

Foto Fija: instalación fotográfica interactiva

Santiago Negrete Yankelevich

SantiagoNegrete@aol.com

Abstract. El proyecto Foto Fija es una instalación fotográfica mediada por computadora que investiga los efectos preceptivos y emocionales de las imágenes fijas y en movimiento. La instalación presenta una imagen que puede ser fija, animada o aun percibida como video dependiendo de la velocidad con la que se aproxime el espectador. La instalación permite experimentar con nuestra manera de dar sentido a la realidad a partir de imágenes.

Introducción

El fotógrafo expresa su visión del mundo a través de imágenes. No existe una representación verdadera de la realidad, sino que todo acto fotográfico muestra la verdad del fotógrafo [1]. El camarógrafo se presenta ante una situación de su interés y la captura, ya sea en una foto fija o en un video y el producto final servirá de testigo de la interacción entre el artista y los sujetos de la obra. Aun así, las imágenes tienen que ser interpretadas por el espectador para que la obra cumpla su cometido.

Una vez que la obra ha sido montada en un espacio de exhibición, el espectador hace su labor: se presenta e interpreta lo que ve. Esto último sucede en su mente pero la obra es generalmente insensible a la presencia del espectador, éste no interactúa con aquella. Si es una fotografía, la imagen permanece inerte ante la presencia del espectador. Si es una animación o un video, ésta seguirá su curso natural dentro del tiempo preestablecido por el artista, de principio a fin y, en ocasiones, volverá a iniciar para seguir un ciclo infinito.

La imagen en movimiento es una ilusión que nuestro cerebro reconstruye para distinguirla cualitativamente en nuestra percepción de una sucesión de imágenes fijas. Esta es la característica de nuestro cerebro que permite el arte digital: el amalgamamiento de eventos discretos en uno solo que tiene una cualidad diferente y que hace sentido.

Cuándo miramos una imagen pixelada podemos percibir los puntos (si nos acercamos) o la imagen completa si no alejamos pero no podemos percibir ambas a la vez. En la imagen en movimiento sucede algo similar. Si miramos las imágenes lentamente, como sucede en un praxinoscopio que gira lentamente, podemos apreciar cada una por separado. Si lo aceleramos comenzamos a percibir una imagen en movimiento.

En la instalación descrita en este trabajo, el espectador se presenta ante la imagen proyectada en la pared y desde su llegada modifica la imagen que ve con su sola presencia, como si hubiese quedado atrapado en una telaraña ligada al control de la animación de las imágenes. Si el espectador se aproxima el sujeto de la imagen se aleja como si se sintiera atemorizado de él. En este momento el espectador participa en el momento perceptivo convirtiéndose en actor. Se exponen así tres universos ajenos pero irremediabilmente ligados entre sí a través de la pieza: el mundo del sujeto fotografiado, el del camarógrafo que lo mira, captura y perturba con su presencia y el del espectador que mira al sujeto interactuar con el fotógrafo a través de su propia participación en la obra.

Una instalación fotográfica sensorial

El dispositivo detrás de la instalación consiste en un programa¹ que controla la aparición de las imágenes en función de la distancia a la que se encuentra el espectador. Las imágenes son todas cargadas en memoria para que puedan ser animadas sin retraso.

El sensor de distancia está construido con una fotorresistencia colocada dentro de un tubo opaco colocado a contraluz. Al aparecer el espectador frente al sensor cubre el campo de luz frente a la fotorresistencia y hace que ésta disminuya su resistencia.

La lectura del sensor entra a la computadora a través del puerto serial (RS232) por medio de un convertidor análogo-digital. La lectura es un byte(0-255) y, con una buena iluminación, logra percibir una persona a más de 5 metros de distancia.

La sensibilidad del medidor de distancia puede ser ajustada en la pantalla insertando valores mínimos y máximos de lectura con el fin de que, dadas unas condiciones particulares de luz, siempre se obtenga el espectro completo de imágenes entre el punto más cercano y el más lejano que el sensor pueda registrar.

El software despliega una imagen en pantalla y esta se proyecta en la pared para que sea grande. El espectador se aproxima a ella a través de un pasillo especialmente dispuesto para evitar aproximaciones laterales que evadan al sensor que debe colocarse directamente frente a la imagen.

Procesamiento de imágenes

Las imágenes mostradas son tomadas de un video que contiene la grabación original. Una de cada tres imágenes del intervalo seleccionado se convierte a formato *gif* con un prefijo común para todas y un sufijo numérico que funciona como índice al ser

¹ Java JSE 1.4.2

procesadas por Java. El rango promedio del sensor, con respecto a las condiciones de luz, permite tener en el programa una animación con una duración máxima de 20 segundos.

La realidad esquiva

La instalación descrita en este texto presenta una nueva manera de entender el trabajo artístico con imágenes. Aquí el espectador puede elegir como “leer” las imágenes recorriéndolas en distintas direcciones y a diferentes velocidades. Esta posibilidad cambia nuestra percepción de la escena de una manera definitiva. Nos hace cómplices de lo que sucede en la escena y a la vez nos da la posibilidad de controlarla y jugar con ella para experimentar. Aun así, el sujeto que se aleja y huye del espectador nos recuerda en todo momento que en el mundo, a veces, la realidad no nos es asequible por más que nos acerquemos a ella analíticamente.

Este trabajo es un experimento sobre nuestra manera de relacionarnos con el mundo. En Foto Fija, las distintas realidades, la del sujeto, la del fotógrafo y la del espectador se amalgaman para formar un proceso que transcurre mientras el espectador es activo y participa en la instalación reflexionando sobre lo que ocurre en el mundo representado por las imágenes. Cuando se detiene, sin embargo, ocurre lo que Heidegger llama una *ruptura en la actividad* [2] que hace evidente la existencia de los objetos componentes del proceso antes ignorados. Permite observar y reflexionar acerca de lo que está sucediendo en su propia realidad; su mundo aparece de repente. El intercambio continuo de realidades al activar y detener nuestra participación nos hace reflexionar acerca del proceso que seguimos en nuestra vida diaria para dar sentido al sinnúmero de imágenes que aparecen ante nosotros cada día de nuestras vidas.

Bibliografía

- [1] Fontcuberta, J. *El beso de Judas: Fotografía y verdad*; Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 1997.
- [2] Widograd, T. and Flores F. *Understanding Computers and Cognition*; Addison Wesley, Norwood, NJ, 1988, pp.27-36.