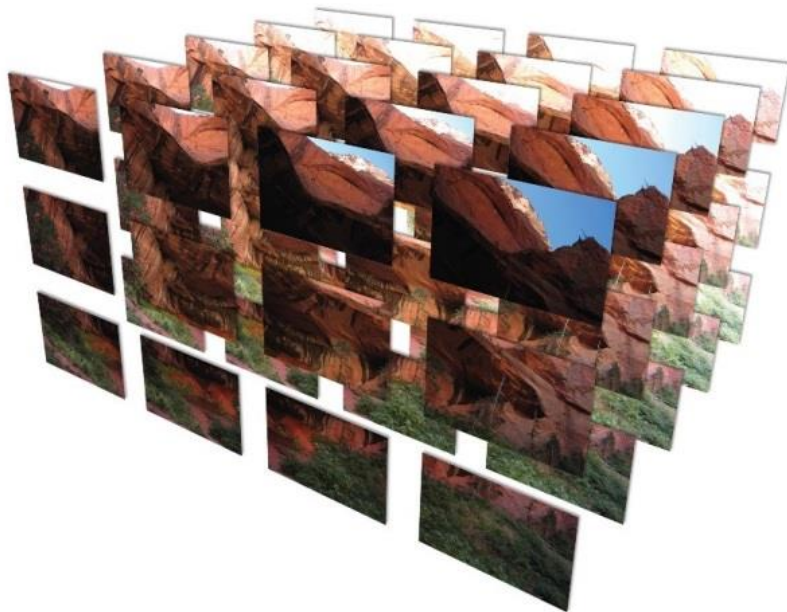


Bitacora 19, Miami, 31 de agosto de 2016

Daniel Ambrosi. La poética del paisaje contemporáneo

La aproximación a la realidad a través de la imagen fotográfica es cada vez más incierta, si partimos de que esa realidad no lo es tal, pues es un instante de tiempo y espacio atrapado en un formato que se hace visual en papel o digitalmente, a imagen y semejanza de lo que vimos. Es la realidad de un pasado, plasmada en el soporte. Es además, una realidad delimitada: por el borde del soporte, por el encuadre, por lo que queda fuera de nuestra vista. Una realidad a medias, subjetiva. Mal podríamos decir entonces que esa imagen es real.

Pero ¿qué pasa si además esa imagen que se muestra como real de un lugar, se compone de muchas que se toman por separado, para luego reorganizarlas y dar la imagen definitiva...y además, intervenir cada una de estas múltiples exposiciones, pegarlas y cortarlas para que calcen en su exacta posición? ¿Es acaso algo real? O ¿juega la subjetividad y emocionalidad del sujeto un papel importante en lo que percibe? Daniel Ambrosi comenta: *la ciencia nos demuestra que nuestros limitados sentidos perciben una mínima fracción del fenómeno que abarca nuestro mundo.*



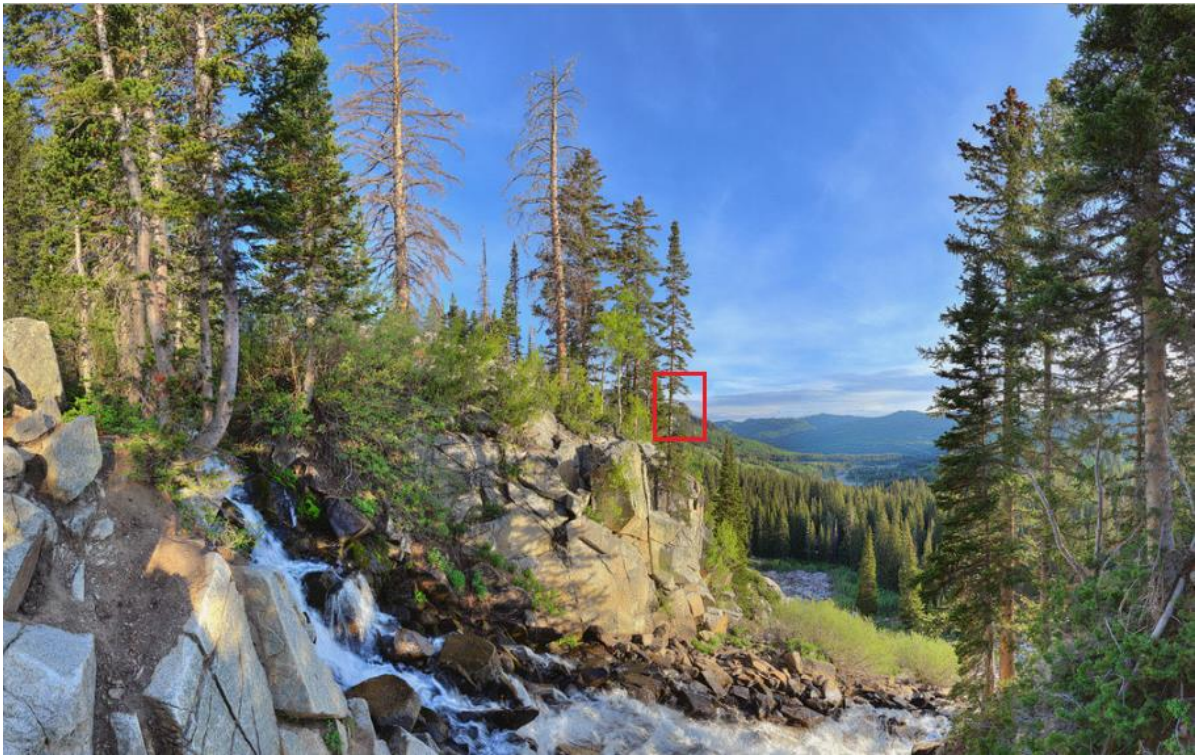
Y es que precisamente de esto trata el más reciente trabajo de Ambrosi, fotógrafo y arquitecto graduado de la Universidad de Cornell, Master en Ciencias gráficas 3D, que vive y trabaja en Half Moon Bay, California. Sus imágenes de paisajes en gran formato han sido trabajadas con la técnica *Deep Dream*, una herramienta desarrollada por los ingenieros de Google en la visualización e interpretación interna de los modelos de Aprendizaje Profundo (Deep Learning) de inteligencia artificial.

El complicado tratamiento técnico involucrado en el proceso creativo de la obra de Ambrosi, da como resultado un cuerpo de trabajo peculiar en el que se funden la belleza y majestuosidad de hermosas vistas exteriores con la intervención del artista a través de complejos softwares, para crear sus *dream scapes* –algo que el artista suele denominar como la colaboración entre la naturaleza, el hombre y la máquina–, con inusitados elementos que a simple vista escapan de la mirada del espectador. Pero que una vez se aproxima a la imagen, descubre estos "accidentes" visuales que se convierten en un verdadero hallazgo.



Ambrosi ha venido indagando métodos visuales de representación desde su graduación en 1984, en proyectos relacionados con arquitectura. Trabajaba en aquel entonces en una de las firmas de diseño arquitectónico más importantes del mundo, NBBJ, donde introdujo la gráfica en 3D para visualizar diseños a inicios de los 80's. Durante la década de los

90's, el arquitecto fue migrando profesionalmente al campo de la alta tecnología con modelos 3D construidos en su propia empresa, Silicon Graphics. Desde 2003, es



consultor independiente en el área tecnológica. Toda esta experiencia le ha permitido ensayar con tecnologías de comunicación visual y desarrollar una original forma de fotografía computacional de altísima resolución en la que integra imágenes vibrantes inmersas en estos paisajes.

Estas imágenes de vastos territorios en amplísimas vistas tienen antecedentes en el mundo del arte, específicamente en la

escuela romántica del pintor inglés Joseph Turner (1775-1851) y en la *Hudson River School* del s. XIX. Ambrosi es un apasionado de las vistas de paisajes y como sus predecesores pintores, él se vale ahora de la tecnología para mostrarnos apartados lugares que son algo más que solo fotografías; imágenes con una textura particular que se ha convertido en el sello de sus obras. El reto de este artista está en tratar de recrear

emociones que podría vivir el espectador si hubiese visitado esos lugares; que pudiera sentir lo mismo al verlos de nuevo plasmados en obras de gran formato, tan amplias como llenas de detalles.

La obra de Daniel Ambrosi hila con sutileza, arte y ciencia. Este diálogo abierto entre ciencia/tecnología y el arte de la fotografía, se nutre así de un componente discursivo y reflexivo que permite integrar ambas realidades, utilizando no solo la tecnología existente como herramienta de expresión; sino motivando a impulsar el desarrollo de nuevas tecnologías. Después de todo, el arte siempre podrá asirse al hecho de soñar sin ataduras y plantear propuestas que aun no sean posibles de realizar.

Lieska Husband Sosa
Agosto, 2016

Imágenes:
<http://www.danielambrosi.com/Dreamscapes/>

Video:
Joao Nunes