



LA
SUPERFICIE
QUE NOS
SEDUCE

METAMORFOSIS VIRTUAL

David Andrés Sichel García


Proyecto de Grado

Tutores:

Federico Orozco Gutiérrez

Marcela Bolívar Ramírez

Universidad Icesi, Facultad de Ingeniería
Departamento de Diseño, Diseño de Medios Interactivos
Santiago de Cali
2012





Con todo mi cariño a: Dios Padre, a mi madre,
a Toño, a la tía Rosita, a
Edward, a Toña y
Andreita.



CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
PREGUNTA.....	10
2. OBJETIVOS	10
2.1 Objetivo General	10
2.2 Objetivos Específicos	10
3. JUSTIFICACIÓN	11
4. HIPÓTESIS.....	13
5. METODOLOGÍA.....	13
6. MARCO TEÓRICO	14
Capítulo 1. Fotografía.....	14
1.1 Fotografía Doméstica	14
1.2 Fotografía Pornográfica o Erótica	15
1.3 Fotografía Publicitaria	17
1.4 Fotografía Artística	19
Capítulo 2. Fotomontaje.....	22
2.1 Práctica tan antigua como la fotografía misma.	23
2.2 Programas de edición digital.....	25
Capítulo 3. El Cuerpo	28
3.1 Cuerpo y la Sociedad.....	28
3.2Cuerpo y Fotografía Digital	31
3.3 Cuerpo, Fotografía e Historia.....	33
7. TRABAJO DE CAMPO	37
7.1. Eliminar la barrera entre la naturaleza y el hombre. Entrevista a Marcela Bolívar	37



7.2. Práctica Fotográfica y Observación Natural.....	39
7.2.1 Pre-producción.....	39
7.2.2 Producción.....	40
7.2.3 Post-producción.....	40
7.2.4 Observación Natural.....	43
7.3. ¿La verdadera cara de tu signo?	43
7.4. Conclusiones	44
8. ESTADO DEL ARTE.....	45
8.1. Pintura en pixeles.....	45
8.1.1 Marcela Bolívar.....	45
8.1.2 Efrén Isaza.....	47
8.1.3 Raúl Higuera.....	49
8.2. Arte Contemporáneo.....	51
8.2.1 Interacción.....	51
8.2.2 Mapeo.....	53
8.2.3 Puesta en Escena.....	54
8.2.4 Fotografía en movimiento.....	55
9. DETERMINANTES DE DISEÑO.....	57
9.1 Desde la producción Fotográfica.....	57
9.2 Desde el montaje de la exposición.....	57
9.3 Usabilidad.....	57
9.4 Técnicos.....	57
10. PROPUESTA.....	58
10.1. Concepto Teórico.....	58
10.2. Descripción de la Instalación.....	58
10.2.1. Foto Viva.....	58
10.2.2. Mapeo.....	59
10.2.3. Parábolas.....	60
10.2.4 Cuadro Comparativo de Propuestas.....	60
10.2.5 Conclusión de evaluación de propuestas.....	60
10.3 Metáfora.....	61



10.4 Concepto de Diseño	61
10.5 Pre-Producción Fotográfica	61
10.5.1 Conceptualización	62
10.6.1 Diseño de personaje	62
10.5.3 Diseño de vestuario	66
10.5.4 Diseño de maquillaje	66
10.5.5 Diseño de escenario y utilería	67
10.5.6 Diseño de la iluminación	69
10.5.7 Musicalización	69
10.5.8 Casting	69
10.5.9 Referentes Gráficos	70
10.6 Producción	73
10.7 Post – Producción	74
10.8 Factor de Innovación.....	83
10.9 Factores Humanos	83
10.9.1 Accesibilidad	83
10.9.2 Público objetivo	83
10.9.3 Visibilidad y ubicación del sensor	84
10.9.4 Legibilidad y Comunicación	84
10.9.5 Iluminación	84
10.9.6 Usabilidad	84
10.9.7 Secuencia de uso.....	86
10.9.8 Prueba de Usuario	87
10.10 Obligaciones Y Restricciones	88
10.10.2 Requerimientos Tecnológicos	89
10.10.2 Requerimientos Físicos.....	89
11. ETAPA DE VIABILIDAD	90
11.1 Viabilidad Técnica:	90
A continuación se listarán los elementos necesarios para la realización del proyecto.....	90
11.1.1 Hardware:.....	90
11.1.2 Software:	90
11.1.3 Infraestructura:	90
11.1.4 Viabilidad Económica.....	91
12. ANÁLISIS DE MERCADO	92
12.1 Aspectos generales del sector.....	92



12.2 Clientes Potenciales	92
12.3 Análisis De La Competencia	93
12.3.1 Productos sustitutos directos	93
10.3.2 Productos sustitutos indirectos:	94
10.4 Barreras De Entrada	94
10.5 Modelo De Negocio	94
11. PLAN DE COMUNICACIONES	95
12. CONCLUSIÓN	96
13. BIBLIOGRAFÍA	98

CONTENIDO FIGURAS

Figura 1: Robert Mapplethorpe, Philip Legs on Toes (1979).....	20
Figura 2.1: Joel-Peter Witkins, El Beso(1982).....	22
Figura2.2: Kasimi Malevich, White on White (1918).	23
Figura 2.3: Oscar Gustave Rejlander, Los Dos Caminos de la Vida(1857).	24
Figura 2.4: Jesse Michael Newman, Rebirth of GAEA (2012).....	26
Figura 3.1 : Inez van Lamsweerde, fotografía de la serie Thank you thighmaster “Bild” (1993).	32
Figura 3.2: Eadweard Muybridge, Animal Locomotion (1887).	35
Figura 3.3: Alfred Stieglitz, El Entrepunte(1907).....	35
Figura 3.4: Richard Avedon, Marilyn Monroe (1957).	35
Figura 3.5: Diane Arbus, Gemelas (1971).	36
Figura 7.1: Boceto de la fotografía de la Llorona.....	39
Figura 7.2: Detrás de Cámara.	39
Figura 7.3: Madre de Agua. Arriba antes de retoque y abajo después de retoque e insumos.	41
Figura 7.4: Madre Monte. Izquierda después de retoque y derecha antes de retoque e insumos.	42
Figura 7.5: Exposición de “¿La verdadera cara de tu signo?” (2012).	44
Figura 8.1: Marcela Bolívar, Azufre III (2010).	46
Figura 8.2: Efrén Isaza.....	48
Figura 8.3: Raúl Higuera.	50
Figura 8.4: Sabroseo, R. Lozano Hemmer.....	52
Figura 8.5: Mask, Lummo, Jordi Puig.....	52

Figura 8.6: Weave Mirror, Daniel Rozin.	52
Figura 8.7: Solar Equation, R. Lozano Hemmer.....	52
Figura8.8: Mapping on Mannequin Michael.	54
Figura8.9: Apparition.....	54
Figura8.10: Neoptiks B, Karen Aune.....	54
Figura8.11: The Source, The Greyworld.....	54
Figura8.12: Cinemagraph Jamie Beck y Kevin Burg.....	56
Figura 10.1: Boceto Primera Foto y Propuesta de Colores	63
Figura 10.2: Boceto Segunda Foto y Propuesta de Colores	64
Figura 10.3: Boceto Tercera Foto y Propuesta de Colores	65
Figura 10.4: Boceto Cuarta Foto y Propuesta de Colores	66
Figura 10.6: Fotografía Insumos utilizados en los montajes.	68
Figura 10.8: Matriz De Referencia 1.	71
Figura 10.9: Matriz De Referencia 2.	72
Figura 10.10: Fotografías del proceso.....	73
Figura 10.11: Adecuación para animación.....	74
Figura 10.12: Evolución de “Perpetua”, primera fotografía.	75
Figura 10.13: Evolución de “Fuga”, tercera fotografía.	77
Figura 10.14: Evolución de “Prestigio”, cuarta fotografía.....	79
Figura 10.15: Evolución de “Nómada”, cuarta fotografía.....	81
Figura 10.16: Ubicación de sensores y distribución del espacio.	85
Figura 10.17: Secuencia de Uso.....	86
Figura 10.18: Prueba de Usuario.....	87



1. Planteamiento del Problema

Según François Soulages (2005), el Cuerpo en la fotografía es un elemento que tiene una gran capacidad de impacto según su significado, el cual depende de la cultura, contexto histórico y contexto social, lo que permite jugar con la idea fundamental de la existencia, generar memoria o crear fantasías, que al igual que satisface las necesidades del espectador lo engaña, pues parte de una manipulación de la imagen de la realidad.

[...] todo el mundo sabe que la fotografía puede ser doblemente engañosa? Engañosa en primer lugar antes de la toma por una puesta en escena, y en segundo lugar tras ella en el momento de revelado y el copiado.

F. Soulages, 2005, p. 30

El cuerpo se transforma entonces en un potente medio de comunicación mediante el uso de imágenes planeadas, apoyándose en simbologías, representaciones o imágenes que son cercanas y entendidas dentro de la cotidianidad de una sociedad. Permite la evolución del físico humano, de objeto de satisfacción visual, a ser también fuente importante de temas de discusión. De ahí la inspiración para muchos artistas que buscan, constantemente, diferentes formas de exhibir lo bello y jugar con las normas establecidas: cuerpo masculino, cuerpo femenino o cuerpo andrógono, cuerpo viejo y cuerpo joven, cuerpo sano y cuerpo mutilado, desde la fantasía y el punto de vista del diseño, cuerpo metafórico. El cuerpo que produce un mensaje, envía señales, recibe respuestas. El cuerpo símbolo va dirigido a lograr su cometido dentro del concepto de una producción gráfica.

La transformación de la imagen del cuerpo surge de la necesidad del ser humano de crear, de equilibrarse entre su interés individual y la convivencia con el resto de la sociedad. El ser humano crea fantasías y se idealiza habitando en dicho entorno, y la fotografía, como lo afirma Soulages, tiene un prejuicio, que consiste en que todo lo que es fotografiado, tiene una prueba de existencia; hasta es su reflejo; bien sea un acontecimiento, una situación o una persona.

Erhard U. Heidit afirma que el paradigma constructivista¹ aceptado actualmente en las disciplinas académicas, se basa en la suposición de que el hombre, por carecer de un entorno específico como ser vivo desde que nace, siente el anhelo de crear su propio entorno que garantice su supervivencia tanto individual como socialmente. Dicho deseo de existir y sobrevivir impulsó a los individuos a buscar herramientas que les permitieran compensar el afán de sobresalir y ser igualmente aceptados. La fotografía como una puesta en escena, su iluminación, el vestuario y el maquillaje son elementos importantes para crear una realidad alternativa. Con la llegada de los programas que permiten un retoque digital sobre la foto, se

¹Entiéndase como la idea fija de los esquemas mentales según las normas sociales, que se enseñan durante la formación del individuo.

²Esto se tomó de una observación natural que se realizó mientras se retocaban fotografías de quien fue



generaron diferentes estilos que ofrecen una mayor manipulación de las imágenes, que dentro de una sociedad movida por ellas, brindan una respuesta a dicha necesidad desde el mundo virtual.

Pregunta

¿Cómo el uso de las herramientas digitales de post-producción en la fotografía de retrato ha modificado la percepción del cuerpo?

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Evidenciar como las herramientas de post-producción digital han influido en la transformación de la percepción del cuerpo en la fotografía de retrato.

2.2 Objetivos Específicos

1. Analizar la percepción del cuerpo en la fotografía de retrato según el empleo de las herramientas de edición digital.
2. Analizar las tendencias de manejo del cuerpo con las herramientas digitales en la fotografía de retrato.
3. Determinar cuáles son los elementos que han transformado la percepción del cuerpo a partir del uso de las herramientas digitales en la fotografía de retrato.
4. Explorar alternativas expositivas de montaje contemporáneo de arte digital.
5. Realizar una producción fotográfica que ponga en práctica los conceptos y hallazgos encontrados en este estudio.

3. Justificación

La percepción del cuerpo y las formas de representarlo han cambiado considerablemente con la fotografía digital y las herramientas de post-producción. Desde su llegada en la década de los 90s, estas han permitido una mayor manipulación en la edición de las fotos, generando un gran impacto en la estética: por una parte, los fotógrafos pueden jugar con la realidad del individuo mucho más fácil, ubicándolo en espacios extraordinarios y modificando su apariencia física; por otra parte, el retratado tiene la posibilidad de elegir si desea retocar -o no- la imagen fotográfica que lo representa.

Hay quienes quieren ser más bellos y a pesar de que la transformación digital ha sido drástica, se ven representados y se identifican con esa nueva imagen de ellos mismos, que termina encarnando su “Yo ideal y deseado”. Otros, son consientes de los cambios y disfrutan del mismo, jugando con su propia apariencia (desean ver cómo se verían con una u otra modificación). Otros no están seguros de su imagen y temen al ojo crítico del fotógrafo que retoca la imagen, porque en ese momento se estudia detalladamente su fisionomía, modificando lo que se considere necesario para lograr la finalidad de la foto.²

Gracias a estas herramientas, hay personas que ya conocen el tipo de retoque que se quisieran hacer, ya lo han visto; ya han formado una idealidad de su imagen corporal; ya saben cómo podrían ser; entonces ya desean esas transformaciones sobre su propio cuerpo, porque quieren transmitir ese ideal al exterior y ser identificados con este, dentro de su entorno. ¿Es el cuerpo un medio efectivo para transmitir mensajes tanto sociales como individuales?

En este contexto, el cuerpo, construido en las últimas décadas, se vertebró en torno a lo que puede ser considerado como un decir nutrido de hablar y de habladurías o, si se prefiere, como un habla compuesta y descompuesta de decires.

Pérez, 2004, p.12

El cuerpo siempre se ha usado como un medio de comunicación que se nutre con los paradigmas constructivistas. Su manejo tiene un significado determinado dentro de cada sociedad donde el comportamiento depende de su *“espíritu y es un símbolo de sus ideas y emociones, de su actitud en general”* (E. U. Heidt (2004) & Oheim, G.(1955). p.49). Desde el punto de vista del diseño, se debe buscar la forma de crear elementos que permitan una mayor conexión con un usuario o espectador, con la finalidad de cumplir un objetivo que bien puede ser, transmitir un mensaje y, usando el cuerpo, se logra generar mayor impacto por la calidad de la imagen que se pueda obtener, ya que puede romper los paradigmas establecidos socialmente. Michael Polnareff, cantante del pop francés, conoció perfectamente la reacción

²Esto se tomó de una observación natural que se realizó mientras se retocaban fotografías de quien fue retratado mientras presenciaba cómo se iba transformando.



que se puede generar al romperlos. En su país natal, expuso sus nalgas en una fotografía para cartel publicitario de un recital que realizaría en el Olympia, el mayor music - Hall de Paris, acción que le costó una multa de 150 000 francos en total. La controversia era que se trataba de una fotografía, realista y en que la diferencia de color entre sus bronceadas piernas y la blancura de sus glúteos era impactante, *“Hoy, ese cartel se ha vuelto objeto de colección”*(Gisèle Freund 1993, p.169). La representación del desnudo se aceptaba en cierto grado cuando se trataba de una pintura, pero al ser mostrada en una fotografía causaba un gran impacto ya que es una imagen sacada de la realidad y evidenciaba un tabú.

La fotografía digital es mucho más asequible ya que no gasta tantos materiales para obtener un resultado inmediato y dada la facilidad de publicación, gracias a la virtualidad, su producción aumento considerablemente en todo el mundo. Surgieron entonces diferentes estéticas y técnicas que dependían netamente del ojo del artista, sus intereses y experiencia. Adobe Photoshop, Aperture, Corel Photo Paint y Paint Shop Pro, son algunos de los programas más utilizados para realizar retoque en fotografía, donde las posibilidades de realizar composiciones con el cuerpo y su espacialidad son muchas.

En el momento de realizar una búsqueda de un material que indique cuáles han sido las nuevas tendencias estilísticas que nacen con las herramientas de post-producción, sólo se encuentra literatura acerca del manejo de la cámara y los programas de edición al hablar de fotografía digital. La visión del manejo del cuerpo ha cambiado gracias al mundo virtual y digital pero, hay vacíos teóricos desde el punto de vista artístico digital: no se encuentra material bibliográfico que reúna estilos y técnicas demostrando los alcances de las nuevas herramientas digitales de edición.

En resumen, se está planteando realizar un aporte que contenga técnicas del manejo del cuerpo en las fotos digitales, a partir de la creación de un análisis del trabajo de tres autores colombianos. Se analizarán los elementos propios de la técnica de cada uno, teniendo en cuenta las categorías dadas por Soulages: la fotografía doméstica, la fotografía erótica o pornográfica, la fotografía publicitaria, la fotografía artística y la fotografía de reportaje. Esta última no permite la intervención del fotógrafo en la escena a retratar, ni mayor intervención en la post-producción, razón por la cual, no se tendrá en cuenta a la hora de la realización del proyecto final de esta investigación. En la primera categoría, se utilizarán fotos subidas por los usuarios de Facebook. En la segunda, se estudiará el trabajo del fotógrafo bumangués Raúl Higuera, en la tercera, a Eren Isaza de Medellín y en la artística a la caleña Marcela Bolívar.

En este producto los estudiantes de fotografía encontrarán un material donde hallarán técnicas del manejo del cuerpo humano con las herramientas de edición en fotografía colombiana, que les permitirá llenar vacíos de conocimiento de forma clara y fácil de entender, aportando al desarrollo de sus propios trabajos e incentivando a buscar nuevas formas de usar el cuerpo.



4. Hipótesis

Hay ciertos indicios que dan cuenta de la transformación de la representación del cuerpo a partir de la masificación de la fotografía digital y las herramientas de edición, situación que se ve representada en los diferentes grupos de fotografía planteados por Soulages.

5. Metodología

Esta investigación es de tipo cualitativo y se llevará a cabo a partir de entrevistas a profesionales en el tema a estudiar, lo que permitirá ampliar los conceptos y perspectivas sobre el tema del cuerpo. También se realizará un estudio bibliográfico sobre la imagen del cuerpo en la sociedad y su trascendencia en la fotografía, sobre las diferentes categorías de fotografías según Soulages y el fotomontaje. Para el estado del arte, **se analizarán fotógrafos** que realizan fotografía de retrato y ejecutan un proceso de post-producción digital sobre estos. Se hará una recolección de trabajos de arte tecnológico, destacando su relevancia desde su aporte al proyecto a desarrollar.

Durante el trabajo de campo, se llevará a cabo una observación natural **a un grupo de personas**, basada en la teoría hallada. También se hará un trabajo práctico de pre-producción, producción y post-producción **en el cual**, se puedan aplicar el nuevo conocimiento técnico en fotografía.

6. Marco Teórico

Capítulo 1. Fotografía

John Pultz (2003) afirma que la fotografía ha hecho más que todas las otras artes visuales para generar la configuración de las nociones de nuestro cuerpo, dado que su representación ha apoyado a la construcción de las normas de conducta sexual, y las relaciones de poder en general.

El cuerpo es una herramienta de comunicación visual, con el cual se pueden realizar composiciones estéticas que cumplan con un fin determinado; en el caso del retrato, el cuerpo es el factor más importante de la composición, pues es este el objeto a fotografiar, puesto en distintas situaciones que confrontan la realidad cotidiana, exhibiendo un momento íntimo, como en el caso de la fotografía erótica, lo excéntrico de la fotografía de moda, la planeación de la cotidianidad en las fotos domésticas y las emociones, vanidad y visión crítica del artista. Según John Pultz (2003), el cuerpo ya no es un elemento de goce visual, ahora el cuerpo es un elemento de discusión bastante complejo.

Cómo se mencionó anteriormente, Soulages (2005) afirma que se generan muchas interrogantes con la fotografía, ¿Podría esta darnos el objeto a fotografiar? ¿Es realmente una prueba de algo que aconteció, de un momento pasajero, de un fenómeno o la prueba concreta de la existencia? O incluso llegar a preguntarse, ¿Si todas las fotos son siempre planeadas y puestas en escena? La respuesta a estas, está dada por los prejuicios de la fotografía, los cuales otorgan una de sus principales funciones y que con esta información, se pueden categorizar en los siguientes cuatro grupos:

1.1 Fotografía Doméstica

Es *“aquella que todos más o menos practicamos en la domus: en la casa, en familia, de vacaciones, con amigos, etcétera.”* (Soulages, 2005, p. 28). En este caso, el material fotográfico crea una documentación histórica con la que se garantiza que el momento fotografiado existió y quienes fueron partícipes de dicho acontecimiento, y por otro lado, que quien se fotografió, realmente existe. La imagen capturada en el tiempo, les permite a los sujetos involucrados tener la posibilidad de revivir el suceso cuando se mira la fotografía; entonces ya son muchos quienes no viven el presente por pensar en dejar un registro que les permita revivirlo en el futuro, es decir, *“ya no viven para vivir el momento, sino para haber vivido”* (Soulages, 2005, p. 29).

Sin embargo, el engaño se encuentra en que ya la fotografía familiar, según François Soulages (2005), también está planeada, el fotógrafo sabe cómo quieren que sus modelos queden en la fotografía, y estos últimos, al mismo tiempo ya saben cómo posar para sacar mayor provecho de sus atributos, por ejemplo. Ambas partes manipulan en resultado para que la documentación a futuro sea más valiosa y rica en información.



La toma de la fotografía se popularizó, como se mencionó antes, por la asequibilidad a la cámara digital y de la mano de las redes sociales, se incrementó tanto el número de fotos, como el número de quienes las observan. Desde la virtualidad, se ha modificado la perspectiva del álbum familiar: antes el cuerpo era admirado en el álbum físico, ahora este puede ser admirado en Facebook, Hi5, Twitter, MySpace, Flickr, etc. En estas páginas, las personas siempre buscan poner una imagen donde tienen una apariencia bonita, para que sus contactos puedan tener esa imagen de sí mismo. Es casi improbable que alguien ponga una foto en la cual no se sienta a gusto con su imagen, no quiere que otros lo reconozcan de esa forma. De esto, surgió la necesidad del retoque, lo que permitió que los más emprendedores sacaran provecho económico de sus conocimientos en las herramientas de edición, creando laboratorios virtuales, donde las personas pueden enviar sus fotos a través de un correo electrónico para que las intervinieran digitalmente.

Con la virtualidad y la fotografía doméstica, la idea de la inmortalidad y el poder interactuar con quien ya no está, es posible ya que cuando una persona muere en el mundo material, sigue trascendiendo en el virtual. Con la información en este mundo, como en el caso de Facebook, las personas cercanas pueden seguir interactuando con la documentación histórica, comentando las fotografías, subiendo nuevas y etiquetando a esta persona, haciendo comentarios sobre los recuerdos y vivencias pasadas. Las personas pueden desahogar sus pensamientos y sentimientos por este medio, generando una sensación en donde el dueño del perfil efectivamente tendrá la posibilidad de leer lo que se le ha escrito. Todo esto genera, una modalidad de ritual contemporáneo, que conmemora la vida a través de un médium digital que permite la emisión de mensajes, similar a la acción de escribir una carta y quemarla para enviarla, generando la sensación de que la persona aún vive por que tiene un perfil en alguna red social.

Ahora con la fotografía digital doméstica y el mundo virtual es mucho más fácil dejar huella en el mundo, donde los seres queridos, son quienes eternizan la existencia del sujeto en cuestión, el cual partiendo de la información planteada por Soulages, se hace uso de fotografías que lo representen mejor o de la forma en que este quiere ser representado, para que así pueda ser recordado con determinadas características, tanto físicas como de personalidad.

1.2 Fotografía Pornográfica o Erótica

Se le da la función a esta categoría de *“instalar un proceso de fantasías a partir de una escena que supuestamente ocurrió, y en cierto modo lo hizo bajo nuestra mirada.”* (Soulages, 2005, p. 29). Estas fotos son la prueba de una acción real que merece ser mirada; y cuando estas fotografías son comercializadas, quien la compra considera que su imaginación o recuerdo no es suficiente para apreciar la situación y necesitan de la fotografía testigo, esta fotografía que es deseada por los mirones. Esta fantasía se incrementa cuando la fotografía es al mismo tiempo doméstica, donde un sujeto o toma el papel de fotógrafo/voyerista o de sujeto



a fotografiar/exhibicionista. Estos dos roles potencializan la veracidad del acontecimiento, más que un espejo o un recuerdo.

Estas fotografías son actuadas, es decir, cumple con su finalidad, pero no hay un sentimiento ni veracidad de la acción que se está representando. Como el autor lo afirma “*es convencional y artificial a más no poder.*” (Soulages, 2005, p. 31). La fotografía, logra transmitir deseo para quien la observa, mas no produjo deseo para quien tomó la fotografía, a menos que se trate de una fotografía doméstica, que sería entonces un recuerdo de haber gozado. En el caso de este tipo de fotografía, es la finalidad lucrativa que pueda significar para aquellos que la produjeron, es el factor que motiva e impulsa a organizar toda una escena que remita a un momento de goce.

Anteriormente, las fotos eróticas y pornográficas, se encontraban en impresos en las revistas para adultos, como Playboy, que fue una de las pioneras que publicar tanto imágenes de voluminosas celebridades y mujeres de la vida cotidiana exhibiendo una gran cantidad de piel. Antes esas fotos tenían un precio y la desnudes tenía un valor moral mayor, ya que el adquirir este material, requería un contacto humano. Hoy en día con las nuevas tecnologías, se puede acceder a la fotografía erótica con la conexión en internet pagando una cantidad de dinero determinada por cada empresa promotora, o también, gracias a las redes sociales el desnudo se encuentra al alcance de un click, tanto el teatralizado como el doméstico.

La fotografía digital y la virtualidad de las imágenes, permitió la masificación de la fotografía del desnudo, pues se encuentra fácilmente en internet, y de la misma forma que ocurrió con la fotografía doméstica, por su asequibilidad a la cámara, la foto casera erótica terminó en línea, además de las numerosas páginas donde la sexualidad es un acto vivo, lo que hacen del observador, un cómplice de lo que está sucediendo en el presente, y no de una escena que ya ha sucedido. Esta facilidad de publicar un momento íntimo y compartirlo con otros incrementó la sensación de goce porque se estaba tratando de un tema tabú, ya que sacaban la sexualidad de las cuatro paredes de la habitación a la luz pública virtual, protegidos tras una máscara: el anonimato y el nickname.

La fotografía de desnudos funcionaban como los grandes salones de pintura de artistas de prestigio como Alexander Cabanel y Willian-Adolphe Bouguereau, quienes bajo pretexto de arte, habían accesibles cuerpos femeninos sin ropa a la fantasías sexuales de espectadores masculinos.

J. Pultz, 2003, p.38

Con las herramientas de post-producción de la fotografía digital, se retoman las características del arte romántico, donde la idealización del cuerpo y la puesta en escena para la desnudes jugaba el rol principal en el lienzo. Poco a poco, el bello del cuerpo fue desapareciendo, junto con las estrías y la celulitis. Los cuerpos son cada vez más firmes, torneados, y tanto la fisionomía masculina como la femenina, sufrieron transformaciones, donde se juega con el volumen y las texturas de su cuerpo. Este ideal de belleza, está ligado a



lo que no es público, al tabú, al voyerismo, o lo que pueda generar fantasía con el objeto deseado. El ideal de belleza está, ahí en esa fantasía.

Este género no satisface por su riqueza narrativa, mas lo hace por su aparente veracidad, donde la realidad no representa un rol trascendental, ya que quien mira estas fotos, quiere creerlas y por lo tanto, lo cree.

1.3 Fotografía Publicitaria

Su función es probarnos que lo que se fotografió es lo real, y por lo tanto existe: “Lo real existe como usted se lo imagina; no soy una imagen de una imagen, soy una imagen de lo real –nos dice la foto-; por tanto, con sobrada razón lo real es deseable y, en consecuencia, consumible y comprable”

Soulages, 2005, p.29.

La imagen publicitaria, capta la apariencia y por lo tanto se da por real; es más eficaz que la realidad, ya que le permite al espectador soñar.

Hoy en día ya son muy pocos quienes creen en este tipo de fotografía, que busca solo ilusionarnos; ya se conocen muchas de las técnicas que se utilizan para hacer deseable lo que se está comercializando. En el caso del retrato, en la publicidad se apela a las glándulas espejo de los consumidores; estas convencen al individuo de que podrá verse como el modelo o la modelo que usa ropa de una marca determinada, presente en un anuncio publicitario. Realiza todo un montaje teatral para lograr vender estatus o belleza o estilos de vida etc.

La imagen, entonces, es un operado que se dirige a nuestros sentidos para decirnos bajo la encarnación de la imitación hacia lo figural del objeto enunciado. De este modo, el lenguaje figurativo, describe Francastel es, a la vez, un instrumento de información del pensamiento.

P. Mejía García, 2009, p.60.

No es un secreto que la publicidad es manejada por los medios de comunicación, los cuales son controlados por los gobernantes y adinerados de una sociedad capitalista y teniendo en cuenta lo que se mencionó anteriormente, la fotografía es un elemento que configura la imagen de la identidad sexual y de poder, lo que les permite a los mandatarios tener control sobre el comportamiento de los habitantes que conviven en un mismo entorno. La fotografía se creó durante periodo de conflictos sociales donde el proletariado, se levantaba contra la burguesía y la aristocracia, convenciendo a estos dos, que necesitaban un medio para mantener orden en el sistema social.



“El historiador del arte y fotógrafo británico John Tagg (1949) sostiene que la fotografía, nacida de la cultura de masas que surgió después de las revoluciones de fines de siglo XVIII, primero existió como un medio para celebrar al individuo y, por eso, como un medio de control social”

J. Pultz, 2003, p.10

Actualmente, los medios masivos de comunicación, de la mano con el gobierno, transmiten la información que ellos consideran pertinente para mantener el control, generando una polarización de la información que se recibe día a día. En las revistas, es donde generalmente se encuentran las fotografías publicitarias, se publican grandes e imponentes fotos de los estereotipos de éxito, según el prestigio social, según la profesión o en otras palabras, el estilo de vida ideal, cumpliendo dos funciones: la primera, mantener el poder de los apoderados, y segundo, llegar a tener el estereotipo que todos deberían seguir para, como popularmente se dice, “*ser alguien en la vida*”. En las revistas de moda, el cuerpo que se vende actualmente (varía según las tendencias), es esbelto, alargado, estilizado, que usualmente se usa como un maniquí en el cual se puedan exhibir las prendas, accesorios, campañas publicitarias, o vender a la persona retratada, dentro de un contexto de la vida pública, farándula o celebridades, como en el caso de las modelos reconocidas, que además de promocionar el producto que están usando, como uno de los íconos de belleza.

Anteriormente el número de personas que creía en la fotografía publicitaria era bastante alto, las imágenes de las modelos que salían en la portada de la revista, era mucho más cercana a la realidad y la modificación se limitaba a la iluminación y al maquillaje. Hoy en día, con el crecimiento de las tecnologías y la accesibilidad al conocimiento, la confianza en la publicidad bajó su impacto gráfico, obligando a los publicistas a pensar en campañas más elaboradas en su significado conceptual porque para sus compradores, una cara bonita no es suficiente.

Con la llegada de las herramientas de edición esa belleza está al alcance de muchos en el mundo virtual; ya saben que pueden modificar su apariencia para que, virtualmente, ellos vendan su propia imagen de su propia realidad.

En la época en que este tipo de retoque no era tan masivo, la gente se aceptaba como realmente era o hacía uso del maquillaje para arreglar sus facciones y posiciones específicas para aparentar tener el cuerpo deseado, puesto que dentro de la cotidianidad la sociedad, no asimilaba que se podían realizar modificaciones en la apariencia física. Con el Photoshop y los medios, se promovió la idea de que modificar la imagen personal era la salida para la belleza idealizada: las modelos de las fotografías no tienen los cuerpos tan perfectos como se muestra en esas imágenes, ya conocen bien su corporalidad, saben cuáles son sus ángulos o que se les debería arreglar. Ahora, este conocimiento se popularizó y son muchos los que conocen el tipo de retoque que se quisieran hacer, porque ya lo han visto, formando una idealidad; y sabiendo que así podrían ser, ya no se conforman solo con lo digital, deseando hacer el

retoque sobre su propio cuerpo, acudiendo a la cirugía plástica, para parecerse más la idea que la virtualidad les ha vendido.

1.4 Fotografía Artística

El que exista esta categoría, no quiere decir que el otro tipo de fotos no tengan un alto grado de contenido artístico. Todas tienen en cuenta la composición, la estética y el significado de la misma fotografía. Sin embargo, existen características propias de cada género fotográfico, que va desde los encuadres hasta la finalidad e intención del fotógrafo a la hora de realizar el trabajo.

Soulages cita a Roland Barthes, quien afirma que existe una doctrina particular en la fotografía ligada a la expresión “*eso fue*”: “*la confusión inaudita de la realidad (‘eso fue’) y de la verdad (‘eso es’)*.” (Soulages, 2005, p. 30). Esta dualidad es al que genera diferentes apreciaciones de la obra artística, dado que la *verdad verdadera* de la representación de un acontecimiento u objeto, depende netamente del proceso cognitivo y la perspectiva del observador. Por ejemplo, el color azul del cielo puede no tener el mismo matiz para todos quienes lo miran. Esto depende de las condiciones atmosféricas de la región y del sistema visual de cada quien. Sucede igual con una obra gráfica, que para el artista, pudo tener un significado en particular y viene un segundo que encuentra y tiene una diferente apreciación, que incluso el mismo autor no había apreciado ya que en su cotidianidad, no es la misma que la del segundo y de la misma forma pasaría con un tercero, cuarto quinto o sexto. Sin embargo, hay ocasiones en las que las apreciaciones pueden estar muy ligadas o ser iguales, cuando las personas que interpretan el trabajo del artista, pertenecen a una misma cultura. Es por esto, que se dice que no hay una definición concreta y válida para la fotografía artística, dado que lo que es algo artístico, depende de quién lo observa y su análisis sobre la foto.

En el caso de la fotografía artística, predomina la representación de emociones y la crítica social. Muchos siempre buscaron expresar su opinión respecto a los estándares sociales, pretendiendo generar un impacto específico jugando con sus estigmas y tabúes, partiendo de una compleja conceptualización que le permita transmitir el mensaje, de forma sutil o directa, ya depende del autor. Robert Mapplethorpe (*Figura 1*), aunque fotógrafo erótico, tenía una finalidad más profunda, que solo producir un momento de goce, a sus fotografías, según John Pultz (2003), se enriquece debido al contexto social y político de los años ochenta, lo que redujo la brecha entre el arte y la pornografía. En ese tiempo, los gobiernos conservadores de Margaret Thatcher en Gran Bretaña y Roland Reagan y George Bush en Estados Unidos, pretendían reducir mucha libertad sexual (Feminismo, Lesbianismo y población gay) lograda en la década anterior. Las obras de Mapplethorpe, fueron creadas, vistas y criticadas dentro de este contexto social, lo reactivó el discurso sobre la pornografía y la sexualidad en general.



Figura 1: Robert Mapplethorpe, Philip Legs on Toes (1979).

El cuerpo es utilizado como un elemento de sensibilización, no como en las anteriores categorías, que era un elemento para generar gozo o comercializar. En este caso, el cuerpo tiene un valor de comunicación más condensado, porque es utilizado para contar una historia apoyándose en una semiología cultural, lo que permite una gran variedad de interpretaciones, que se logra a través de un análisis del *“significado del cuerpo, desde la interpretación y la construcción social que permite entender mejor las intenciones de los artistas.”*(E. U. Heidt (2004) p.63). La fotografía artística, es arte según la apreciación del espectador, de ahí, como se mencionó anteriormente, la complejidad en esta categoría a la hora de definirla.

Inicialmente, la visión de la fotografía artística la enmarcaba en un espacio de exhibición real, en el museo, donde la foto análoga tenía mayor valor sentimental y económico. Hoy gracias a las imágenes virtuales, los museos se han visto obligados a buscar otro tipo de exposiciones que sean contemporáneas, donde entra el arte tecnológico que involucra al espectador como pieza clave de la composición y la fotografía artística, paso a museos virtuales, en páginas como Flickr, DevianArt, etc., en donde sus usuarios pueden tener sus trabajos a disposición de un click en todo el mundo. Ahora la foto artística, perdió su exclusividad y espacialidad: Puede ser obtenida por cual quiera y sacarle las copias que desee haciendo un rápida impresión y en la mayoría de los casos, se pide que por lo menos se respeten los derechos morales de la obra ya que tener un control absoluto y más un control económico en este medio, es una labor titánica. Sin embargo, no todo es tan grave; a pesar de la pérdida de valor en el trabajo artístico, es mucho más fácil darse a conocer gracias a redes de comunicación: es el costo de oportunidad, económicamente hablando.



Como lo afirma Walter Benjamin (1989), citando a Paul Valéry, quien predijo que el crecimiento de los medios, su flexibilidad y precisión que estos alcanzan, las nuevas ideas y costumbres que estas generan, nos dan certeza de los cambios próximos y profundos, en la clásica industria de lo Bello. Benjamin continúa citando, resaltando que en cada una de las artes, hay una parte física que no puede ser menospreciada con la llegada de los tiempos modernos, pero que tanto su materia, el tiempo y el espacio, han evolucionado respecto a lo que solían ser hace veinte años.

[...]Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte.

PAUL VALÉRY, *Pièces sur l'art* («La conquête de l'ubiquité»).

W. Benjamin, 1989, p.1

Con la virtualidad y las herramientas de edición, el concepto de la percepción de la obra artista ha venido evolucionando desde el lienzo y el pincel a las dimensiones por pixeles y los trazos en bits, como lo afirma Jesse Newman³ es trabajar con pintura de secado lentos, que permite la modificación a futuro. Ahora, los artistas pueden pintar con la realidad, entrando a modificar la cotidianidad y crear las imágenes mentales que su sinestesia les permite, haciendo que lo fotografiado, sea realmente una obra creada completamente por el fotógrafo, apoyándose en fotomontajes, en la deformación y creación de mundos fantásticos.

³Revisar el contenido bajo el marcador 2.1.4 After Effects.

Capítulo 2. Fotomontaje

Las herramientas de edición, permitieron mayor libertad y facilidad en el desarrollo de proyectos, con avances en el fotomontaje; aquel jugó un rol trascendental en la evolución de la fotografía, facilitando la reubicación del cuerpo en espacios intrincados y el uso de insumos no tan fáciles de conseguir. Por ejemplo, hacer fotografías tomando a Joel-Peter Witkins (Figura 2.1) como referencia sin la ayuda de software, sería una proeza completa para alguien que no contase con los contactos necesarios para acceder a un cuerpo muerto, es mucho más práctico simularlo con texturas y otros elementos que se consiguen en el mercado.



Figura 2.1: Joel-Peter Witkins, *El Beso* (1982).

Una cuestión interesante de analizar las razones que llevaron a desarrollar estas técnicas de fotomontajes y transformación de la realidad nos llevaron a preguntar: ¿cuál fue la necesidad? y ¿cuales sus efectos?

Podríamos considerar una necesidad creadora del fotomontaje, donde la exploración y sus resultados en el género, son netamente evolutivos, generando una influencia no solo en el lenguaje fotográfico, sino también en lo que significa para la sociedad, siendo como tal una revolución conceptual hacia la humanidad y a sus problemas. Al mismo tiempo se explotaba como otra forma de comunicación subjetiva; la cual está sujeta a la interpretación del observador, permitiendo desarrollar en este momento una mayor participación del público debido a la “inconclusión” percibida de la obra, en donde cada quien desarrolla su propia interpretación y final.

Los fotomontajes algunas veces representan la abstracción artística de un concepto, otras veces son más directos y concisos en la comunicación; pero en ambos casos se genera

controversia y ruido social, por ello es muchas veces usado en las fotografías publicitarias, debido a la facilidad de manipulación por medios digitales que permiten enfatizar y enfocar mejor la comunicación o mensaje que se desea mandar al público, con la finalidad de generar cambios en su comportamiento y actitudes.

Con la creación del fotomontaje, no pierde el significado de la fotografía original por completo, no pierde su evidencia física ni prueba de que el momento fotografiado ocurrió, por el contrario, gana dimensiones y enriquece su espacialidad, brindándoles un nuevo significado desde el mundo virtual. Hoy en día, el montaje es utilizado con gran destreza, eliminando todo rastro de que existió alguna manipulación ajena a la fotografía original logrando, que quien lo ve, no dude de la veracidad de la representación de la realidad de lo retratado, como lo afirma según Marcela Bolívar (2009)⁴, no denota la intervención digital ni un collage; ve una composición compacta, una fotografía.

2.1 Práctica tan antigua como la fotografía misma.

La manipulación de la foto es algo que se viene realizando desde que la fotografía fue descubierta; debido a los límites que las técnicas conocidas les generaban, recurriendo a diversos materiales dando con el collage cubista y los papiers Collés de Malevich (*Figura 2.2*). El montaje se diferencia del fotomontaje en los materiales, que usan para crear una composición, donde en el primero se puede echar mano de ilustraciones u otros elementos distintos a la fotografía, y el segundo solo permite el uso del material fotográfico. En 1800 se manipula por primera vez con materiales fotográficos, con lo que se consigue representar lo imposible, dándole apariencia real a las imágenes fantásticas o inverosímiles.

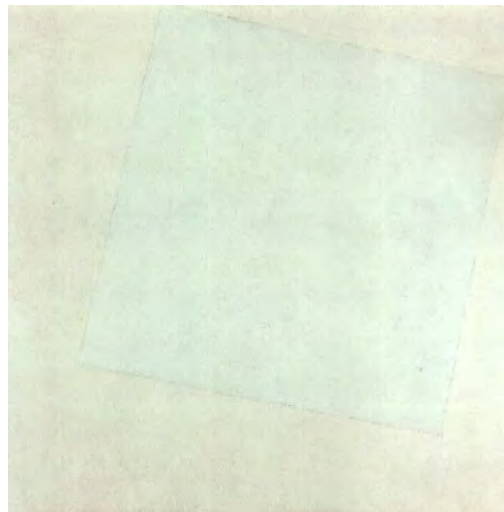


Figura 2.2: Kasimir Malevich, White on White (1918).

⁴Véase apartado 7.1.1

Según Joan Foncuberta y Joan Costa (1988) en los primeros años de vida de la fotografía era considerada una técnica de ingeniería que representaba la realidad, que buscaba alcanzar el nivel interpretativo de las artes. Oscar Gustave Rejlander, quien fue pionero en realizar fotomontaje, demostró en su obra *“Los dos Caminos de la Vida”* (Figura 2.3), finalizada en 1857, con ambiciosas composiciones donde las modelos representaban complejas alegorías, que fueron fotografiadas por separado, y posteriormente, se unieron en una sola composición. Rejlander uso 30 negativos para realizar la obra completa, la cual fue comprada por la reina Victoria para regalarla al príncipe Alberto.



Figura 2.3: Oscar Gustave Rejlander, *Los Dos Caminos de la Vida* (1857).

El primer movimiento que uso verdaderamente la fotografía como elemento artesanal, fue el Dadaísmo en Zurich. El Dadá inicialmente surgió como una crítica o antítesis al arte, fomentando el trabajo del ingeniero artista y el artesano. *“El Dada opera un desvío de una foto de su contexto de origen ofreciéndole una nueva presentación: así, al querer criticar el arte, profundiza una de las especialidades de la fotografía”* (Soulages F. 2005, p.278). En 1914, Zurich se convierte en punto de exilio para muchos políticos europeos refugiados y es ahí donde surgieron los primeros manifiestos dadaístas de las cuales hay algunas ideas esenciales que vale la pena resaltar:

- El primitivismo y la espontaneidad creativa, como actitud básica,
- La posibilidad de crear y desarrollar infinitas nuevas figuraciones,
- La continua disponibilidad para volver a poner todo en cuestión,
- La imperiosa necesidad de una radical revuelta personal,
- El ataque contra el concepto burgués del valor estético y económico de la obra de arte, así como contra el mito del arte y del artista.

J.Foncuberta y J. Costa, 1988, p.60



La fotografía entra entonces en el mundo de las artes como una imagen que representa la realidad. El fotomontaje hace uso de la recopilación de imágenes, que como se mencionó anteriormente, le da un nuevo valor a la foto ya existente.

2.2 Programas de edición digital

Durante muchos años, la práctica del montaje perdió popularidad tras el movimiento surrealista. Pero con la creación y masificación de las cámaras digitales y escáneres volvió a reinar como una técnica, *“ahora es el bastión y el arma de la gran mayoría de anuncios publicitarios, y es así como se nos presenta el fotomontaje y se nos hace tan familiar”* (Bolívar, 2009). Cualquiera podía digitalizar una fotografía y mediante las herramientas de edición modificar una foto familiar, cambiar un rostro, corregir imperfecciones o escribir un mensaje.

2.2.1 Adobe Photoshop

En la década de los 90's, la herramienta de edición Photoshop sacó una versión que permitía el uso de capas, lo que lo destacó y popularizó como el programa de manipulación gráfica digital más popular en el mundo. Permite manipular imágenes, dibujar, corregir y modificar rápida y fácilmente, permitiendo optimizarlas para publicarlas en la Web o para impresiones y pertenece a la Suite de Adobe. Su interfaz está diseñada especialmente para usuarios que tengan conocimiento y experiencia con el mundo del trabajo creativo análogo, pues usa metáforas en el lenguaje iconográfico; esto no quiere decir que para aquellos que sean inexpertos en el manejo de estas herramientas, sea un proceso difícil de asimilar, ya que la interfaz es amigable, desde el punto de vista de la interacción hombre computador.

2.2.2 Adobe After Effects

Este es un programa de la Suite de Adobe utilizado generalmente para la creación de imágenes en movimiento, edición de video y efectos especiales, sin embargo también es utilizado para la edición y creación de arte digital. Jesse Michael Newman (*Figura 2.4*), artista de efectos visuales, que ha trabajado en películas como Armagedón, que usa After Effects un 99% en todo lo que hace y el otro 1% en Photoshop para realizar recortes manuales. El afirma que After no daña las fotografías; que gusta de trabajar lo más fluido y más pictórico posible; y que este programa le permite trabajar como si estuviera con óleos en lugar de trabajar con acrílicos, refiriéndose a que el lienzo se mantiene húmedo y puede realizar cambios después de ya mucho tiempo de realizado un trazado. Otra razón, el tamaño del archivo y la velocidad; After maneja bajas resoluciones de pre visualización que pueden maximizarse rápidamente a la hora de sacar un resultado final. El ha obtenido resoluciones de 30,000 x 10,000 pixeles utilizando este programa, lo que equivale a 3,5m x 10m con un peso de casi 4 gigabytes, dimensiones que difícilmente se podrían trabajar en Photoshop con agilidad.



Figura 2.4: Jesse Michael Newman, *Rebirth of GAEA* (2012).

2.2.3 Corel Photo Paint y Paint Shop Pro

Son programas de edición de imágenes de mapa de bit, con el cual se puede trabajar con varias capas, manejo de color avanzado, trabajo tipográfico, filtros, pinceles con texturas que se pueden modificar, herramienta de clonación, modificación de matiz, saturación e iluminación. Este programa sería el equivalente a Photoshop de la Suite Gráfica de CorelDraw, la cual, está enfocada hacia el sistema operativo de Windows, a diferencia de la Suite de Adobe, que originalmente fue creada para Macintosh.

2.2.4 Aperture 3

Es un programa propio de la casa Apple, con el cual se pueden hacer retoques rápidamente, organizar las fotografías con reconocimiento de rostro u organizarlas en un mapa geográfico que marca los lugares que se ha visitado, generando un registro fotográfico. Además de las herramientas básicas que todo editor digital posee, como brochas, filtros, herramientas para corrección de color etc. permite un rápido almacenamiento en formatos JPGE o RAW, subirlos a la nube o al PhotoStream⁵, o cargarlos a una red social como Flickr o Facebook.

2.2.5 Formatos de la imagen digital

Hay tres clases principales de archivos de imágenes virtuales: bitmap, vectoriales y metaarchivos. La primera clase forma las imágenes de una gran cantidad de píxeles; cada uno de ellos representa un color; entre mayor cantidad de píxeles, mejor será la calidad de la

⁵Esta es una aplicación de Apple, que en conjunto de la nube (iCloud), permite que todos los dispositivos configurados bajo el mismo usuario, se sincronicen entre sí, para tener tanto una copia de seguridad, como accesibilidad a las fotografías desde el computador o dispositivo móvil, sin importa donde se encuentre la persona.



imagen. Las imágenes vectoriales se utilizan para trabajos artísticos, que se guardan como objetos descritos por las matemáticas (los vectores). Estos objetos pueden modificarse sin afectar a otros y a la hora de ser impresos, las imágenes se imprimen a la máxima resolución y no como un conjunto de puntos como sucede con los archivos tipo bitmap. Los metaarchivos son aquellos que contienen los dos formatos anteriores. Estos son utilizados cuando se desea llevar la información de un hardware a otro o entre programas de software distintos.

Los archivos JPEG, pretendiendo buscar una estandarización del manejo de las imágenes. Este formato comprime archivos de 6 a 24 bits. Es rápido y muy efectivo. Pese a esto, no es un formato estándar de archivos gráficos.

Los archivos TIFF determinan unas especificaciones con el concepto de línea base, con la que los programadores se orientan para saber que etiquetas se deben incluir en el fichero y cuáles son las más importantes. Permiten almacenar imágenes múltiples de cualquier profundidad del pixel, lo que lo hace ideal a la hora de realizar edición digital y es compatible con todas las plataformas hardware.

Los archivos RAW, es un formato de imágenes sin modificaciones, que compila la totalidad de la información de la fotografía en el momento en el que se realizó, por lo tanto, el tamaño del archivo es bastante grande, manejando una profundidad de color entre 36 a 48 bits por pixel.



Capítulo 3. El Cuerpo

“La superficie que SEDUCE” puede ser una definición muy acertada para describir el cuerpo. Quien aun sin medios de edición digital posee un sin número de posibilidades plásticas, que funcionan como un dispositivo expreso-gestual en el que proyectamos nuestra personalidad. Según John Pultz (2003), la imagen del cuerpo lleva mayor información que el estudio del conocimiento de un especialista; y es aquí donde radica la importancia real de las herramientas digitales; no es necesario sufrir ningún tipo de modificación real o fisiológica, sino que a las posibilidades ya existentes se suman las posibilidades digitales, que resultan más atractivas y seductoras por su infinidad de posibles modificaciones en un mundo alternativo (binario) y sin consecuencias en el mundo real, pero potencializando su valor informativo.

3.1 Cuerpo y la Sociedad

El cuerpo visible presenta un fuerte enfoque social, pues hace que refleje lo que para el cuerpo no visible es imposible: personalidad, diversidad, diferenciación, originalidad, conflictos, protestas etc. de esta forma las herramientas digitales ayudan a mutar en nuestra superficie las cualidades o diferenciación anhelada, sin olvidar el sin número de descubrimientos artístico-corporales que se desarrollan al buscar nuevas formas de comunicar y experimentar nuevas formas de edición digital.

Nada es más superficial que nuestras superficies.

El cuerpo es una proyección de nuestra personalidad en sociedad, es la herramienta que nos ayuda a comunicar a los demás como queremos que nos vean, como queremos ser percibidos e interpretados, y más importante, cómo queremos que nos traten y cómo queremos tratar a los demás. La evolución que ha tenido el “cuerpo ideal en sociedad” resulta escalofriante y al mismo tiempo fascinante; este concepto evoluciona más rápido que la capacidad de adaptación del hombre y su fuerza y poder en la sociedad no tiene límites; desde los primeros registros de la historia de la humanidad se ha incluido de forma explícita la utilidad del cuerpo para comunicar (estrato, rango, calidad de vida, profesión...) y al mismo tiempo y de forma implícita se a connotado su participación en las relaciones humanas.

Pero y ¿cómo ha evolucionado el cuerpo en la sociedad?

Se puede comprar la forma de usar y percibir el cuerpo en lapso de tiempo de 100 años, para hacer una demostración más evidente de los cambios, de la misma forma no es necesario ir tan lejos para evidenciar su evolución e importancia en las sociedades humanas.

Iniciando con un lapso de tiempo largo y entendiendo su percepción: En años pasados las personas eran catalogadas como delgadas o gordas (también se catalogaba por estrato



socioeconómico, ideología, honor, apellido entre otros), herramienta utilizada para guiar el trato y enmarcar la relación con las personas: si eras una persona flaca (demasiado flaca) se asociaba con enfermedad, como el Sida, la tuberculosis y muchas otras enfermedades que en esa época eran consideradas plagas, si eras una persona obesa (hay una gran diferencia entre ser de masa muscular grande y ser obeso) se relacionaban con otras enfermedades menos agresivas y más bien se consideraba una persona bien alimentada y robusta (generalmente nobles y los burgueses); entonces, según las características del cuerpo se generaban unos juicios de valor los que se relacionaban con ciertas creencias y según estas creencias se generaba un comportamiento que guiaban el trato y la relaciones personales.

Ahora, con ánimo de hacer la misma comparación anterior en cuanto a percepción del cuerpo y sin necesidad de realizar un viajes en el tiempo tan largo, solo hay que ubicarse en un lugar geográfico diferente pero en la mismo época, año 2012, se encuentra con la misma importancia explicita e implícita del cuerpo para los diferentes géneros; pensando en las sociedades consideradas menos desarrolladas (especialmente en tribus o comunidades de África y Sur América) el cuerpo de una **mujer**, al ser grande representa su fertilidad y su capacidad de traer al mundo un hombre de mayor calidad, entre más grandes sean sus caderas más espacio tiene el niño para desarrollarse, más fuerte será y por ende más masculino; en estas sociedades específicamente es preferible un cuerpo femenino grande y ancho que denota la única utilidad real de las mujeres para su sociedad: la reproducción; los **hombres** también presentan un estándar determinado para estas sociedades: cuerpo grande, igual a más fuerza, brazos largos, igual a mayor habilidad en la caza y manutención alimenticia de la familia, piernas largas mas cuerpo grande habilidades de guerrero.

Para estas sociedades triviales, como para las personas de la época victoriana, el cuerpo es un determinante fundamental en su relación y trato con los demás, pues en ellos se refleja la personalidad y es la forma de hacer mercadeo entre los integrantes de dicha comunidad; cuando un hombre de una de las sociedades Africanas mencionadas anteriormente decide casarse, se fija en todas las cualidades femeninas que él como hombre de su sociedad considera importantes, cualidades que su sociedad a destacado como importantes y fundamentales para su reconocimiento, pero si un hombre de nuestra época decide casarse, probablemente el tamaño de las caderas de su pareja no resulte un elementos primordial para tomar una decisión.

Hoy en día, el cuerpo en sociedad resulta ser un nuevo reto; en una sociedad corpóreamente saturada y bombardeada por los medios de comunicación la necesidad de destacarse y resaltar aumenta no solo para generar comunicación, y nuevas formas de relación, sino también para generar una identidad, y es aquí donde el cuerpo se convierte en la clave para las relaciones de los seres humanos, en donde el cuerpo es considerado el enchufe de las relaciones y cada elemento o modificación ya sea interior o exterior que se agregue al cuerpo, funciona y tiene un objetivo específico: relacionarse y comunicar, ya sea para llamar la atención de los semejantes o para alejar a ciertas personas, cada quien usa su cuerpo como un campo de juego, un filtro estricto o una proyección de lo que soy o como quiero que me perciban.



En las sociedades de la actualidad se cuenta con una fuerte guía o modelo de referencia: los medios de comunicación y el mercadeo, quienes continuamente nos bombardean y saturan con mensajes que de forma involuntaria interiorizamos y adaptamos, transformándonos en unos híbridos de cuerpo en busca de una identidad para encajar en un mundo social.

Hay ciertas cosas que se deben comparar y analizar para mejorar la comprensión del cuerpo en la sociedad:

- El cuerpo y la salud: el cómo afecta las decisiones que se toman del cuerpo a la salud es un tema de gran debate y preocupación. Decisiones como “estar más delgada” o “agrandar ciertas partes del cuerpo” son infundadas por la posibilidad de una forma diferente de relación en la vida social y por los estándares de belleza y corporalidad que maneja cada cultura.
- ¿Es el cuerpo un reflejo del estado de salud? ¿Es más sacrificable la salud o el cuerpo? ¿Se puede lograr un equilibrio entre los dos o es imposible? son algunas de las preguntas que nos surgen cuando se conocen los casos en donde para la persona resulta tan necesaria una modificación corporal para mejorar su estatus social, que no piensa en las implicaciones para la salud; hay casos en donde la personas es consciente de la importancia de la salud y no se realiza ninguna modificación corporal pero se encuentra insatisfecha con su cuerpo.
- El cuerpo y la belleza: la belleza es una concepción humana de índole social que orienta las acciones humanas con el objetivo de adaptabilidad.
- ¿Qué es la belleza? ¿Es un concepto universalmente objetivo? y ¿Hasta dónde estamos dispuestos a llegar por ella?; el concepto de belleza está íntimamente relacionado con la parte exterior de la persona, su cuerpo y es sobre este que se generan etiquetas y se despiertan ideales a alcanzar.
- El cuerpo y la tecnología: hace referencia a tecnología con todos los elementos ajenos al cuerpo interiores o exteriores que son anexados con un fin social o una búsqueda de la identidad, como los son los piercing, tatuajes, implantes, quemaduras y transformaciones que siempre tiene detrás una intención social de integración o diferenciación.
- El cuerpo y la realidad: el cuerpo es la herramienta más poderosa de comunicación pero, ¿Realmente refleja quien se es?, ¿Se es una proyección real en el cuerpo? o ¿Es todo lo contrario?; al considerar el cuerpo como una proyección de la personalidad, cabe considerar si, ¿Es el cuerpo lo que realmente se es, lo que se quiere ser, como quiere que se le trate o sencillamente un mecanismo de defensa?, la respuesta es todas y cada una de las anteriores son verdaderas, el cuerpo es la primaria forma de manipular la interacción social; con el cuerpo se es lo que se quiere ser y no necesariamente quien se es en realidad.



En este punto cabe una reflexión de todas las implicaciones que tiene el cuerpo en la sociedad, todas sus posibilidades y su poder como elemento relacional.

Cada cuerpo es un mundo camuflado que contiene estilos, identidad, es artificial o natural, tecnológico y pitico, pero más importante aun cada uno es único, no solo por sus características denotativas sino también por su contexto, historia y evolución.

3.2 Cuerpo y Fotografía Digital

El cuerpo digital eleva la expresividad y convierte en cada cuerpo en un territorio independiente, en donde cada uno se transforma en un mundo, con sus propias reglas, su propia ciudadanía y su propia forma de protesta o expresión. Con el paso del tiempo, el mundo digital se convirtió en un aliado de las artes, ya que hoy en día, con los medios masivos de comunicación, los métodos de transmisión fueron modificados: el espectador cambio su roll de simplemente observar la obra artística a ser parte de ella. Este fenómeno, le abrió paso a las artes visuales (la fotografía, el cine el comic o publicidad), según Carlos D'Ors Further (1988), que a diferencia de las artes tradicionales (pintura, arquitectura, escultura, cerámica etc.), golpeaban al público desde lo sentimental y desde el ámbito psicológico, las otras apelaban a la sensibilidad y al intelecto. La fotografía digital, como medio masivo de comunicación, resulta entonces convirtiéndose en ese instante de exposición social que refleja la individualidad y comunica un pensamiento materializado en el arte mediante el cuerpo modificado, donde las herramientas de post-producción son usadas para volver a armar, modificar, moldear el cuerpo partiendo de una imagen idónea del mismo.

El retrato digital, según Pilar Gonzalo Prieto (2004), ofrece atractivos y posibilidades que propician que el cuerpo anhele liberarse del su encierro material y los límites que las leyes de la naturaleza imponen, donde la piel y la carne puedan ser más flexibles en cuanto a su naturaleza, permitiéndoles cambiar su morfología y consistencia, gracias a la versatilidad que las nuevas tecnologías brindan sumándole. Pero entonces, ¿cuál es la necesidad del ser humano de echar mano de las herramientas digitales? Sencillamente, la búsqueda de inmortalizarse, la búsqueda de la eterna juventud y la idea, de crear vida, un cuerpo armado, un cuerpo ficticio, un Frankenstein. El afán del hombre de crear sus propios seres, adoptando un papel de dios, quien controla a sus hijos dentro del entorno construido virtualmente.

Las herramientas tecnológicas le han atribuido importancia al aspecto físico, ya que muchas de estas han surgido en la necesidad de mejorar la apariencia, dando respuesta desde el mundo material, con la cirugía plástica, como con la virtualidad, con las diferentes herramientas de post-producción. Con las artes se hace uso tanto de estas transformaciones físicas, como de las consecuencias que esta modificación generan en la identidad del sujeto, en especial la fotografía, la cual estrechó la brecha entre la realidad y el mundo digital, no solamente como mediador sino también, como elemento que permite un espacio para la expresión. Es por esto que la evolución de la foto análoga a la digital impulsó, sobre todo a las artes visuales, a nutrirse de nuevas técnicas para llegar al resultado deseado. Como por

ejemplo, en la fotografía publicitaria que nos enseña una imagen de perfección en un cuerpo imposible de obtener sin métodos alternativos como la cirugía, pero gracias a la edición digital, estas intervenciones se hacen no solo rápidamente, sino que también son reversibles fácilmente.

La belleza virtual está atada según la perspectiva del artista, que es quien controla y toma las decisiones sobre lo que desea representar con el cuerpo y su espacio en su trabajo: elegancia, deseo, tristeza, etc. o incluso generar un ser antropomorfo o criaturas fantásticas que nacen de la creatividad del artista. Hoy en día, son muchos los fotógrafos que juegan con la identidad del sujeto, como en el caso de Inez van Lamsweerde, una de las fotógrafas más controversiales de los países bajos, quien además de realizar fotografía de moda, su influencia artística, la lleva a realizar proyectos más críticos, donde sus personajes son asexuados, andrógenos; seres que nacen de la imagen de perfección física de la autora (*Figura 3.1*).



Figura 3.1 : Inez van Lamsweerde, fotografía de la serie Thank you thighmaster "Bild" (1993).

Con a la post-producción el físico del modelo no resulta trascendental, ya que las distintas herramientas, permiten modificar los rasgos para representar el ideal demandado en el momento, bien se trate de características físicas puntuales, o de sentimientos y expresiones, acercándose a la eterna juventud, como lo afirma Pilar Gonzalo Prieto (2004), los sujetos fotografiados, son literalmente un modelo social, son utilizados en cierta forma, como elementos de antropología urbana.

El retoque logra transportar la existencia del cuerpo a cualquier tipo de espacio, el cual apoya a la composición y a la semiótica de la fotografía. Como lo afirma Perucho Mejía García (2009), la comunicación de la imagen visual, parte de dos componentes complementarios: el



trazo y el sonido, refiriéndose con la primera, como lo visible y la segunda, en el significado contextual, y desde la foto, estos dos términos se entrelazan y apoyan creando una iconografía, que al mirarla puede ser interpretada y escuchada de una forma determinada. Entonces, la presencia o ausencia absoluta del fondo, aporta al contenido o mensaje que se busca transmitir a partir el uso del cuerpo en el retrato, independientemente del tipo o estilo de fotografía: Se logra un efecto muy distinto, cuando se aísla un desnudo usando un fondo blanco que cuando es ubicado en un contexto espacial; En la primera, sería el cuerpo el fondo de atención y la información está inmersa en su fisionomía, como en la fotografía de Lamsweerde, quien castraba a sus modelos digitalmente y según Soledad Córdoba Guardado (2007) hacia una analogía de un cuerpo perfecto, que no puede ser penetrado ni corrompido. Cuando el desnudo es introducido en un espacio determinado, ya pasa a contar una historia, como en el trabajo de Helmut Newton, quien con elementos puntuales dentro de la escena, logra relatar toda una historia.

Cabe resaltar entonces, que con las nuevas tecnologías, se satisface una necesidad de la condición humana, como se mencionó anteriormente, que al mismo tiempo brinda nuevas herramientas a los artistas, quienes con su gran destreza en generar representaciones de objetos y de cuerpos, logran realizar una imagen de la realidad, es decir, desde la imagen ficticia e imaginada en su mente, crean una composición que, además de enviar un mensaje, ponen en duda la veracidad de esa imagen y es ahí, donde la condición humana entra en juego: ¿Hasta qué punto la necesidad de trascender del mundo material dejando una huella virtual, altera la perspectiva de la realidad? ¿Crear o no en esa imagen?

3.3 Cuerpo, Fotografía e Historia

Antes de que la fotografía y el retrato se cursaran en la historia, la realización de impresiones gráficas de la imagen del cuerpo eran propias de las personas de alto estatus social, ya que eran estas quienes podían acceder a una pintura de un artista para la sala de su casa. El cuerpo y la pintura eran utilizados para magnificar a las personas que eran representadas, o con fines educativos, como en el caso del arte religioso. Luego con la llegada de la foto, el tener una imagen de sí mismo, se volvió mucho más asequible ya que los costos de producción eran mucho más bajos que los de una pintura.

La primera fotografía de retrato fue realizada por el daguerrotipo inventado en 1838 por Louis-Jacques Daguerre. En ese entonces, la fotografía no tenía otra función más que representar el realismo *“la mayoría de los daguerrotipistas trabajaban como artesanos, producían retratos comunes y corrientes, directos, sin la mediación de ninguna convención sofisticada de representación.”* (J. Pultz, 2003, p. 14). En ese entonces, esta tecnología no fue considerada como un arte, más era apreciada por la eficacia para generar un resultado, a pesar de generar una sola impresión y que no permitía el uso de diversos fondos, solo fondos vacíos y planos que sugirieron el espacio artificial. Con la tarjeta estereográfica, patentada en el año 1854, por el fotógrafo francés André A. E. Disdéri, se difundió el uso del retrato, ya que esta tecnología, permitía la producción de seis a doce copias en papel de albúmina a partir de una



sola placa negativa. Las copias tenían unas dimensiones de 2,5 por 3,5 pulgadas y eran enmarcadas en cartulina gruesa. Dicha difusión modificó la visión de estatus del retrato, ahora, paso de ser un cuerpo individual y propio de una foto, a un cuerpo común del medio, gracias al daguerrotipo y al calotipo. Con esto, la fotografía paso a ser la técnica que suplía la necesidad de la clase media por tener un retrato y dejó el retrato pintado, dibujado o de las artes tradicionales, a las clases que podían costearlo.

En el año 1880, el fotógrafo Napoleón Sarony, realiza el primer retrato de un personaje teatral, lo que elevó el nivel de la fotografía con una fotografía de la actriz Sarha Bernhardt, quien interpretaba papeles concretos. En ese momento, el teatro se encontraba en sus años dorados, lo que puso al retrato en lo más alto de la jerarquía de los géneros. El cuerpo femenino fue por excelencia el elegido a fotografiar ya que, según Freud y Lacan, el impacto que tiene sobre el sexo masculino ver la imagen femenina sobrevaluada, generaba un fetiche, que lo obligaba a fantasear, y de esta forma generar mayor recordación, según lo afirma John Pultz (2003).

Poco a poco, la fotografía fue ganando popularidad, desde la idea de generar un registro histórico gráfico, que pruebe la existencia y permita recordar el pasado: Las fotos se abrieron campo en el estudio científico, en el *domus* y en las distintas áreas de documentación social. Muchos de los fotógrafos iniciaron con el trabajo de retratar a aquello que no solía ser retratado, como Eadweard Muybridge en 1887 (*Figura 3.2*), quien fue reconocido por la realización de series de fotos que mostraban un ciclo de movimiento o Alfred Stieglitz en 1907 (*Figura 3.3*), que según Joan Foncuberta y Joan Costa (1988), re reunió con un grupo de fotógrafos que pretendían romper con las tendencias anteriores. Y dando un gran salto por muchos otros grandes artistas que dejaron huella por experimentar con la fotografía, en 1957, el estilo de fotografía de Moda de Richard Avedon, quien con sus retratos, desenmascara a figuras públicas, como en su famoso retrato de Marilyn Monroe (*Figura 3.4*); o Diane Arbus (*Figura 3.5*), quien en la década de los 70's, encontró la belleza en aquellos que eran considerados como gente extraña o *freaks* de la sociedad.

La fotografía permitió el desarrollo de la comunicación gráfica, funciona como medio de expresión social, a partir de ella, surgió la teoría básica de la imagen en movimiento, de ahí el cine y la animación; creando una realidad ficticia e intangible posible gracias a la captura y modificación de la misma; partiendo de y Soulages (2005), las personas ya no viven el presente, se proyectan en un ideal o se transportan en un momento vivido, crean fantasías desde cuerpos ficticios o generan un escape de la realidad, lo cual, está influenciado en el trazo y en el sonido: la imagen que el sujeto recuerda y en el significado e impacto que tiene en su presente.



Figura 3.2: Eadweard Muybridge, *Animal Locomotion* (1887).



Figura 3.3: Alfred Stieglitz, *El Entrepunte*(1907).



Figura 3.4: Richard Avedon, *Marilyn Monroe* (1957).



Figura 3.5: Diane Arbus, Gemelas (1971).



7. Trabajo de Campo

En el trabajo de campo se realizaron diferentes actividades, cuya finalidad fue practicar con nuevas técnicas y obtener nuevos conocimientos, observar la perspectiva de personas frente a la fotografía, su cuerpo y las herramientas de edición. Esta información será corroborada con la teoría expuesta en el marco teórico.

7.1. Eliminar la barrera entre la naturaleza y el hombre. Entrevista a Marcela Bolívar

Marcela Bolívar es egresada de Bellas Artes, donde alimentó su pasión por las artes visuales, dedicándose a la fotografía e ilustración. En sus fotos, se logra ver la destreza con la que manipula la imagen gráfica, interviniéndolas mediante la realización de montajes tanto de elementos de la naturaleza como de sus propias ilustraciones.

¿Cómo es el proceso de producción de una de tus sesiones fotográficas, cómo es el día de la foto y cómo el de proceso de edición?

Para la parte de producción, depende del proyecto. Si veo que es algo que puede salir rápidamente y que tengo muchas ganas de hacerlo, tomo el rol de modelo; si es un proyecto que requiere de más tiempo, ya busco a otras personas, hago anotaciones de la fotografía en una pequeña libreta, busco y hago los accesorios que necesite, los espacios, planeo la iluminación etc. Para escoger a mis modelos, busco personas que tengan algo que llama la atención que sea armonioso. El día de la foto es mi cuarto vuelto nada, con luz de ventana y busco la forma de rebotarla, ya que no cuento con estudio. Con el manejo de las modelos busco romper el hielo o trabajar con personas que conozca. Cuando se está tomando las fotos, puede que el ángulo que estoy viendo a través de la cámara sea mejor que el que dibujé; las ideas y el punto de vista cambian y me voy dando cuenta del resultado que podría obtener.

¿Cómo ves el cuerpo en tu trabajo?

Tiendo a hacer paisajes dentro de los cuerpos. Siempre he estado muy interesada en la naturaleza, en el mundo vegetal. Y me parece muy chévere la idea de que todo puede representarse con los árboles. Muestran tal cual la forma en que la energía circula por los cuerpos, desde las raíces hasta las ramas, y eso siempre me gustó. Me llevan a pensar en el cuerpo humano, en la anatomía. Por eso integré las dos cosas, de una forma que no se viera el límite entre las dos partes. También la idea de igualar lo artificial y lo real. Ver unas flores muy extrañas y luego tomar esa flor como un insumo para un proyecto y a partir de eso se vuelve artificial.



¿Qué herramienta de edición digital utilizas?

Photoshop. Esta herramienta me ha permitido generar las imágenes que veo en mi mente. Usando solamente la cámara no puedo lograr la fantasía que quiero representar en un proyecto específico.

¿Cómo definirías tu trabajo? Artístico, erótico o publicitario ¿Por qué?

Mi trabajo es artístico, porque es personal, porque lo que hago es para mí, no lo enfoco para que tenga una salida comercial, pero si quisiera hacer algo con ese fin, no tendría problema en hacerlo. Incluso creo que mi trabajo podría tener salida comercial.

¿Editas el cuerpo para tener los resultados deseados? como buscando la perfección, cambiar identidades o resaltar los atributos de los modelos, por ejemplo.

Yo a las modelos usualmente no las modifico tanto. Pero cuando se trata de autorretratos, si me modifico, porque no me gusta verme tanto en mis fotos. Pero cuando son las modelos, me di cuenta de que me gustaban como se veían y las deje como están. Lo que cambiaba era la iluminación, los colores, el tono de la piel a veces para que tuviera que ver con la atmosfera y ya, de resto no, hago uso de máscaras para modificar el rostro, de una forma más obvia. He intentado y me parecería chévere modificar más los cuerpos, pero no con la intención de hacerlos perfectos, simplemente de ilustrar con ellos. Pero ahorita le gasto más tiempo a lo que rodea los cuerpos, que a los cuerpos mismos.

¿Modificas también el entorno en el que se encuentra el cuerpo? Qué papel tienen las herramientas de edición digital en este proceso?

Uso lo que me gusta de la realidad, las plantas la naturaleza, magnificar las cosas pequeñas y lo consigo usando el Photoshop.

Desde las respuestas de Marcela Bolívar, cabe resaltar que el trabajo de muchos fotógrafos está influenciado por otras áreas artísticas, como la ilustración en este caso. Afirma que no se considera fotógrafa, dado que no creó tener todos los conocimientos suficientes que este lenguaje amerita. Ahora, la tendencia de ella por la naturaleza, surge de la cercanía que tuvo con la biología, pues su padre es biólogo, y esto le permitió crear una perspectiva más sensible frente a la belleza de la flora y fauna (aves e insectos más que todo), que frente a la anatomía del cuerpo. El trabajo de Marcela Bolívar es impecable y logra crear una fantasía alterna desde el contexto donde se encuentre el cuerpo.

7.2. Práctica Fotográfica y Observación Natural.

Se realizó un proceso de experimentación fotográfica, teniendo en cuenta el desarrollo de la pre producción, producción y post producción y durante estos, se llevó a cabo una observación natural.

7.2.1 Pre-producción

Primero se realizó la selección del tema, búsqueda de estilo gráfico, número y planeación de fotografías, elementos y accesorios. El tema escogido fue la mitología colombiana, dado que permitía una buena conceptualización gráfica, puesto que ya había una información descriptiva de estos seres y también, porque es un tema, del cual que no se encuentra mucha información desde la imagen. Se buscaron elementos alusivos al monte, recolectando fotografías de plantas, que permitieran la creación del entorno usando el fotomontaje. Se buscó una unidad desde el vestuario, el cual estaba elaborado a partir de telas sin costura. Así mismo se planteó que en esta sesión se experimentaría con fotografías de cuerpo entero. El maquillaje fantástico es un elemento que siempre estará presente en los que fueron elegidos teniendo en cuenta atributos físicos y capacidad de actuación. Con esta información se realizaron algunos bocetos, para ser más eficientes el día de producción (Figura 7.1).



Figura 7.1: Boceto de la fotografía de la Llorona.



Figura 7.2: Detrás de Cámara.

7.2.2 Producción

Después de toda la planeación, se organizó un espacio para la toma y se consiguió un equipo de iluminación. Los modelos fueron citados en diferentes días y se trabajaron tres horas aproximadamente con cada uno, dos de maquillaje, una de fotografía (*Figura 7.2*).

Durante este proceso, se comprobó que el uso de bocetos puede agilizar la producción, pero en ocasiones, la foto no sale como lo planeado, por cuestiones técnicas, o por que las características propias del modelo facilitaban otra pose muy distinta.

Las fotos se tomaron en formato RAW y se evolucionó en el manejo de la cámara fotografía, descubriendo las ventajas y los aportes del enfoque manual.

7.2.3 Post-producción

Se seleccionaron las mejores fotografías y se dio inicio al proceso de edición. Con el formato RAW, se pudieron hacer las correcciones básicas sin dañar la información de la fotografía: color, iluminación, enfoque, curvas etc.

Al momento de editar el cuerpo, el proceso resultó ser relativamente fácil, ya que hay experiencia en la realización de este tipo de retoque, pero a la hora de trabajar con el fondo, la falta de práctica salió a flote. Se pretendía generar un entorno que pusiera dentro del contexto a cada criatura según su historia. Se comprobaron dos puntos importantes: primero, pese a que la fotografía en estudio es más controlada en cuanto a luz, más cómoda y segura por la privacidad, se dificulta mucho generar un fondo a partir de una fotografía sobre fondo blanco. Inicialmente se pensaba que se solucionaría fácilmente con el manejo de texturas, modos de fusión de capas y utilizando elementos que aportaran al entorno, pero el resultado no fue satisfactorio. Se recomienda realizar la dispendiosa labor de recortar el cuerpo del fondo y posicionarse sobre una fotografía del fondo. Segundo: en el caso que no se desee hacer el recorte del modelo, se puede pensar en utilizar elementos que resulten útiles mediante el proceso de edición. De esta forma, se puede entrar a modificar usando el modo de fusión de capas y las brochas para pintar sobre la fotografía original, creando un entorno apropiado.

Se comprobó que un solo insumo puede ser utilizado de muchas formas para generar resultados distintos sin que se note que es la misma imagen. Con la herramienta de transformación libre, se puede modificar la perspectiva de la imagen, lo que no solo soluciona la lógica espacial, sino que también puede cambiar la apariencia como tal. (*Figura 7.3*).

Se practicó montaje usando las partes del cuerpo, lo que permitió posiciones difíciles de lograr o efectos de movimiento. Esto se logró a partir del uso de la herramienta de color selectivo, máscaras y *Motion Blur*, además de hacer montaje con el cabello. Esta técnica se aprendió de Marcela Bolívar.

Jugar con las tonalidades de las luces enriqueció el resultado de cada fotografía, ya que aplicando la herramienta “adaptar imagen” sobre una máscara, se creaba un efecto más sutil y realista que el modo de fusión de capas (*Figura 7.4*).

La calidad del formato RAW permito que las fotografías de los insumos fueran usados a gran escala. En este caso, se usó la textura de un elemento puntual, las escamas del pez.



Figura 7.3: Madre de Agua. Arriba antes de retoque y abajo después de retoque e insumos.

Figura 7.4: Madre Monte. Izquierda después de retoque y derecha antes de retoque e insumos.





7.2.4 Observación Natural

Este proceso se realizó a partir de la idea que surge sobre la investigación en el marco teórico, donde la fotografía pasa a ser una prueba de la existencia del acontecimiento, de la existencia de la persona y una evidencia contundente del “*quién soy*”. Durante la fase de producción, se observó el comportamiento de las personas frente a la cámara y se indagó su perspectiva frente a la idea de ser transformados.

Estos fueron algunos puntos relevantes:

- Algunos se sentían un poco cohibidos y salieron a flote inseguridades respecto a su cuerpo. Esta persona es vanidosa, se preocupa por su apariencia y salud física. Por esta razón, se siente un poco intimidado con los cambios que pueda ver en el resultado de la fotografía, demostrando inseguridad y el no estar satisfecho con su físico. Afirmaba que quiere tener el cuerpo como los modelos que salen en revistas.
- En un caso opuesto, esta persona se sentía tan seguro de sí misma, conocía su cuerpo a la perfección y sabía cómo usarlo para sacar al máximo su potencial. El no se mostraba muy cómodo con la idea de que se le modificase mucho su apariencia, pues no sería ya realmente una fotografía suya.
- Otra, no tenía inconvenientes con que se modificara su apariencia, pero se notó su entusiasmo cuando comprobó que su transformación no había sido tan drástica.
- Sobre la edición, hacían comentarios en forma de broma, sobre quedar acomplejados con su físico al ver la transformación.
- Algunos se mostraron entusiasmados, no porque se les fuera a transformar, más si por la idea de participar en una actividad relacionada con el arte y la actuación.
- Frente a la idea de retoque, existe una posición un poco distante, ya que se maneja un nivel de vanidad considerable y a la hora de que se exhiba la foto, resultaría incómodo que las personas afirmaran lo bien que se ve el modelo y saber el nivel de edición que se realizó en la fotografía.
- Otro afirmaba que no le importaba la transformación, que lo que le importaba era que el resultado fuera satisfactorio
-

7.3. ¿La verdadera cara de tu signo?

Este es un proyecto que se realizó a finales del 2011, donde se logró evidenciar la ambigüedad del horóscopo a la hora de crear características y guías de vida para los creyentes y fieles a esta rama de la astrología.

Se realizó el montaje de la exposición del proyecto con la intención de adquirir experiencia a la hora de realizar la producción final de este proyecto. Las fotografías fueron impresas y montadas en retablo pintado de negro de 70 cm x 50 cm. En el retablo, se le introdujeron dos cáncamos pequeños en las dos esquinas superiores de la fotografía, de donde se colgaron de nylon atado a un riel atornillado a la pared. Las fotos se organizaron en línea recta en dos grupos de seis foto separadas por un impreso, con la información pertinente de la exposición y cada una con su respectiva ficha con nombre, precio y técnica.

A pesar de que en conjunto el montaje (Figura 7.5) lucía bastante sobrio y elegante, no era innovador. Esto debido a que las fotos no se realizaron inicialmente con la intención de ser expuestas físicamente, por lo que no se tuvo en cuenta la distribución del espacio con las dimensiones y el formato a la hora de diagramar la exposición.



Figura 7.5: Exposición de “¿La verdadera cara de tu signo?” (2012).

7.4. Conclusiones

- La perspectiva de la imagen del cuerpo en la sociedad, se ha modificado dentro de cada individuo gracias a la post-producción digital, ya que el resultado de la transformación del cuerpo puede ser visto y existe en lo virtual.
- El cuerpo se transformó en un objeto inmaterial que puede adoptar la morfología que el autor desee, partiendo de la superficie, del concepto o de la imagen que este desee adoptar.
- Las tendencias en las distintas ramas de la fotografía han evolucionado con las herramientas de edición digital y la virtualidad.
- Con las herramientas de edición digital, el proceso de producción se agilizó y disminuyó costos, puesto que se puede generar un banco de imágenes que se pueden reutilizar más de una vez.
- Funcionan mejor aquellas personas que tienen algo llamativo en su físico y en su esencia, algo que los haga especial y resaltar del común.



8. Estado del Arte

8.1. Pintura en pixeles

Haciendo una búsqueda de proyectos que evidencien el tema de la transformación del cuerpo mediante el uso de las herramientas de edición digital, se seleccionó el trabajo de tres fotógrafos, que ha sido reconocido conforme a sus años de experiencia. Estas personas se han encaminado en el mundo del arte desarrollando una pasión innata y que gracias al apoyo de sus padres, lograron acceder a las herramientas y fuentes de conocimiento que alimentaron su estilo, el cual surge desde su perspectiva y personalidad. Marcela Bolívar, Raúl Higuera, Efren Isaza tuvieron diferentes caminos de formación, distintas universidades, distintas culturas y diferentes entornos sociales, mas todos tienen en común el diseño y el amor por las artes visuales.

Cada uno de ellos será analizado según Soulages, teniendo en cuenta del propósito del trabajo fotográfico realizado. También el uso de las herramientas de post-producción, considerando la técnica y el estilo en la manipulación del cuerpo, el espacio, el color, las luces, el movimiento y los elementos o accesorios que registran en la foto.

8.1.1 Marcela Bolívar

Marcela Bolívar es diseñadora gráfica de Bellas Artes, apasionada por la fotografía y la ilustración, se ha dedicado al arte digital desde el año 2004. Sus obras fotográficas pasan por un meticuloso proceso de transformación, que las acercan más a una expresión pictórica. Ella ha recibido muchos reconocimientos a nivel nacional e internacional gracias a su trabajo. El más reciente fue el primer puesto: Photo Technique Magazine Exhibición con jurado: *The Photographic Experience* en mayo de 2011 en Estados Unidos.

Su trabajo es sombrío, manejando colores desaturados y una gran gama de grises. Ella busca resaltar la belleza de la naturaleza y eliminar cada vez más la brecha que se ha creado entre el hombre y su entorno, creando composiciones, donde el cuerpo, vegetación y fauna, se mezclan en una escancia, en una sola imagen que cuenta una historia congelando una acción en movimiento, plasmada en una de arte digital.

Sus competencias como ilustradora, le permite llegar a los resultados esperados, que con la captura de su cámara digital no consigue, resaltando la belleza y la delicadeza en los movimientos del cuerpo y resaltar los atributos de la biología. En sus fotografías, ella modifica el cuerpo con la intención de crear paisajes inmersos en ellos, y a la hora de la creación del entorno, arma un rompecabezas de espacios y elementos que colecta y crea durante el proceso de elaboración del mismo.

En su tesis de grado, Mercurio, Azufre y Ceniza, Bolívar expuso la idea de la transformación del cuerpo en la edad e la pre-adolescencia, donde las fantasías de seres mágicos impulsaban una visión ideal de la realidad. Para la realización de esta serie de fotografías, la autora fotografió todos los insumos que necesitaría para luego realizar un fotomontaje en Photoshop, donde modificaba la imagen del cuerpo y su entorno para llegar al resultado fantástico.

Azufre III (*Figura 8.1*) genera un ambiente fantástico salido de la realidad con alto contenido conceptual, el cual no puede ser definido con una sola interpretación, dado que los elementos, el juego con el cuerpo y el movimiento, transmiten un mensaje que depende de los conocimientos y experiencias del espectador. Esta fotografía es artística, según la definición de Soulages.



Figura 8.1: Marcela Bolívar, Azufre III (2010).

La post-producción es bastante notable en esta foto, ya parece una pintura, no se preocupa en hacer una representación de algo real, todo lo contrario, plantea toda una escena fantástica, que levita en el espacio y en la temporalidad, haciendo de un instante, un productor de emociones a quien lo mire, un rechazo, o un asombro, le permite a quien lo observe adentrarse en ese mundo irreal y descansar por unos instantes de la cotidianidad.

En esta fotografía, se usaron elementos intrusos, agentes que no formaban parte de la escena original. Las moscas, las ramas, las hojas, el matraz y el líquido amarillo.



El cuerpo fue fragmentado, usando una cáscara de huevo: lo parte en dos. Es editado de tal forma en que su identidad queda anónima; ya no es una persona, ahora es un ser de la naturaleza, es una homosapiensapien de género femenino. Por lo mismo, no es quien cuenta la historia, es el entorno que usa al cuerpo como elemento para formar toda una escena que narra un suceso.

Esta imagen insinúa a una transformación de ese cuerpo, evoluciona, se mueve. Lo vemos durante el proceso, donde sus dos partes se desprenden dando paso a una ramificación energética que es fuente de vida natural. Esta sensación de movimiento es apoyada con el manejo de los colores, de baja saturación a un amarillo o naranja deslumbrante que va en forma ascendente, con unas variantes en la iluminación de claro a oscuro de derecha a izquierda, lo que invita al ojo a hacer un recorrido y se deleite conforme a las guías tonales y de brillo de la composición, las guías que suponen un mapa dejado por el artista.

El trabajo de Bolívar resultó relevante para el proceso de esta investigación pues permitió que se ampliara el conocimiento de selección de accesorios para lograr lo que se desea en una producción; en otras palabras, a ser recursivo y a cambiar el uso cotidiano de las cosas que se encuentra normalmente en casa y darles otro significado en el mundo de la fotografía. A nivel técnico en su trabajo de grado, se realizó una edición para modificar el entorno, teniendo elementos en la fotografía inicial que le permitían cambiarlo, es decir, se preocupó por una escenografía para colocar el cuerpo del modelo.

Página principal de la artista:

<http://www.marcelabolivar.com/>

8.1.2 Efrén Isaza

Fotógrafo profesional antioqueño que ha trabajado para varias revistas colombianas realizando fotografía de moda, y pese a que el trabajo creativo en el género publicitario es limitado y tiene muchas normas establecidas, es un campo en el que ha explorado bastante, sin cohibir su imaginación a la hora de realizar una buena foto.

Isaza estudió diseño gráfico, diseño de modas e iluminación en Holanda, competencias que le permiten decidir cada detalle de la producción, desde aspectos que aparentemente no son propios del fotógrafo como la elección de la modelo, el maquillaje, el peinado, los accesorios, la escenografía, vestuario, hasta la iluminación, encuadre y pose. Esto le permite imprimir la idea que planeó mentalmente en la fotografía, ya que si lo hicieran otros, sería mucho más difícil lograrlo.

Su estética es inspirada en la cultura latina, pues considera que esta es abundante, rica en colores y formas, por lo que sus proyectos están inclinados a temas autóctonos y relacionados con la cultura indígena. “No es un fotógrafo que se limite a los estudios porque los exteriores le suponen un reto más grande.” (López L. 2008).

Al momento de elegir una modelo, busca personas delgadas con algo especial: una imperfección o una mirada enigmática. Prefiere modelos que no sean modelos o celebridades, ya que tendría que lidiar con sus egos.

Para sus fotografías, crea escenas fuera de lo cotidiano, planteando situaciones que generen recordación por lo extraordinario de la realidad ficticia que propone en su trabajo.

Esta foto (*Figura 8.2*) centra toda su atención en la modelo que usa un gran sombrero, quien genera una sensación de fuerza y seguridad. En esta fotografía, se está vendiendo un ideal de belleza, rindiéndole culto al cuerpo: Es una foto de moda, partiendo de la definición de Soulages, con toque artístico, que a pesar de plantear una imagen inverosímil, sigue siendo cercana a la realidad y forma parte del concepto y cohesión entre las culturas y sociedades: el sombrero y la mezcla entre razas.

La edición, no es tan evidente como en el trabajo de Bolívar, pues es intermedio entre fotografía y pintura, mostrando una situación excéntrica de la modelo. Esa persona egocéntrica, que con soberbia mira a la cámara y con gran presencia escénica, es generadora de envidia para muchos o admiración para otros.

En la imagen, se ven trazos y textos que recorren el cuerpo, líneas guía que lo hacen que parezca un dibujo, restos del boceto y trazos a mano alzada, lo que reduce la brecha entre pintura y foto.



Figura 8.2: Efrén Isaza.

El cuerpo, es el centro de la foto, no hay un entorno que lo contextualice, no existe un espacio claro, se compone de texturas y de colores planos, lo que permite crear una conexión íntima con el espectador, ya que es una mirada directa y contundente que te siguen y te



juzgan, te cuestionan e intimidan. El cuerpo es estilizado y alarga la fisionomía de las modelos, haciendo que adopten la apariencia de un figurín, de los que usan en las ilustraciones de diseño de moda.

Existe una iluminación de estudio, que da un fuerte golpe de luz tipo Hollywood⁶, una luz de borde que ilumina el torso y una luz al fondo, que lo separa del cuerpo y elimina sus sombras. Esta iluminación, permite que haya un fuerte contraste entre los colores blancos y negros, lo que nos lleva a enfocar la atención en el punto negro de la hoja en blanco; en el rostro de ella, que está envuelta en una aureola beige (el sombrero), el cual tiene una repetición en la textura, las líneas negras del diseño. Hay movimiento en la composición, que después de detallar bien la cara de la modelo, invita a bajar por una línea blanca que lleva a su pecho.

Se quiere resaltar de Isaza el dispendioso trabajo de crear un estilo que lo hace sobresalir del mundo de la fotografía de moda en Colombia. En otros trabajos fuera del estudio, el fondo es enriquecido digitalmente. Ilustra, añade texturas, trazos y un colorido particular, lo que genera un ambiente extraordinario.

Este fotógrafo aporta al desarrollo de este proyecto la necesidad de buscar elementos innovadores. También, alimentó la idea de que la visión del cuerpo y la imagen de la belleza es individual y que en un proyecto artístico es más determinante opinión personal frente a la opinión de terceros. La propuesta individual es lo que marca la diferencia en un mundo colectivo de tendencias.

Página principal de la artista:

<http://www.efrenisaza.com/>

8.1.3 Raúl Higuera

Fotógrafo colombiano con una larga trayectoria en el mundo de la fotografía. Ha trabajado para revistas nacionales como Soho, hasta grandes revistas de moda como Vogue por ejemplo. En su trabajo, se puede apreciar el juego intrincado con la realidad, buscando realizar escenas que se alejen de la cotidianidad, con un significado poético u onírico. El siente preferencia por las telas en movimiento, los fluidos, los líquidos congelados y el cabello detenido; pretendiendo acariciar el espacio y dar la sensación de levitar en el aire.

El negro, es el color que más predomina en su trabajo, afirmando que es seductor, representa elegancia y poder; lo que hace que su trabajo sea más dramático. Se apoya en las herramientas de edición para lograr definir contornos oscuros y sacar brillos, logrando concretar el foco de atención.

⁶Luz cenital, ubicada en una diagonal delantera del modelo.

Liliana López, comunicadora social con publicaciones en el diario el Espectador, donde comenta sobre arte, cine, fotografía y televisión, describe al trabajo de Higuera como barroco, debido a la gran cantidad de adornos y detalles que simulan un espacio continuo para lograr estímulos que capturen la atención del espectador. *“Y es que dicen que Higuera es un encantador de serpientes. Con sus modelos se conecta casi de manera telepática y se convierte en un reflejo de sus movimientos y gestos”*. (López L. 2008).



Figura 8.3: Raúl Higuera.

Su trabajo (*Figura 8.3*) permite dar rienda suelta al pensamiento, donde las fantasías del sexo masculino se multiplican, rompiendo los límites de la imaginación. Tres mujeres, tres leonas, en un estado primitivo, sexual, para un solo hombre que tiene que jugar a ser tres para satisfacerlas, un hombre exitoso, adinerado y venerado, lo que sucederá y cómo, depende de la imaginación de cada espectador. Esto, es fotografía erótica según Soulages.

El trabajo de edición se encuentra en la creación del entorno y de la situación en donde se halla el cuerpo. Lo hace más fantasioso, cómplice de la oscuridad, del anonimato. En el montaje, que no es evidente, pero es reconocible en los tres clones y en la mujer que parece estar sentada a sus pies, ya que esta no proyecta una sombra clara sobre las otras dos mujeres como debería, teniendo en cuenta la cercanía que parecen tener entre las tres, por la pierna que cuelga, la cual puede ser confusa, sin embargo, no es evidente la transformación del cuerpo y en este caso, es toda la composición la que cuenta su historia.

Higuera, busca espacios y cuenta con los insumos necesarios para lograr una buena ambientación del entorno, un lugar en donde el cuerpo entra a reposar, sin hacer uso de los elementos del mismo, es decir, el cuerpo no hace parte del entorno, no es necesario, ya que el



cuerpo apoyado de una escenografía mas no de una utilería⁷, quien narra la historia del juego sexual en la sociedad: las mujeres que caen a los pies del millonario y los hombres que deben serlo para tener acceso a cuantas mujeres quiera.

La foto tiene un movimiento rectilíneo, que va desde la complicidad de las dos mujeres en la zona menos iluminada de la fotografía. Luego la mirada del espectador sube guiada por el cambio de iluminación, que nos lleva a la tercera mujer quien con su rostro, nos señala a los hombres, donde el foco baja rápidamente a la mujer del centro nuevamente. Higuera organiza la foto invitando al observador a deleitarse con las texturas, la piel tersa, la superficie voluminosa y redondez insinuante. Ese cuerpo desnudo, marcados sus contornos por la luz, lame la juventud y los músculos tonificados.

El aporte que el trabajo de Higuera brinda para este proyecto, es el manejo del montaje del cuerpo sobre un fondo. El fotógrafo de Soho logra enfatizar la intensidad de la foto usando una apariencia artística dentro del erotismo, lo que le ofrece al observador una fantasía sexual enriquecida de múltiples posibilidades narrativas; esto por un lado. Por otro, le ofrece al espectador la tranquilidad y libertad de deleitarse sin prejuicios aparentes, ya que esta fotografía es catalogada socialmente como material artístico, por lo que es aceptada más fácilmente dentro de un contexto público a diferencia del material exigido por la revista Playboy.

Página principal de la artista:

<http://www.raulhiguera.com/>

8.2. Arte Contemporáneo

8.2.1 Interacción

Las siguientes piezas de Arte Tecnológico, sirven como referencia para la elaboración de una instalación que responda a la presencia del usuario. En todas estas, la interacción con las personas es lo que permite el funcionamiento del sistema, haciendo que este cobre vida, por decirlo de alguna forma. Esta nueva tecnología, cambia el rol del usuario de solo ser un espectador, a ser una parte clave de la exposición.

8.2.1.1 Sabroseos 2011

Rafael Lozano Hemmer

Esta es la octava pieza perteneciente a la serie Shadow Box de pantallas interactivas basado en tracking de sombras desde el computador. Esta pieza, muestra cientos de videos de internet, de parejas que se miran una a la otra; tan pronto alguien se para frente a la pantalla, su silueta se muestra y todas las parejas que estén en ella, empezarán a besarse. El beso,

⁷La escenografía es la que acompaña al cuerpo sin que haya una interacción relevante entre ellos. La utilería ya entra a formar una relación más cercana; son elementos importantes para la comunicación de un mensaje.

dura lo que el usuario se mantenga frente al sistema, cuando este se retire, las parejas se detendrán. Este trabajo es impactante debido a su gran proporción y vive gracias a la presencia del espectador (Figura 8.4).

8.2.1.3 Mask

Jordi Puig

Los visitantes entran a un cuarto oscuro donde se encuentran un espejo con una luz que lo enfoca, cuando el usuario se para frente al espejo, una animación cubre su rostro, creando un tipo de máscara. Esta máscara se basa en la información facial del usuario, por lo que siempre será diferente. El sistema usa una ilusión óptica, para que la máscara se vea como si el usuario la llevara puesta. Cuando esta se mueve la máscara también lo hace (Figura 8.5).

8.2.1.4 Weave Mirror

Daniel Rozin

Es una escultura que tiene la habilidad única de cambiar y responder a la presencia del usuario. Wave Mirror crea una imagen del usuario mediante una rotación gradual del valor de gris en cada una de las piezas ensambladas. Esta escultura es una yuxtaposición entre lo rústico y la fotografía (Figura 8.6).



Figura 8.4: Sabroseo, R. Lozano Hemmer.



Figura 8.5: Mask, Lummo, Jordi Puig.



Figura 8.6: Weave Mirror, Daniel Rozin.



Figura 8.7: Solar Equation, R. Lozano Hemmer.



8.2.2 Mapeo

Las siguientes obras son relevantes para el proyecto, pues se quiere hacer un ejercicio de mapeo. Cada una de estas obras realiza proyecciones sobre materiales y superficies distintas, donde se tuvo que planear minuciosamente la posición y el ángulo en que se acomodarían los proyectores.

8.2.2.1 *Solar Equation*

Rafael Lozano Hemmer

Es una instalación pública a gran escala que consiste en una simulación del sol, 100 millones de veces más pequeña que la estrella real. Esta es una de las bombas esféricas más grande del mundo, construida especialmente para este proyecto, que mediante el uso de 5 proyectores, se logra cubrir completamente la superficie de la esfera con animaciones de la actividad solar. Esta animación, está dada por formulas matemáticas, que crea las explosiones y el caos de la superficie solar, lo que genera un constante cambio por lo que nunca se repite la misma proyección. Mediante el uso de dispositivos móviles de Apple, se podía modificar las animaciones usando una aplicación determinada (*Figura 8.7*).

8.2.2.2 *Mapping on Mannequin Michael LCI*

LCI es una empresa que crea instalaciones mediante la tecnología de mapeo. Este proyecto, consiste en una proyección de imágenes sobre un maniquí y un fondo blanco. Se realiza un mapeo del maniquí, controlando el área en donde se realizarán las proyecciones. LCI hace esta obra con la intención de mostrar que pueden realizar su trabajo sobre cualquier superficie. (*Figura 8.8*).

8.2.2.3 *Apparition*

Klaus Obermaier

Esta es una instalación de danza interactiva, planeada para la realización de un espectáculo, creado y dirigido por el mismo autor, en colaboración de *Arts Electronica Futurelab*, *Desirée Kongerød* y *Rob Tannion*. Crea una integración entre performance en vivo, sonido, proyecciones y un sistema interactivo a tiempo real que de imágenes generadas por computador (*Figura 8.9*).



Figura 8.8: Mapping on Mannequin Michael.



Figura 8.9: Apparition.



Figura 8.10: Neoptiks B, Karen Aune.

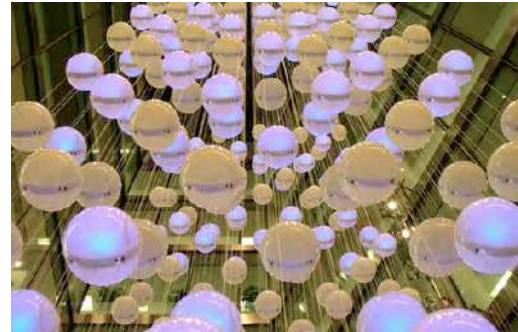


Figura 8.11: The Source, The Greyworld.

8.2.3 Puesta en Escena

En una exposición hay que cuidar de todos los detalles. En la puesta en escena se usan elementos que aportan un valor conceptual a la obra en sí, pero su finalidad no está en la interacción con el usuario, pues están ahí para ser observadas y no dependen de un espectador para su funcionamiento. En la mayoría de los casos cumplen la función de generar un ambiente envolvente que resalta la presencia de la obra principal. En las siguientes piezas se encontraron elementos que resultan interesantes a considerar a la hora de realizar el montaje del proyecto a realizar.

8.2.3.1 Neoptiks B

Karen Aune

Es un proyecto de investigación que parte de la creación de su primer proyecto Neoptiks: Visión desfragmentada/Invasión espacial, consistía en la instalación gráfica en un espacio, que lleva a una experiencia de ficción, basada en el concepto de avances tecnológicos de hoy en día. Con este proyecto se evidencia de que con una nueva tecnología se generaron cambios en el tema de lo tecnológicamente estético, la relación entre la subjetividad del artista y la forma en que los espectadores lo perciben, reciben una nueva forma de relacionarse.



En esta exposición, la autora juega con las superficies de la habitación, teniendo en cuenta no solo las paredes, también el suelo y el techo. Aune, realiza toda una composición que parte desde el concepto de la obra, una nueva forma de ver la biología, donde afirma que los procesos de la ciencia de la vida son ahora programables, capaces de procesar y almacenar datos, lo que nos acerca mucho a las computadoras.

El montaje luce entonces, en un entorno orgánico, curvilíneo de un fuerte color amarillo fluorescente, que genera luz que ilumina el espacio. Las fotografías son realizadas en módulos cuadrados, lo que nos instala en la idea de la clonación, en las mutaciones y en la idea de la imagen virtual y lo real (*Figura 8.10*).

8.2.3.2 *The Source*

The Greyworld

Es una escultura viva de ocho pisos, que toma vida siempre que se abren los mercados de Londres. Es creada a partir de una matriz de 162 cables que forman un cuadrado. Cada cable tiene nueve esferas, las cuales tienen un movimiento independiente ascendente y descendente por el cable. Son en esencia píxeles y pueden modelar cualquier figura en tres dimensiones de forma fluida y dinámica (*Figura 8.11*).

8.2.4 Fotografía en movimiento

8.2.4.1 *Cinemagraph*

Jamie Beck y Kevin Burg

2009

Cinemagraph consiste en imágenes que tienen un movimiento vivo que queda capturado para indefinidamente. Burg, comenzó a experimentar con el formato .gif en el 2009, y al asociarse con Beck, nacieron estas imágenes a partir de un deseo de comunicar más al espectador.

Este producto ha recibido este nombre por su calidad cinematográfica, que mantiene su esencia en la fotografía tradicional, con la cual se suple la necesidad de comunicar visualmente y compartir al instante, gracias a las diferentes plataformas de las redes sociales que así lo permiten.

Su elaboración se basa en la captura de una secuencia de fotografías o con un formato de video, el cual debe escogerse cuidadosamente para generar un loop, que posteriormente es trabajado con After Effects o Phosotshop.

Se ha tomado este proyecto como referencia por la técnica que emplea para realizar el movimiento en la fotografía, la cual parte de fundamentos básicos de la animación análoga para realizar los movimientos.



Figura 8.12: Cinemagraph Jamie Beck y Kevin Burg.

9. Determinantes de Diseño

9.1 Desde la producción Fotográfica

- La propuesta debe plantearse desde una aproximación conceptual a de la visión del cuerpo en la modernidad.
- Se debe privilegiar la calidad gráfica y conceptual en la producción.
- La producción fotográfica debe realizarse a partir del fotomontaje.
- Los recursos y fotografías empleadas en la producción deben ser propios.
- El maquillaje y el diseño escenográfico deben ser parte importante de la producción.
- Se debe mostrar un trabajo de edición digital sobre fotografía.
- El sistema debe tener tres estados, uno mientras no se haya detectado la presencia del espectador, otro que sea la transición de este estado de reposo al estado activo y viceversa, y finalmente el estado activo.
- El montaje debe ser limpio, los equipos deben estar ocultos al ojo del espectador.
- El montaje debe estar acompañado por sonido envolvente.

9.2 Desde el montaje de la exposición.

- La exposición debe combinar diferentes técnicas expositivas, se debe privilegiar la interacción de los usuarios con las obras.
- Se deben diseñar los ambientes expositivos que contendrán las obras.
- La propuesta de exposición debe partir del principio de inmersión y diseño de experiencia.
- La exposición deberá tomar en cuenta las propuesta expositivas de las artes electrónicas.

9.3 Usabilidad

- El usuario debe reconocer que es él quien activa el movimiento de las fotos, partiendo de una retroalimentación visual.

9.4 Técnicos

- El sistema debe ser capaz de reconocer la presencia del espectador.
- El sistema debe reaccionar al número de espectadores o a mayor cantidad de movimiento de los mismos.
- La imagen proyectada debe ser de alta calidad y de alta fidelidad.



10. Propuesta

Se quiere realizar una exposición fotográfica donde se apliquen las técnicas aprendidas durante la investigación, en preproducción, producción, post-producción y formas contemporáneas de exposición. Se planea hacer tres secciones, la primera será una instalación que responderá a la presencia del espectador, la segunda un ejercicio de mapeo con fotografía de retrato y la última, donde se realice un trabajo exhaustivo de puesta en escena. Con estas tres se busca evidenciar la transformación de la perspectiva del cuerpo en la fotografía de retrato, con la llegada de las herramientas de edición digital.

10.1. Concepto Teórico

Con la llegada de las herramientas de edición digital, la perspectiva de la visión del cuerpo en la fotografía de retrato se ha modificado, evolucionando la idea que se tenía frente a la foto: elemento que brindaba una imagen de la realidad y una prueba de existencia. Ahora, la esencia del cuerpo ha mutado gracias a la virtualidad de la fotografía; con esta tecnología, los seres humanos pueden jugar a ser dioses: ser omnipotentes, omnipresente e inmortales, ya que se puede estar en cualquier parte del mundo con un movimiento rápido de la mano o cambiar su apariencia gastando un poco más de energía y crear su propio mausoleo, en el cual los recordarán de la forma deseada y se vivirá por siempre en el recuerdo.

La brecha entre una persona real y su imagen se ha estrechado a tal punto, que la segunda tiene mayor fuerza como evidencia existencial que la realidad misma. Ya las personas tienen una visión de su ser gracias a verse en el espejo, en la foto, en el video. La sociedad cree en esa virtualidad.

10.2. Descripción de la Instalación

10.2.1. Foto Viva

Con el mundo virtual, las personas pueden vivir eternamente siempre y cuando hayan otros quienes interactúen con el registro informático construido en vida.

Se expondrán fotografías que tengan movimiento, el cual se verá alterado o iniciado por la interacción del usuario. Cada retrato hará alusión a alguna de las virtudes o propiedades que han evolucionado con la llegada de las herramientas de edición digital, tales como inmortalidad, omnipresencia, emancipación, belleza idealizada por ejemplo.



Ventajas:

- Se tiene conocimiento claro de cómo realizarse, técnicamente hablando, incluyendo el software y de la técnica a utilizar.
- Genera una interacción con el usuario, dado que detecta el movimiento.
- Cumple con los objetivos generales y con el específico.
- Permite buen manejo de edición digital y realización de montaje.
- Es coherente tanto con los objetivos como con la conclusión.
- La puesta en escena es controlada.

Desventajas:

- Requiere mucho tiempo para su realización.
- Requiere de mucha planeación antes de la toma fotográfica, ya que si alguna fotografía queda mal, se tendría que volver a realizar proceso de producción.
- Demanda muchos proyectores y computadores.

10.2.2. Mapeo

Realizar un mapeo sobre volúmenes con retratos. Estos se deformarán dependiendo de cada superficie proyectada haciendo alusión a las pantallas en donde se aprecian las fotografías. Con pantallas, se refiere a cualquier espacio delimitado por un marco, partiendo de la definición de Susan Sontag (2006), quien catalogó al libro como la primera pantalla personal. La percepción del cuerpo depende del lugar en donde se aprecie.

Ventajas:

- Genera un buen impacto y experiencia de usuario.
- Es coherente con la conclusión, evidenciando la relación entre el cuerpo material y el cuerpo virtual

Desventajas:

- Requiere mucho tiempo para su realización.
- Cumple medianamente con las determinantes y las conclusiones.
- No permite mucha libertad en el trabajo de posproducción y manejo de fotomontaje.
- Se necesita del recurso humano para la realización



10.2.3. Parábolas

En esta tercera sección de la exposición, las fotografías no tendrán un significado en especial, serán muy neutras. En el espacio se organizarán distintos elementos simbólicos inconclusos, para que los espectadores puedan sacar sus propias conclusiones, dándoles un significado personal. Estas percepciones, serán influenciadas por un entorno musical envolvente, el cual variará de ritmo o tonalidad, haciendo alusión a diferentes aspectos innatos de la condición humana, es decir, evocando sentimientos para que ellos mismos puedan dar un tema a esta sección. Los asistentes serán invitados a escribir su apreciación en un espacio público donde podrán comparar sus puntos de vista con el de otros.

Ventajas:

- Permite un mayor número de piezas en una exhibición.
- Permite mucha libertad para en el manejo de la edición digital.

Desventajas:

- Requiere mucho tiempo para su realización.
- Cumple medianamente con las determinantes y las conclusiones.
- No es un proyecto muy innovador.

10.2.4 Cuadro Comparativo de Propuestas

Alternativa	Innovación	Tiempo de producción	Recursos	Bases Teóricas	Relación con Objetivos	Relación con Determinantes	Relación con Conclusión
Fotografía viva	Alto	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto	Alto
Mapeo	Alto	Alto	medio	Bajo	Alto	Medio	Medio
Puesta en Escena	Medio	Alto	Alto	Alto	Bajo	Medio	Medio

10.2.5 Conclusión de evaluación de propuestas

Partiendo de la evaluación anterior, se deduce que la propuesta más viable es la propuesta número uno, Fotografía Viva, pues tiene un alto nivel de innovación, el cual se basa en la interacción de una fotografía con el espectador, la cual va más allá de la mera observación. Fuera de eso, cabe mencionar que la relación con los objetivos del proyecto, las determinantes de diseño establecido y la conclusión hallada es alta. Además, es con la que mayor familiarización de la tecnología a utilizar y la técnica a desarrollar.



10.3 Metáfora

La metáfora que se utilizará para el diseño de la imagen y estilo gráfico es la Metamorfosis, la cual está ligada con la idea de la transformación del cuerpo en la fotografía y la emancipación del mismo al materializar sus sueños en un mundo binario. Así mismo, teniendo en cuenta el nombre de el proyecto “La Superficie que nos SEDUCE”, las fotografías estarán envueltas en un ambiente sensual donde la dicha superficie, la piel, el lienzo en blanco, sea el protagonista.

10.4 Concepto de Diseño

“La Superficie que nos SEDUCE”, es una exposición fotográfica que mediante la idea de la metamorfosis, mostrará un grupo de retratos con las propiedades que las herramientas de edición digital han proporcionado, la inmortalidad (interactiva), la omnipresencia, la liberación del ser, el jugar a ser Dios y el compartir el momento íntimo de forma inmediata y gratuita. Esta exposición plantea la idea de la virtualidad como nuevo espacio de exhibición, fomentando que las obras que se exhiban en los museos, involucren más al espectador apoyándose en las nuevas tecnologías. Es por esto que las fotografías reaccionarán a la presencia del espectador, generando movimiento o alguna transformación en la imagen proyectada.

La exposición contará con cuatro piezas vivas que variarán su comportamiento dependiendo de la intensidad del movimiento y la cantidad de los espectadores.

10.5 Pre-Producción Fotográfica

El desarrollo del trabajo es uno de los proceso creativos más exigentes desde sus comienzos hasta el final, en primera instancia porque desde el inicio conceptual se tiene una vaga idea o una visualización de cómo será el resultado (o como se espera que sea) y todo el proceso se basa en lograr lo esperado o aprender lo suficiente para generar algo diferente, pero igual de satisfactorio y de la misma (o más alta) calidad que el primero; en segunda instancia y esta es muy importante, es el crecimiento creativo, técnico y conceptual que se logra durante un proceso de producción de un proyecto y especialmente en uno de fotografía, en donde el estilo y la forma de presentación son la firma artística del creador.

Para desarrollar un material apropiado que cumpla con los objetivos del proyecto, se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos al realizar las fotografías: conceptualización, diseño de vestuario, diseño de maquillaje, diseño de escenario, diseño de personaje, utilería y casting de modelos. Estos factores se tuvieron en cuenta dentro de un marco general de la exhibición y en cada foto en particular.

10.5.1 Conceptualización

Partiendo de una relación entre la metáfora de la metamorfosis y la piel como superficie, se plantean elementos que evoquen a una transformación del ser, jugando con texturas de otros animales, que se abrirán campo entre la piel humana. Esto permitirá una descontextualización de la naturaleza del cuerpo, modificando su entorno y comportamiento habitual, puesto que condiciones diferentes generan necesidades diversas.

En este caso se utilizarán escamas, las cuales darán una propiedad anfibia al cuerpo, relacionándolo con un ser que pasa por una etapa de metamorfosis y que necesita tanto de un entorno acuático como de uno terrestre para sobrevivir. Este será el elemento que genere cohesión entre las diferentes fotografías, pues cada una de ellas, contará una historia diferente y representará una evolución de la perspectiva del cuerpo.

10.6.1 Diseño de personaje

Cada una de las mujeres retratadas tienen una historia que fundamenta su entorno, expresión corporal y naturaleza del movimiento. Esta historia facilita el trabajo de diseño de vestuario, maquillaje, escenario y la escogencia de la utilería adecuada, con un significado apropiado.

La primera foto, se basará en la propiedad de la inmortalidad otorgada por la fotografía, y de cómo se ha intensificado y modificado con las herramientas de edición digital. Esta mujer, vive congelada en el tiempo esperando a un amor que nunca llegó. De corazón duro, de carácter fuerte. Resentida por su desgracia, se convierte en una mujer decidida a romperle el corazón a cuanta persona se le acerque. Pero cuando nadie la ve, recupera su aspecto sombrío y añejo. Corroído por el tiempo, la amargura y el dolor.

Surge de la evolución de la clasificación dada por Soulages dentro de la categoría de fotografía familiar, la cual pasó de ser una foto dentro de un álbum familiar que aporta un registro histórico y una prueba de la existencia de un individuo, a memorias modificadas con la que las personas, desde sus perfiles de las diferentes redes sociales, mantienen con vida a esa persona que ya no existe en el mundo físico. Esta foto, será de una mujer mayor, adornada con muchos relojes que representan su control en el manejo del tiempo. Ella viste al estilo victoriano, blanca como la eternidad de un vampiro que rejuvenece al interactuar con los vivos. Este personaje tiene una historia similar a Mrs Havisham, un personaje creado por Charles Dickens

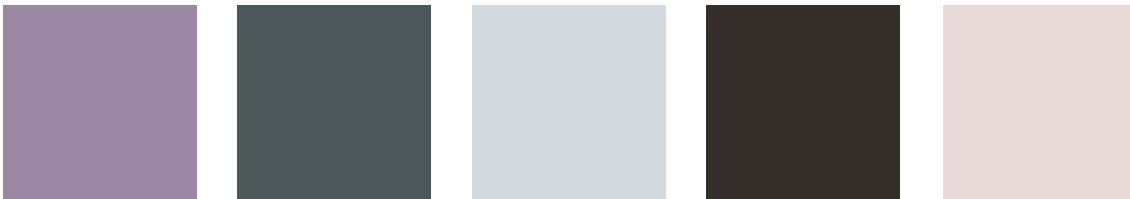


Figura 10.1: Boceto Primera Foto y Propuesta de Colores

La fugitiva, la segunda foto, está ligada a la idea de escapar de la realidad, modificando la realidad física del cuerpo, tanto del entorno como de su naturaleza. Una sirena que mira y venera a la superficie.

Querer escapar de su realidad, de sumergirse en un terreno anhelosamente inexplorado en una necesidad de definirse, de encontrar su verdadero ser. Romper las correas estigmáticas y poder realizarse, obtener una forma en un no-cuerpo maleable, metamórfico inconexo de su verdadera condición.

Ella simboliza la fantasía y la belleza, que además de que habita en un entorno poco cotidiano, mira y desea vivir en otro. Su movimiento se ve alterado por la intervención de las personas. Ella está en reposo cuando nadie le observa. Es la fugitiva porque ha escapado y desea escapar de su escape. Esta idea nace de la evolución de la fotografía publicitaria, la que permite intensificar un mensaje deseado, cambiando el contexto del cuerpo y su relación con los objetos de su cotidianidad.



Figura 10.2: Boceto Segunda Foto y Propuesta de Colores

La tercera es la creadora, una diosa no venerada, que naufraga en el mar de los pensamientos inconclusos quien puso todo su empeño en crear una vida, un mundo virgen y vulnerable a críticas destructivas y constructivas. Esta es la madre protectora, que cegada por el amor, da la vida y vitalidad a su hijo, a una creación que dejará de ser suya, que huirá de su regazo, llegando a ser una concubina del mundo espacial.

Esta idea, nace de la evolución de la fotografía artística, que permite realizar alteraciones a partir de espacios reales, recreando ecosistemas fantásticos. Así mismo, maneja el fenómeno de la deshumanización que la virtualidad creó, pues ya no existe un lazo fuerte entre la obra realizada y el autor.



Figura 10.3: Boceto Tercera Foto y Propuesta de Colores

La última está suspendida en un no-mundo, formada de inmaterialidad y lo confuso y caótico del espacio, logra manejar una tranquilidad variante. En este espacio abismal, ella se muestra segura, confiada. No está sola. Existen voces, que le aconsejan, que la controlan, que la tranquilizan que la agobian. No puede negarse su locura, pero tampoco puede aceptarla, teme que la encierren y la saquen de su espacio. Con aguja e hilo calló su voz, con aguja e hilo encontró su red, su tiquete a la libertad en forma tela de araña.

Esta foto representa la capacidad de estar en muchos lugares y en contacto con personas por medio de redes virtuales, donde sus voces retumban en nuestra mente, en un aparente estado de locura, donde hablamos con un objeto que transmite múltiples señales y nos absorba de nuestra realidad. Partiendo de la inmediatez que dan las herramientas digitales, es posible que de forma virtual, una persona esté en varias partes al mismo tiempo en cuestión de minutos, o incluso, por medio de un montaje alterar las memorias colocando al cuerpo, sobre un fondo en el que nunca ha estado realmente.

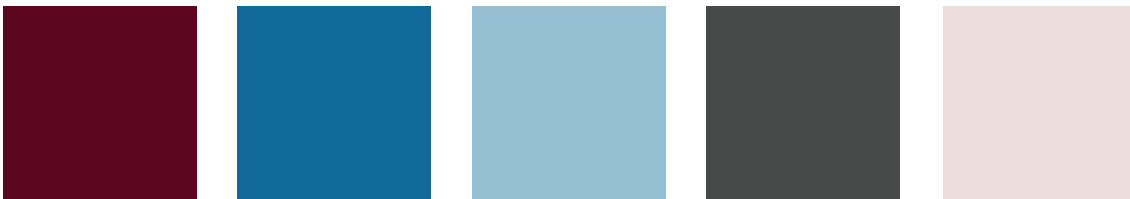


Figura 10.4: Boceto Cuarta Foto y Propuesta de Colores

Para las cuatro obras, se usaron modelos femeninos, partiendo de la investigación de la historia de la fotografía, donde en la era dorada del teatro, la fotografía se posicionó al retratar a las actrices especialmente. Además, se define el cuerpo femenino como el objeto de deseo por excelencia, debido a su impacto sobre sexo masculino genera mayor recordación.

10.5.3 Diseño de vestuario

La cantidad de ropa utilizada por las modelos irá disminuyendo en cada una de las fotografías, haciendo alusión al recorrido histórico del cuerpo desnudo a lo largo de la historia y su grado de impacto según cada sociedad.

10.5.4 Diseño de maquillaje

El maquillaje resaltará los volúmenes del cuerpo, favoreciendo la iluminación. Se usarán elementos ajenos a la naturalidad del mismo, como piedras brillantes, que jugarán el rol de pixeles, generando el puente entre la materialidad y la virtualidad del cuerpo.



10.5.5 Diseño de escenario y utilería

Lo primero sé que se desarrolló con este trabajo fue una análisis del entorno personal, se observó y se notó lo que es paisaje e ignorado todos los días, algo de lo que no se habla pero se vive y fue así cómo surgió la metamorfosis, como una idea del nuevo lenguaje corporal que manipulamos a voluntad; la principal idea con metamorfosis es una realidad en duda o una realidad creada, que funciona como una mirada de cómo queremos ser vistos y como somos vistos, especialmente tiene una fuerte presencia sociológica con una combinación artística digital. Se tomaron elementos que permitieron que se rompiera el espacio-tiempo y la realidad de los cuerpos, apoyándose en elementos gráficos que enfatizaran el propósito de la imagen.

El cuerpo en la primera fotografía tendrá lugar en un espacio cerrado pero continuo. Ella se encontrará en un corredor que lleva a una puerta abierta, lo que sigue la línea de vida o camino recorrido recopilado en ese espacio. El fondo, tendrá un desenfoque que, aparte de darle profundidad, evoca al caos de la memoria que a medida del tiempo pierde claridad y precisión en los detalles. Se necesitará un vestuario que ubique a la modelo en otra época, además de utilizar relojes que ayudan a dar la idea del viaje en el tiempo, en el que ella oscila entre un presente y un futuro, retando a la muerte

La segunda fotografía, se encontrará en un ambiente acuático, que se funde en las nubes, que refuerza la intención de la fotografía: Habitar en un espacio extraordinario y querer huir del mismo. Se necesitó de escamas, algas y otros elementos que permitirán realizar el entorno acuático.

La tercera fotografía jugará con las proporciones del cuerpo y su espacialidad. El cuerpo de la diosa estará ubicado entre unas montañas que colindan con una urbanización. Su relación con el escenario hace énfasis en la deshumanización y el gran alcance de las obras realizadas por el creativo, pues modifica la naturaleza del ser humano y su creación influye en la población completa. Se necesitaron montañas, arboles, nubes, que permitieran hacerla parecer gigante y a la vez solitaria, pues en su inmensidad, no puede entrar a relacionarse con aquellos que interactúan con sus creaciones.

La cuarta fotografía estará rodeada cables y circuitos, evocando a la virtualidad y la web, por lo que el entorno debe ser muy blanco, inmaculada y estéril, representando la inmensidad. El cuerpo se encontrará sumergido en el agua, lo que lo liga al mundo real y natural y al mismo tiempo, aislándola, como una isla, de la realidad del entorno.

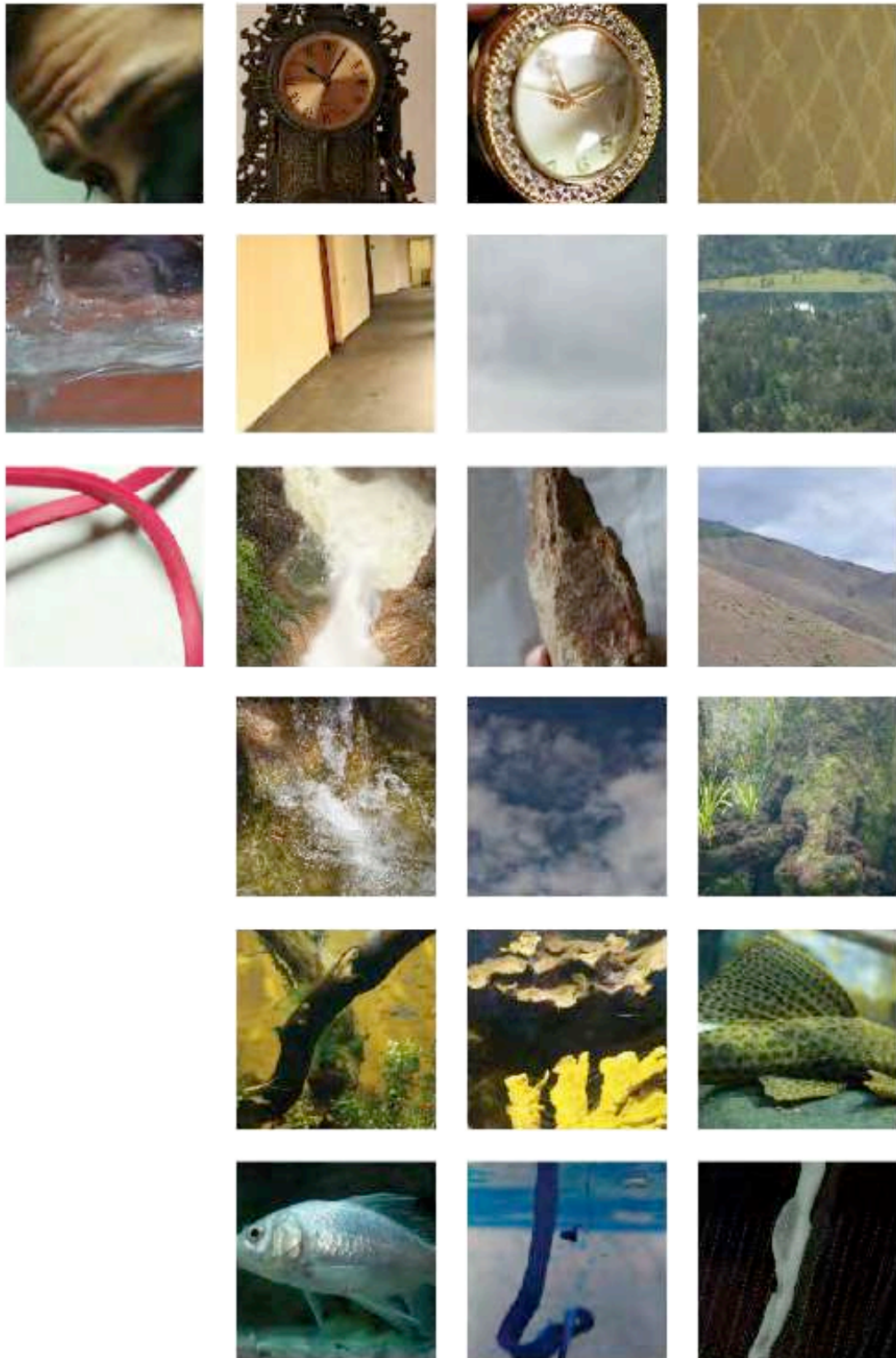


Figura 10.6: Fotografía Insumos utilizados en los montajes.

10.5.6 Diseño de la iluminación

La iluminación es un elemento trascendental en la fotografía y en la realización de material gráfico, pues esta puede resaltar volúmenes, abrir o cerrar espacios, generar ambientes, contextualizar la escena. La luz es un elemento cotidiano, cuya modificación puede generar gran impacto en el espectador, pues al alterarla rompe con lo que se acostumbra a ver en el ambiente.

Cada una de las fotografías tendrá una iluminación acorde con la temática e historia descrita anteriormente. Todas deben tener un alta de gama de brillos y sombras, y de la misma forma, generar mayor contraste e intensidad en los matices.

Por otro lado, la luz debe generar interacciones con el espectador, cambiando su intensidad cada que el sistema detecta la presencia del usuario.

10.5.7 Musicalización

El sonido y la música proponen un ambiente de suspenso, en el que el observador se permite comprender la situación en la que se pierde la esencia del cuerpo, que al entrar a un mundo virtual no se puede controlar su ubicación ni su alcance. La música debe ser suave, y tener sonidos que, aunque armoniosos, generan expectativa e invitan a adentrarse y entender lo que está sucediendo en la imagen.

La pista que se utilizará es “Sabelithe”, una pieza experimental que mezcla sonidos producidos por un sintetizador, que evocan misterio y a la virtualidad. Esta obra es del compositor americano John Chowning.

10.5.8 Casting

Partiendo de las necesidades de la instalación que se quiere realizar, se buscaron modelos que no necesitaran una mayor intervención en su físico, para lograr un ideal de belleza, según el punto de vista del autor. Se buscaron personas expresivas, con experiencia en el manejo del cuerpo, con mirada fuerte y de facciones angulosas. Modelos cuya presencia y fuerza material, lograran generar un impacto visual.

Se realizó una prueba de maquillaje, evaluando las facciones y la textura de la piel de las de las modelos, buscando cual sería el diseño y los colores más apropiados para las modelos seleccionadas para la realización de las fotografías finales.

Otro aspecto fundamental, fue la empatía y la disposición de las modelos para trabajar, pues esto posibilita un resultado más fructífero en cada sesión fotográfica.

Se contactaron a nueve modelos, y se escogieron las cuatro que se considera que cumplían con los requerimientos del proyecto.

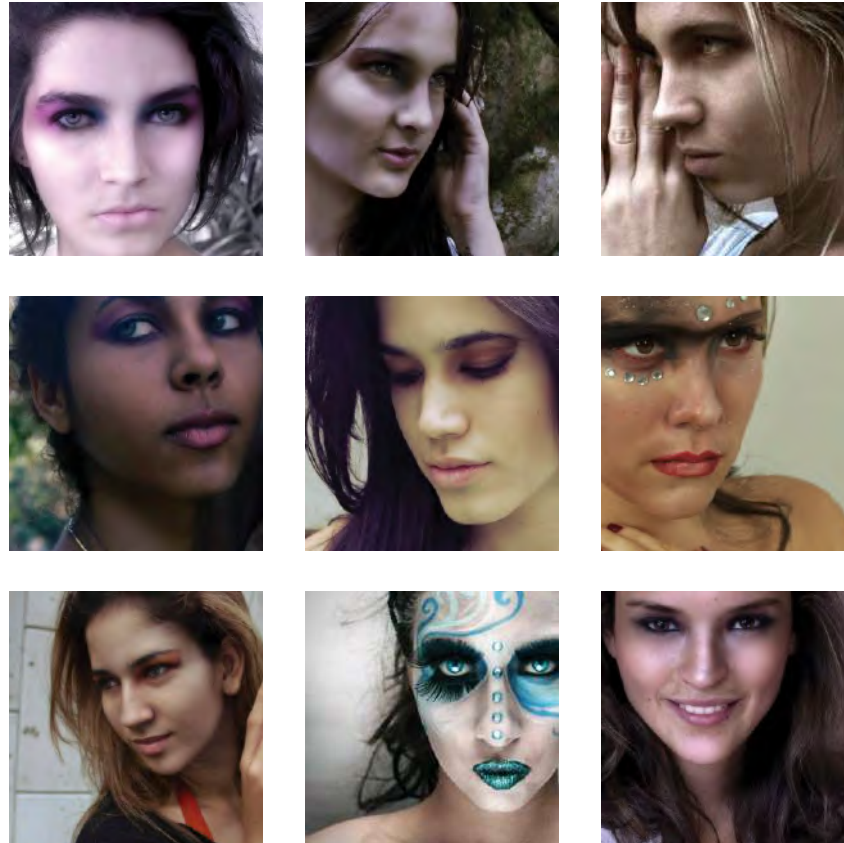


Figura 10.7: Fotografías realizadas para el casting.

10.5.9 Referentes Gráficos

Todo el proceso comienza con la referenciarse; en este paso se lleva a cabo una búsqueda exhaustiva de fuentes relacionadas (y algunas no tanto) que sirvan como punto de partida para un proyecto; la idea no es copiar y no siempre está enfocada en el rediseño o reutilización, en este proyecto se basó en su mayoría en el resultado técnico exitosos y al mismo tiempo en la búsqueda personal de una firma artística que me identifique como creador conceptual e ideológico de mi proyecto.

Para la producción y posproducción de las fotografías se tendrán en cuenta las siguientes imágenes en cuando a la iluminación, el manejo de color, diseño de maquillaje, y la expresión corporal de los modelos. Estas imágenes fueron escogidas por su calidad expresiva y creatividad en sus etapas de desarrollo para dar con el resultado final. Varias de estas tienen

un arduo trabajo de postproducción y fotomontaje, que permiten la captura de un instante de movimiento, una acción suspendida

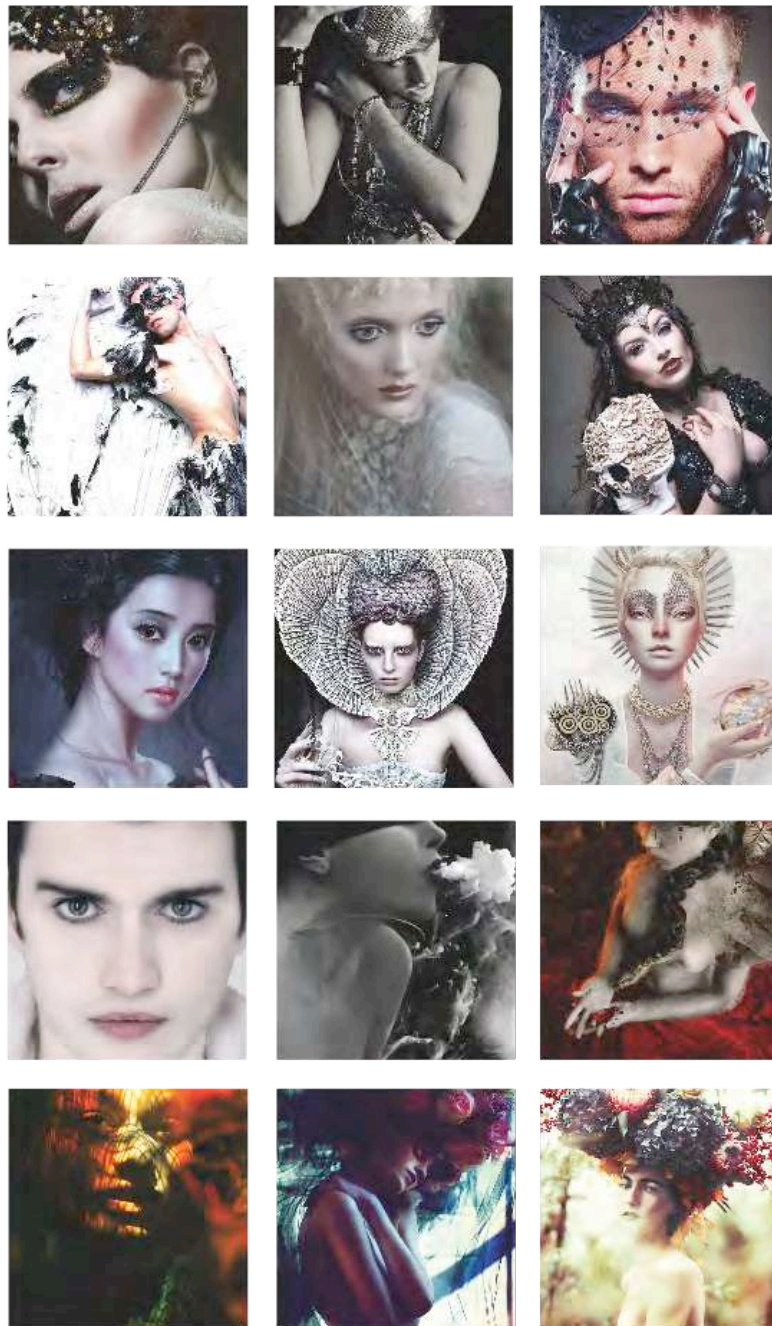


Figura 10.8: Matriz De Referencia 1.

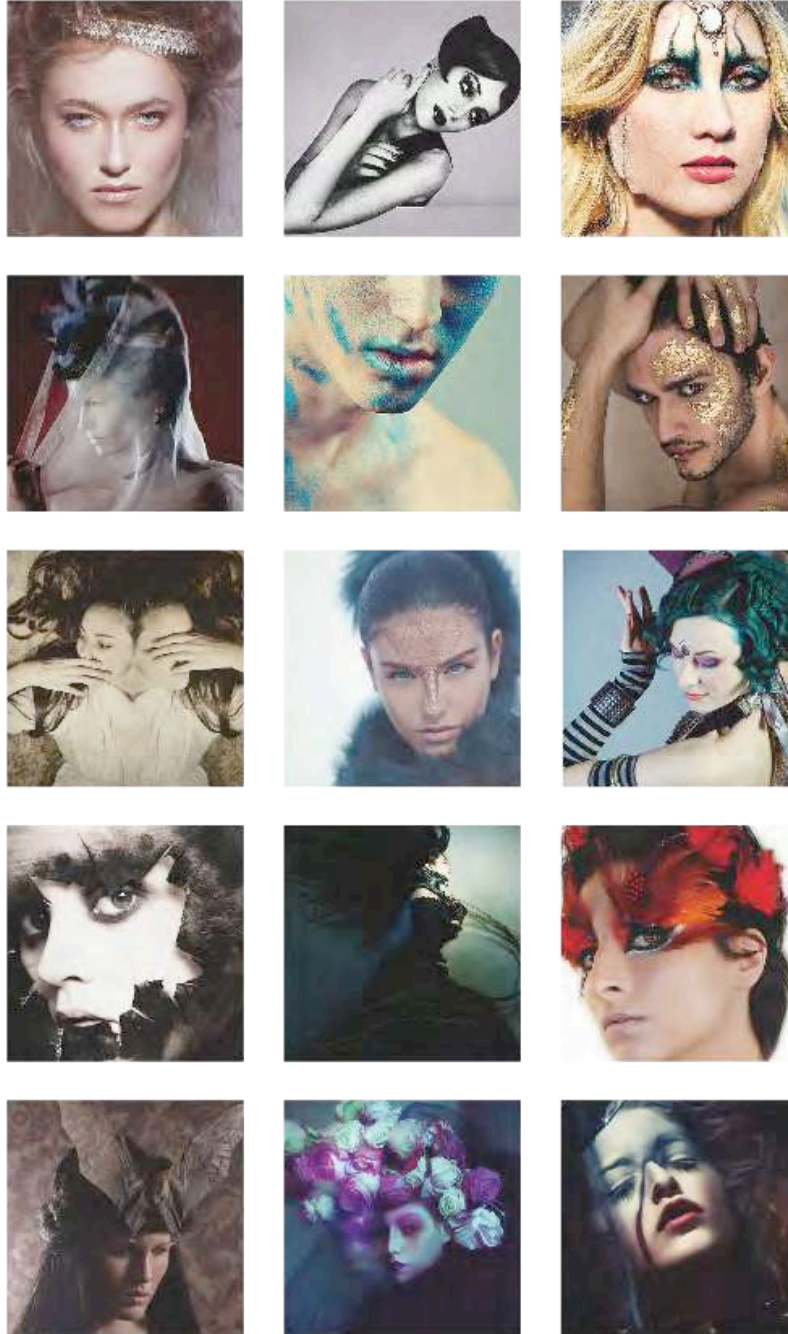


Figura 10.9: Matriz De Referencia 2.

10.6 Producción

En esta faceta del proyecto, se realizaron las fotografías a las modelos seleccionadas, teniendo en cuenta, la información recolectada durante la etapa de pre-producción, lo que resultó fundamental como guía para la organización tanto de ellas, como del equipo de iluminación. Se manejaron tres luces las cuales estaban ubicadas, una cenital lateral difusa, una luz focal de borde y una difusa al fondo.

La duración de la sesión fotográfica, fue aproximadamente de tres horas. Una y media para preparación de las modelos, una hora y media, para preparar el set y tomar las fotografías.

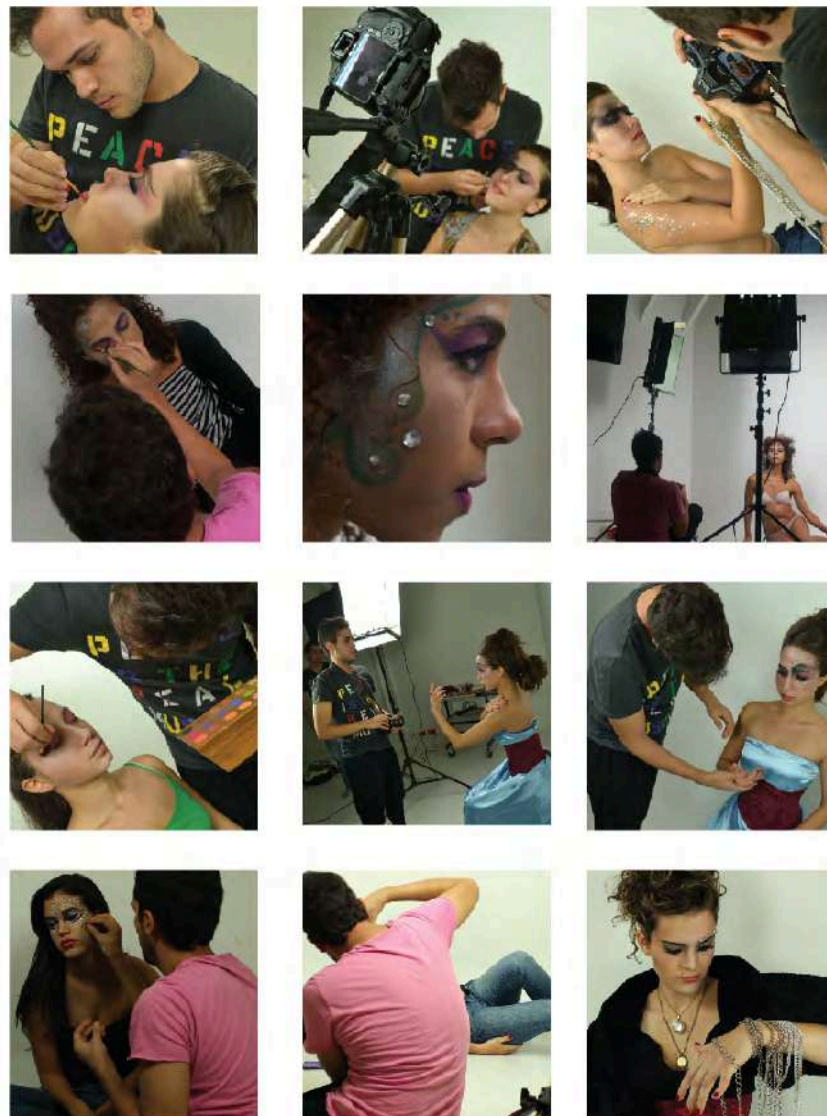


Figura 10.10: Fotografías del proceso.

10.7 Post – Producción

Se realizó la edición de las fotografías generándoles su espacialidad, montando los elementos que fueron seleccionados para cada una de ellas. Se siluetearon y sacaron las piezas necesarias para que la animación fuera posible. Una vez terminado la edición de las fotografías, se importa el archivo .psd a After Effects, donde se realizaron los movimientos y secuencias adecuadas para generar bucles. En este software, se manipuló la rotación, la escala y la posición. Se utilizó la herramienta “Puppet” y el efecto de “Edit Mesh”, con los que se lograron las expresiones faciales y movimientos secundarios en el ambiente y cabello y otros elementos que no estaban articulados.

Para un correcto funcionamiento del sistema, se realizaron tres videos para cada fotografía, el primero realiza la transición del estado en reposo al primer movimiento. El segundo, que es un bucle, se repetirá mientras se detecte la presencia del espectador y el tercero es la transición al estado de reposo.

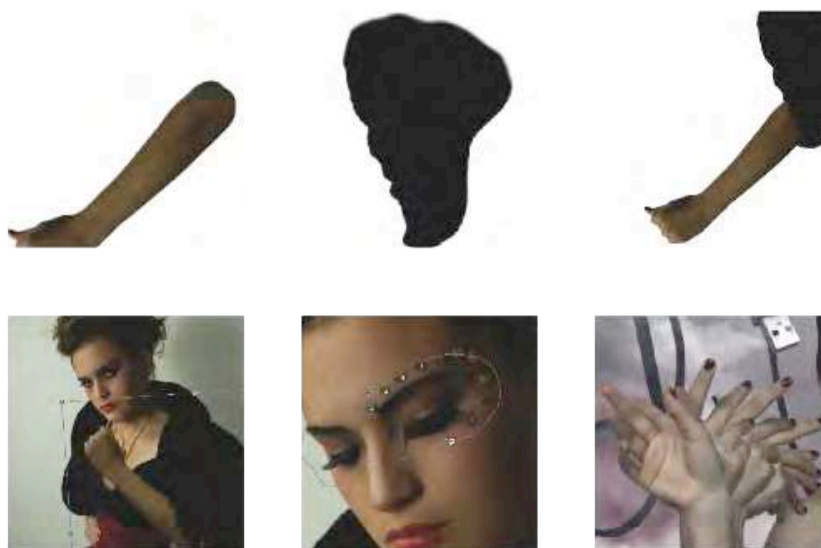


Figura 10.11: Adecuación para animación.

A continuación se mostrarán imágenes del proceso de postproducción digital, además de se mostrará el antes y el después de cada fotografía.

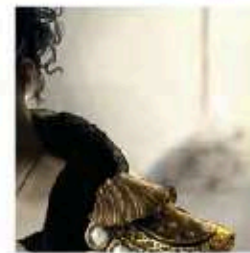
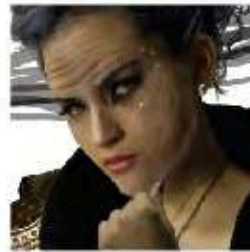


Figura 10.12: Evolución de "Perpetua", primera fotografía.



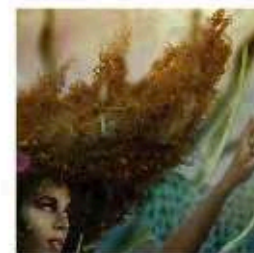
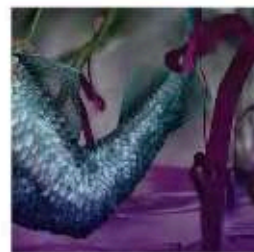
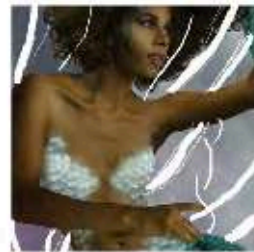
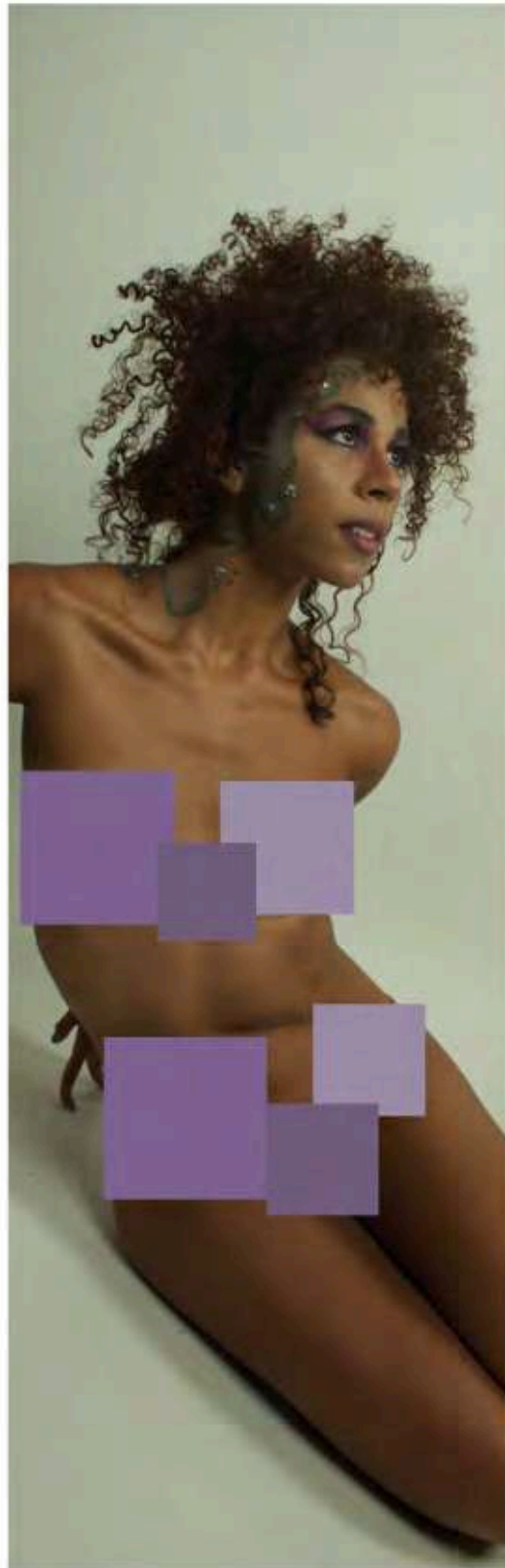


Figura 10.13: Evolución de "Fuga", tercera fotografía.



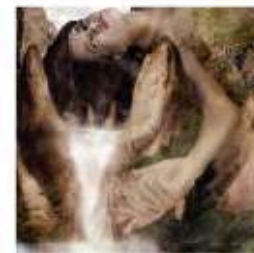
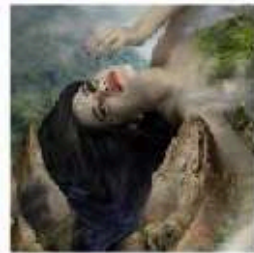
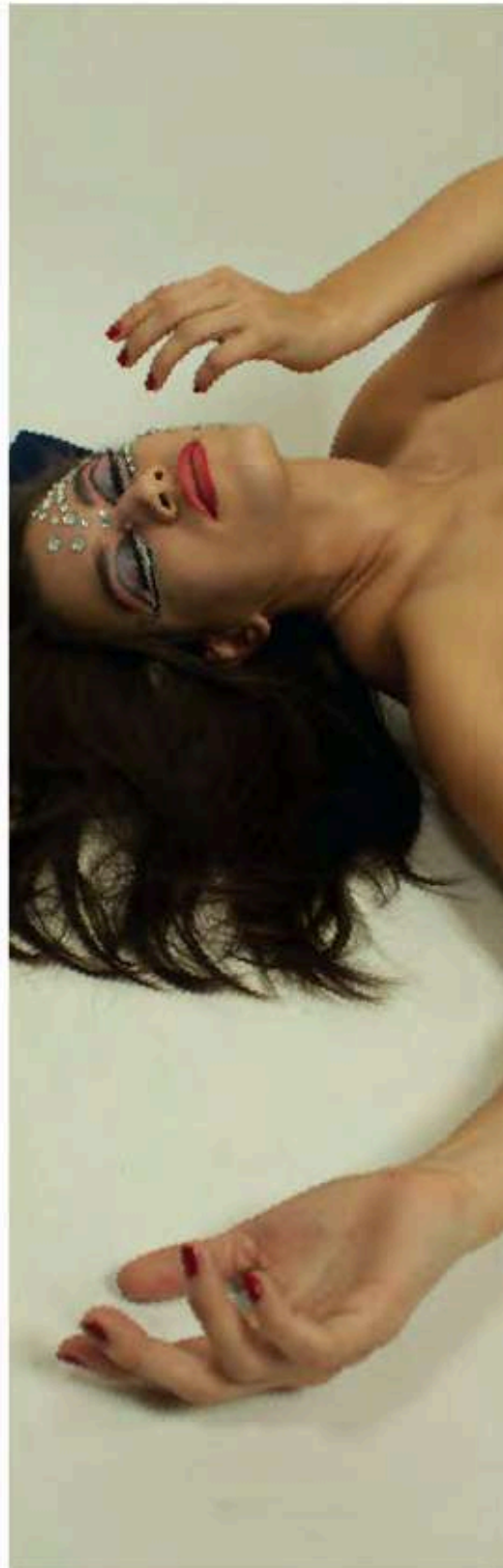


Figura 10.14: Evolución de "Prestigio", cuarta fotografía.



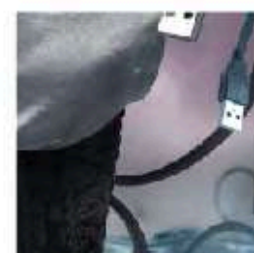
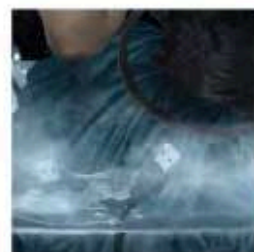
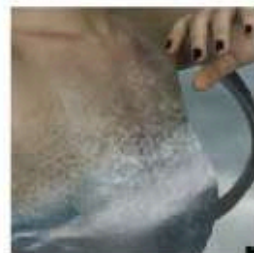
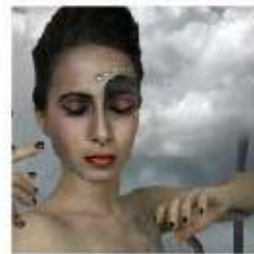
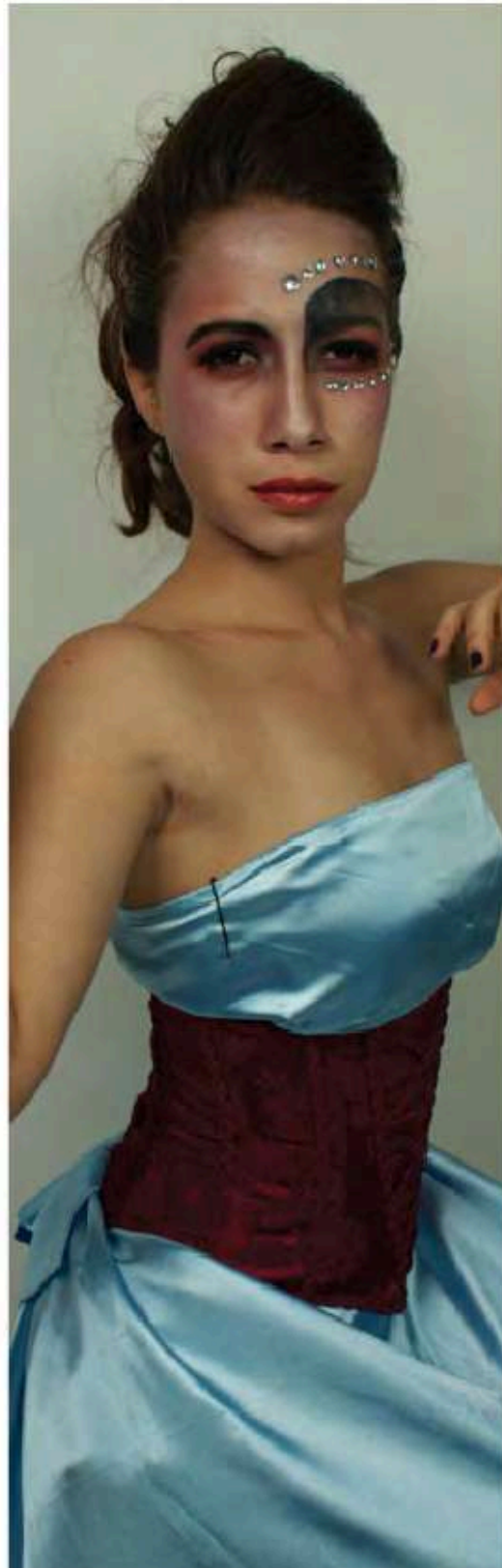


Figura 10.15: Evolución de "Nómada", cuatro fotografía.



10.8 Factor de Innovación

El factor de innovación del proyecto está enmarcado por el movimiento en una fotografía que ha sido manipulada, contando con un retoque básico (iluminación, color y contraste) hasta fotomontaje. Por lo anterior, la técnica utilizada para realizar la fotografía, es una metodología distinta a la que se ha utilizado para la realización de los Cinemagraph o archivos .gif.

Por otro lado, realizar una instalación interactiva o una muestra de arte tecnológico, es otro elemento importante a resaltar dentro de los aspectos innovadores, pues saca a la imagen virtual del entorno en el que normalmente es observada y afianza el papel del espectador dentro la exhibición, pues es este influye en el comportamiento de la fotografía.

Finalmente, dentro del marco académico de la carrera de Diseño de Medios Interactivos, es un proyecto que no está solamente enmarcado en el campo del diseño, ya que conserva cercanía con el arte.

10.9 Factores Humanos

En esta sección del documento, se evaluarán aspectos que se deben tener en cuenta para el desarrollo de un producto, ya que este se relacionará de una u otra forma con un usuario determinado, por lo que se analizan los aspectos que facilitarán la interacción entre ambos.

10.9.1 Accesibilidad

“La superficie que nos SEDUCE” no tiene una restricción de edad, por lo que el rango de estatura debe ser bastante amplio para la interacción con el sistema. Se manejará una estatura máxima de 2 m, pues es necesario que el sensor tenga el fondo plano como referencia para detectar la presencia de un espectador.

10.9.2 Público objetivo

“La superficie que nos SEDUCE” va dirigida a un público interesado en el arte interactivo, en la fotografía y en trabajo de edición digital el cual, ofrecerá a los espectadores una experiencia envolvente, donde el factor tecnológico sea lo menos visible posible, con la intención de intensificar la idea de la foto que reacciona a la presencia de alguien. Para lograr dicha interacción, se debe tener en cuenta la distribución de las personas en la exhibición, pues el sistema es sensible a la cantidad de usuarios presentes o de su movimiento. Para esto, en el piso habrán unas señalizaciones, que le facilite que los usuarios se distribuyan en el espacio.

10.9.3 Visibilidad y ubicación del sensor

Debido a que las proyecciones fotográficas serán realizadas sobre una superficie fija y plana, se debe tener en cuenta la distancia del usuario y del proyector, para la fotografía sea apreciada desde de forma óptima. Debe haber un espacio mínimo de tres metros entre el proyector y la superficie en donde se proyectará y una altura de dos metros del suelo, para que el usuario tenga un área prudencial, en el que se pueda movilizar sin interferir en la proyección de la imagen. Cada fotografía contará con un espacio propio y el que se debe delimitar para que el funcionamiento del sistema sea óptimo. Véase *Figura 10.16*

10.9.4 Legibilidad y Comunicación

Se debe realizar una descripción conceptual de cada una de las piezas, la cual apoyará la información gráfica y simbólica de las fotografías expuestas. Dicha descripción debe ser clara, breve y acorde con la estética del proyecto.

10.9.5 Iluminación

Como la exhibición está conformada por piezas proyectadas, el entorno tiene que estar en penumbras para que la proyección no tenga otras interferencias luminosas. Por otro lado, se puede jugar con luces indirectas para iluminar el espacio en donde se encuentre la información descriptiva de la exposición.

10.9.6 Usabilidad

La siguiente imagen, la figura 10.12 enseña cómo se debe realizar la disposición de los elementos físicos de la instalación. Los dos paneles deben estar paralelos entre ellos, para que las proyecciones no se deformen al no encontrarse en una superficie perpendicular al proyector. La distancia mínima entre las dos superficies, debe ser mínimo de dos metros para lograr una imagen de dimensiones impactantes. El hardware debe encontrarse lo más imperceptible posible, por lo que se recomienda que el panel que los esconde, se ubique contra una pared o el otro panel para que no interfiera con la experiencia del usuario. El sistema debe contar con unas indicaciones de recorrido, que genere una guía intuitiva para poder apreciar satisfactoriamente la instalación. Se sugieren las siguientes distribuciones de los elementos de la instalación, la cual, está ligada a las dimensiones del espacio en el que se realizará el montaje.

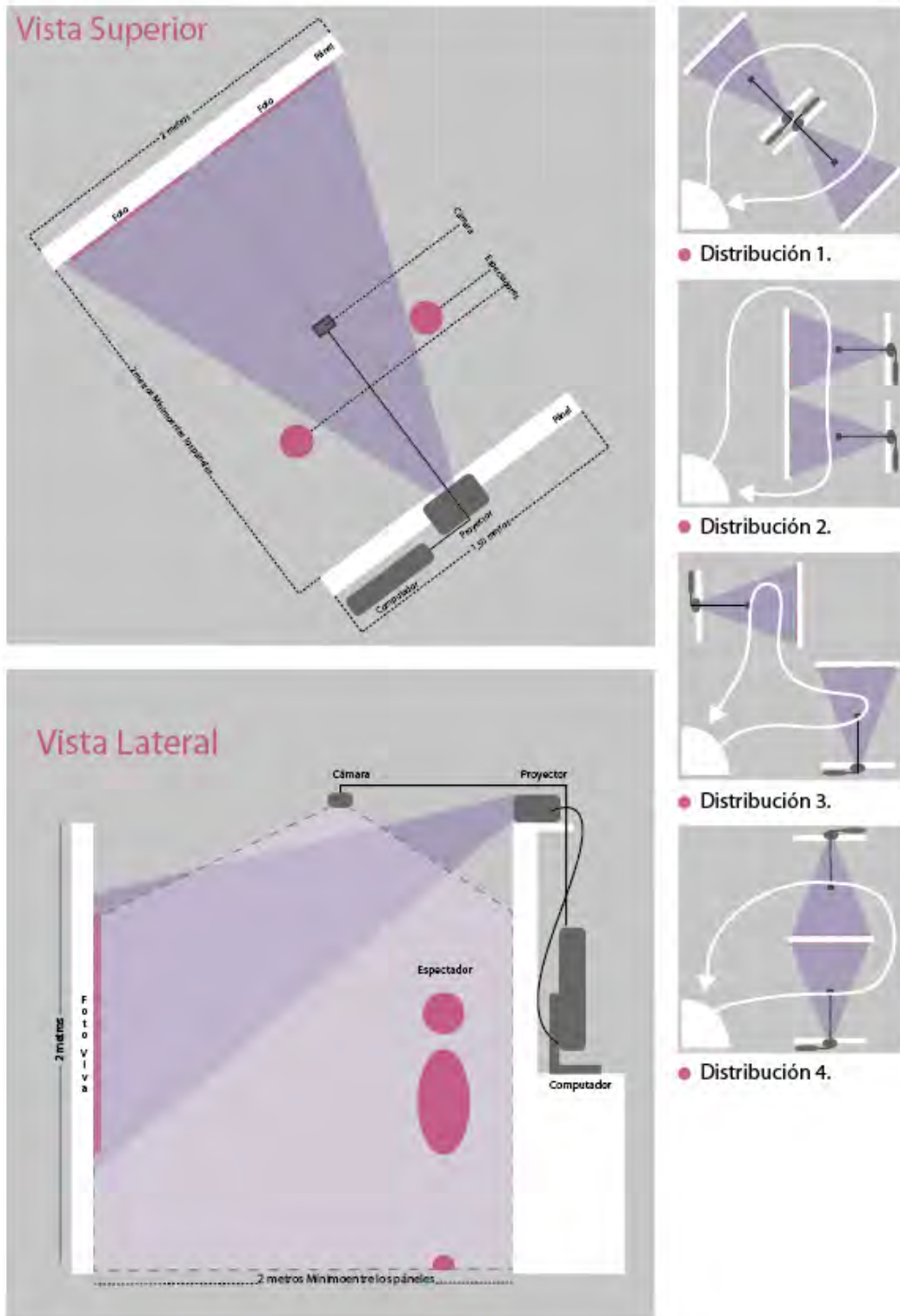


Figura 10.16: Ubicación de sensores y distribución del espacio.

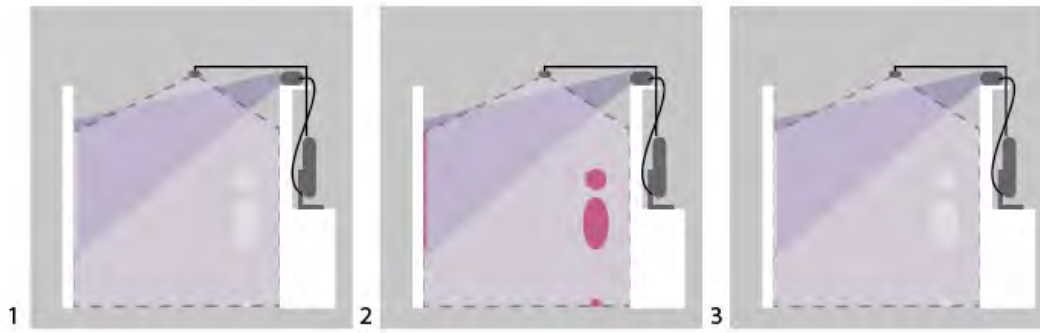


Figura 10.17: Secuencia de Uso.

10.9.7 Secuencia de uso

“La Superficie que nos SEDUCE”, Metamorfosis Virtual, es una pieza de arte digital, donde el usuario forma parte importante del comportamiento de la obra expuesta, por lo que se debe realizar una buena retroalimentación al usuario de que es el quien activa el movimiento de las fotografías. La interacción es sencilla y consta de tres pasos (*Figura 10.13*), la instalación se activa, cuando el usuario está presente, y se desactiva cuando este se retire.

Se explicarán los siguientes escenarios, los cuales ubicarán la instalación en diferentes espacios que influirían en el comportamiento del espectador.

Escenario 1

Edward asiste a un museo a ver una exhibición, por lo que tiene una correcta disposición para detenerse a apreciar las piezas que se encuentran en este espacio. Se encuentra con el título de la instalación, que junto con un ambiente sonoro, captura su atención y despierta su curiosidad. En el suelo, encuentra unas guías que marcan el trayecto, la cual seguiría intuitivamente, debido al uso de símbolos que lo permiten. Llega a la primera fotografía, la cual está estática, pero tras un instante esta cobra vida, lo que sorprende a Edward. Pasa a la segunda estación, desde donde puede observar, que la primera fotografía, recupera su estado inicial, y la segunda fotografía inicia un movimiento. De esta forma, Edward logra entender que es el quien genera el movimiento de las fotografías.

Escenario 2

Andrea y Virginia se encuentran en un centro comercial. Fueron de compras un día cualquiera. Caminando entre los pasillos, escuchan una música, que llama su atención, siguen desplazándose por el pasillo, cuando se encuentran con la instalación. Inicialmente pasan tímidamente a través de ella, para no interferir en la proyección de la fotografía, pero al cruzar por ella, las fotografías inician su movimiento, lo que hace que estas se detengan y miren con más curiosidad las fotos y como estas se comportan y reaccionan al estar ellas presentes. Se

quedan un par de minutos más mirando las fotos, leyendo las fichas técnicas rápidamente y siguen su camino.

Escenario 3

En la plaza de la ciudad, se encuentra Nathalie con su madre disfrutando de una tarde de domingo. De pronto, ellas notan como un grupo de personas que se encuentran aglomeradas entre unas paredes de madera, en donde hacen fotografías y de donde proviene música. Ellas dos, deciden echar un vistazo y enterarse de que se trata todo ese alboroto. Al llegar, se encuentran con un grupo de imágenes fantásticas que tienen un movimiento cautivado. Nathalie, se acerca con mucha curiosidad a ver las fotos de mas de cerca, mientras que su madre inicia a sacarle fotografías. Como se encuentra muchas personas interactuando con la instalación, no pudieron apreciar que las fotos respondían a su presencia, pero consiguieron experimentar con las proyecciones generando con estas un mapeo sobre su propio cuerpo.

10.9.8 Prueba de Usuario

Teniendo la primera versión del prototipo, se realizó un primer montaje al público, para ver el cómo se comportaban los usuarios al encontrarse con la instalación. Para esta prueba, asistieron personas con conocimiento en instalaciones interactivas, y otras no tan expertas. Los aspectos evaluados fueron: Calidad gráfica, retroalimentación al usuario, infraestructura, comportamiento del programa en general. Las técnicas utilizadas fueron observación natural y entrevista.

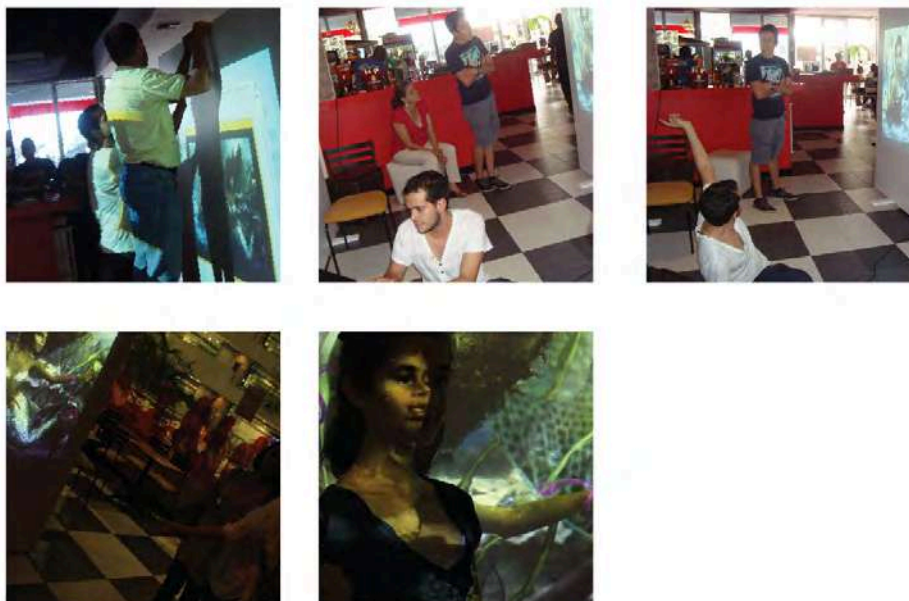


Figura 10.18: Prueba de Usuario.



Ajustes

Los ajustes que se le deben realizar desde los diferentes aspectos evaluados son los siguientes:

- La instalación no da una retroalimentación clara de que es el usuario quien influye en el movimiento de las fotografías. Por ello se recomienda generar cambios más notorios en las animaciones y poner mayor restricciones para que la fotografía se anime solo cuando el usuario se encuentre frente a esta, y no en toda la zona sensible.
- En el establecimiento, el audio interfería con la ambientación de la instalación, lo que entorpeció en la experiencia de usuario. Se recomienda que cada animación cuente con sonido ajeno a la música de fondo, que se active cuando se detecte al usuario. De esta forma, se podrá rescatar un ambiente sonoro, y incrementar la retroalimentación.
- Los paneles, resultaban un poco intimidante para los usuarios inexpertos, por lo que pasaban tímida y rápidamente para no interferir en la proyección o incluso esquivaban a la instalación por completo. Para esto, se recomienda generar restricciones para que el usuario deba pasar entre los dos paneles, y por otro lado, generar marcaciones en el espacio, como guía e indicación, para que quien se cruce en el camino, asuma que es permitido hacerlo.
- El proyector a utilizar debe ser de mínimo 2700 lumen, como se establece anteriormente, pues con este se logra una muy buena calidad, nitidez y fidelidad del color.
- El computador, debe tener entre 4 y 6 gigas de memoria RAM, además de procesar rápidamente los gráficos.

Otras apreciaciones

Aparte de los ajustes que se deben realizar, también hay puntos positivos que caben resaltar:

- La calidad gráfica y el tamaño en el que se realizaron las proyecciones, generaba un gran impacto en el usuario, quien se mostró sorprendido por la calidad pictórica y el movimiento de las fotografías.
- Que no exista una restricción para que el usuario interfiera en la imagen proyectada, permite que los usuarios vivan una experiencia de mapeo de las fotografías con su propio cuerpo.

10.10 Obligaciones Y Restricciones

Se han encontrado los siguientes artículos relacionados con el proceso creativo de artistas en la Ley número 397 de 1997 o Ley general de cultura, los cuales indican que se deben respetar los derechos de autor y los diferentes derechos que posee el autor de proyectos culturales. Es por esto que todos los insumos utilizados en la producción serán producidos por el autor.



Artículo 33. Derechos de autor. Los derechos de autor y conexos morales y patrimoniales de autores, actores, directores y dramaturgos, se consideran de carácter inalienable por las implicaciones que éstos tienen para la seguridad social del artista.⁸

10.10.1 Restricciones

La instalación presenta una infraestructura importante, la cual debe ser transportada y ensamblada teniendo una buena distribución que favorezca a la interacción con los usuario. Dicha infraestructura requiere de un transporte con gran capacidad de almacenamiento debido a sus dimensiones.

10.10.2 Requerimientos Tecnológicos

El sistema debe contar con proyectores de buena calidad y fidelidad, que generen una imagen fiel y de alta definición. Por otro lado, se debe contar con una cámara de un amplio rango de visión, para que la misma pueda ser utilizada para dos fotografías.

Se debe desarrollar la programación que permita que la secuencia de imágenes se acciones con la presencia del usuario. El cual puede corre tanto en Windows como en sistema operativo Macintosh.

10.10.2 Requerimientos Físicos

El espacio debe tener poca iluminación permitiendo una mejor calidad de imagen en la proyección. También se busca un espacio que cuente con paredes de color blanco y uniforme que facilite la detección del usuario.

⁸<http://www.museonacional.gov.co/>



11. Etapa De Viabilidad

11.1 Viabilidad Técnica:

A continuación se listarán los elementos necesarios para la realización del proyecto.

11.1.1 Hardware:

- Son necesarios dos computadores Windows con procesador Intel, 4 GB de memoria RAM.
- Dos cámaras Logitech HD Pro, que graban en HD 1080p y cuentan con un sensor HD de 5 MP, lo que le permite enfocar y corregir iluminación de forma automática.
- Dos video proyectores de alta definición, con un mínimo de 2700 Lumen
- Cámara Fotográfica de 18 MP, con captura en formato RAW.

11.1.2 Software:

- Adobe Photoshop, para la edición fotográfica.
- Adobe After Effects, para general el movimiento.
- VVVV, software de programación para el manejo de video, gráfica y sonido.
- Con este programa se realizará el trabajo técnico para el funcionamiento del sistema. Es un programa gratuito que permite la entrada de diferente tipo de información para generar una respuesta a dicha interacción.

11.1.3 Infraestructura:

- Debe contar con 2 paneles blancos de 2 x 2 metros, de los cuales y dos de 1,5 m por 2 m. Los paneles pequeños deben contar con un soporte para el ubicar el proyector.



11.1.4 Viabilidad Económica

Esta evaluación se realizará en un periodo de tres meses, un tiempo aproximado para el desarrollo del sistema funcional.

Valor del desarrollo de la propuesta:

Diseñador/programador	\$2.000.000
Diseñador/programador	\$2.000.000
Cámaras Web (2)	\$400.000
Cableado	\$100.000
Infraestructura	\$800.000
Mano de Obra	\$1.500.000
Impresiones	\$500.000
Transporte	\$200.000
Estudio con Luces	\$3.000.000
Utilería	\$1.000.000
Modelos (5)	\$2.000.000
Página web	\$1.200.000
Total	\$14.700.000

Después de realizado el proyecto, se deben tener en cuenta factores diferentes a la hora del montaje de la exhibición.

Proyectores (2) por día	\$160.000
Transporte de equipos	\$400.000
Computadores	\$300.000
Impresos	\$300.000
Montaje	\$400.000
Ganancia por día	\$600.000
Total	\$2.160.000

12. Análisis de Mercado

“La superficie que nos SEDUCE”, es una exhibición que busca evidenciar la transformación de la perspectiva del cuerpo en la fotografía de retrato con la llegada de las herramientas de edición digital. En esta sección, se analizará cual es el público objetivo y diseñar una estrategia para poder entrar en el mercado de forma apropiada, para esto debemos tener en cuenta varios aspectos claves que no solo nos permiten entender a quién nos dirigimos, sino también la forma más adecuada de hacerlo.

12.1 Aspectos generales del sector

La exhibición, como proyecto de arte digital, se encuentra en el sector de arte y tecnología, el cual es un campo novedoso que atrae la atención del mercado y del público debido al factor de innovación. Este tipo de productos se encuentran generalmente en salas de museos, los cuales están buscando una evolución del contenido exhibido. También es común encontrar instalaciones interactivas en espacios abiertos y muy concurridos con alto nivel de circulación peatonal, como parques o puntos de encuentro (centros comerciales), cuyo enfoque no es solo cultural, también tiene un alto nivel publicitario.

Lamentablemente las exhibiciones culturales no son de comunicación masiva, sino que funcionan más bien por un voz a voz, en donde una persona satisfecha con la pieza u obra artística invita a otro por referencia, lo cual es bueno pero no logra tener el efecto masificador deseado.

Otros elemento particular de este sector de arte y tecnología de la ciudad es su descentralización en las diferentes áreas, aun cuando existe la secretaría de cultura y turismo, este ente no logra unificar todas las actividades culturales, lo que hace difícil para los clientes y usuarios enterarse de las diferentes actividades por medios de comunicaciones y fuentes fidedignas y en donde la falta de asistencia o participación del usuario son mal entendidas como una baja demanda en el mercado y termina generando acciones como la falta de interés por parte del gobierno o las entidades públicas por promocionar este tipo de eventos.

12.2 Clientes Potenciales

Son aquellos que disfrutan el arte y concurrir a centros culturales para nutrirse del contenido conceptual y visual; los cuales valorarán mucho que su presencia o rol como espectador, sea mucho más trascendental al encontrarse proyectos donde los medios virtuales y la tecnología nacen como herramientas para generar proyectos artísticos. Otro grupo importante, son los fotógrafos o artistas visuales, que se apoyan en las herramientas de edición



para desarrollar sus proyectos, los cuales están buscando fuentes de inspiración o conocer el trabajo de sus pares.

Los clientes potenciales están conformados por dos grupos importantes:

- Los clientes naturales que no tienen relación directa con las artes, pero que comparten la pasión por ella o por lo menos tienen la costumbre de asistir a eventos culturales, y como clientes constantes de los productos culturales encontrarán en la pieza propuesta innovación y creatividad al contener una interactividad, rasgo diferenciador.
- Personas relacionadas directamente con las artes, como estudiantes con alguna carrera afín a las artes o profesionales en el campo fotográfico y demás.

Otros clientes que no se pueden dejar por fuera son aquellas personas que ni son constantes en su asistencia a eventos culturales ni tienen relación alguna con las artes, pero que ocasionalmente acuden a estos eventos en busca de referentes e inspiración.

12.3 Análisis De La Competencia

Para esta pieza específica se debe tener en cuenta tanto la competencia de productos sustitutos directos o indirectos:

12.3.1 Productos sustitutos directos

Son los productos que pertenecen igualmente a la categoría de arte y cultura o sencillamente también son productos artísticos, entre los que podemos encontrar: eventos de teatro, exposiciones artísticas, eventos de danza, eventos de proyectos de universidades y cuenteros

Dentro de estas, se pueden encontrar las siguientes organizaciones que realizan estas actividades y que manejan una relación con los medios y la tecnología:

Mapa Teatro, Laboratorio de Artistas:

Es un grupo de artistas radicado en Bogotá que se desenvuelven en el ámbito performático con piezas de arte vivo dedicado a la creación transdisciplinar. Dentro del tipo de performance que realiza se encuentran obras de teatro, ópera, obras radiofónicas, instalaciones, video, sonido, intervenciones humanas y acciones plásticas.

Teatro Varasanta, Un espacio contemporáneo para la creación



Una escuela de teatro con varias sedes en el país, quienes fomentan el desarrollo de obras teatrales con nuevas técnicas y formas de realizar escenas. Apoya la investigación a nuevos procesos de montaje.

Fundación Danza Común

Una fundación de danza que enseña diferentes técnicas de baile a la comunidad. Esta organización, ofrece talleres que permiten la creación de obras inteligentes de alta calidad. Estos son eventos o actividades que puede quitarle protagonismo a la pieza artística, o en lo que el usuario puede pensar ir en vez de ir a la instalación.

10.3.2 Productos sustitutos indirectos:

Son los que no tienen nada que ver con cultura, arte y tecnología, son las actividades que las personas hacen los fines de semana, actividades que pueden preferir como fiestas y conciertos.

10.4 Barreras De Entrada

La principal barrera de entrada a la que se enfrenta la instalación se basa en la falta de conocimiento de este tipo de obras por parte de la comunidad. Bien es cierto que por lo mismo se puede considerar innovador, existe el problema de la viabilidad que encuentren los establecimientos donde se podría realizar el montaje, razón por la cual, se dificultaría que algunas entidades, tanto culturales y comerciales, se motiven a adquirir la exhibición. Pues se necesitaría de un mayor gasto energético y de seguridad.

10.5 Modelo De Negocio

Al tratarse de un proyecto artístico innovador, se puede presentar a convocatorias y festivales que promuevan el nombre del autor y de misma instalación, con los cuales se podría recibir reconocimientos que contribuyan al desarrollo de futuros proyectos o a mejorar el actual. Esta pieza, por ejemplo, es apropiada para presentarla en el certamen Vida, organizado por la fundación tecnológica, pues cuenta con el marco conceptual que parte de un sistema de vida.

11. Plan De Comunicaciones

“La superficie que nos SEDUCE”, Metamorfosis Virtual, es un proyecto que con el que se pueden jugar propuestas tanto virtuales como más teatrales, pues siendo el cuerpo el contiendo principal de la exhibición, se puede sacar provecho del recurso humano.

Para las actividades de publicidad convencional, se repartirán piezas de comunicación enfocados en los nichos principales, como academias artísticas corporales, y centros pedagógicos de diseño, fotografía o pintura. De la misma forma, se hará uso de los medios masivos de comunicación, donde por medio de correos virales o redes sociales, se puede repartir la información, la cual puede ser en formad e volantes o bien en videos que capturen la atentación de un futuro espectador.

Aprovechando el recurso del cuerpo, se pueden hacer campañas de danza, que impliquen una transformación del comportamiento habitual del cuerpo, haciendo alegoría al proceso de metamorfosis.

Otra estrategia, es jugar con estatuas humanas, que dentro de un proyecto de fotografía es válido, pues los cuerpos reales, están jugando a ser inmortales en una captura de su movimiento, suspendido en un espacio temporal, de la misma forma que la fotografía.



12. Conclusión

Con las herramientas de edición digital, nació una nueva forma de mirar el arte. La ilustración y la pintura se trasladan al mundo virtual, donde se encuentran con nuevas oportunidades y técnicas que evolucionan su desarrollo, situación que permite desenvolverse en el mundo creativo con mayor libertad. Gracias a la digitalización de la imagen, es posible combinar distintos mundos en una sola composición: el mundo real y el mundo ficticio, el mundo propio y el ajeno⁹.

A partir de la edición digital, la práctica del fotomontaje se multiplicó, trayendo consigo una nueva generación de creadores en el que cada uno lleva una percepción distinta del mundo y diferentes búsquedas, ideas, concepciones que quisieran comunicar. Ellos son los nuevos creadores, por su capacidad de engendrar desde la manipulación del pixel, que es un elemento unitario, con el cual se puede formar un mar de bits, que apoyará a la materialización¹⁰ de la imaginación del creativo en el ciberespacio.

Gracias a esto, los expertos en el manejo de las herramientas de post-producción, juegan a ser dioses, creando un mundo, una espacialidad y una línea narrativa; todo un ecosistema virtual, conceptual, que cobijará y alimentará a ese ser, al cuerpo ficticio, el que nació en el intrincado y caótico mundo de la mente. El cual se alimenta del entorno y de la cultura, impulsada por el hambre que llama a leer un buen libro, a ver una película, ir al teatro o ver la cotidianidad y el comportamiento de los semejantes.

Con esta información, el creativo realiza una metamorfosis: primero, su imaginación concibe una puesta en escena, es la realidad; luego, la influencia con sus fantasías, su anhelo de huir del día a día y de la reproducción, pasamos a la representación. Y más tarde, llega al éxtasis alado, transformando una idea maravillosa, que una vez plasmada en una imagen sensorial, podría jugar a ser una *Torre de Babel*, o un inmenso subterráneo, comunicando un mensaje distinto para cada voyeurista.

El cuerpo es la superficie que seduce a los seres humanos: es la fuente del deseo, y del intrincado mundo de las tentaciones y fantasías. La piel, como una hoja de papel blanca o un lienzo inmaculado, invita a ser palpada, degustada, mirada, pintada. Esa superficie reafirma el “*quién soy*”, es el pasado, es el presente, es el futuro, es una máscara que integra e identifica. El cuerpo resulta tan atractivo en el mundo artístico, es la Caja de Pandora, es la Manzana del árbol prohibido, y es el objeto del deseo, que desencadena pensamientos e impulsos, que son condensados y expresados en la imagen. La imagen es libertad y condena.

⁹Entiéndase al mundo propio, como el entorno cotidiano del autor y el mundo ajeno, como el ambiente y cultura en la que no se encuentra sumergido.

¹⁰Se usa el término materializar, por que logra plasmar una idea, desde el mundo metafísico al mundo virtual, donde ya sería visible.



La percepción del cuerpo en el retrato cambió con el nacimiento de la fotografía, pasó de la imagen química, única producida por el daguerrotipo, a tener una visión en la virtualidad. La globalización, la tecnología y los medios masivos, impulsaron el tráfico de imágenes en la red. Hoy se entra a la *Torre de Babel*, en la cueva de Platón y en el subsuelo de Dostoievski, desde una explosión infinita de pixeles gracias a un nuevo mundo, el mundo virtual.

Además, las herramientas de edición han permitido la realización plena del ser; fuera de la omnipresencia insinuada, el fotomontaje hace posible el ser y estar en cualquier lugar. En síntesis, con las herramientas digitales de edición, una foto pasó de ser, un espacio y un tiempo de la realidad, a una superficie que seduce infinitamente a la imaginación.

Las herramientas digitales, transformaron el cuerpo material, en un elemento moldeable, metafísico, que se puede adaptar fácilmente en un entorno virtual.



13. Bibliografía

ALVIRA Mariano, VIDAL PUGA Carlos, GARCÍA ROJO Marcial, FERRERES Luis Alfaro. **Manual de Telepatología**. Edición de Imágenes Digitales (p.33 a p.69).

APPLE, (2012) **Aperture 3**. User Manual
[http://documentation.apple.com/en/aperture/usermanual/Aperture%203%20User%20Manual%20\(en\).pdf](http://documentation.apple.com/en/aperture/usermanual/Aperture%203%20User%20Manual%20(en).pdf)

AUNE Karen, (Octubre 2010) **Neoptiks B**
<http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/c14/article/view/3542>

BARBERO J.M., (Mayo 12 de 2010.) "**Jóvenes, Comunicación e Identidad**". Consultado de
<http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>

BARTHES Roland. (1989). **La Cámara Lúcida Notas Sobre La Fotografía**. Editorial Paidós. Buenos Aires. ISBN: 84-7509-621-2

BENJAMIN Walter, (1989) **La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica**. Publicado en BENJAMIN, Walter Discursos Interrumpidos I, Taurus, Buenos Aires.

BERGER John. (2000). **Modos De Ver**. Editorial Gustavo Gili, SA. Barcelona. ISBN: 84-252-1807-1

BOLÍVAR Marcela, (2009), **Fotomontaje. Metamorfosis visual**. Cali, Colombia

CÓRDOBA GUARDADO Soledad, (2007) **La representación del cuerpo futuro. Civer-estética**. Estética del engaño o belleza virtual. Madrid ISBN: 978-84-669-3082-6 p. 483 – 516.

D'ORS FURTHER, Carlos, (mayo/agosto 1988) **Muerte de las artes plásticas o apogeo de las artes visuales**, en Diálogo filosófico, no11, Ed. Encuentro, Madrid.

DANTO Arthur C. (1999) **Después del Fin de Arte. El Arte Contemporáneo y el linde de la historia**. Editorial Paidós Ibérica, S.A, Mariano Cubí, 92-08021 Barcelona, SAICF. Buenos Aires. ISBN: 84-493-0700-7.

FOCUBERTA Joan, COSTA Joan, (marzo 1988) **Foto-Diseño Fotografismo y visualización programada**. Editorial SIRVEN GRAFIC CASPE, Barcelona. ISBN: 84-329-5613-9.

FREUND Gisèle. (1993). **La Fotografía Como Documento Social**. Editorial Gustavo Gili, SA. Barcelona. ISBN: 84-252-1881-0 200.

GESTALTEN. (2011). **A TOUCH OF CODE Interactive Instalations and Experiences**, Gestalten Berlín. ISBN: 978-3-89955-331-4

GONZALO PRIETO, Pilar, (2004) **Zombis, castrados, mantis y deformes**. Notas para una exploración de la postfotografía. Asociación murciana de críticos de arte no 1, Murcia.



GOMBRICH E. H. S.A (1998). **Meditaciones Sobre Un Caballo De Juguete** Y Otros Ensayos Sobre La Teoría Del Arte. Editorial Debate .Madrid. ISBN: 84-8306-124-4

GROGAN Sarah. (2008). **Body Image Understanding Body Dissatisfaction In Men, Women And Children**. Editorial: Routledge. Londres y Nueva York ISBN: 0-203-00434-5

JIMENEZ Carlos. (2002). **Los Rostros De Medusa Estudios Sobre La Retórica Fotográfica**. Universidad Nacional De Colombia. ISBN: 958-97066-0-6

LÓPEZ SORZANO L. (4 de julio de 2008), **La Magia de Raúl Higuera** El Espectador <http://www.elespectador.com/impreso/cultura/gente/articuloimpreso-magia-de-raul-higuera>

LÓPEZ SORZANO L. (3 de octubre de 2008), **La Moda-Arte de Efrén Isaza** El Espectador <http://www.elespectador.com/impreso/cultura/gente/articuloimpreso-moda-arte-de-efren-isaza>

LOZANO HEMMER Rafael, (Noviembre 18 de 2011- Marzo 10 del 2012) **Sabroseos** http://www.lozano-hemmer.com/make_out.php

LOZANO HEMMER Rafael, (2011) **Solar Equation** http://www.lozano-hemmer.com/nave_solar.php.

MEJÍA GARCÍA Perucho, (2009) **Tropos Visuales. Estrategia Creativa y Persuasiva en el Anuncio Publicitario**. Universidad Santiago de Cali. ISBN: 978-958-8303-24-6

NEWMAN J.M., (2011) **Rebirth of Gaea**, <http://www.jessenewman.com/gaea/>

OHEIM, G. (1955), **Einmaleins des guten Tons**, Bertelsmann, Gütersloh.

PERÉZ D.(ed.), HEIDT E.U., CORTÉS J.M, SHERLOCK M.P, CABELLO H. & CARCELLER A., ALIAGA J.V., OLIVARES R., SCIMÉ G-, CANOGAR D. (2004) **La Certeza Vulnerable Cuerpo y Fotografía en el Siglo XXI**. Editorial Gustavo Gili, SA. Barcelona ISBN: 84-252-1974-4

Pultz John. (2003). **La Fotografía y el Cuerpo**. Editorial Akal S.A. Madrid. ISBN: 84-640-1151-4

SOULAGE François. (Junio de 2005). **Estética De La Fotografía**. Editorial La Marca. Buenos Aires, Argentina. ISBN: 950-889-064-9

SONTAG Susan. (Julio de 2006). **Sobre La Fotografía**. Editorial Alfaguara México. ISBN:970-770-490-X

YATES Steve. (2002). **Poéticas Del Espacio Antología Crítica Sobre La Fotografía**. Editorial Gustavo Gili, SA. Barcelona. ISBN: 84-252-1874-8.