

Oscar

G u z m á n



© Oscar Guzmán. *Personaje no identificado en el Jardín Botánico de Gálvez*, de la serie *Ciudad Gálvez*, 1995-2000.

Oscar Guzmán Ayala nació en la Ciudad de México en 1951. Radica en la ciudad de Toronto y en la ciudad de Mérida. Estudió medicina y biología en la UNAM, Ciudad de México y fotografía en el Ontario College of Art, Toronto (posteriormente fundó el laboratorio de manipulación de imágenes en esta institución). Estudió psicología experimental en York University, Toronto. Ha sido diseñador en el Centro de Ciencias de Ontario, y ha trabajado como investigador en el área de Percepción Visual (York University). Ha patentado dos instrumentos ópticos para evaluar la agudeza visual. Desde 1981 es director de Imtek Imagineering Inc., compañía que produce imágenes digitales que son distribuidas internacionalmente a través de Masterfile. Ha participado en exposiciones colectivas e individuales en México y Canadá. Actualmente está interesado en la relación entre lo real y lo virtual, así como en proyectos de multimedia. Ha trabajado en el proyecto de Ciudad Gálvez desde 1995. (E-mail: oscar-guzman@home.com)



© Oscar Guzmán, *Explanada utilizada para celebrar las festividades populares conocidas como Rutelinas de Otoño*, de la serie *Ciudad Gálvez*, 1995-2000.

Las imágenes de Ciudad Gálvez documentan una urbe que no tiene contraparte en esta realidad. Gálvez es una ciudad imaginaria. Sin embargo, las imágenes que documentan esta ciudad utilizan el lenguaje fotográfico. Puesto que Gálvez es virtual, las imágenes fotográficas nos refieren al mundo imaginario.

La posibilidad de utilizar el lenguaje fotográfico para representar espacios imaginarios es posible gracias a la tecnología digital. Los programas que han sido utilizados para la realización del documento de Gálvez incluyen Lightscape, Studio Max y Power Animator (Alias) y las computadoras empleadas incluyen Silicon Graphics, Pentium y Macintosh. Los programas mencionados son capaces de generar imágenes fotorrealistas porque han surgido como herramientas capaces de modelar la realidad física. Modelar ciertos aspectos de la realidad (por ejemplo la simulación del

comportamiento de la luz) requiere cálculos complejos que, afortunadamente, los procesadores de las computadoras mencionadas pueden ejecutar en un tiempo razonable.

La posibilidad de documentar la realidad subjetiva, utilizando el lenguaje fotográfico, nos invita a reflexionar acerca de lo que es el "documento".

En general, un "documento" se acepta sin crítica pues tiene la connotación de ser objetivo, sin embargo, un análisis más cuidadoso revela que el documento (fotográfico, histórico o científico) contiene un marcado elemento subjetivo de quien lo genera. En el caso del documento de Gálvez, los papeles han sido invertidos. El documento nos refiere a un mundo imaginario, pero el lenguaje fotográfico le proporciona cierto grado de realidad.

Ciudad Gálvez es una invitación a explorar la relación entre lo real y lo imaginario; curiosamente, a medida que el documento de Gálvez aumenta, la línea que divide lo real de lo imaginario se hace más imaginaria que real.

El proyecto de Ciudad Gálvez se inició en 1995 y continúa evolucionando hasta la fecha.



© Oscar Guzmán, *Trabajadores durante la fundición del bronce utilizado para las Cúpulas Flotantes*, de la serie *Ciudad Gálvez*, 1995-2000.

