestes, la destrucción global. La resistencia, la preservación de la memoria. Un eje temático que implica una mirada argentina hacia el tercer milenio.

La toma de conciencia de la crisis planetaria que ha conducido a situaciones aparentemente irreversibles apostando a un cambio posible tanto en lo ecológico, en lo social y político.

Además como espacio de celebración Fase produce muestras homenaje este año dedicado a los artistas argentinos *Victor Grippo* como pionero y visionario destacando en su obra la existencia de diálogos constantes entre lo natural y lo cultural, entre arte y ciencia, arte y vida y *Anahí Caceres* con Arteuna su página de internet desde 1996 como espacio pionero e innovador.

21 Curaduría y coordinación general Graciela Taquini y Pelusa Bortwick. Dirección: Marcela Andino, Patricia Moreira y Pelusa Bortwick

Se organizan en espacios de reflexión, mesas redondas, talleres de arte y tecnología, cine, conciertos, muestras de arte multimedia, arte digital, performances, dando la posibilidad para todos de exponer, debatir e interactuar.

Se propician acciones y métodos de experimentación y búsqueda que trascienden lo meramente objetual, privilegiándose el concepto por sobre la materialización.

Ante esa línea de pensamiento las respuestas conducen a motivos que están directamente influidos por el entorno socio cultural del momento y todos los proyectos que se muestran creen en el arte como un instrumento de expansión de la conciencia.

Participación del IUNA en Fase 5 con la curaduría de Guadalupe Pardo.

Expusieron K. Ferrari, M. Zerbarini, D. Alvarez Olmedo, C. Sanchez Sáenz de Tejada.

El trabajo de Juan José María Tirigall aborda la serie de Sustratos Sociales analizando la población de inmigrantes y pueblos originarios de los diez censos de la historia de nuestro país.

En la instalación se usan tierra, arena y cal, que a través de diversos dispositivos controlados por una placa de Arduino, se muestra el crecimiento de la población de nuestro país principalmente en relación a los inmigrantes europeos, latinoamericanos y de pueblos originarios de la Argentina.



Obra de Juan José Tirigall: Sustratos y Ramificaciones.2013



Página 16 de catálogo Fase5. Sala 8 , participación IUNA. Departamento de artes visuales.

Capítulo 4

Proyecto personal. Fotografía analógica

La cámara fotográfica como objeto lúdico, un juego que parte de la manipulación y experimentación con cámaras fotográficas que poseen limitaciones técnicas. Lograr diversas y variadas posibilidades, tratando de romper con lo técnicamente “correcto”, apropiándose de algunas cuestiones que parecieran negativas, como falla y defecto, que da un aspecto especial y un carácter decisivo a la hora de componer las imágenes.

La fotografía ligada a la producción de imágenes depende en este caso de la elección de por lo menos tres dispositivos técnicos: la cámara, el sistema óptico del objetivo y la película fotosensible.

En una primera etapa, es determinante entonces, en este proyecto la utilización de cámaras analógicas, como herramienta para las tomas.

El objetivo es lograr mediante el uso de dichas cámaras la realización de imágenes con un estilo y acabado particular.

Con la influencia del movimiento lomográfico y su estética la cual hice referencia anteriormente, pero utilizando además otras cámaras como la Holga, con su lente plástico o la Voigtlander luminosa y de bolsillo, es que se aborda la búsqueda y captura de las imágenes.

Resulta interesante usar películas vencidas, o hacer procesos cruzados con películas diapositivas, además la intervención del artefacto, modificándolo, colocándole cinta plástica negra en la carcasa del cuerpo de la cámara bloqueando por completo o no, las filtraciones de luz, propias de estas tecnologías anteriormente descritas.



Fotografía de la intervención con cinta aisladora

Lo cotidiano. El baño

El punto de partida es mi cotidianeidad y el encuentro fortuito.

La experimentación con dichas cámaras desembocó en una primera serie de fotografías que denominé "cotidiana" y como el habitat comenzó en mi baño.

¿Por qué "*El baño*"?

El baño por la mañana, es lo primero que me cautiva y su luz, es lo que me impulsa a percibirlo diferente cada día. Detengo la mirada en algún objeto que me atrapa en ese momento, al aislarlo de la totalidad, del escenario en donde se encuentra, comienza a cobrar un sentido nuevo para mí.

Descubro rastros de lo acontecido, vida, alguien usó el agua, las gotitas se iluminan con la entrada de los rayos de sol, todavía se percibe algo de vapor en el ambiente.

Se empaña la lente de mi Voigthlander que trata de medir la luz para la toma, el enfoque es puntual y el resto se insinúa esfumándose en esas pequeñas gotitas que ahora son bruma.

Al abrirse la puerta ya invade el sol, el afuera que por momentos encandila no deja ver las ventanas con sus vidrios empañados. Un afuera confuso con tornasol de hojas que juegan por momentos a esconderse dibujando sus sombras y reflejos sobre esa superficie ambigua y simbólica.

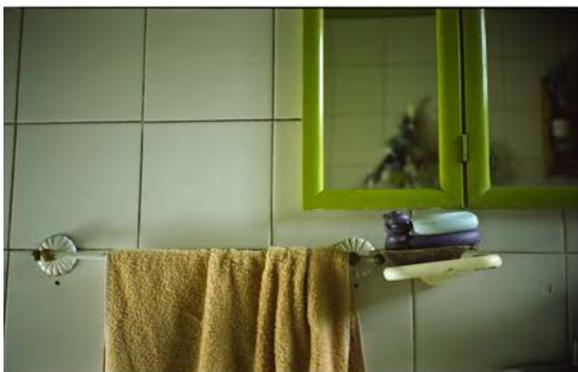
El baño como espacio íntimo, el contraluz acentúa el clima intimista.

Vivencias personales, dolorosas, de muertes y rupturas me influyen en este proceso de investigación interna y de introspección.

Cuando la luz proviene del afuera, queda en la penumbra o apenas sugerido, parte de algún objeto.

Ventanas donde la luz es tan intensa que no permite distinguir que sucede del otro lado.

Más allá de mostrar el objeto en sí mismo, perfectamente detallado me interesan los desenfoques, las insinuaciones. Es aquí donde se hacen más presentes los acabados del registro de las cámaras analógicas otorgándole una atmósfera más natural y trayendo a mi memoria recuerdos de imágenes de mi niñez (fotografías familiares).



Serie fotográfica " *Cotidiana el Baño*" Gabriela Madera. 2010-2011.

Cacería de imágenes

La fotografía como registro para la preservación de la memoria, permite que recuerde detalles que perduran en el tiempo, estimulando el encuentro personal con vivencias significativas.

La memoria permite hacer un viaje al pasado al experimentar un recuerdo, llegando a lugares relacionados con mi infancia, los parques de juegos, como las kermeses, calesitas.

Jugar, voy al encuentro de esos lugares de mi niñez, recordando momentos placenteros, divertidos. Me descubro entre caballitos de carrera, a embocar la pelotita.

Las luces de color saturado propias de estos escenarios que exageran y evocan personajes pertenecientes a generaciones pasadas y que forman parte de mi imaginario.

Y juego, ayudada con el flash de color, por ejemplo el rojo, el amarillo, me acerco eligiendo que personajes priorizar. El encuadre es aproximado, por el tipo de visor que tiene la Holga.

El disparo y la sorpresa del resultado final, el juego seguirá posteriormente con la selección de las tomas más logradas.

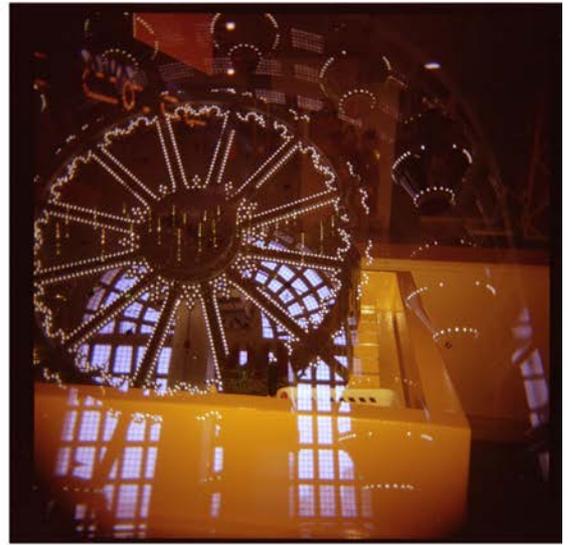
Rescato algunas “imperfecciones técnicas” como destellos de luz provocado por las filtraciones y que se integran a la composición como un elemento que acentúa aún más la gestualidad de la expresión.

Provocar malestar, incomodidad o curiosidad en el espectador, presentando fotografías fuera de foco o borrosa.

La cacería de imágenes la vivo como salir a la búsqueda, Flusser ²² plantea en su libro “Hacia una filosofía de la fotografía” que al observar a un fotógrafo con su cámara lo compara con “ *el antiguo acto del cazador del paleolítico en la tundra. La diferencia es que el fotógrafo no realiza su persecución entre pastizales, sino en un denso bosque de objetos culturales y que los senderos de su cacería están formados por su taiga artificial*”. Dicho bosque fotográfico estaría compuesto por objetos culturales colocados allí intencionalmente entre el fotógrafo y su caza impidiendo su visualización “*Entonces su propósito es emanciparse de su condición cultural y asegurar la caza incondicionalmente.*”

22 Flusser Vilem. Praga(1920-1991)Escritor. En sus ensayos sobre fotografía la toma como punto de partida haciendo análisis crítico de la tecnología de producción-difusión de la información .

Serie Cacería de imágenes. Doble exposición. Cámara Holga.



Fotografía: Gabriela Madera. 2012.

Serie Cacería de imágenes. Doble exposición con cámara Holga



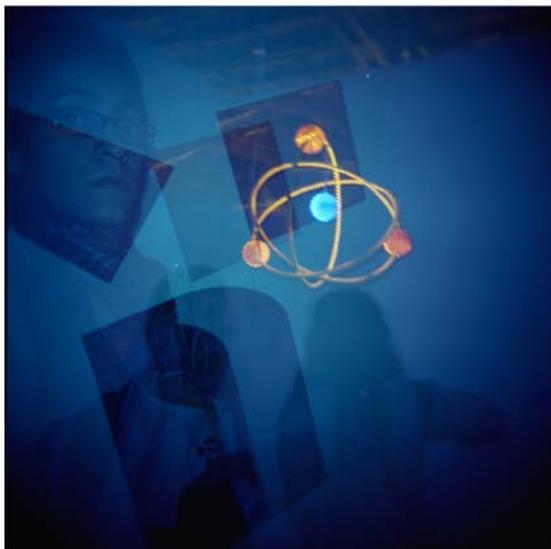
No me busques es muy tarde, ya.



Vuelta ciudad

Fotografías: Gabriela Madera.2012

Serie cacería de imágenes. Doble exposición con cámara Holga.



Fotografía: Gabriela Madera. 2012.

Vidrieras. La sorpresa de la doble exposición

La cámara Holga posee la carga del obturador independiente del avance manual de la película, esto brinda la posibilidad de hacer varias tomas en el mismo fotograma. Entonces lo utilizo haciendo doble exposiciones. Dando paso al azar, porque si bien hay una selección de lo que voy a enfocar, en la primera toma, luego en la segunda, la superposición no es controlada.

Este es el caso de la serie que surge a continuación sobre “vidrieras”, donde el juego visual de los distintos planos superpuestos, las transparencias y los reflejos van armando una trama de imágenes que se van entrelazando.

Emergen de la oscuridad maniqués vestidos como grotescos personajes caracterizados para atrapar la atención de aquellos espectadores “futuros compradores” deseosos de lucir esa mercadería exhibida en negocios de zonas comerciales de la ciudad.

Cambia completamente el clima de las fotos. La luz deja de ser tan intimista y dialoga con la abundancia de colores saturados, los reflejos tienen otro protagonismo, también aparecen los espectadores de la escena reflejados en los vidrios. Son espontáneas, instantáneas e irrepetibles.

En algunos casos los reflejos confunden lo que se encuentra adentro y lo que se refleja del exterior, como si quisieran formar parte, unirse.



Vidrieras: Doble exposición. Fotografías : Gabriela Madera. 2012.

Fotografía Analógica con cámara Holga. Doble exposición.



Serie Vidrieras. Gabriela Madera. 2012.

Conclusión

De lo planteado en la hipótesis, se han utilizado metodologías lúdico - creativas para la experimentación con la manipulación de técnicas alternativas de obsolencia y de reciclado tecnológico.

Frente a la carrera tecnológica que promueven las grandes corporaciones en la actualidad, con un único objetivo económico, la “resistencia”, el uso de la imaginación y la “low tech” se puede generar distintos proyectos.

Desde la periferia del sistema y acercándose mas a una forma de Activismo aún corriendo el riesgo de quedar fuera de competitividad, y sin los materiales que se necesitan, ya han quedado extinguidas, por ejemplo la fotografía analógica como soporte.

Crear interrogantes y propuestas como el Activismosobre esa llamada supremacía tecnológica, es realmente un gran desafío a la hora de construir discursos que nos conduzcan a reflexionar cuando se trata de artes y libertad creativa.

Bibliografía

- Aumont Jacques:1992. *La imagen*. Paidós. Barcelona. España.
- Barthes Roland: 2012. *La cámara lúcida*. Nota sobre fotografía. Paidós. Buenos Aires. Argentina
- Dery Mark: 1998. *Velocidad de escape*.La cibercultura al final de siglo. Ediciones Siruela. España.
- Flusser Vilem: 1990. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas. Sigma. Mexico
- Jameson Fredric:1991. *Ensayos sobre el posmodernismo*.Editorial ImagoMundi. Buenos Aires. Argentina.
- Machado Arlindo:2009. *El paisaje mediático*. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. 2º edición. Nueva Librería. Buenos Aires. Argentina.
- Sontag Susan: 2012. *Sobre la fotografía*. Ed.Debolsillo. Buenos Aires.Argentina.
- Alonso Rodrigo: 2002. *Elogio de la low tech*. Publicado en: Burbano, Andrés & Barragan, Hernando (eds). *Hipercubo/ok*. Arte, Ciencia y Tecnología en Contextos Próximos. Universidad de los Andes. Bogotá. Colombia.
- Alonso Rodrigo: 2000. Publicado en *Gary Hill. Instalaciones*(catálogo).Museo Caraffa.Córdoba.Argentina.
- Jorge Wagensberg: 1986. *Proceso al azar*. Tusquets Editores. España.
- Sougez, M.L.; Pérez Gallardo H.: 2003. *Diccionario de historia de la fotografía*. Ediciones Cátedra. Madrid. España.
- Francois Soulages: abril 2010 *Estética de la fotografía*. Colección Biblioteca de la mirada. Editorial: La Marca Editora. Reimpresión. Bs. As. Argentina.
- Philips Dubois: 1994. *El acto fotográfico*. Editorial Paidós. 2da Ed..Barcelona. España.
- Walter Benjamin: 2003. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca. Mexico.D.F.
- Bazin André: 2008. *¿Qué es el cine?* 8ª Ed. Ediciones Rialp.S.A. Madrid.
- Walter Cenci: 2009. *Colusiones: Azar , arte y pensamiento en Trias, Deleuze y Baudrillard*. Ediciones Jorge Baudino. Argentina.
- Catálogos Fase. 2009. Encuentro de arte y tecnología. Estado de la cuestión. Centro de exposiciones CABA. Argentina.

Fase2: 2010. Encuentro de arte y tecnología. Del bicentenario al tercer milenio. Utopías- distopías- atopías. Centro Cultural Recoleta. CABA. Argentina.

Fase3: 2011. Encuentro de arte y tecnología. Zona de prueba. Centro Cultural Recoleta. CABA. Argentina.

Fase4: 2012. Encuentro de arte y tecnología. Post ecología. Centro Cultural Recoleta. CABA. Argentina.

Fase5: 2013. Encuentro de arte y tecnología. Metáforas de la supervivencia. Centro Cultural Recoleta. CABA. Argentina.

Material de asesoramiento:

Reportaje a Irene Coremberg. Buenos Aires. Octubre 2013.

Participación de A. Cáceres en la Aplicación Multimedia al proyecto de investigación: lo sonoro musical en las producciones translingüísticas. Investigación IUNA Departamento de música. 2012- 2013. Director: J. García Cánepa. Co- directores Cristina Vazquez y Diana Zuik. Investigadores: Anahí Cáceres, Silvano Martínez y Mariana Pozo.

Fuentes de internet:

<http://www.fotonostra.com>

<http://www.artfutura.com>

wikipedia.org/wiki/DanieleBarbaro

<http://www.Lomography.com>

<http://maleficomics.blogspot.com.ar/>