

00225



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

15

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

EL FOTOMONTAJE DIGITAL

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN ARTES VISUALES PRESENTA

ALFONSO JAVIER LOPEZ CRUZ

DIRECTOR DE TESIS: LIC. VICTOR MONROY DE LA ROSA

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

MEXICO, D.F., 2003

RECIBO DE... ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS XOCHIMILCO



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

TESIS CON FALLA
DE
ORIGEN

AGRADECIMIENTOS

Le doy gracias a Dios por ser parte de esta familia, por darme la oportunidad de existir en este mundo y por tener la dicha de tener, amar y disfrutar a mis padres que gracias a ellos pude cumplir esta meta personal y que es una de tantas.

Gracias papa y mama por comprenderme y entenderme, por su cariño, sus regaños y consejos, por su apoyo en todos los aspectos, por darme siempre el mejor ejemplo para poder tomar decisiones.

Gracias por todo, esta meta personal es el resultado de su amor que se tienen y que me han infundado.

En la vida tendras problemas y logros, tiempos dificiles y felices, monton de experiencias que acumular, que contar, que discutir, caidas y desepciones, metas que no se cumplieron pero, que se pueden cumplir, porque mientras tengas vida y salud podrán realizarse tarde o temprano.

Esto siempre se cumplira si tienes un apoyo, gracias padres por darme ese apoyo, porque gracias a ese apoyo tratare de mover al mundo.

Alfonso Javier López Cruz

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: López Cruz Alfonso

Javier

FECHA: 17 Enero 2003

FIRMA: 

Tambien agradezco a mis familiares, tios y tias asi como mis primos y primas. Especialmente a mi primo Augusto que ha sido como un hermano.

Gracias a todos mis maestros, por los consejos y conocimientos que compartieron a lo largo de mi proceso como estudiante.

Especialmente agradezco al Profesor Victor Monroy de la Rosa, por la dirección de este trabajo y sus conocimientos para la realización de este.

A mis sinodales por el apoyo y seguimiento para la realización de este trabajo y en especial a las Maestras Minette Lango y Elba Hernandez por su ayuda y reflexiones para la realización de esta tesis.

A mi maestro de matematicas de secundaria Ing. Vicente salcedo por sus consejos valiosos que me ayudaron a tomar decisiones importantes en mi vida.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A todos mis compañeros de la escuela, que además fueron grandes amigos. Gracias por su apoyo y amistad.

C.C.H VALLEJO

Fernando Espinoza y su mamá Magaly

Mirielle

Gerardo

Javier

Susana

Roxana

Lourdes

Francisco

El bofes

El araña

Alejandro (matas)

C.C.H ORIENTE

Daniel Astudillo y sus papas

Dulce

Pilar y sus papas

Lorena

Esther

Alejandro

Agustín

Memo

Renato

Jazmin (maestra)

Guadalupe

ENAP

Georgina Alcantara

Itzayana

Erica

Dena

Raciel

Emanuel

Adriana

Juanito

Maestro Alberto y Horte

Dario

Monica

Berenice

DEAAC

Adriana (peque)

Angel y familia

Itzel

Rebeca

Juan Jose

Miriam

Luis Angel

Tatiana

Fernando

Mario

Leo

Shanty

Julius

Miguel

Elvira

Chayito

Bernabe

TESIS CON
FOLIA DE ORIGEN

Fotomontaje Digital

INDICE

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES E HISTORIA DEL FOTOMONTAJE

- 1.1 EL COLLAGE Y LA FOTOGRAFÍA, INFLUENCIAS EN EL SURGIMIENTO DEL FOTOMONTAJE
- 1.2 EL INICIO DEL FOTOMONTAJE Y SUS PRINCIPALES TEMAS SOCIALES DE LA ÉPOCA
- 1.3 FOTOGRAFISMO Y LA INFORMÁTICA, FORJADORES DE LA INFOGRAFÍA

CAPÍTULO II

MAGEN DIGITAL, UNA TÉCNICA AL SERVICIO DE LOS ARTISTAS PLÁSTICOS

MAGEN Y EL FOTOMONTAJE DIGITAL, OTRA FORMA DE PERCIBIR EL MUNDO QUE NOS RODEA
INFLUENCIAS DEL FOTOMONTAJE DIGITAL AL MUNDO DEL ARTE ACTUAL

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPITULO III

Mitos y Realidades, elementos para la creación del Fotomontaje Digital.

- 3.1 LA MITOLOGÍA, CREADORA DE SERES LEGENDARIOS
- 3.2 COEXISTENCIA ENTRE EL SER HUMANO Y EL PERRO
- 3.3 EL ARTE Y EL PERRO, TODA UNA CARGA ICONOGRAFICA
- 3.4 EL FOTOMONTAJE DIGITAL, VISIÓN DE UN PERRO

NOTAS

CONCLUSIONES

CITAS

BIBLIOGRAFÍA

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INTRODUCCIÓN

En esta nueva era en la que nos desarrollamos los seres humanos, la tecnología y más recientemente la informática, nos ha invadido fuertemente en nuestras vidas cotidianas, solo se habla de un mundo digitalizado en casi todos los aspectos, esto lo debemos a nuevos inventos con los que tenemos nuevas maneras de trabajar ya sea en la oficina o en el hogar y hasta en la manera de divertirnos y relajarnos encontramos estos cambios, tan es así, que esta tecnología junto con la informática ha impactado en el Area de las Artes Visuales.

Donde más se ha notado este cambio y han evolucionado los instrumentos es sin duda alguna en la Fotografía, ya que ahora se cuenta con camaras, exposímetros y flashes digitales así como herramientas para la edición de imágenes, en este campo encontramos a una nueva herramienta que ha alcanzado gran popularidad entre los diseñadores gráficos, nos referimos a la computadora acompañada de sus programas especiales para la edición de estas (software) que nos ayudan a hacer estas manipulaciones. La manipulación de imágenes es tan antigua como la Fotografía misma y una de las técnicas que más ha evolucionado es el fotomontaje que gracias a la informática y a la computadora se ha convertido en Fotomontaje Digital.

El objetivo específico de esta tesis es comprobar si la computadora y todo el campo informático son nuevas y mejoradas herramientas para la solución de viejos problemas plásticos o bien en el caso del fotomontaje, así como también saber si el Fotomontaje Digital es otra formas de percibir el mundo que nos rodea, esto sera comprobado mediante la realización de fotomontajes digitales que componen mi propuesta plástica titulada « El Fotomontaje Digital , visión de un perro»

Para conocer más esta manipulación se hizo una revisión historica de los antecedentes y inicios del fotomontaje hasta lo que ha llegado a ser ahora lo que se le denomina Fotomontaje Digital. También conoceremos de que está conformadas las imágenes digitales y todo el entorno que la rodea, también se da a conocer los elementos conceptuales y formales de está técnica, por último conoceremos todo lo referente y su relación con el ser humano, nos referimos a nuestro personaje principal y que participe en los fotomontajes digitales ; nos referimos a «el perro»; ya que nos servira para crear un mejor los fotomontajes digitales.

A grandes rasgos esto es lo que se explicara y se dara a conocer a lo largo de esta tesi y así poder comprobar, concordar y armonizar todos los elementos mencionados y así obtener un resultado final que cumplan con nuestro objetivo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Capítulo 1



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



1.1 LA FOTOGRAFIA Y EL COLLAGE, INFLUENCIAS EN EL SURGIMIENTO DEL FOTOMONTAJE.

A lo largo de la existencia del ser humano, éste ha tenido la capacidad de crear un sin número de cosas, por ejemplo, herramientas, historias, mitologías entre otras. Esto con el fin de formarse una identidad tanto a él como a la comunidad que lo rodea; también ha tenido la capacidad de encontrar formas de comunicación (lenguaje, escritura etc), las cuales son indispensables para poder relacionarse con otros seres humanos o en su caso con diferentes pueblos que comparten su entorno.

Así, estos pueblos han podido formarse una cultura con rasgos característicos de su propia comunidad, y que le dan un status entre otras comunidades que existen o existieron en el mundo.

La comunicación es una de las partes fundamentales para relacionarse en estas comunidades y además nos ha servido a nosotros para conocer mucho de su pasado, como por ejemplo sus ideologías con respecto al mundo en el que vivían.

En el hombre siempre encontramos una evolución en todos sus aspectos, por ejemplo por citar algunos encontramos varios tipos de herramientas así como conocimientos en medicina, religión, tecnología de la época y claro está también en el área de las artes.

Pero a que viene todo esto?

En nuestros días encontramos una tecnología muy avanzada con instrumentos y aparatos que nos asombran con las cosas que realizan, pero esto no se hubiera logrado sin inventos tan sencillos que se hicieron en el pasado, como por ejemplo, la rueda, el ábaco, el bulbo, el engrane, el foco, la cámara fotográfica, la televisión, etc.

Al igual que en la tecnología, en lo cultural, específicamente en el Arte también existió y existe un desarrollo tanto en lo técnico como en lo conceptual.

En estos tiempos quién no se asombra por fotos que contienen objetos raros, espectaculares, que provienen de la imaginación del ser humano pero que gracias a las herramientas que hay en nuestros días las podemos admirar y se hacen realidad visualmente, quien no se asombra por películas que vemos en el cine, en video o recientemente en el DVD, las cuales tienen una tecnología digital. Encontramos temas de mitologías, con seres que conocíamos solo por medio de nuestra imaginación a través del relato de un libro o de una mitología antigua, mundos inventados por escritores o sencillamente conocemos naves intergalácticas que viajan de un lugar a otro, aparatos e instrumentos que sólo verán nuestros nietos y bisnietos y que, al igual que nosotros, se asombrarán al conocerlos en un futuro no muy distante.

El arte también ha venido evolucionando, con nuevas técnicas y otros factores que le han permitido mejorar o enriquecer un dibujo, una pintura, una escultura, una fotografía o un grabado, porque detrás de cada corriente artística existe un pasado.

Podemos darnos cuenta que todo esto tiene una relación: la tecnología y el arte se ayudaron y se ayudan mutuamente para poder realizar cosas interesantes, no en todas las áreas del arte sólo en algunas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



La fotografía ha tenido la capacidad de evolucionar tanto formal como conceptualmente, gracias a esta técnica se han desarrollado otras variaciones como es el caso del cine, la fotografía digital y el Fotomontaje Digital, tema principal de esta tesis.

El Fotomontaje Digital al igual que otras técnicas tiene un pasado, este involucra ciencia, tecnología y aspectos conceptuales, así, existe una nueva cultura de la imagen, mundos virtuales el llamado Arte Digital.

Pero conozcamos el pasado del fotomontaje para poder entender de que se trata el fotomontaje digital.

Hay que conocer dos técnicas fundamentales para el nacimiento y desarrollo del fotomontaje, nos estamos refiriendo al collage y la fotografía. Pasemos a analizar el primero.

COLLAGE: (del francés coller, pegar) es una técnica que consiste en pegar trozos de papel, tejido y otros objetos de diversa naturaleza en una superficie plana. ¹

Esta técnica tiene antepasados muy interesantes, además de que muchas culturas antiguas la utilizaron para ciertos propósitos y necesidades, conozcamos algunas de estas.

Alrededor del siglo XII los calígrafos japoneses pasaron a escribir las obras poéticas en hojas sobre las que pegaban papeles de colores ténues. Las composiciones constan de formas de superficie irregular ensambladas y salpicadas de motivos florales, pájaros diminutos y pequeñas estrellas de papel de oro y plata.

Pero además esta técnica también la encontramos en manuscritos, como por ejemplo el Ise-shu, que data de principios del siglo XII, constituido por una colección de versos waka de 31 sílabas de la poesía Ise, que vivió en el siglo X.

Este tipo de collage con texto que se practica en Japón, constituyen uno de los precursores más antiguos de los actuales tableaux-poemes, que se han mantenido en este país hasta nuestros días. Los votos para el año nuevo se escriben en collages y se mandan de casa en casa. Posteriormente aparecen en oriente nuevas artes relacionadas con el recortado que llevarán al collage. También en Persia encontramos esta técnica pero el trabajo es realizado en cuero repujado, para hacer encuademaciones de libros; después de un tiempo estos trabajos los hacen con recortes de papel con la ayuda de los calígrafos, hacen encuademaciones lujosas.

En Turquía existe la especialidad del recorte de flores, procedente de Persia y Brusa, adquiere fama el recortador de papel fachi, de cuyas tijeras surgen, delicadas hojas, flores, tallos y raíces.

En Europa occidental se impone el recorte de papel de pergamino, las primeras obras las encontramos en álbumes genealógicos, en el resto del siglo XVIII el adorno de álbumes genealógicos es llevada a cabo por damas aficionadas al arte.

En Alemania en el siglo XVII y principios del XVIII, en los conventos religiosos las monjas recortan delicadas puntillas de pergamino fino y las pegan rodeando cuadritos de santos, minuciosamente pintados.



Collage japonés, siglo XII, página de manuscrito

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



También encontramos en este siglo collages de mariposas.

Desde la mitad del siglo XIX, los sellos son un nuevo material empleado para realizar nuevas composiciones en collages realizados en esa época.

También en los métodos educativos hubo presencia del collage, en 1840 en los kindergarden alemanes, proponían dar materiales no trabajados a los niños, como papel de color, del que ellos podían recortar figurillas y componer collages que a menudo no cedían en originalidad a las obras de artistas reconocidos. En fin, a lo largo de todo el periodo se hicieron collages de renombrados artistas así como gente desconocida en el mundo del arte de ese tiempo

Esta técnica del collage, fue creciendo día con día, los hacedores fueron encontrando más y más elementos para enriquecerla.

Sin ponemos atención a estos trabajos, podemos darnos cuenta que se usaba principalmente para decorar trabajos u objetos, para darles una mayor presentación, pero en realidad no eran considerados obras de arte como más adelante se les consideraría. Será en el siglo XX que el collage en manos de artistas creativos se transforma en nuevo medio de expresión válido.

Gracias al Cubismo, el Collage fue conocido y considerado fundamental, el cubismo es considerado como el inicio del Arte moderno; es un método revolucionario de crear imágenes pictóricas que fue inventada por Pablo Picasso (1881-1973) y George Braque en la primera década del siglo XX. Aunque puede parecer abstracto y geométrico, lo cierto es que el arte cubista representa objetos reales. Estos son aplanados en el lienzo para que los diferentes lados de cada forma puedan verse simultáneamente desde diferentes ángulos. En vez de crear una ilusión de un objeto en el espacio, como los artistas se esforzaban por hacer desde el renacimiento, el arte cubista definió los objetos en los términos bidimensionales del lienzo. Esta innovación dio origen a un extraordinario replanteamiento de la interacción entre la forma y espacio, y cambió para siempre el curso del arte occidental.

Los cubistas seguían la sentencia del postimpresionista francés Paul Cézanne, que afirmaba que "todas las formas de la naturaleza parten de la esfera, el cono y el cilindro" y está influido por el afán constructivo y geometrizable de George Seurat. La expresión más frecuente dentro del cubismo presenta un enfoque analítico y abstracto del tema; el artista determina y pinta las formas geométricas básicas que componen el objeto, sobre todo el cubo o el cono, o los planos básicos que revelan las formas geométricas subyacentes. Otra fase de la pintura cubista (el cubismo sintético) presenta un objeto desde diferentes ángulos, imposibles de ver simultáneamente en realidad, unificados en una estructura compositiva. En ninguno de los dos cubismos, analítico o sintético, se pretende reproducir en detalle el aspecto real de los objetos. Entre los retratos y naturalezas muertas cubistas destacan los instrumentos y los arlequines ya que eran fáciles de diseccionar de forma geométrica. Para evitar todo efecto naturalista y emocional, el cubismo utilizó durante su primer periodo, o periodo analítico, una paleta muy restringida de grises, marrones, verdes y amarillos, o recurrió a obras pintadas en diferentes tonalidades de un mismo color.

Pero, veamos ahora el papel que jugó el collage en el Cubismo.



Barometro de amor, alrededor de 1845

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Pablo picasso, Guitarra, 1912



Juan Gris, Guitarra, 1913



Braque, Bodegón con frutero y vaso, 1912.



Braque, Instrumento musical 1912 - 1913

A la fase analítica siguió el cubismo sintético, caracterizado por un cromatismo más rico y luminoso, planos geométricos más simples y la aplicación sistemática del collage y del papier collé: el objeto ya no se analiza, sino que se resume en sus aspectos más esenciales.

La incorporación en el cuadro de papeles de periódicos, textos y letras, así como la de otros materiales no pictóricos, puso en cuestión la relación entre la imagen y el objeto, a la vez que convirtió el cuadro en una realidad concreta y no sólo en el espacio de una representación. Se intenta darles nuevas y sustanciales cualidades o, como dice Braque, transformar el propio color en materia. Con tal objeto mezcla con los colores de arena, aserrín o limaduras metálicas, descubriendo la fuerte dependencia del valor del color de la naturaleza del material. Picasso adopta inmediatamente la nueva técnica de su amigo y las posibilidades del collage no dejarán de descansar, de aquí en adelante, a los apasionados experimentadores.

Durante dos años los papiers-collés tienen casi la misma significación en su obra que los óleos.

Esta técnica tuvo un gran auge durante ésta época, además otras corrientes artísticas contemporáneas al cubismo utilizaron ésta técnica pero tuvieron otro papel conceptual, que dependía de la corriente artística en que se hacían.

Mientras se desarrollaba esta técnica, hubo otra, que es fundamental para el desarrollo del fotomontaje. nos referimos a la fotografía. Pasemos a analizar esta segunda técnica.

FOTOGRAFÍA: La clave de este término está en su raíz, del griego phos, que significa luz. Así, fotografía es tanto el procedimiento como el resultado de un sistema técnico de obtención de imágenes por medio de la luz. Grafía hecha con luz. Grafía en el sentido original de trazos. Luz como sustancia y también como acción física producida sobre superficies que han sido convenientemente preparadas y sensibilizadas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



a esta acción de la luz. ²

La fotografía se basa en el registro, sobre un soporte físico película, papel, etc. de los haces de luz que son reflejados por los objetos iluminados que se encuentran frente al objetivo de la cámara. Reflexión y - negativamente absorción de la luz por los objetos, determinan los valores que son registrados por la fotografía: la reflexión corresponde a la superficie iluminada en la imagen; la absorción, a la superficie ensombrecida. Las infinitas graduaciones que van del blanco al negro, expresadas por grises que matizan las relativas variables que existen entre la reflexión y la absorción, constituyen las medias tintas, los medios tonos, las escalas de grises.

La fotografía es un procedimiento técnico basado en la relación del objeto y el objetivo y, en consecuencia, en el mito de la objetividad. Y aunque no vamos a entrar en ésta cuestión ya largamente debatida, - y por tanto obsoleta, porque la objetividad fotográfica no existe, aunque exista la relación entre un objeto y un objetivo óptico, si hay que partir de la base de que la fotografía es un medio de producción de imágenes.

Las fotografías siempre son imágenes, esto es, réplicas o representaciones de lo real visual-visible, o simplemente óptico. Esto implica que la imagen fotográfica, como toda imagen, en el sentido estricto de imago, es la representación de un modelo preexistente de la realidad: la imagen es un fragmento de la realidad.

Esto es en pocas palabras lo que significa fotografía, pero ahora veamos los principios de ésta y algunas manipulaciones a las que ha sido puesta.

A pesar de los muchos antecedentes existentes, se considera a Niepce como el padre oficial de la fotografía, con su primera obra llamada Vista de Gras que data del año 1827, es una imagen borrosa en la que a duras penas se logra reconocer los tejados de esta localidad.

Pero la manipulación de las fotografías es tan antigua como la fotografía misma. El "dibujo Fotogénico" de Fox Talbot, uno de los primeros procedimientos fotográficos, inventado en la década de 1830, consistía en la impresión por contacto de hojas, helechos, flores y

La doble exposición, las "fotografías de fantasmas" (a veces, resultado imprevisto de que la vieja plancha de colodión no estuviera bien limpia, lo que hacía surgir en la fotografía un rastro de la imagen anterior), la doble impresión y las fotografías compuestas despertan grandes entusiasmos en las obras de divulgación del siglo XIX sobre "diversiones fotográficas" y fotografías retocadas. Recortar y pegar imágenes fotográficas se convirtió en un pasatiempo popular - postales cómicas, álbumes de fotografías, pantallas, recuerdos militares.

El hecho de que la fotografía naciese en un periodo de hegemonía de la pintura entre las artes de representación visual, originaba un cierto fenómeno de mimetismo. Algunos fotógrafos eran inventores, habían perseguido una pintura automática sin intervención manual y que muchos pioneros fueron ellos mismos pintores o grabadores, seguirían una estética y temáticamente modelos pictóricos. Para acceder al estatuto del arte, la fotografía debía demostrar que tenía la capacidad de interpretar, es decir, que no estaba ligada mecánicamente a la realidad. Artistas como Rejlander y Robinson lo probaron sobradamente, con ambiciosas composiciones (precedente del fotomontaje por sobre impresión) en las que los modelos que debían ilustrar complejas alegorías eran fotografiados separadamente y luego conjuntados en un original único. Prueba de esto tenemos la obra maestra de Rejlander, lograda mediante 30 negativos. llamada "Los dos caminos de la vida", 1857. Esta obra fue adquirida por la reina Victoria para obsequiarla al príncipe Alberto.

Los primeros pasos firmes de la fotografía se encaminan hacia el retrato. Frente a la pintura tradicional, la cámara evitaba las largas secciones

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

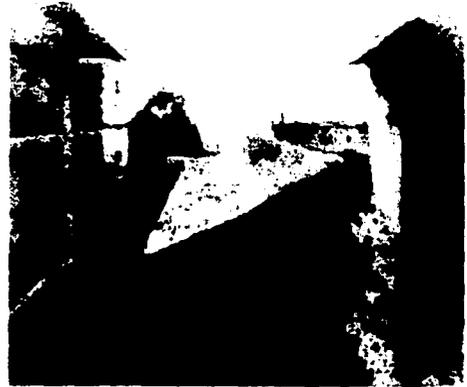


depose y permita mayor fidelidad y costos muchos más asequibles. Con el Daguerrotipo empieza a democratizarse el retrato ya que incluso entre las clases menos pudientes se podía ahora satisfacer el humano deseo de perpetuar la propia imagen. Nadar, fue uno de los principales retratistas de la época.

Cuando Daguerre lanzó el Daguerrotipo en Francia, en Inglaterra Henry Fox-Talbot hizo lo propio con el calotipo, primitivo sistema de positivo-negativo, utilizando al comienzo toscos negativos de papel cuyo positivado imprimía una textura fibrosa a la copia definitiva. A la nitidez del daguerrotipo se contraponía la borrosidad del calotipo.

Otra de las principales retratistas de esta época era Julia Margaret Cameron, muchas de las nobles testas de la Inglaterra Victoriana fueron fotografiadas por Cameron.

También la fotografía de reportaje es auxiliada en sus principios por esta nueva técnica, la del fotomontaje para reproducir acontecimientos, como conflictos bélicos, a pesar de las dificultades técnicas. Los reportajes de Roger Fenton y Fame Robertson del sitio de Sebastopol durante la guerra de Crimea constituyen un ejemplo.



Niepce, Vista de Gras, 1827

Con todos estos elementos mencionados, fue como poco a poco estas dos técnicas fueron llegando a un punto en el mundo artístico, en el cual, unieron sus características formales y dieron paso a una nueva característica conceptual, que se desarrolló en la corriente artística del Dadá (1915-1923), en donde surge el llamado fotomontaje.

En el siguiente capítulo, veremos cómo es que nace el Dadá, cuál era su entorno histórico, ya que esto es muy importante para el nacimiento del fotomontaje, y su periodo de desarrollo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Gustav Rejlander, 1857.
Fotomontaje

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



1.2 EL INICIO DEL FOTOMONTAJE Y SUS PRINCIPALES TEMAS SOCIALES

En el continente europeo, hubo una época donde existió un gran caos, esto debido a revoluciones, como la Rusa de 1917 en donde Lenin (revolucionario marxista) y su amigo Stalin luchan contra su enemigo León Trotsky; la primera Guerra Mundial (1914-1918) en donde el asesinato en Sarajevo del archiduque Francisco Fernando heredero del Imperio Austrohúngaro y su esposa provocaron el pretexto para que Austria le declarara la guerra a Serbia y con esto se hicieran varias alianzas, en la segunda Guerra Mundial (1939-1945) el famoso y terrorífico dictador Adolfo Hitler y el nazismo llevan a Alemania a la ambición y venganza contra sus enemigos de la primera guerra mundial, tras el desacato del tratado de Versalles firmado en 1919 por los países aliados; también la Guerra Civil española en 1936 del general Francisco Franco en contra de los comunistas y por último hubo otro dictador que es el fascista Mussolini que también sembró el horror en Italia, además era aliado de Alemania en la segunda Guerra mundial al igual que España.

En esta época que comprende de 1913 a 1946 hubo un gran desorden tanto social, económico y cultural, y no era para menos, ya que varios países perdieron identidades ante el mundo por autoritarismos implantados en estas guerras.

Todo ello afectó mucho al arte, ya que en este periodo hubo muchas corrientes artísticas, por mencionar algunas encontramos al Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Bauhaus, Constructivismo ruso, Expresionismo, Fauvismo, Surrealismo, entre otras.

Varios de los artistas de esta época fueron perseguidos por sus pensamientos que iban en contra de la represión que ejercían los países o gobiernos de la época, es por eso que encontramos a varios artistas que andaban de un lugar a otro. Lo mismo pasaba con las corrientes artísticas, ya que muchos de los artistas que estaban en una corriente de repente se encontraban en otra.

Pero, lo que nos importa en este periodo de la historia es que surge el fotomontaje, y este inició en el círculo de la corriente Dadaísta que después se desarrolló por casi todas las corrientes contemporáneas a ella.

Entonces, conozcamos al Dadá, cuándo y cómo se formó, así como el círculo que creó.

Este movimiento abarca todos los géneros artísticos y es la expresión de una protesta nihilista contra la totalidad de los aspectos de la cultura occidental, en especial contra el militarismo existente durante la 1ª Guerra Mundial e inmediatamente después. Se dice que el término *dada* (palabra francesa que significa caballito de juguete) fue elegido por el editor, ensayista y poeta rumano Tristan Tzara, al abrir al azar un diccionario en una de las reuniones que el grupo celebraba en el cabaret Voltaire de Zurich.

El movimiento Dadá fue fundado en 1916 por Tzara, el escritor alemán Hugo Ball, el artista alsaciano Jean Arp y otros intelectuales que vivían en Zurich (Suiza), al mismo tiempo que se producía en Nueva York una revolución contra el arte convencional liderada por Man Ray, Marcel Duchamp y Francis Picabia. En París inspiraría más tarde el surrealismo. Tras la 1ª Guerra Mundial el movimiento se extendió hacia Alemania y muchos de los integrantes del grupo de Zurich se unieron a los dadaístas franceses de París. En 1922 el grupo de París se desintegró.

Con el fin de expresar el rechazo de todos los valores sociales y estéticos del momento, y todo tipo de codificación, los dadaístas recurrían con frecuencia a la utilización de métodos artísticos y literarios deliberadamente incomprensibles, que se apoyaban en lo absurdo e irracional.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Sus representaciones teatrales y sus manifiestos buscaban impactar o dejar perplejo al público con el objetivo de que éste reconsiderara los valores estéticos establecidos. Para ello utilizaban nuevos materiales, como los de desechos encontrados en la calle, y nuevos métodos, como la inclusión del azar para determinar los elementos de las obras. El pintor y escritor alemán Kurt Schwitters destacó por sus *collages* realizados con papel usado y otros materiales similares. Aunque los dadaístas utilizaron técnicas revolucionarias, sus ideas contra las normas se basaban en una profunda creencia, derivada de la tradición romántica, en la bondad intrínseca de la humanidad cuando no ha sido corrompida por la sociedad.

Con todo esto podemos resumir, que dadá fue una reacción violenta contra el esnobismo y el tradicionalismo artístico: sus integrantes estaban dispuestos a utilizar cualquier medio que su imaginación les sugiriese para escandalizar a la burguesía. Una obra de arte típica del dadaísmo contenía un objeto corriente sacado de su contexto original y expuesto como arte.

Pero, conozcamos más a fondo a los artistas que integraron este movimiento y sus principales lugares de reunión para así poder conocer a los inventores del fotomontaje.

En "Zurich" (Suiza) nace esta corriente artística llamada Dadá, en 1915, poco después de estallar la 1ª Guerra Mundial. Llegó a Suiza el escritor y el director teatral Hugo Ball, acompañado por su amiga Emmy Hennings, Ball pertenecía a la raza de poetas y pensadores, que en esa época tenían preocupaciones muy diferentes a las del resto de los hombres. Ball se interesaba en todo: era a la vez filósofo, novelista, poeta, periodista y místico. Ball fue, por sus principios el catalizador humano que reunió a su alrededor todos los elementos que finalmente engendraron al Dadá. El primero de febrero de 1916 Ball fundó el cabaret Voltaire, este era un cabaret literario en donde también se entonaban canciones con piano. La personalidad de Ball no tardaría en atraer a un grupo de artistas y simpatizantes a este lugar. Pronto tuvo la cooperación del señor Hans Arp, quien puso a disposición no sólo trabajos suyos si no también aguafuertes de Picasso y cuadros de sus amigos O. Van Ressa y Artur Segall. Asimismo, tuvo gran importancia la colaboración de Tristan Tzara, Marcel Janco, quienes se presentaron en escena varias veces. Después se unieron otros artistas como Hulsenbeck. Todos estos artistas, se unían para recitar poemas y versos. Después de cierto tiempo estos poemas recitados fueron tomando fama, estos artistas querían presentar al público las actividades del cabaret, cuyo fin era el de recordar que, más allá de la guerra y de las nacionalidades, existían hombres independientes que vivían con otros ideales. Esta revista apareció con el nombre de Dadá.

DADA 4-5



Cartel Dada

Otro lugar importante en donde se desarrolló el dadaísmo fue en el continente Americano, específicamente en "Nueva York" (E.U.A.) 1917-1918. En este lugar encontramos la presencia de Alfred Stieglitz, Edward Steichen, Joseph Stella, John Marin, entre otros. Con toda independencia de Zurich, se desarrollaba en Nueva York otro proceso cuyos protagonistas, aunque por razones al principio distintas de las de los dadaístas en Zurich, se alineaban en el mismo coro del anti-arte. Aquello comenzó cuando ciertas ideas de Alfred Stieglitz hicieron, él era un gran fanático de la fotografía. En este caso, ni un cabaret, ni un filósofo escéptico como Ball sirvieron de catalizadores, sino una pequeña galería de fotografías y un fotógrafo plético de entusiasmo, agresividad y alegría de vivir.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



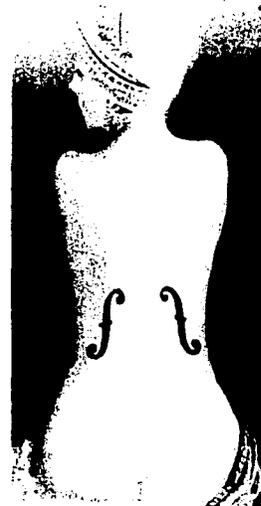
Alfred Stieglitz se había planteado un problema: ¿por qué no se podría obtener, a partir de la mano y el ojo humanos, y con la ayuda de la placa y el papel fotográficos, tanta sensibilidad y expresión como esa misma mano y ese mismo ojo pueden traducir en una tela? La fotografía no debe limitarse a ser exclusivamente la reproducción del mundo real: puede y debe contribuir a la creación de un mundo nuevo. Y lo demostró en sus fotos. No tardó en formarse en torno de él un círculo de jóvenes fotógrafos que mediante sus palabras y sus acciones reclamaban con insistencia el derecho a que se les considerara artistas. La revista Camera Work de Stieglitz se convirtió en su portavoz.

Stieglitz era un hombre de espíritu abierto, interesado por todo lo nuevo y revolucionario. En 1907 conoce a Gertrude Stein en París, y se entusiasma con Rodin, Matisse, Laurec, Cezanne y Rousseau, en donde decide transformar su galería de fotografía en galería de arte, donde se exponen trabajos artísticos de estos pintores mencionados.

También reúne jóvenes pintores de la época que se habían aventurado en estos movimientos artísticos, como por ejemplo, el fauvismo, cubismo, expresionismo, etc.

El círculo de Alfred Stieglitz también incluía a Picabia, que colaboraba con él en Camera Work.

El estaba convencido de que la luz, los colores y las formas son poéticos en sí mismos lo cual se confirma gracias a las obras del arte moderno, de Cézanne a Picasso y Duchamp. Pero en Junio del mismo año publicó en Camera Work una sátira agresiva e irónica sobre el arte abstracto, donde ya aparecen los elementos perturbadores y desconcertantes de su técnica dadaísta. Mas adelante Duchamp hizo varias obras importantes donde pone de manifiesto su gran afición al dadaísmo especialmente con sus Ready-Made.



Manray. 1937. El violín de Ingres

En "Berlín" (Alemania), encontramos a John Heartfield, Franz Jung, Raoul Hausmann, Johannes Bader, Richard Huelsenbeck, George Grosz, Hannah Höch, entre otros.

Es aquí donde nace y se desarrolla el fotomontaje plenamente.

Veamos características generales, con las cuales se dio origen al fotomontaje, tanto en lo formal como en lo conceptual, gracias a los pensamientos de los artistas que estaban en esta corriente del Dada.

El hecho de ser enteramente libres y despojados de prejuicios y preconceptos aportó, como en Zurich, posibilidades nuevas. El azar, que todavía en Zurich se celebraba como un milagro, en Berlín se transformó en algo cotidiano.

El estilo imperante y una presentación convencional no resultaban adecuados, para las revistas, manifiestos, las cubiertas de los libros, los afiches y los impresos de la época y menos para la corriente dadaísta. Se necesitaba algo nuevo. Se recortaban fotos para unirlos en collages agresivos; se les agregaban dibujos, también recortados; se pegaban trozos de periódicos, cartas viejas o cuanto podía caer a la mano... y todo ello estaba destinado a hacerle tragar a un mundo enloquecido su propia imagen. Así nació el denominado "fotomontaje". Con ésta técnica se crearon panfletos y poemas, obscenidades políticas o retratos, se inventaron tapas de libros agresivas y una nueva tipografía que daba a la letra aislada, a la palabra, a la frase íntegra, libertades que no habían conocido desde los tiempos de Gutenberg (salvo con los futuristas y los dadaístas de Zurich). Una súbita inspiración en la caja de tipos, y todas las reglas cambiaban, las letras pequeñas y las grandes descubrían nuevas alianzas,

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Hanna Hoch

danzando hacia arriba o hacia abajo, palabras horizontales o verticales se situaban en relaciones sutiles, animando la página impresa que no sólo sugería al lector su nueva libertad, si no que también le permitía verla y sentirla.

El collage hecho con papeles y trozos pegados a un cuadro ya había sido experimentado en Zurich. Pero la alineación de la fotografía, que después de todo es básicamente un medio de representar objetos reales, fue la nueva dimensión de Berlin. Los dadaístas crearon nuevas combinaciones de forma y de tono. Se valieron de la fotografía para lanzar ataques políticos. La situación que originó este uso nuevo de la fotografía era el producto de la lucha política y de una profunda necesidad de libertad.

En efecto Hausmann, que se auto titula el inventor de ésta técnica, afirma en su artículo que los dadaístas berlineses fueron los primeros en emplear el material fotográfico para crear a partir de elementos estructurales a menudos contradictorios desde el punto de vista temático o espacial, una nueva unidad que extraía el caos de la guerra y de la revolución una nueva imagen. También se dieron cuenta que su método contenía grandes fuerzas aplicables a la propaganda que sus contemporáneos no tenían el coraje de desarrollar y explotar.

Se han dicho muchas historias acerca del inventor real del fotomontaje. Existen dos versiones, conozcamos la primera y que se supone es la verdadera. El hecho de que Hausmann sea el verdadero inventor de los fotomontajes parece confirmado por la historia contada por Hannah Höch, su fiel colaboradora y esposa.

“Entre 1917 y 1918, Hausmann y ella alquilaron una habitación en Gribow, cerca de Usecbom, al borde del mar Báltico, para pasar las vacaciones. Frente a su lecho prendía un gran cromó enmarcado: en el centro se veía al joven emperador Guillermo II rodeado de sus descendientes y ascendientes, de encinas y decoraciones alemanas y, un poco más alto, también en el centro, aparecía un joven artillero bajo cuyo casco se había pegado el retrato del dueño de la casa, de manera que este se erguía orgulloso, rodeado de sus superiores, en medio de las glorias y pompas terrenales. Lo paradójico de tal situación despertó el espíritu agresivo siempre latente en Hausmann. Ese procedimiento de collage bien podía aplicarse a otros temas, a la estupidez y a la podredumbre, por ejemplo, y revelar así al mundo su propia imbecilidad. Cuando regresó a Berlín comenzó sus Abstrusités, combinando fotografías triviales, y las llamó fotomontajes”.³



Rouli Hausmann



George Grosz

Su derecho de Autor le es disputado, sin embargo, por Grosz y Heartfield, sin que hoy se pueda saber, al cabo de cierto tiempo, a quien discernir la palma. En este caso recomienza una vez más la lucha de los héroes para reivindicar el honor de haber inventado un nuevo método artístico. Según Grosz cuenta lo siguiente “cuando en 1916, a las 5 de una mañana de Mayo, en mi taller ubicado en el extremo sur de la ciudad, John Heartfield y yo inventamos el fotomontaje, ambos estábamos lejos de sospechar las inmensas posibilidades de nuestra invención, ni el camino espinoso que la llevaría al éxito.

Habíamos pegado en un cartón, todo mezclado, anuncios de fajas de herramientas, de álbumes de canciones estudiantiles y de alimento para perros, etiquetas de botellas de vino y de Ginebra, fotos de revistas ilustradas cortadas de cualquier

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Fotomontajes de John Heartfield

modo y reunidas de manera que se decía mediante la imagen todo aquello que, expresado en palabras, hubiera sido inmediatamente eliminado por los censores. Heartfield se sintió impulsado a desarrollar una técnica artística consciente a partir de lo que al principio no era más que una agresiva broma política".⁴

Teniendo estas dos versiones del creador del fotomontaje, sólo me queda mencionar que sea quien sea el inventor de ésta técnica, tenían rasgos comunes y compartían los mismos pensamientos que los llevaban a los trabajos realizados y si existen diferencias son muy pocas. Los fotomontajes de Heartfield tenían una innegable nota personal, al igual que los de Hausmann. Así como en los montajes de Heartfield a veces se advertía una composición clásica, los de Hausmann en cambio eran salvajes, explosivos e imposibles de ubicar en ningún esquema estético. Hausmann era, sin duda, más desorbitado y maligno. Heartfield era más directo.

Mientras en Berlín, gracias Baader, Hausmann, Huelsenbeck, Grosz y Heartfield, la tierra entera estaba cubierta con las alas del dadá y todos los miembros del club contribuían alegremente a la supervivencia del desorden existente, otros dadaístas independientes se manifestaban en dos ciudades menos influyentes, Hannover y Colonia.

En este lugar de Hannover encontramos a Kurt Schwitters, del cual al finalizar la guerra con frecuencia se hablaba de él en Berlín, y en particular lo mencionaba Hausman.

Otro lugar importante que dio a conocer fotomontajes de un gran artista, fue en la comunidad de Colonia.

Estaba situada a medio camino de Berlín y París. Aquí encontramos unos de los foto-montadores más famosos de la época, nos referimos a Max Ernst, el cual mencionaremos parte de su vida artística. El primer contacto del pequeño Max con la pintura se sitúa en 1894, cuando a su padre lo veía

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



pintar una acuarela. así siguió pintando hasta que en 1897 una noche, su hermana María, después de besarlo a él y a sus hermanas, se acostó y murió algunas horas más tarde. A partir de ese instante, la nada y sus fuerzas destructivas se apoderaron de su espíritu, de su comportamiento y más tarde, de su obra.

Y lo hace presente en obras de collage que son extrañas y esotéricas. No sólo se trataba de imágenes, sino también de un relato de un contenido alarmante. Una amenaza latente estaba siempre presente en (o detrás de) ese escenario del universo humano manipulado por Ernts.

Ernts reinventó asimismo el método frottage mientras observaba el piso de su habitación. Fascinado por los extraños dibujos que formaban las betas de la madera, aplicó una hoja de papel sobre diseños naturales y los frotó con un lápiz. Así obtuvo una impronta que abrió el camino a otras invenciones. De tales experiencias nacieron las innumerables texturas de los bosques y maderas que aparecen constantemente en los paisajes, los árboles, las personas y los animales de Max Ernts.

La obra de Max Ernts fue considerada "dadaísta" hasta 1923, a partir de 1924 y por sola magia de las palabras de Andre Bretón, se transforma en surrealista.

En algo en que Max no estaba de acuerdo con los dadaístas berlineses, era que estaba en contra de llevar a la corriente dadaísta a manejar temas de propaganda política.

Max Ernst estaba lejos de ser un adicto a esa mezcla de anti-arte y política.

Estos trabajos parecían imágenes ready-made, pegándolas junto a recortes de periódicos y revistas letreros y dibujos y componiendo imágenes caóticas y explosivas, un provocativo desmembramiento de la realidad. De ser un elemento entre otros muchos, la fotografía pasó a ser dominante en las obras dadá, para las que era una materia prima especialmente eficaz y adecuada. Su utilización formaba parte de la reacción dadaísta contra la pintura al óleo, esencialmente privada, exclusiva e irrepetible.



Max Ernts

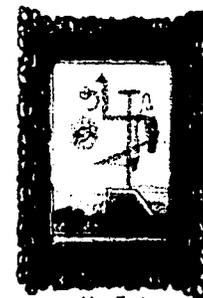
Pero los artistas del dadá, también tenían diferencias sobre la definición de la palabra fotomontaje, varios dieron su punto de opinión para poder llegar a una conclusión acerca de la palabra. En general hay poco acuerdo sobre la definición de "fotomontaje", entre artistas e historiadores; dicha palabra no aparece en el OED (Oxford English Dictionary).

Buscando en ciertos libros, pude encontrar diferentes definiciones.

- Montaje significa en alemán "ajuste" o "cadena de montaje", y monteur, "mecánico", "ingeniero"
- El Penguin English Dictionary dice: "fotografía compuesta de diferentes fotografías; arte o procedimiento de realizarla".

Pero veamos que posición tomaron los foto montadores de esa época con respecto a la palabra "fotomontaje".

Höch comenta lo siguiente del fotomontaje "Nuestro único objetivo era integrar los objetos del mundo de las máquinas y de la industria en el mundo del arte"⁵



Max Ernts





Willian Rubin afirmaba "la contribución más importante del grupo de Berlín consistió en la creación del llamado fotomontaje, de hecho un fotocollage. ya que la imagen no se montaba en el laboratorio" ⁶

A esta última cita dicha por Willian Rubin , podemos decir que existen dos palabras claves con el término de fotomontaje, los cuales son: fotomontaje y fotocollage.

Pero dejemos en claro esto con la siguiente definición.

Aquí se menciona algo muy importante con respecto a esta controversia, nos damos cuenta que los collages , no llevaban imágenes de periódicos o revistas si no que llevaban tipografía, telas, sellos , objetos de la vida común, según los postulados de los cubistas que ya revisamos, y cuando se integraron imágenes se les llamó equivocadamente fotomontajes pero que en realidad eran fotocollages. ya que se integraban de puras imágenes de revistas, periódicos o fotografías recortadas, porque los verdaderos fotomontajes se realizaban en el laboratorio de fotografía con uno o dos negativos de película fotográfica, la cual contenían imágenes que el fotógrafo tomaba y después los fusionaba dentro de su laboratorio, según la necesidades del fotógrafo o el artista. Como ejemplo de esto tenemos al artista Rejlander, mencionado en el capitulo anterior.

Así como Höch y Rubin dieron su punto de vista con respecto al término, encontramos a otros artistas tocando el tema con respecto a la composición de los fotomontajes, como por ejemplo tenemos a Sergei Trstyakov.

"Es importante señalar que un fotomontaje no tiene que ser necesariamente que ser un montaje de fotos. No: puede ser foto y texto, foto y color, foto y dibujo." ⁷

Y para corroborarlo cita al propio Heartfield.

"Una fotografía añadiéndole una mancha insignificante de color, puede convertirse en un fotomontaje, en una obra de arte de tipo especial" . ⁸

Heartfield se refiere a adiciones de una sola fotografía y no a varias fotografías con elementos agregados, está claro que el proceso técnico no es el que interesa, sino la idea. La operación que transforma el sentido de la fotografía original.

Con respecto a este tema de encallecimiento de definiciones del fotomontaje, tenemos algunas declaraciones, afirmaciones y puntos de vista, de otros realizadores de fotomontajes que querían darle más sentido a la definición de esta técnica, como por ejemplo lo que menciona Trstyakov.

"Si la fotografía, bajo la influencia del texto, no expresa únicamente el hecho que muestra, sino también la tendencia social manifiesta en el hecho, entonces ya es un fotomontaje" ⁹

Natkin menciona lo siguiente con respecto a este punto.

"Describo al fotomontaje mediante recortes, composición, superposición (y superposición enmascarada), mediante sobre impresión, repetición de un negativo, y también opina, con un espíritu que desmiente la obra, que un uso ideal del fotomontaje es dialéctico y que, sobre todo, la idea subyacente debe estar clara". ¹⁰

Ahora, con respecto a los temas que se tocaban en el fotomontaje, también hubo muchas propuestas. los artistas de esa época tuvieron la libertad de hacer lo que mejor les parecía y dependían, claro está según sus intereses artísticos. Tenemos algunos ejemplos como los que menciona Hausmann.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



“La gente suele pensar que el fotomontaje solo se puede utilizar de dos formas: como propaganda política o como publicidad comercial. Los primeros foto-montadores, los dadaístas, partían de la concepción, indiscutible para ellos, de que la pintura de la época de la guerra, el expresionismo postfuturista, había fracasado debido a su no-objetividad y a su falta de convicciones, y que no sólo la pintura, sino que todas las artes y técnicas, necesitaban un cambio fundamental y revolucionario, para estar en contacto en la vida de la época.

Lo ideal era el fotomontaje el cual era tan revolucionaria como su contenido, su forma tan subversiva como la conjugación de fotografía y texto impreso que, unidos, se convierten en un film estático” 11

Pero a pesar de un sin número de definiciones ellos compartían este pensamiento con respecto al fotomontaje y con esto doy por concluido el tema de fotomontaje realizado en las ciudades mencionadas anteriormente.

El fotomontaje pertenecía al mundo de la tecnología, al mundo de los medios de comunicación de masas y de la reproducción fotomecánica. Además de todo esto nos damos cuenta de que el material de los fotomontajes, sobre todo las fotografías de los periódicos y revistas, estaba producido por procedimientos mecánicos.

El fotomontaje por ser el método más moderno de las artes plásticas, está estrechamente ligado al desarrollo de la cultura industrial y de las formas de los medios culturales de comunicación de masas... De ahí surge la necesidad de un arte cuya fuerza sería una técnica fortalecida por el maquinismo y la química a la altura de la industria socialista. El fotomontaje ha resultado ser tal arte.

Y es así que el fotomontaje fue cada vez más utilizado por todas las fuerzas políticas de Europa y Rusia en las décadas anteriores a la Segunda Guerra Mundial.

Pero también en Rusia existió esta técnica de fotomontaje, ya que este país también vivió una guerra llamada “Revolución Rusa”.

En el desarrollo del fotomontaje hay dos grandes tendencias: una procede de la publicidad americana y la explotan los dadaístas y los expresionistas, es el llamado fotomontaje de la forma; la segunda tendencia, la del fotomontaje militante y político, fue creado en el suelo de la Unión Soviética. El fotomontaje apareció en la URSS bajo la bandera de left, cuando ya se había acabado el arte no-objetivo. El fotomontaje, como nuevo método artístico, data en la URSS de 1919 ó 1920.

Durante esta época, en Rusia existió una corriente artística en la cual se desarrolló el fotomontaje, nos referimos al constructivismo ruso.

Este, movimiento artístico de principios del siglo XX que ejerció una importante influencia en el arte europeo. Fue fundado por el escultor y pintor ruso Vladimir Tatlin. El nombre hace referencia a la construcción de esculturas abstractas partiendo de una gran variedad de materiales industriales, como metal, alambre y trozos de plástico. Las primeras obras representativas de este movimiento son las construcciones en relieve de Tatlin fechadas entre 1913 y 1917. En 1920 ya se le habían sumado los artistas Alexandr Rodchenko, El Lissitzky, Naum Gabo y Antón Pevsner, entre otros. Aunque el movimiento se dividió en diferentes corrientes en la década de 1920, en general el constructivismo, sostenía que el arte debía ser fácil de comprender y tener una utilidad social. Tatlin fusionó su dogma constructivista con el del nuevo Estado comunista, convirtiéndose en un diseñador poderoso e influyente dentro del



Raoul Hausmann

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



nuevo orden estético. El constructivismo ejerció una gran influencia sobre la escultura, arquitectura y especialmente, el diseño industrial del siglo.

“Los elementos fotográficos se incorporaban a una estructura geométrica influida por el suprematismo y por las composiciones del trabajo de Lissitzky, que se trasladó de Moscú a Alemania a finales de 1921, parece ser que vio por primera vez fotomontajes en el estudio de Hausmann en Berlín.

Los montajes fotográficos de Lissitzky para la exposición de la prensa, por su organización del material y por su estructura ideológica, son similares a las películas documentales de Vertov y de otros como ya se había comentado”¹²

Pero hubieron otros artistas importantes que realizaron fotomontajes, nos referimos a Gustav Klutis, Alexandr Rodchenco, Vladimir Tatlin, entre otros.

Uno de los principales realizadores de fotomontajes en el constructivismo Ruso fue Gustav Kluzis, el cual mencionaba lo siguiente:

“El fotomontaje es una nueva clase de arte de agitación”¹³

Es difícil comprobar la fecha del primer fotomontaje de Klutis, pero se calcula que es alrededor de 1919 ó 1920. Kluzis tenía razón al decir que el fotomontaje cobró fuerza con left (revista del frente artístico de izquierdas 1923-1925), entre cuyos fundadores se contaba con Rodchenco, Osip Brik, Mayakovsky, Tretyakov, entre otros.

El impulso que había detrás de left era la necesidad de ligar la teoría constructivista con la práctica del artista individual, y de clarificar la situación del arte dentro de una sociedad revolucionaria.

El arte empieza a ser valorado por su capacidad inherente para ordenar, organizar y activar la conciencia mediante la carga interior de su fuerza emocional.

Otro gran foto-montador fue Rodchenko, que en sus fotomontajes usaba tipografía industrial.

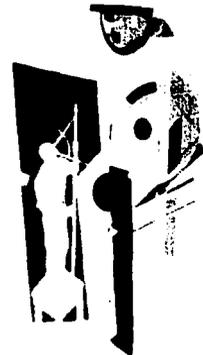
También tenemos a Vertov otro que realizaba estos trabajos de fotomontaje, tuvo una temprana experiencia de trabajar en el cine, y gracias a los fotomontajes hubo una gran influencia para su trabajo de cineasta que tuvo un estrecho paralelismo con el fotomontaje.

Desde luego, durante este periodo, bajo la égida del constructivismo, el fotomontaje tuvo en la URSS y en Polonia una fuerza y una auto-confianza que en su mejor momento, si bien en una vena distinta, pudo igualar a las obras de Heartfield.

Después de estos tiempos, en el Constructivismo y el Dadaísmo, se seguía haciendo fotomontajes, pero estos fotomontajes tenían algo en común, una característica de presentar lugares asombrosos, visiones futuristas, ya no era mas una crítica social o una composición comercial, sino que se empezaba a soñar con mundos raros o imágenes que



Vladimir Tatlin,
1913, Botella.



Lissitzky

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



solo existian en la mente del artista. Y como ejemplo tenemos al Surrealismo y al Futurismo
También en la época futurista se desarrolló el fotomontaje. Incluso siendo vigorosas y palpitantes, las pinturas futuristas nunca acabaron de lograr la visión heroica del mundo moderno evocada por Marinetti en el manifiesto futurista, fueron sin embargo temas ideales para el desarrollo del fotomontaje.
Y así poco a poco el fotomontaje fue adquiriendo importancia para artistas, arquitectos, cineastas, diseñadores, etc.



Gustav Kluzis, 1923, Cartel deportivo



Trabajos de Aleksandr Rodchenko

No podemos dejar de mencionar a un foto-montador que en sus trabajos fue estupendo y que le dieron vuelta al mundo gracias a su calidad y a sus mensajes, y que, por cierto estuvo trabajando en México con Siqueiros, nos referimos a Josep Renua. (1907-1982)
Este fotógrafo español cuyo nombre no puede desligarse de la palabra fotomontaje, utilizó este medio para expresarse a lo largo de toda su vida, para lo que tuvo tres grandes vías de influencia: el collage dadaísta, el cartelismo mexicano y el cine soviético. Estudió Bellas Artes en Valencia, su ciudad natal, y en 1929 realizó su primer fotomontaje en blanco y negro, *El hombre ártico*. Desde entonces, desarrolló la técnica del collage como herramienta de crítica social, enriqueciéndola mediante el color. Nombrado director general de Bellas Artes al principio de la Guerra Civil española, tuvo que exiliarse en México al finalizar el conflicto, en donde realizó su obra más importante, *Fata Morgana USA. The American Way of Life* (1952-1966). En 1958 se instaló en Berlín y allí desarrolló otra serie titulada *Sobre Alemania*. Volvió a España en 1976, donde comenzó el proyecto de un estudio llamado *Art Ull* que nunca llegó a terminar. Falleció en Berlín pocos años después.
Este artista español, tuvo grandes observaciones y comentarios con respecto a la época que mencionamos en este capítulo y que el también vivió, con los cuales vamos a ir concluyendo con respecto al mundo del fotomontaje de esta época y pasar al siguiente capítulo. Pero veamos que nos dice con respecto a esta técnica.

Él comenta lo siguiente:

“Resulta significativa la incidencia de especial intensidad que esos años tuvieron en la eclosión de las vanguardias y sobre todo en el desarrollo de la fotografía. En efecto, el periodo de entreguerras permitió al medio fotográfico alcanzar su madurez e independizarse como medio de expresión visual. La fotografía lograba emancipar su cometido en las artes plásticas tradicionales para situar su campo de acción en un plano documental y estético, el nacimiento del moderno fotoperiodismo simultáneamente a la irrupción de las tendencias experimentales más innovadoras así pareció demostrarlo.”¹⁴

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



También como conclusión afirmó lo siguiente con respecto a sus colegas, los dadaístas berlineses:

“Hausmann se apropiaría de esta vía para llevar la revolución al arte: Heartfield, con el fotomontaje se aprovecharía del arte para la revolución”¹⁵

Como un dato de la vida de Renua con respecto a los dadaístas berlineses podemos decir que convivió y que compartió la misma militancia ideológica.

Aunque Renua fuera conocido en el periodo republicano como cartelista, su producción en este campo es escasa, como señala Manuel García.

“Una sola docena de carteles realizados para el partido comunista en 1936, en los que se aplican técnicas mixtas de pintura, dibujo y fotomontaje. Previamente había realizado como algunos artistas contemporáneos a él, ilustraciones, diseños de portadas y maquetación de revistas para diferentes publicaciones culturales, simultaneando su energía creativa con proyectos editoriales y con los cimientos de lo que sería una rica literatura teórica”¹⁶



Josep Renua

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Con respecto al fotomontaje hizo estas conclusiones, con las cuales concuerdo.

"El fotomontaje incorpora un cambio, una racionalidad que desplaza el interés, hacia el contenido semántico de los elementos empleados, además crea un espacio rigurosamente fotográfico, partiendo de elementos fotográficos que proceden de espacios diferentes. El fotomontaje libera a la fotografía de su vinculación a la realidad física y de esta forma consigue una superrealidad, una radiografía de la realidad"

Renua realizó una serie de fotomontajes llamados: "*los trece puntos de Negrin*", los cuales fueron concebidos también para participar en la Feria internacional de Arte de New York." 17

Estos fotomontajes no sólo difieren de los de Heartfield en el uso del color, sino que su funcionalidad, prevista como carteles - y no como portadas ó páginas de revista-, impelia a utilizar unos recursos fotográficos más impresionantes y espectaculares. Formalmente se acercaban a la gráfica constructivista rusa de Rodchenko o Lissitsky.

Estos trabajos sentarian las bases para la serie *The American Way of Life*.

Con respecto a su estancia aquí en México, el llegó exiliado de Francia a fines de 1939, ya había colaborado con Siqueiros en el mural para

el sindicato de Electricistas titulado *Retrato de la burguesía*. En México compaginaria trabajos de Gráfica comercial, por ejemplo una vastísima colección de carteles cinematográficos, con colaboraciones editoriales y proyectos de mayor envergadura artística.

La estancia en México le dio la oportunidad de conocer la tremenda influencia propagandística estadounidense y en 1947 inició la serie de fotomontajes de *The American Way of Life*. El objetivo consistía en evidenciar las contradicciones del sistema capitalista norteamericano utilizando el idioma universal creado por la publicidad, paradigma de aquel sistema. Un idioma inventado con unos fines comunistas y alienantes era así subvertido con una funcionalidad crítica. Renua, en este trabajo, se nutrió de imágenes aparecidas en *Life*, *Fortune* ó *The New York Times*.

Después Renua tuvo problemas y partió hacia Europa socialista y en donde las razones no han sido totalmente esclarecidas. Renua escogió el lugar que le permitiría examinar y criticar la vanguardia del desarrollo capitalista. Así, como México era el único país latinoamericano con frontera común con los E.U.A, la Republica Federal Alemana era la nación europea con mayor crecimiento industrial y por tanto capaz de emular, con lógicas limitaciones, la sociedad de consumo estadounidense. Pero con todo esto no dejó de hacer fotomontajes, y realizó más series.

En cualquier caso estos trabajos posteriores no robarían protagonismo a las primeras series de fotomontajes y en especial a *The American Way of Live*, que quedan ya como referencias clásicas y definitivas para aquellos deseos de un arte que nos ayude más que a contemplar el mundo, a comprenderlo y transformarlo.

Y por último sólo me queda citar a Hausmann con esta pequeña nota, la cual, nos da pie para entrar al siguiente punto de esta investigación, ya que menciona las bases del nuevo fotomontaje, el cual es el digital, al mencionar lo siguiente:

"El campo del fotomontaje es tan vasto que tiene tantas posibilidades como medios distintos existentes, los medios cambian cada día en su estructura social y en la superestructura psicológica resultante. Las posibilidades del fotomontaje sólo están limitadas por la disciplina de sus medios formales" 18

Y son en realidad, los aspectos tecnológicos que ayudan al fotomontaje para transformarse en el nuevo fotomontaje, el digital, que gracias al

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



la informática, la computadora y medios tecnológicos que la acompañan, nos ofrece esas facilidades para poder desarrollar al máximo lo que menciona Hausmann, además de que día con día la tecnología está a la orden del día y al orden de los artistas plásticos para poder realizar trabajos que a lo mejor nunca se hubieran imaginado los iniciadores del fotomontaje.



Josep Renua, Crítica a E.U.A



Josep Renua, 1967.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Raoul Hausmann

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



1.3 EL GRAFISMO Y LA INFORMÁTICA. HERRAMIENTAS PARA EL SURGIMIENTO DE LA INFOGRAFÍA.

Antes de desarrollar este capítulo, debemos tener en cuenta que algunos artistas de aquella época, que va de la Primera a la segunda Guerra Mundial además de hacer fotomontajes artísticos, también realizaban fotomontajes publicitarios y día a día se realizaban más, debido al consumismo. La práctica del fotomontaje continuará después de la II Guerra Mundial con una nueva generación de artistas surrealistas, como el español Jordi Cerdà y, sobre todo, el estadounidense Jerry Uelsmann, quien desde técnicas de laboratorio genera un gran trabajo de imaginario fantástico. También artistas del Pop Art, como los británicos Eduardo Paolozzi o Richard Hamilton, utilizarán la técnica del *collage* para expresar su visión irónica del mundo. Andy Warhol o Robert Rauschenberg incorporan esta técnica en procesos mixtos con técnicas de impresión como la serigrafía. Otra vía interesante es la de David Hockney con sus famosas des-construcciones de planos mediante yuxtaposiciones de copias obtenidas con una cámara Polaroid.

En España dos foto-montadores importantes de la década de 1970 son Jorge Rueda y Antonio Gálvez. El primero, con una enorme creatividad, genera fotomontajes que, rayando en lo grotesco a veces y en lo extraño casi siempre, se adentra en el campo de la crítica social. Antonio Gálvez, con sus duras obras en blanco y negro, cercanas muchas veces al esperpento, destila también enormes dosis de descrédito sobre la estructura social que la civilización impone. El fotomontaje es y ha sido una técnica tremendamente influyente en el campo de la publicidad, especialmente a partir del advenimiento de los tratamientos digitales de la imagen.

Poco a poco la publicidad fue tomando una gran importancia en casi todos los países industrializados, como por ejemplo E.U.A, Inglaterra, entre otros, un ejemplo de esto lo podemos encontrar en los trabajos artísticos que se hicieron en el arte pop ó Pop Art, es un movimiento artístico iniciado en la década de 1950 en Estados Unidos y Gran Bretaña. Las imágenes del Pop Art (abreviatura de *Popular Art*, 'arte popular') se inspiraron en la cultura de masas. Algunos artistas reprodujeron latas de cerveza o sopa, tiras de cómic, señales de tráfico y otros objetos similares en sus pinturas, *collages* y esculturas. Otros incorporaron estos objetos cotidianos a sus pinturas o esculturas, a veces completamente modificados. Los materiales fruto de la tecnología moderna, como el poliéster, la gomaespuma o la pintura acrílica, ocuparon un lugar destacado. El Pop Art no sólo influyó en la obra de los artistas posteriores, sino que también ejerció un fuerte impacto en el grafismo y el diseño de moda.

Los antecedentes históricos del Pop Art se sitúan en la obra provocativa de los artistas dadaístas, especialmente del francés Marcel Duchamp, y en la tradición pictórica estadounidense caracterizada por el empleo del trampantojo en las representaciones de objetos cotidianos. Por otra parte, varios integrantes de la corriente pop se habían ganado la vida trabajando como artistas publicitarios.

El movimiento Pop Art comenzó como una reacción contra el expresionismo abstracto, que dominó el arte durante las décadas de 1940 y 1950, al que los artistas consideraban demasiado intelectual y apartado de la realidad social. Asumiendo el objetivo del compositor estadounidense John Milton Cage —eliminar las distancias entre arte y vida— los artistas Pop se aproximaron con ironía al ambiente de la vida cotidiana. Emplearon imágenes que reflejaban el materialismo y vulgaridad de la moderna cultura de masas para transmitir una percepción crítica de la realidad, más inmediata que aquella ofrecida por la pintura realista del siglo XIX.

El Grafismo con el paso del tiempo se fusionaría con la Informática y daría paso a la Infografía, la cual es antecedente del Fotomontaje Digital, pero veamos que es el Grafismo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Este se cristalizó como disciplina y como estatus profesional con el llamado Arte Gráfico. Con él se desarrolló una interacción entre la estética y la tecnología junto con la evolución de las economías de mercado.

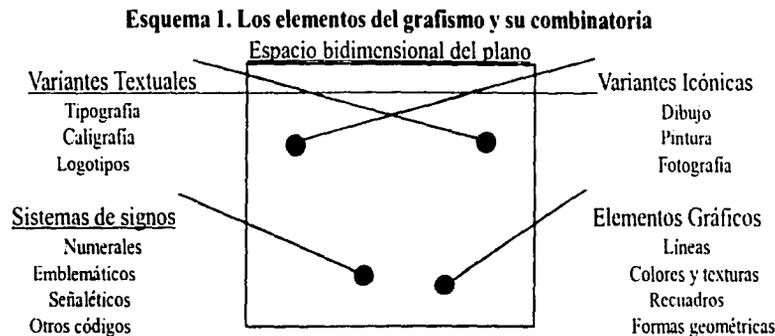
El grafismo es un arte gráfico aplicado, se define como la disciplina estructurada y normalizada que sucedió al ejercicio más espontáneo del dibujo libre y su incorporación al que llamó en su tiempo arte comercial.

La coherencia de las nomenclaturas: arte gráfico, arte comercial, dibujante comercial y artista gráfico, revelan la conexión existente entre el arte puro y el arte visual aplicado a partir del desarrollo de la imprenta. El artista gráfico o dibujante comercial procedía de una vocación artística y de una cierta habilidad por el dibujo y la pintura.

Estos lazos entre el arte puro y el arte aplicado en el terreno de la comunicación gráfica, son puestos de manifiesto por medio del gran auge del cartelismo, representados por artistas como Renua, Tapiés, Ramon Casas, Miró entre otros muchos más.

Con el cartelismo se realizó el diseño de marcas y el de libros ilustrados, es decir con la publicidad y la edición, emergía de hecho el grafismo funcional, donde predominaba lo utilitario sobre lo estético, y su sistema bimediá, que es la combinación de las dos formas fundamentales de la comunicación visual: la colaboración de la imagen y el texto.

El grafismo contiene varios elementos que pueden ser empleados para formarlo, a continuación mencionare las mas importantes mediante este esquema.



En las características o elementos que mencionamos en la gráfica, encontramos a la fotografía como parte del grafismo.

Cuando el grafista interviene en la imagen fotográfica para combinarla, manipularla y modificarla en función de un mensaje aplicado o una intencionalidad expresiva libre, emerge el foto-grafismo en sus múltiples variantes: fotomontaje o foto-collage, fototipo, compaginación imagen-texto, etc.

Con el desarrollo impetuoso, la fotografía reemplazó en gran medida la ilustración manual. El foto-grafismo, que en ciertos casos constituye una "ilustración", nació de la manipulación de la imagen fotográfica por el grafista y el fotógrafo, influenciados por el ejemplo sobre todo de la Bauhaus, el funcionalismo y el surrealismo manierista. El foto-grafismo participa, por consiguiente, de la fotografía y del grafismo, siendo por eso una nueva técnica mixta. El trabajo gráfico que le corresponde se caracteriza todavía por el collage y el fotomontaje, que se inició en



el tablero del artista, y pasó después al grafista.

Ahora que conocemos lo que es el grafismo y sus componentes, así como su relación con otras técnicas, sólo nos queda hacer la conclusión. El grafismo es una parte del diseño gráfico: la visualización o la emergencia de las formas y de la expresión icónica. Diseñadores, artistas y grafistas son atraídos por la fotografía, del mismo modo que los fotógrafos son atraídos por el diseño y el grafismo. Así, los conceptos y las técnicas se interpenetran en busca de nuevas expresividades visuales.

Así es como poco a poco la fotografía va teniendo un sin número de usos, además va formando parte de nuevas técnicas, por ejemplo el termo-grafismo, holo-grafismo, vídeo-grafismo, info-grafismo, entre muchas otras.

Pero para la invención del infografismo, que es la que nos interesa, nos hace falta la otra parte que es muy importante, nos referimos a la informática.

A continuación veremos un poco de su historia para saber de que se trata.

La evolución tecnológica, cuyos orígenes se remontan a los albores de la historia humana, ha conocido, a partir de la década de los cuarenta, un impulso extraordinario gracias al diseño y la progresiva popularización de unas máquinas, llamadas computadoras u ordenadores.

La computadora ha sido definida como una máquina capaz de realizar y controlar a gran velocidad cálculos y procesos complicados que requieren una toma rápida de decisiones.

Su función consiste en tratar la información que se le suministra y proveer los resultados requeridos.

La computadora en la actualidad es incapaz de hacer algo para lo que no ha sido programada.

Pero, el progreso que representa el que un aparato tenga la capacidad de realizar tareas mecánicas supone ya un salto cualitativo extraordinario, al liberar al hombre de la realización de ellas. Además los continuos avances en los campos de la robótica y la inteligencia artificial dan a pie a las fantasías más futuristas que la mente humana puede imaginar.

La computadora ha penetrado en todos los resquicios de la sociedad y domina ya nuestras vidas. En un mundo en constante cambio, cada persona se siente impelida a formar parte de la industria de la información que se ha convertido en el eje principal de la sociedad moderna. Y claro está, que todo esto que se dice acerca de la computación no puede estar fuera el mundo del arte, ya que con esta herramienta encontramos otras formas de percibir el arte y el mundo que nos rodea.

La computación o informática es el conjunto de conocimientos científicos y técnicos que hacen posible el tratamiento automatizado de la información por medio de calculadoras. La palabra computación proviene del inglés computing, cálculo; mientras que la palabra informática viene del francés informatique, contracción de information y automatique.

Una computadora, a pesar de que su nombre deriva del inglés computer, no debe considerarse sólo como una máquina capaz de realizar operaciones aritméticas, aunque éste fue el primer uso de que fue objeto.

Es, ante todo, una máquina capaz de trabajar con símbolos, independientemente del significado de éstos, pues puede manejar números, textos, ficheros, imágenes, sonidos, etcétera. Siempre que se les codifique su formato interno con el que la máquina sea capaz de trabajar. Después de este preámbulo de lo que es la computación y de sus partes en general, veamos cómo fue su periodo de desarrollo a través de la historia del ser humano.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Si hacemos un intento por remontarnos en el tiempo hasta encontrar la primera máquina de calcular, debemos retroceder unos cuantos millones de años y situarnos en China. Por aquel tiempo los chinos utilizaban un aparato destinado a realizar sumas, denominado Ábaco. En este aparato que todos conocemos y hemos trabajado algún día en nuestra vida, es posible realizar sumas a tanta velocidad como habilidad tenga quien lo maneja. Es aquí donde el ser humano tiene la necesidad de crear un objeto capaz de ayudarle a realizar operaciones matemáticas para poder así tener un mejor orden de sus objetos.

A través de los tiempos fueron aparecieron otras máquinas (precuroras de las clásicas sumadoras), como la máquina sumadora de Blaise Pascal (siglo XVII). Esta máquina permitía realizar sumas y restas a través de un sistema de ruedas dentadas que engranaban unas con otras. La máquina de Pascal fue posteriormente modificada por Leibniz para poder realizar multiplicaciones y divisiones mediante sumas y restas sucesivas.

En el siglo XIX cuando el matemático inglés Charles Babbage inventa su máquina denominada máquina analítica, auténtica precursora de las computadoras actuales. Esta máquina fue diseñada para realizar cualquier operación matemática y además fue la primera máquina programable, o sea realizar varias funciones distintas dependiendo del programa que la guiara, pero su programa era externo; toda la información que manejaba (programas o datos) estaba fuera de ella, esta residía en grandes tarjetas perforadas que albergaban tanto a los programas como a los datos. Aparte de esto, tenía otra característica; su funcionamiento era totalmente mecánico, cualquier proceso consumía demasiado tiempo.

En otro sentido se considera la idea que tuvo Herman Hollerith cuando mecanizó el censo de los Estados Unidos. Hollerith, funcionario en la oficina de censos, observó que sería materialmente imposible obtener en el plazo previsto el censo de su país. Inventó entonces la tarjeta perforada tal y como se conoce ahora; esta tarjeta era una cartulina cuadrada en la que, mediante perforaciones que se combinaban en formas diferentes para formar caracteres, se podían plasmar estos en sí o no. A partir de esta cartulina ideó la máquina que fuera capaz de interpretar dichas perforaciones con lo cuál realizó el censo en el plazo previsto.

Por fin la idea revolucionaria surge a mediados del siglo XX. Jhon Newman lanza la idea de la máquina con programa almacenado. Esto consistía en diseñar una máquina que tuviera internamente la secuencia de instrucciones (programa) necesaria para realizar una función determinada. Al abrigo del desarrollo de la electrónica y de las necesidades militares (II Guerra Mundial), surge el primer ordenador propiamente dicho, el ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Calculator). El ENIAC estaba construido sobre la base de un componente electrónico, denominado bulbo; tenía unas 15,000 válvulas de vacío. Con tal cantidad de válvulas, su consumo eléctrico era enorme y la frecuencia de averías era muy alta. No obstante sentó las bases para el vertiginoso avance en diseño y construcción de los posteriores ordenadores. Desde el ENIAC se siguieron construyendo ordenadores dirigidos al campo comercial y acompañados de los rápidos avances de la tecnología electrónica. Para analizar dichos avances, los ordenadores se agrupan en lo que se conoce como generaciones. Se le da el nombre de generaciones porque cada generación tiene un avance tecnológico en la arquitectura del ordenador, y esto es lo que hace diferenciarse de los otros ordenadores.

PRIMERA GENERACIÓN.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Los ordenadores de la primera generación estaban basados en bulbos. Disponían de un programa cableado en su interior: diseñar y mantener estos programas era una labor muy especializada, por lo que precisaba de personal altamente calificado. Modificar los programas o incluir otros nuevos suponía una gran inversión, tanto en esfuerzo intelectual como en tiempo.

El costo de mantenimiento era muy elevado y para que funcionaran correctamente necesitaban costosos equipos de refrigeración.

SEGUNDA GENERACIÓN.

El componente electrónico que da comienzo a esta generación es el transistor, en sustitución de los bulbos. La aparición del transistor supuso una drástica reducción del tamaño de los computadoras, un notable incremento de la fiabilidad (el tiempo medio entre averías creció considerablemente), y también un aumento en la velocidad de proceso.

Los programas ya no eran cableados físicamente en la máquina: eran introducidos a través de dispositivos diseñados para tal efecto. Como consecuencia de ello, se empiezan a desarrollar los lenguajes de programación. La computadora se empieza a introducir en la empresa y a comercializar masivamente. En ese tiempo también se empiezan a desarrollar los sistemas de comunicación, a través de líneas de comunicación, las computadoras empiezan a poder intercambiar información.

TERCERA GENERACIÓN

El salto de la segunda a la tercera generación fue todavía mayor si comparamos el transito de la primera a la segunda. En estos años parece el circuito integrado (denominado chip). Por consiguiente el tamaño de los ordenadores vuelve a disminuir, la fiabilidad se incrementa y se reduce de nuevo el consumo energético. Ya no son necesarias costosas instalaciones para colocar los ordenadores igualmente disminuye el precio de los equipos, con lo cual se popularizan. La capacidad de los equipos se incrementa hasta el punto de que el ordenador puede realizar varias tareas a la vez, varios programas pueden estar ejecutándose simultáneamente. Surge el concepto de base de datos.

CUARTA GENERACIÓN

Un nuevo progreso tecnológico revoluciona el campo de los ordenadores, aparece el microprocesador, este alberga en un circuito integrado, de pocos centímetros de longitud, toda una unidad central de proceso que en la primera generación de las computadoras no cabía en una habitación de dimensiones normales. La disponibilidad de este chip de bajo costo y con altas prestaciones hace que la mayor parte de los equipos informáticos, tanto ordenadores como dispositivos periféricos (de entrada y salida de datos), se construyan basados en él. Esto ha abaratado los costos y ha reducido tamaños y consumos dejando el hardware en la situación en que lo vemos hoy en día.

Como podemos ver, la computadora es un dispositivo electro-mecánico que auxilia al hombre para llevar a cabo todos los procesos de manejo de información, como: comparación, búsqueda, localización, procesos que puede realizar el ser humano, pero con la gran diferencia de que las computadoras son más rápidas, exactas y lógicas.

La computadora se compone de tres principales elementos: el C.P.U , monitor, teclado. Entre otros, pero éstos son los más importantes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Todo esto se fue dando a través del tiempo, y no nada mas fueron beneficiados el ámbito bancario o empresas donde manejaban grandes cantidades de números, sino también fue de gran ayuda para el área del diseño gráfico, diseño editorial y claro esta no podia faltar el área que nos interesa, el artístico. Esta última área tomó estas ventajas y virtudes de la computadora al trabajar imágenes, poder realizar obras espléndidas y obtener resultados que no se habían obtenido al realizar fotomontajes en el laboratorio fotográfico convencional y ahora gracias a la computadora y todos sus accesorios que hoy existen tanto en el software como en el hardware de nuestros días se puede.

Ahora bien, conozcamos los primeros ordenadores que empezaron a trabajar imágenes, y cual ha sido su desarrollo, así como también los diferentes tipos de estos que existieron y existen actualmente.

Las plataformas ó ordenadores mas conocidos en sistemas de informática personalizada son:

Amiga: Este tipo de computadoras salió al mercado por parte de la compañía Commodore, incluyendo en sus equipos procesadores diseñados especialmente para el trabajo de imágenes y sonido, por lo que éstos sistemas se especializan en animación y multimedia.

En estos tiempos, con el adelanto de la tecnología y el nacimiento de nuevas marcas de ordenadores, tenemos a dos principales maquinas que manejan imágenes.

Nos referimos a la plataforma Macintosh y a la plataforma PC compatible.

Veamos las características de la primera mencionada.

MACINTOSH

Las computadoras Macintosh fueron creadas por la compañía Apple. Están basadas originalmente en procesadores Motorola (muy poderosos), mas poderosos que las de la PC, especialmente cuando nos referimos al trabajo de estas sobre imágenes. Es por eso que la publicidad y diseñadores gráficos las prefieren mas que a las PC, ya que su sistema operativo es una interfaz gráfica que permite el más fácil y rápido procesamiento de la información, ya que, el tamaño de información es muy grande y se necesita de una maquina súper veloz, y en esos tiempos la Macintosh nos ofrecia esa tecnología, en el campo de la ilustración y el diseño gráfico.

La intención de Macintosh al crear este sistema fue que el usuario pudiera empezar a usar la maquina aun sin saber nada de computación. Inicialmente tomo la delantera.

PC COMPATIBLE

Están basadas en procesadores Intel. La marca que produjo primero este tipo de computadoras fue IBM. Actualmente existen gran diversidad de marcas, todas compatibles. Constituyen el mercado más grande de computadoras.

Los programas de diseño grafico para las PC se ha desarrollado al mismo nivel que los programas de Macintosh, es más podemos decir que los mismos paquetes que se utilizan para el diseño en Mac, son igualmente utilizados para la PC.

Con esta nuevas herramientas, y con el grafismo fue posible que naciera el infografismo, ahora bien, conozcamos de que se trata esta técnica.

El infografismo nace a mediados de los años setentas. Las letras son consideradas como imágenes, y hay la posibilidad de hacerlas más grandes o pequeñas, y gracias a la creación del ámbito informático es como nace la infografía.

Los infografismos, o grafismos creados por el medio informático, constituyen el llamado "computer art" o arte informático, o concepción



gráfica asistida por computadora, o visualización gráfica convencional, a partir de una tecnología que ya empieza a ser manejada con el desarrollo de las mini-computadoras.

La infografía es una parte del conjunto que definimos como grafimática, que es la influencia de la informática con su incorporación a todos los dominios del grafismo y las artes gráficas.

Condensar la imagen, su puesta en memoria, puede recurrir a ella y reproducirla fielmente, son objetivos que están dando lugar a nuevas investigaciones en el nivel de fuentes luminosas, fibras ópticas y scanner de rayos láser. Los resultados obtenidos hasta ahora responden a dos principios: el primero de ellos concierne a la obtención de composiciones acabadas, con ayuda de la computadora: tramas, estructuras espaciales, que son el objetivo prioritario de muchos creadores.

El segundo considera a la computadora como un simple útil de ayuda a la creación y es el punto de partida de una interpretación personal, específica, que se desarrolla ulteriormente. Las técnicas utilizadas a este efecto pueden ser tradicionales o no: pintura, grabado, fotomontajes, inversiones de colores, solarizaciones. De este modo se afirma la polivalencia de la infografía, a la vez que un modo de expresión autónoma, pero también completamente armónica con otros modos de expresión visual.

Con todo, el trabajo creativo del artista o diseñador a la computadora es radicalmente distinto del trabajo tradicional. El creador no puede concentrarse aquí con sentir una idea, tiene que proponerla en una formulación racional. La creación conduce así a la definición de un programa que define las características globales de la obra, es decir, los elementos que la constituyen: por ejemplo, un repertorio de símbolos, y las reglas de codificación o de composición que determinan sus configuraciones. Este modelo debe obligatoriamente tomar la forma de uno o varios algoritmos, transcritos en un organigrama o un programa, y es por ello que abundan las colaboraciones entre artistas y técnicos informáticos.

El artista considera los resultados obtenidos bien como esbozos que terminará manualmente (pintura, óleo, acuarela; sobre tela, madera, cristal, plástico, etc), o bien como resultados definitivos. A la vista de las formas obtenidas el programa puede ser ajustado, retocado, enriquecido. De este modo, la idea o modelo de base admite a través de experimentaciones sucesivas, nuevos desarrollos, y en estos nuevos desarrollos encontramos al fotomontaje digital.

Al igual que en la fotografía convencional, en la infografía encontramos los tres principales tratamientos que se le puede dar a una imagen, que son (el retoque, la manipulación, y efectos). En el fotomontaje digital encontramos estos tres tratamientos.

El fotomontaje digital es una variante entre otras tantas de la infografía, que se vale de los mismos elementos técnicos, para los cuales sirven a los intereses de los artistas plásticos.

Además el fotomontaje digital consiste además en hacer manipulaciones a la imagen, también poder agregar más imágenes de fotografías de diferentes partes para poder desarrollar una sola, claro está, con programas y métodos diferentes a los utilizados por sus antecesores, y así obtener un trabajo igual como a los de Rejlander o como a los dadaístas berlineses, pero con la diferencia que están trabajados de una manera totalmente digital. Estos métodos, programas y tipos de trabajo los veremos en el siguiente y último punto de este capítulo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Sólo me queda citar una pequeña reflexión que escribió Verónica Volkow sobre el tema de lo digital y la cual también comparto:

“Con la revolución digital, la fotografía rompe su fidelidad con lo real, ese matrimonio tan único entre las artes, para entrar en las infinitas tentaciones de la imaginación. Es y ahora más hermana de la fantasía y el sueño que de las presencias “ 19

TEMA CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 2



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



2.1 LA IMAGEN DIGITAL

Al igual que una imagen convencional, la imagen digital está formada por características particulares que la hacen diferente a una imagen analógica. Las imágenes manejadas a través de las computadoras se dividen en dos grandes grupos que son: las imágenes vectoriales y las imágenes en mapas de bits.

Conozcamos más a fondo este tipo de imágenes, empecemos por las vectoriales.

En las imágenes vectoriales los archivos de este tipo almacenan datos o valores que al ser interpretados por la computadora producen coordenadas, medidas, colores y otro tipo de parámetros que finalmente generan objetos e imágenes. Este tipo de archivos ocupa relativamente poco espacio y la calidad de imagen no se degrada al observarla en diferentes grados de magnitud. La desventaja de este tipo de archivos radica en la falta de realismo en las imágenes.

Ahora conozcamos las imágenes por mapa de bits.

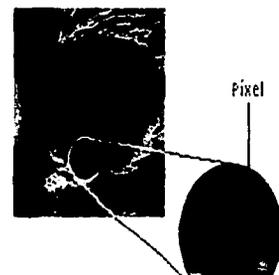
Las imágenes de mapas de bits se almacena y se forman con información punto por punto (píxel por píxel). Todo el conjunto de valores almacenados por cada punto forma un solo plano o mapa de bits. Este tipo de archivos tienen tamaños relativamente muy grandes (comparados con el método vectorial) y la calidad de imagen puede degradarse al hacer acercamientos, sin embargo, este tipo de imágenes tiene la mejor calidad o resolución para la reproducción de imágenes digitalizadas (fotos, ilustraciones o cualquier imagen digitalizada).

Tenemos que tener en cuenta que una imagen digital, específicamente una imagen de mapa de bits, está compuesta por píxeles, pero que es un píxel?. A continuación veremos una pequeña explicación de que es un píxel.

“Un píxel (abreviatura del término inglés «picture element») es uno de los miles de minúsculos puntos que aparecen en la cuadrícula de una pantalla o de una hoja impresa. Estos puntos, o bloques, tienen cada uno su color para mostrar imágenes en las pantallas de la computadora, y representan los elementos más pequeños que pueden manipularse para generar gráficos. Como no son infinitamente pequeños, los píxeles sólo se aproximan al color real de un objeto. Por esta razón, las líneas de los gráficos generadas por una computadora (denominadas mapas de bits) suelen tener un aspecto dentado si se miran de cerca.”²⁰

Debemos considerar que las imágenes de mapa de bits tienen ciertas extensiones, es decir, que con estas extensiones se guardan los archivos de imágenes, se guardan con ciertas propiedades, como el tamaño de la imagen, la resolución, el formato, los colores, etc. Esto le sirve al usuario para poder trabajar mejor la imagen según sus necesidades. A continuación mencionaremos algunas de las extensiones más conocidas y utilizadas para imágenes digitales así como algunas de las características de estas.

*. bmp - Indica que el archivo contiene una imagen gráfica por asignación binaria (bit-mapped graphic) compatible con windows.



Detalle de un píxel en una imagen Digital

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



- *. pic - Son imágenes gráficas que fueron hechas dentro del formato lotus 1-2-3.
- *. tiff - Viene de programas digitalizadores principalmente. Es utilizado frecuentemente tanto el entorno Mac como PC para archivos gráficos.
- *. jpg - Se utiliza para comprimir archivos y hacerlos más pequeños.
- *. gif - Archivos de información gráfica. Son todas aquellas imágenes que preferentemente están localizadas en Internet.
- *. eps - Es aceptado por numerosos programas de gráficos y de paginación tanto en entornos Mac como PC. Fue creado inicialmente como formato de salida para imprimir imágenes y gráficos. Como podemos constatar, las extensiones tienen diferentes características, según las aplicaciones en que van a ser utilizadas. Por ejemplo, para poder desarrollar y trabajar imágenes en el fotomontaje digital, podemos utilizar las más comunes que contienen características aptas para su manejo en editores de imágenes, como; gif, jpg, tiff. Otra característica de una imagen digital es la paleta de colores con la que está realizada, que son de gran utilidad para poder desarrollar un trabajo con imágenes digitales.

La paleta de colores es un conjunto de colores disponibles para utilizar en una determinada imagen. El número de colores en la paleta está determinado por el tipo de imagen de que se trate (a 2, 16, 256 ó 16 millones de colores). Los colores que contiene una paleta o tabla podrán ser modificados para desechar colores que no utilizaremos y agregar colores diferentes. La creación y modificación de colores se podrá realizar mediante diferentes métodos:

Por ejemplo, hay imágenes "RGB" (modelo de color que se basa en la utilización de colores básicos o colores luz, que son Red, Green, Blue) tenemos las imágenes compuestas por el formato "CMYK" (modelo de cuatricomía, se basa en la utilización de los colores cian, magenta, yellow, y black.) Estos dos métodos se usan de manera diferente en la computadora ya que una es para realizar impresiones de colores exactos y no tener variaciones de color, nos referimos a la CMYK, mientras que la RGB se utiliza para trabajar con la imagen (retocarla, manipularla, darle efectos etc..) principalmente las encontramos en internet y en software como enciclopedias, diccionarios o en paquetes de consulta.

En una imagen digital también encontramos sus parámetros, estos son el matiz, la saturación y el brillo. El matiz es el tono o tinte del color, de hecho es la propiedad que le da el nombre a un color. Se le identifica en un espectro o círculo cromático cuando vamos recorriendo este de rojo a verde a azul y regresando finalmente al rojo. La saturación es la pureza del color, un color con saturación 100% es brillante y vivo, y un color con saturación de 0% es apagado y pálido (como manchado con gris). El brillo o luminiscencia determina la brillantez de un color, un color con luminiscencia del 100% se torna muy brillante, (tendiendo a blanco) y un color con luminiscencia de 0% se vuelve oscuro (tendiendo a negro).

Pero las manipulaciones no se podrían hacer sin los softwares o paquetes de edición de imágenes. Estos paquetes tienen la particularidad de poder hacer todas estas, manipulaciones, retoques y efectos a la imagen. Desde el principio de la infografía existieron estos softwares o paquetes, mejor conocidos en el ámbito de la computación, estos paquetes con el paso del tiempo fueron desarrollándose y obteniendo un sin número de herramientas con las cuales se obtienen resultados maravillosos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



En estos tiempos encontramos un paquete, que es muy conocido y que la mayoría de los artistas gráficos utilizan, me refiero al paquete llamado PHOTOSHOP, de la familia Adobe.

Ya se planteó con anterioridad la existencia de dos tipos de gráficos: los vectoriales y los bitmaps, Photoshop es la aplicación por excelencia para el manejo de bitmaps. Presenta una serie de herramientas de gran potencia y uso sencillo, que permiten llevar a la práctica casi cualquier efecto, corrección o ajuste imaginable.

Entre las características más destacables de Photoshop figuran la extensa gama de efectos incluidos, la variedad de formatos o extensiones disponibles para importar y almacenar los trabajos, la posibilidad de usar filtros de otros fabricantes para aumentar el potencial del programa.

Otros elementos que debemos tener en cuenta para poder realizar imágenes digitales es tener un escáner. Se conoce de esta forma al dispositivo que permite mediante un proceso parecido al de las fotocopiadoras, poder leer, analizar y digitalizar imágenes que han sido obtenidas desde cámaras de 35mm.

También, otro elemento primordial es un monitor en el que podamos observar nuestros trabajos y que soporte todos los colores de una imagen digitalizada, en la actualidad existe un sin número de monitores, los más comunes y que no tienen problemas de manejar imágenes digitalizadas son; el monitor VGA que tiene la característica de manejar una resolución de 320 x 200 píxeles y 640 x 480 píxeles, el Súper-VGA que a diferencia del VGA tiene la característica de manejar una resolución de 800 x 600 píxeles con 16 colores en una paleta de 256, lo que representa un 56% de píxeles más en la pantalla con respecto al VGA estándar y por último encontramos el monitor Ultra VGA que supera en definición de columnas por píxeles, a su antecesora en aproximadamente un 20% de acuerdo a las características estándar que mostraba el anterior, soporta una resolución gráfica de 1024 x 768 píxeles.

Y el monitor más reciente que está en venta es el de pantalla plana, hecho de cristal líquido, que tiene la capacidad de soportar una resolución de 1280 x 1024 píxeles.

Debemos también decir que el monitor va ligado a una tarjeta gráfica que se encuentra en la computadora, la cual tiene la función de procesar las resoluciones de las imágenes que se están trabajando en ese momento.

Y por último encontramos a las impresoras, que tienen la característica o la función de imprimir nuestros trabajos realizados a través de la computadora.

En la actualidad tenemos un sin número de impresoras en el mercado, pero sólo algunas tienen las características de imprimir en alta resolución. Existen impresoras para diferentes necesidades de trabajo para las que se dedican a el manejo de imágenes existen impresoras especiales, nos referimos a las de inyección de tinta y a las láser. Estas tienen la capacidad de imprimir en alta resolución y obtener una imagen nítida y sin problemas de visualización.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Todo lo planteado, es para dar a conocer algunas de las características principales de una imagen digital. En esta tesis hago una propuesta plástica, en la cuál utilizo el fotomontaje digital, y por consiguiente el manejo de imágenes y términos digitales.

El lenguaje digital es tan extenso que lo que menciono apenas es una parte que explica y sustenta el aspecto técnico de mi trabajo plástico.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.2 LA IMAGEN DIGITAL, UNA TÉCNICA AL SERVICIO DE LOS ARTISTAS PLÁSTICOS

Las técnicas y procedimientos siempre han ayudado al hombre a realizar y concretar trabajos para sus intereses comunes, las técnicas son un conjunto de conocimientos y procedimientos de un arte o ciencia.

En las Artes Plásticas se cuenta con un sin número de técnicas para realizar una gran variedad de trabajos artísticos, gracias a éstas el artista puede explotar su potencial conceptual y esto se ve reflejado en los trabajos que se obtienen.

Ahora bien, en las Artes se encuentran una variedad de áreas en las cuales se puede trabajar y realizar proyectos, como por ejemplo tenemos a la Pintura, a la Escultura, a la Arquitectura, a la Fotografía, en fin, una gran variedad de áreas con sus respectivas técnicas.

El fotomontaje digital es una técnica que nace en los 80's, su principal característica es la de manipular imágenes digitales.

Además, tiene las mismas propiedades conceptuales que un fotomontaje normal, las imágenes utilizadas se sustraen de diferentes contextos o fotografías para integrarlas y formar una sola.

Estas imágenes pueden ser tomadas de diferentes maneras, conozcamos las dos principales maneras de obtener imágenes hoy en día.

Las fotografías pueden ser tomadas por una cámara de 35 mm, que después serán reveladas a través de la técnica tradicional; después se pueden digitalizarlas a través de un scanner y así obtener imágenes digitales que son susceptibles de manipulación.

Con el adelanto de la tecnología tenemos la ventaja de tomar imágenes a través de nuevas cámaras, las cuales, tienen la característica de tomarlas en formato digital, esto quiere decir que la imagen está formada por píxeles. (elemento básico de una imagen digital) y que son una gran ventaja para el que realiza o toma fotografías. Estas imágenes no necesitan ser reveladas con la manera tradicional, si no que mediante cables o pastillas podemos obtener estas imágenes y almacenarlas en la computadora.

Esta es una de las ventajas de la cámara digital, nos ahorra tiempo y esfuerzo, además que podemos obtener nuevo tipos de trabajos, con nuevas características propias de las manipulaciones, retoques, y efectos digitales.

Otra manera de obtener imágenes digitales, es por medio de una videocámara que grabe en formato digital, esto es con la finalidad de que las imágenes captadas sean trasladadas posteriormente a la computadora para que ahí sean trabajadas según las necesidades del artista. Como podemos comparar, esta nueva manera de obtener imágenes digitales, es muy diferente de las que se toman con una cámara tradicional. Teniendo ya todas nuestras fotografías en formato digital, solamente nos queda manejarlas, con todas las herramientas que nos proporciona la computadora.

No intentamos sustituir o menospreciar a la fotografía convencional, ya que esta también tiene características insustituibles, que la hacen única en las artes plásticas, solamente somos artistas en busca de nuevas áreas, herramientas y técnicas, de nuevas formas de manipular la imagen, y si la tecnología nos da las herramientas para realizarlas, porque negarse a utilizar estas propiedades de la imagen digital.

O como diría Pedro Meyer.

"Simplemente han evolucionado las herramientas de trabajo enriqueciendo, en consecuencia, el repertorio de lo creativo, Pero, su finalidad expresiva se mantiene idéntica y es coherente en su trayectoria anterior, solo puede haber cambiado su estrategia.

Por otro lado los recursos tecnológicos de la actualidad podrían ser utilizados para evitar la ambigüedad y para dejar una huella indeleble en

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



nuestra memoria, para crear obras maestras de nuestro tiempo. Las computadoras, como las cámaras, se han revelado como mecanismos tecnológicos que dan sentido a los acontecimientos que configuran la escena de nuestro tiempo, es más, la computadora se ha convertido en una sofisticada prótesis tecnológica de la que ya no sabríamos prescindir. Su campo de acción abarca todas las esferas de la vida cotidiana. No extraña pues, que hoy encontremos numerosos casos de artistas y fotógrafos que se sienten estimulados por las posibilidades creativas de los medios digitales”²¹

Para ellos se trata de un recurso que facilita la solución de un determinado problema, un accesorio más, como un teleobjetivo o un filtro (que también intervienen en la visión habitual del ojo al desnudo)

Todas estas ideas son una era posfotográfica, una revolución tecnológica, de los medios y de la aparición de los hipermedios, de conexiones que se extienden a la hi-pe-realidad, a los mundos virtuales, al ciberespacio, a la comunicación global interactiva.

Con todo esto podemos llegar a la conclusión de que la verdadera fusión de la imagen digital y la fotografía supone un poderoso laboratorio electrónico en el cual se pueden obtener los mismos efectos que en un laboratorio convencional o podemos obtener otros beneficios, como por ejemplo la comodidad y el tiempo de realización de fotomontajes digitales, ya que con la rapidez obtenemos trabajos con una calidad digital y con menos esfuerzo.

En fin, el fotomontaje digital y todas sus virtudes están ahí, esperando a ser utilizadas y formar así una nueva manera de realizar imágenes. El fotomontaje digital es una de muchas técnicas existentes en las artes visuales hoy en día con sus pros y sus contras, como toda técnica, con sus virtudes y límites, pero eso lo juzgara cada artista que se dedique al manejo de imágenes digitales.

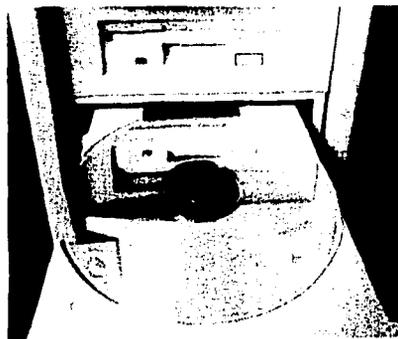
Hay que tener en cuenta que para poder entender a la imagen digital hay que entender y conocer a la imagen analógica, porque gracias a esta se deriva todo el conocimiento que tienen en común estos dos tipos de imágenes.

Gracias a los principios de la fotografía convencional podemos conocer todas las características de una imagen (manipulación, retoque y el efecto), que después sería retomada por los realizadores de paquetes de computación, especialmente en paquetes donde se manejan imágenes.

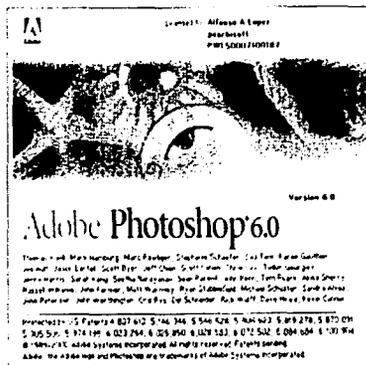
Conociendo bien nuestros principios, no tendremos problemas en manejar este tipo de avances tecnológicos, ni nos perderemos en un mundo engañoso, ni caeremos en lo superficial, para entender mejor nuestro futuro y no perdemos en un mundo digitalizado y extenso. Siempre debe existir un balance, para obtener los mejores resultados en nuestras realizaciones y creaciones de imágenes.

VENIR CON
FALLA DE ORIGEN

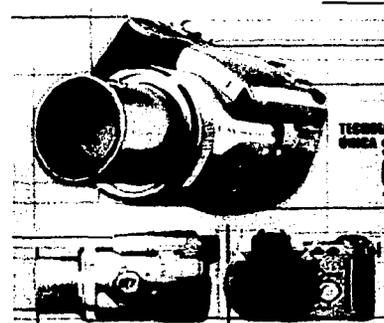
ELEMENTOS DIGITALES Y NO DIGITALES PARA LA
CREACIÓN
DE UN FOTOMONTAJE DIGITAL



Quemador y CD grabable



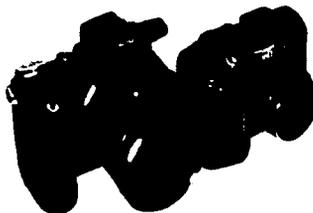
Software de edición de
imágenes



camaras digitales



Impresora a color



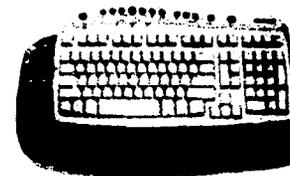
camaras de 36 mm



Computadoras portátiles



scanner



Accesorios
(teclado y maouse)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



2.3 LA IMAGEN Y EL FOTOMONTAJE DIGITAL, OTRA FORMA DE PERCIBIR EL MUNDO QUE NOS RODEA

En la época que vivimos, conocemos al mundo de una manera muy distinta a la de nuestros antepasados, esto es debido a representaciones que se han hecho y hemos hecho a través de nuestra vida, mediante el dibujo, la pintura, la escultura, la fotografía. Pero en estos tiempos encontramos otra manera de representar imágenes, una donde la informática y el ordenador son partes esenciales de su estructura, nos referimos a la imagen digital. Somos parte de una nueva generación en donde la forma de representar imágenes no es como antes, en donde las comunicaciones son diferentes, donde el internet es un medio de comunicación que día a día va en un avance, donde la automatización y el cambio de las formas y objetos es un gran tema en la sociedad, y de controvertidas discusiones.

La imagen digital a desarrollado un camino a través de estos últimos años, donde cada día va teniendo un sin número de usos, los cuales han tenido gran repercusión en la vida del ser humano.

Pero, veamos a continuación como ha sido este cambio de lo analógico a lo digital, para conocer la nueva cultura que caracteriza a esta generación a la que pertenecemos, a esta cultura que es conocida como Cultura Digital. Además de conocer el proceso y los cambios que ha sufrido la imagen, hasta convertirse en una imagen digital.

A lo largo del 99 por ciento de su existencia, el ser humano ha vivido una prolongada etapa de cazador, de la que empezó a salir hace menos de diez mil años, para entrar en la de pastoreo y la agricultura del Neolítico. En aquella prolongadísima fase de existencia de nuestra especie, el hombre vivió muy precariamente, enfrentando a bestias temibles y padeciendo una inseguridad angustiosa. La profunda huella emocional generada en aquel dilatado periodo ha pervivido filogenéticamente hasta el actual ciudadano de la era post-industrial, convirtiéndole en presa fácil de angustias y zozobras psíquicas. Así, los niños pequeños tienen miedo a la oscuridad, aun sin haber tenido una experiencia desagradable, como herencia filogenética de la inseguridad y desprotección del hombre primitivo en la noche y en un entorno de alto riesgo.

Esta herencia filogenética explica que seamos sujetos pasivos de emociones arcaicas, disparadas desde el cerebro forma sensaciones de miedo, amor, odio, júbilo, depresión, inquietud, esperanza, inseguridad, placer o nostalgia, que no hemos conseguido controlar suficientemente. Hoy surcamos el espacio con potentes naves, pero nuestra vida emocional no es muy distinta de la de un cazador de hace cien mil años.

El hombre moderno se distingue físicamente de su antepasado en algunos rasgos importantes. Es de más baja estatura y con el cerebro más pequeño en toda la historia de su especie. Nuestros ancestros tenían que desplegar un gran esfuerzo físico para conseguir lo que necesitaban para vivir, por lo que la evolución favoreció a los cuerpos más corpulentos. Pero ahora los alimentos y las mercancías llegan hasta nosotros sin que apenas tengamos que movernos. Y también llega así la información, que alimenta nuestro cerebro, nuestro procesador de información en una sociedad post-industrial, llamada también "sociedad del conocimiento".

La evolución cultural es una estrategia inventada por el hombre para adaptarse mejor al medio ambiente que le ha tocado vivir, por lo que no puede ser la misma en la selva, en la sabana, en una zona lacustre o en el desierto. En todas las sociedades humanas existen predisposiciones biológicas que se levan al rango de normas, emanadas de la inteligencia humana y no de la biología: constituyen códigos de conducta que reglamentan su convivencia y que en las sociedades más desarrolladas se plasman en leyes y reglamentos escritos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



En la cuna de la modernidad occidental preindustrial, hasta el siglo XVIII, cuando la ilustración formuló colectivamente su proyecto de progreso racional, que hoy percibimos como lineal, limitado e insuficiente para la complejidad del mundo de su época y, sobre todo, para el mundo futuro.

Pero podemos concordar, que las insuficiencias no constituyen una razón para rechazar la idea de progreso nacional y retroceder con ello a las etapas pre-ilustradas, es decir, de imperio de oscuridad. En todo caso, aquel proyecto debe enriquecerse con nuevos datos acerca de la creciente complejidad social, y las recientes herramientas informáticas resultan muy pertinentes para ayudar en esta tarea, para elaborar a partir de las nuevas realidades nuevas estrategias culturales.

Una de las muchas aproximaciones posibles al conjunto de fenómenos asociados a las nuevas tecnologías de comunicación es la derivada de la perspectiva etológica, considerando al hombre como animal cultural (animal simbólico), como producto sinérgico de la interacción entre biología y cultura, entre naturaleza y arteificio.

El hombre comparte con los restantes primates su inquietud y curiosidad, se ha afirmado que la curiosidad instintiva del hombre primitivo pudo superar a la de los restantes primates porque la rápida evolución de su inteligencia, que le alejó de la animalidad, le permitió disponer de un excedente de instinto, que el ser humano canalizó hacia diversos campos de la experiencia, potenciando señaladamente su instinto de exploración. Con todo esto, el hombre fue capaz y se convirtió en el único mamífero capaz de fundar una civilización, en la que los medios de comunicación adquirirían gran importancia.

Toda esta información acerca del principio de la vida del ser humano, es para recordar que cada novedad tecnológica en el ámbito de la comunicación en la vida del ser humano ha suscitado temores y resistencias de algunas sociedades y personas, a veces exageradas y a veces perfectamente razonables. Un ejemplo de esto lo tenemos cuando Platón puso en boca de Sócrates la conocida objeción contra la escritura, señalando que fiándose de ella los hombres no usarían su memoria y no recordarían por ellos mismos, y claro está no sería malo pensar el viejo temor de Sócrates en nuestra era de enciclopedismo informático, cuando tanto confiamos en la memoria de los ordenadores. Otra gran controversia generó la aparición de la imprenta, la televisión, etc.

Otro tipo de tecnología que pasó por lo mismo es la fotografía, que desde su aparición en 1839, "algunas sectas protestantes fundamentalistas condenaron en Alemania el nuevo invento, esgrimiendo la prohibición del éxodo 20:4 ("no te fabricarás escultura en imagen alguna de lo que existe en la tierra") y juzgando como osadía herética la duplicación mecánica y fidelísima de Dios. Éste fue un ataque teológico, pero la descalificación estética provino de alguien tan culto e ilustrado como Charles Baudelaire, quien en 1859 reprochó a la fotografía su servilismo reproductor mecánico, opuesto a la creación y la invención artística"²²

Como podemos darnos cuenta, la imagen también ha sido tema de discusión y de gran controversia, así como hoy lo es la cultura informática, donde la imagen juega un papel importante, conocida como imagen digital ó infografía, que se logra a partir de otro gran invento que es la computadora.

Desde hace muchos siglos, el hombre ha intentado automatizar su pensamiento, o alguna de sus funciones mentales, utilizando para esto medios artificiales. Esto lo podemos encontrar claramente en los principios de la informática, cuando se manejaban en un principio símbolos cuyos valores eran V (verdadero y F (falso) que preludivieron el sistema binario, que formalizaría más tarde Leibniz con el 0 y el 1, y que se constituiría como lenguaje de computadoras actuales.



Pero los ordenadores, como tecnología electrónica, no se desarrollaron hasta la Segunda Guerra Mundial, para atender a las necesidades militares. Terminada la Segunda Guerra Mundial, el campo de los negocios principalmente enfocado a la informática y a las telecomunicaciones se convirtió, en los años noventa el motor del desarrollo económico.

La imparable informatización de la sociedad no pudo acallar algunas críticas. Algunos pedagogos advirtieron sobre la devaluación de la memoria en los niños escolarizados por efecto de esta prótesis electrónica.

En los años cincuenta, hubo un gran salto cualitativo en la evolución de la informática, cuando las computadoras pasaron de emplearse sólo para el cálculo numérico a utilizarse para el tratamiento de los símbolos, como lo hace la inteligencia humana. El tratamiento simbólico de la información en los ordenadores fue llamada Inteligencia artificial, la cual su definición la veremos mas adelante. De este modo se pudo pasar de los aspectos cuantitativos a los aspectos cualitativos, del cálculo de la simulación del razonamiento.

Pero entonces la implicación de la nueva tecnología con los intereses militares estaba bien consolidada, en el seno de lo que el presidente Eisenhower bautizó como complejo militar-industrial, y de su interacción nacería la infografía, internet y las técnicas de realidad virtual.

Desde hace muchos años, los comunicólogos, y hasta los propios fotógrafos, hablan mucho de la postfotografía. Tal como lo inventaron Niepce y Deguerre y la perfeccionaron Fox Talbot y otros pioneros de la primera mitad del siglo XIX, la imagen fotoquímica obtenida por la cámara era una imagen "indicial", es decir, un indicio o huella luminosa de la que se había situado ente su objetivo en el momento del disparo. En este sentido, la fotografía era un instrumento de autenticación documental, pues constituía un certificado químico de una existencia pasada, que había tenido lugar en un momento dado ante el objetivo de la cámara y había impresionado la emulsión fotoquímica. Por eso la fotografía es utilizada como elemento autenticado por los etnógrafos, antropólogos, periodistas, policías, fiscales, jueces de competiciones deportivas.

Pero la emergencia de la imagen digital ha tocado las tecnologías tradicionales de producción icónica, pues sus formas nacen de la automatización informática de los viejos procedimientos analíticos y estructurales de producción figurativa propios de las artesanías de los mosaicos, de los tapices, de la pintura reticulada y de la pintura puntillista de Seurat.

La imagen digital está formada por un mosaico de píxeles, puntos luminosos definidos por valores numéricos que indican su posición en el espacio de unas coordenadas, su color y su brillo. El operador puede manipular cada uno de los píxeles individualmente, o en grupos, para construir su imagen a voluntad. Por eso el píxel constituye una unidad de información, y no una unidad de significación.

Por consiguiente, si la fotografía es un medio óptico, la imagen digital es un producto anóptico. Esto significa que, a diferencia del fotógrafo tradicional, que actuaba coartado por el determinismo óptico de su cámara, el artista infográfico puede construir una imagen hiperrealista liberado de los rayos solares, proyectando y eligiendo como un demiurgo las características de sus figuras. De este modo la fantasía ilimitada del pintor converge con la eficaz performatividad de la máquina, para automatizar su imaginario y presentarlo sobre un soporte (pantalla, papel) con los rasgos veridicionales que son propios de la imagen fotoquímica. De tal modo que la imagen anóptica puede aparecer disfrazada de imagen óptica e indicial, ocultando al observador su origen constructivista y arbitrario. Es decir, puede convertirse en una imagen mentirosa.



"La imagen infográfica realiza, en el mundo laico, algo parecido al argumento teológico de San Anselmo para probar la existencia de Dios, a saber, que aquello que es inimaginable adquiere la condición de existente. Aunque no debe confundirse la imagen, que es mera forma visual, con su referente en el mundo real"²³

Y un ejemplo de esto es que podrán existir imágenes de sirenas y centauros, pero no centauros o sirenas en la realidad, y por eso los operadores informáticos distinguen netamente las simulaciones del mundo real. Y en la práctica de los diseñadores industriales, la imagen es utilizada para construir un referente material a partir de ella, invirtiendo con ello el proceso en que se basa la práctica de la pintura naturalista y de la fotografía, que forman sus imágenes a partir de referentes reales.

Por otra parte, la producción digital permite interactuar con la imagen en tiempo real, como lo hace el pintor con sus pinceles, y de un modo que resulta del todo imposible en la producción de la imagen fotoquímica.

En realidad, la flexibilidad de la imagen digital es más fluida y exuberante que la que puede alcanzar el pintor aplicando capas de pintura o raspando su lienzo, pues puede adquirir la condición de la imagen digital o animada y resultar tan fluida como la imágenes mentales de su operador, consiguiendo la diamorfosis (paso de una forma a otra) sin gran dificultad. Una modalidad especialmente llamativa de estas metamorfosis la proporciona el morphing, que lo podemos ver claramente en imágenes digitales (realizadas a través del fotomontaje digital) y más recientemente en el mundo cinematográfico, como por ejemplo con las impactantes imágenes de la película "terminator II", de James Cameron. Ello es posible porque la discontinuidad formal de los píxeles garantiza, paradójicamente, la continuidad evolutiva de las formas.

Como era inevitable, la arrolladora irrupción de la imagen digital en las industrias de la comunicación contemporáneas ha generado una nueva videocultura y ha contribuido a remodelar drásticamente la iconósfera tradicional.



Resultado de imágenes digitalizadas y transformadas en una computadora.

Todo esto fue afectando poco a poco a nuevas formas de reproducir imágenes, como por ejemplo los juegos de video, donde todo el ambiente es realidad virtual.

La industria cinematográfica, por su parte asimiló con prontitud la nueva técnica digital para crear aparatosos efectos visuales (antes llamados efectos especiales).

Los aparatosos efectos digitales que están hoy tan de moda en el cine espectacular no han hecho más que prolongar la querencia del melodrama escénico del siglo XIX por el efecto tremendista de los desastres naturales, desde las tormentas hasta los incendios, hasta la creación de nuevas formas de vida, planetas, naves espaciales, y también historias que han marcado un lugar en la historia, como grandes batallas, guerras etc.

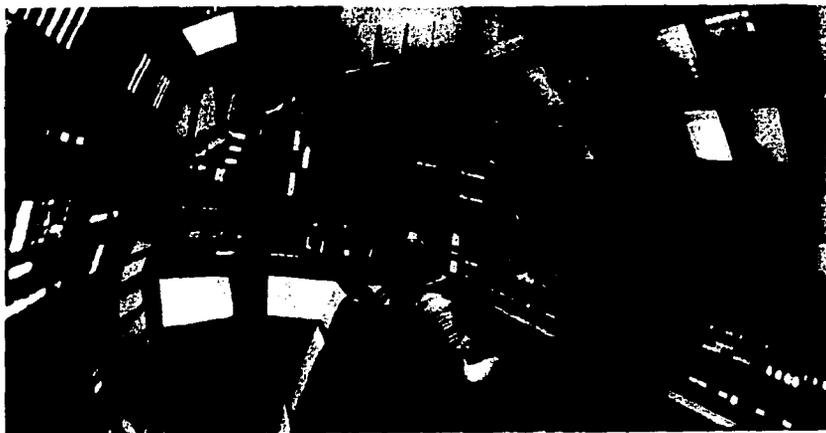
En fin, el mundo que nos rodea ha cambiado, sin duda alguna, conocemos otros tipos de información, nuevos conocimientos e instrumentos que afectan a la ciencia y el arte.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



El mundo digital ha abarcado casi todos los sectores de la sociedad, de una nueva sociedad que se desarrolla paralelamente con los avances tecnológicos de nuestra época y, claro está, no podía quedarse rezagado el mundo artístico, aunque no a todas las técnicas de representación visual les a tocado tanto este cambio como a la fotografía.

Es por esto que debemos aprovechar la oportunidad de conocer, reflexionar y disfrutar esta nueva forma de ver el mundo, de explotarla al 100% mediante procesos técnicos como el fotomontaje digital y así poder contribuir al desarrollo de esta nueva cultura que nos toca vivir.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.4 INFLUENCIAS DEL FOTOMONTAJE DIGITAL AL MUNDO DEL ARTE ACTUAL



No cabe duda que el artista visual ha tenido la característica de estar experimentando con herramientas y materiales para enriquecer su trabajo artístico. Día a día, a lo largo de la historia del arte podemos darnos cuenta que existieron un sin número de estas que han ayudado al artista visual a plasmar sus sentimientos o inquietudes.

El fotomontaje es una de tantas técnicas que existen en el mundo artístico, que también, como muchas otras, han tenido la fortuna de ir evolucionando, esto es debido a la tecnología que el ser humano ha ido creando a través de los años.

Esto no quiere decir que el collage y el fotomontaje vaya a ser sustituido por el fotomontaje digital, no claro que no, solamente ha cambiado la forma de realizarlos mediante una nueva herramienta que ya conocemos y que ha sido muy mencionada "la computadora".

Pero no nada más de técnica se conforma el fotomontaje digital, no nada más es cortar y pegar en un término analógico, no nada más es un cut and page en un ámbito informático, si no que al igual que las otras técnicas plásticas, tiene una sustentación conceptual, una manera de pensar propia, una nueva manera de realizar imágenes que contienen características propias.



Un fotomontaje es la construcción de una imagen fotográfica, mediante el ensamble o la reunión de imágenes fotográficas de diferentes procedencias, en un mismo marco de referencia, lo que produce una imagen que "no corresponde a la realidad".

Esta es una de las características del fotomontaje digital, el de obtener este tipo de imágenes, pero entonces, ¿a que le podemos llamar realismo?

El realismo constituye un movimiento fundamental en la pintura y en la literatura del siglo XIX, pero el realismo en su concepción coloquial no es más que la expresión del afán sempiterno por restituir las convenciones perceptivas que nos resultan habituales. Convenciones que constituyen estructuras simbólicas en función de factores psicológicos, culturales, ideológicos, etc. Y que por tanto, denotan toda una conciencia de la colectividad humana en un momento dado de su historia. Esta idea expuesta originalmente por Nelson Goodman, ha sido aplicada al mundo de la fotografía por Antonio Aguilera en unos términos elocuentes. "Una obra será realista en una época determinada si (sólo si) sólo esa obra utiliza correctamente el sistema de representación vigente en esa época. No hay realismos absolutos, ningún producto humano nos ofrece la realidad con más facilidad; siempre la obtención de la realidad es un fruto de enormes esfuerzos intelectuales: tanto en ciencia, como en arte, como en política. La fotografía no da más información ni nos acerca más a la realidad que una pintura rupestre o un cuadro cubista, si no precisamente lo contrario: con esa aparente realidad que parece dar, nos camufla los mecanismos a través de los que sería comprensible..... creer que los medios mecánicos son realistas, que transmiten la realidad fácilmente, supone no comprender que el realismo, como toda invención humana, es relativo, histórico, condicionado por la idea que los hombres se hacen del mundo y de sí mismos"²⁴

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Con respecto a la creación de "imágenes no reales" a través del fotomontaje digital, quiero mencionar que mi propuesta artística está enfocada a la creación de este tipo de imágenes, pero desde un punto de vista mitológico enfocado a los animales, específicamente con la vida del perro. Sabemos que los animales son "neutros", sin significado, hasta que el hombre invierte en ellos significados "reales" y "productivos" (vaca - leche y carne) o con significados "irreales" e "improductivos", es decir, significados fluidos, ahistóricos y míticos.

La mitología es una imaginación primitiva, aquella que se recrea en secretos visuales de nuestros antepasados, las cuales han pasado en generación tras generación, de cultura tras cultura y que nos permite soñar y fantasear con lugares y personajes nunca antes vistos, todo esto que menciono, se puede trabajar con el fotomontaje digital, ya que no se tiene el compromiso de obtener un resultado final en donde estemos obligados a retratar algo existente, algo que paso en el momento en que tome mi cámara y sucedieron "acontecimientos", porque el fotomontaje como ya lo dijimos se libera de esas cadenas de representar la realidad, es solamente tomar imágenes reales para poder obtener otra imagen no real, que existe o que solo existe en la mente del ser humano, que a diferencia de la credibilidad del documento fotográfico depende, en primer lugar, de su función histórica como suministro de información veraz, incuestionable e irrefutable.

Con respecto a esto, Fontcuberta nos comenta lo siguiente.

"Es por esto que siempre he creído que el arte no es sino una ficción. Múltiples ficciones surgidas de múltiples miradas para reinterpretar la realidad. Una realidad que, para retomar este inicio, tanto puede ser de un complejo verismo o, por el contrario, sumirse en el abismo de lo imaginario. Y es curioso comprobar que, si el acto de fingir, simular, aparentar o hacer creer implica en el lenguaje habitual un cierto recelo ante el posible engaño, lo cierto que en el momento en que nos referimos a disciplinas creativas, la ficción, la simulación o la apariencia adquieren méritos incuestionables y son tanto más valorados cuanto más inverosímil y desmesurado es el alcance de esa mentira creativa"²⁵

¿Pero qué papel toma el arte con respecto a la realización de temas no existentes, temas mitológicos y mentiras creativas?

El arte jamás omitió la seducción y el respeto que toda ficción comporta. Desde el arte prehistórico hasta nuestros días, lo imaginario a estado tanto al servicio del poder religioso, político y social valiéndose del ardid por el cual lo desconocido infunde respeto y temor, como tratando de dilatar un tiempo y un espacio insuficientes para el creador, que no desea verse constreñido a los límites impuestos por la realidad. Del primer propósito citado que se localiza tanto en la zoolatría como en los tratados didácticos y morales de los vestuarios y en las representaciones animalísticas a lo largo de la historia del arte, surgieron divinidades como el dios egipcio Horus, con cuerpo masculino y cabeza de halcón, o como una de las apariencias de Hathor (diosa del cielo, el amor y la música, cuyo estilizado cuerpo femenino se completa con una cabeza de vaca, de acuerdo al texto del sarcófago).

Desde este momento y a lo largo de toda la iconografía cristiana medieval, los ejemplos siguen multiplicándose. Si bien la figuración de animales fantásticos fue en un principio zoolatría, con el cristianismo manifiesta una compleja simbología, a menudo ambivalente, que tanto se refiere a perversiones y amenazas cruentas como evoca poderes superiores.

Con el avanzar de los siglos, los animales fabulosos se relaciona estrechamente con el mal, y bajo las formas fantásticas de éstos se oculta el peligro de los pecados de los seres humanos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Fontcuberta comenta:

"En los límites de la ficción, esta quiere tomar apariencia de la realidad, su intento de traspasar esa realidad, creando una serie aparentemente animales, que tanto pueden relacionarse con seres mitológicos fantásticos como con mutaciones y deformaciones de la naturaleza, podría acercarlos al método surrealista empleado, como por ejemplo, por Marx Ernst en su novela-collage, UNE SEMAINE DE BÔNTE, en la que decapita a sus personajes masculinos para ofrecerles nuevas cabezas de ave.

Todo esto es una apología de la ficción y el simulacro, algo tan codiciado por el arte de todos los tiempos, pues quizás sea en ese umbral indefinido entre lo verdadero y lo falso, entre lo natural u lo artificial, entre la realidad y ficción que el arte no ha dudado en sacralizar, en donde pueda ponerse en tela de juicio la tan abatida dualidad arte-verdad"²⁶

Entonces como conclusión a todo esto, puedo afirmar que una de las influencias del fotomontaje digital al mundo del arte actual, hablando de términos conceptuales es el de obtener una imagen que no especula si existe o no en la realidad, solamente esta diseñada y encaminada a obtener resultados ficticios, imágenes fantosiasas, mundos subjetivos visualmente, pero esto no quiere decir que todos los resultados finales no puedan tratar temas existentes y criticos de la realidad, un ejemplo de esto, lo encontramos en los fotomontajes que se realizaban en la Revolución Rusa o en los de la Segunda Guerra Mundial. En los fotomontajes digitales que ahora existen en nuestros días son obras que tienen un amplio repertorio con imágenes espectaculares, coloridas, con filtros, texturas, manipulaciones y que realmente son asombrosas, un toque especial del fotomontaje digital.



La segunda influencia la enfocaremos a la palabra "digital", se trata de una influencia de aspecto formal, la palabra ya es conocida en esta investigación, sabemos cual es su significado, de que está conformada y cuales son los resultados que obtenemos, sólo nos falta mencionar cual es su característica y que papel juega con el fotomontaje.

Esta propiedad "digital" le permite al artista visual obtener resultados rápidos y precisos con respecto al tratamiento de las imágenes, y así poder agilizar el proceso de información. Todas estas herramientas como son el scanner, el monitor, la computadora, nos permiten visualizar y trabajar con este tipo de imágenes y prescindir del laboratorio fotográfico, tijeras, pegamento, etc.

Dentro de estos paquetes encontramos herramientas virtuales. Todos conocemos utensilios comunes como tijeras, pegamento, lápiz, aerógrafo, una goma, pinceles etc, en fin un sin numero de herramientas para el desarrollo de nuestro trabajo sobre la imagen o cualquier otro objeto, pero todas estas herramientas mencionadas tienen la característica particular de que son completamente palpables, que podemos agarrar, golpear, romper y a hacer lo que nosotros queramos.

En la computadora, específicamente en el software, como por ejemplo en photoshop, éste nos proporciona una serie de herramientas y materiales totalmente virtuales, que no existen, que no tienen una masa o están hechas por sustancias, solamente las podemos visualizar en el monitor y nunca las podremos tocar, tienen las mismas propiedades de las herramientas comunes, hacen lo mismo, la única

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



diferencia es que son virtuales.

La última influencia que encuentro en el fotomontaje digital, es que nos ofrece una serie de herramientas virtuales, aunque hagan lo mismo que las convencionales, la manera de trabajarla no es la misma. Quien iba a pensar que el artista visual iba a trabajar con el paso del tiempo con elementos que no existen, pero que sin embargo se obtienen resultados iguales a como si se trabajara con herramientas convencionales o hasta mejores resultados.

Con respecto a esto que menciono, Fontcuberta comenta lo siguiente en su último libro titulado "Ciencia y Fricción":

"La manipulación cibernética tan sólo ha venido a perfeccionar la alteración del dato fotográfico anunciada por el collage, el fotoperiodismo y la fotografía construida"²⁷

Todas estas características fueron las que me motivaron a investigar la técnica del fotomontaje desde sus inicios hasta lo que ahora es, me parece que es muy rica en elementos tanto formales como conceptuales, además de que me permite elaborar trabajos sin un mayor esfuerzo

También la escogí como técnica ideal para tocar y realizar temas mitológicos, imágenes subjetivas, que no requieren ser comprobadas y que solo pueden salir de la imaginación de un artista plástico.

Espero que el fotomontaje digital sea una nueva manera de representar realidades, que vuelva a tener un papel importante en la sociedad, a lo mejor no tanto como una crítica a la sociedad, si no para que los nuevos o viejos artistas plásticos la utilicen para poder desarrollar nuevos temas, que traten temas variados, que se utilicen para poder plasmar su imaginación sin ningún rigor formal ni conceptual, para que puedan explotar su imaginación, que es una de las características del artista plástico y que no haya límites para este.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 3



TEJAS CON
FALLA DE ORIGEN



3.1 LA MITOLOGIA, CREADORA DE SERES LEGENDARIOS

Desde la era primitiva, el hombre así como las sociedades arcaicas y tradicionales conciben el mundo en torno a un macrocosmos, por una parte existe el espacio hecho cosmos, porque está habitado y organizado pero, por otra parte, existe el exterior de este espacio, llamada la región desconocida, región temible, en donde existen los demonios y dioses, el lugar de los muertos, de los extranjeros, en una palabra caos, muerte, noche.

El mundo de ayer, como el actual está poblado de mitos y personajes mitológicos, cuya presencia se manifiesta a través de poderosas imágenes visuales, orales o escritas.

Al igual que en el ayer, el mito goza hoy de gran popularidad, atraviesa todos los sectores sociales y se difunde por los medios más variados. Los mitos de nuestro tiempo, como los del pasado, ponen en circulación concepciones del mundo profundamente arraigadas en el imaginario colectivo.

La imaginación individual, así como imaginación colectiva elabora, en formas visibles y cargadas de afectividad y de vida, el material de la experiencia; pero, como bien se comprende, la elaboración imaginativa de la colectividad es anónima, impersonal. Las imágenes y las concepciones de la imaginación colectiva brotan de un fondo subconsciente, misterioso, y en el cual parece que la individualidad se pierde, absorbida por un medio vital poblado de visiones y lleno de presentimientos, de terrores y de místicos y, en ocasiones, frenéticos entusiasmos.

Esas visiones en que el alma colectiva configura su más auténtico sentimiento de la vida son los mitos. Son imágenes que representan, ya sea la impresión que en el alma del pueblo suscita el espectáculo y, sobre todo, el misterio del cosmos; ya sean las esperanzas, los terrores o los impulsos que despiertan la alternancia de la vida y de la muerte o el renovado prodigio de la procreación.

Considerando el mito desde el punto de vista que aquí nos interesa, cabe asignarle estos dos caracteres fundamentales: la primera es que el mito es siempre una creación colectiva; y la segunda es que su actividad mítica funciona siempre como una actividad de animación.

Todo mito implica un proceso de animación y, más concretamente, de humanización de la realidad. Para la mente que forja los mitos no hay nada mecánico, inanimado, inerte en la naturaleza.

En toda la inmensa variedad de manifestaciones palpita la vida, un alma o se agitan muchas almas llenas de intenciones, de designios, de pasiones.

De este modo, todas las fuerzas, los agentes, las manifestaciones de la naturaleza resultan personificados, y así todo el vasto espectáculo del cosmos llega a asumir los caracteres de una inmensa representación en la que, bajo las más variadas formas, se mueven los sentimientos, los impulsos, las potencias elementales del hombre.

En contraste con la Historia que se refiere a "hechos" verdaderamente ocurridos, el contenido del mito puede ser un acontecimiento real o imaginario, o un episodio que nunca ocurrió pero que muchos piensan que efectivamente tuvo lugar.

En otras palabras, la verdad del mito no está en su contenido, sino en el hecho de ser una creencia aceptable por varios sectores sociales. Es una creencia social compartida, no una verdad sujeta a verificación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Por ser considerado un medio de comunicación con los ancestros, las entidades grupales y los misterios del cosmos y de la naturaleza, el mito ha sido y seguirá siendo el instrumento idóneo para manifestar las aspiraciones colectivas más recónditas. Es el transmisor de los temores compartidos. Es el conducto por donde fluyen los sentimientos más íntimos que conmueven a los diversos grupos sociales. Es el lenguaje escogido para comunicar los anhelos de felicidad, paz, armonía, justicia y un buen gobierno.

Cuando se concentra en las personas o en sus actos, el mito es el constructor de seres legendarios: héroes, mesías, genios, villanos, redentores y otros personajes rodeados por el halo del carisma.

Gracias a la historia de las religiones, sabemos que ciertos mitos y símbolos han circulado a través del mundo, propagados por determinados tipos de cultura y son reacciones de un complejo natural y transportados por sociedades humanas, de generación en generación, que gracias a estos mitos los podemos conocer hasta nuestros tiempos.

Con estos mitos podemos saber que el hombre siempre ha construido templos en el mundo arcaico; llamado lo "sagrado", en el cual se puede conocer y tocar lo que se considera como sagrado, que se ha materializado en ciertos objetos, imágenes y símbolos dentro de estos templos. En estos, el hombre también se ha dado idea de que en este mundo existen 3 regiones cósmicas, cielo, tierra e infierno; y que además la fuerza de la naturaleza toma un papel muy importante en nuestra existencia.

Con todas estas características que se dan con respecto al mito, éstos los podemos encontrar en diferentes culturas, por ejemplo: la cultura egipcia, la griega, algunas comunidades europeas, en la cultura de los aztecas, la oriental, en fin, en un sin número de civilizaciones que existieron y existen en nuestros días.

En estas podemos encontrar en sus escritos muchos mitos, cuentos o leyendas de dioses, reyes y acontecimientos que fueron importantes en su cultura al igual otros mitos que nos hablan de seres vivos y muertos.

La importancia de la naturaleza ha sido básica para el surgimiento de mitos y leyendas para el hombre desde los tiempos remotos y es aquí donde entran en este contexto de la naturaleza los animales, estos los encontramos en mitologías importantes como en la cultura de Egipto y Grecia, entre otras grandes culturas.

En Egipto, los animales fueron magnificados y multiplicados, y llegaron a formar un prolífico panteón de dioses animales e incluso de animales deificados, porque la influencia del "Antropomorfismo" hizo concebir los dioses bajo un patrón humano, por decirlo así.

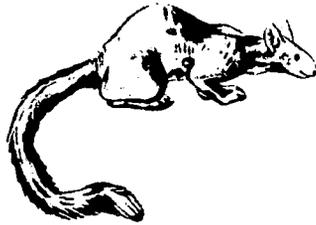
Ellos eran gigantes con gran fuerza física y poderes mágicos como complemento, sus moradas en proporción a tamaño y magnificencia se les consideraba como servidores del hombre y un ejemplo de esto lo observemos con el perro que era utilizado para guarda (cerberos), y para guiar al ser humano.

En los mitos encontramos a muchos personajes en formas de animal, pero enfoquémonos a nuestro animal de estudio, que en nuestros días lo encontramos en la calle, en cada esquina, en nuestras casas, un animal que muchos odian pero que otros adoran, denominado el mejor amigo del hombre, el Perro.

Este animal, el perro, del latín Cánis, es una de las 35 especies de cánidos, animales carnívoros que se especializaron en la persecución de presas por las praderas.



Hace unos 50 millones de años, durante el Eoceno, existió un pequeño mamífero denominado Miacis, parecido a la comadreja y provisto de un cerebro bien desarrollado: este animal fue el antepasado de todos los cánidos.



Miacis

Durante el Mioceno existían 42 tipos distintos de cánidos parecidos al perro. El Tomarctus ya presentaba una morfología dental semejante a la de los perros actuales.

Así como estos cánidos que ya se extinguieron, tenemos también de la misma familia de cánidos al chacal, al zorro, al coyote y al lobo común y desde luego al perro domesticado.

Los perros fueron domesticados hace más de 10.000 años, en el Oriente Medio, a partir de lobos. Desde entonces no han cesado de acompañar al hombre. Esta relación pudo iniciarse cuando los lobos se acercaban a los poblados humanos para alimentarse de desechos y sus cachorros eran criados como animales de compañía del hombre, que no tardó en darse cuenta del potencial de un perro para la vigilancia y la caza.



Pintura rupestre de una escena de cacería que muestra a un hombre que porta una inmensa lanza, montado sobre su caballo y acompañado por un perro tipo de presa con características de Afgano

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los órganos sensoriales del perro son de los más sofisticados del reino animal, por ejemplo: los perros tienen un olfato un millón de veces superior al del ser humano. Su nariz contiene unas membranas olfativas 40 veces mayores que las nuestras. El sentido del gusto no es tan



importante, puesto que los perros no saborean demasiado los alimentos, sino que más bien los engullen.

En torno a su visión, un perro no es del todo insensible a los colores, pero ve principalmente el negro, el blanco y tonos de gris, además su campo visual es más amplio que el del hombre, ya que sus ojos se hallan a los lados de la cabeza.

Con respecto al sentido del oído, los perros poseen un magnífico sentido del oído, son capaces de percibir sonidos agudísimos (de hasta 35.000 Hz o vibraciones por segundo), mientras que el oído humano solamente percibe un máximo de unos 20.000 Hz.

Este animal lo podemos encontrar en mitologías como la griega, “cuando Euristeo, sin éxito quiere matar a su hermano Heracles le quedaba nada más que un medio para un probable triunfo, poner a su hermano bajo las garras de Cerbero, el horrible perro guardián de los infiernos (era fiel compañero de Hades soberano de los infiernos), que , gracias a sus tres bocas, no tardaría en devorarlo. Heracles, pues, recibe la orden determinante de capturar al temible perro.

Para penetrar en el reino de Plutón se necesitaba una autorización especial. Hermes el mensajero de los dioses, se encargó de obtenerla , a condición de que aquél se presentaría sin armas de ninguna clase. Obligado a aceptar esta agravante condición, el hermano de Euristeo se cubre simplemente con la piel de león de Nemea y, sin lanza ni arco, ataca al monstruo de las tres cabezas. Ni las tres bocas de la enorme bestia ni sus aullidos feroces, ni sus dientes afilados, turban la serenidad ni disminuyen el ardor de Heracles. El héroe avanza con paso firme, ataca al animal, recibe crueles mordeduras, pero consigue asir el único cuello del terrible perro y lo aprietta hasta que lo tiene a su merced, sin dejarlo respirar. Cerbero, con sus tres lenguas de fuera, totalmente rendido, vese ligado sólidamente y conducido al rey de Micenas. El aspecto del feroz animal horroriza a Euristeo, quien ordena que se lo lleven de su presencia, devolviéndolo, bajo buena escolta, a la puerta del infierno para que continúe sus servicios de guardián“ ²⁸

También recordemos que en la Iliada nos relata la historia de Argos, el perro de Ulises. “El gran Ulises que estuvo 10 años fuera de su patria en su famoso viaje, dejo allí a su perro Argos, quien siempre lo acompañaba cuando salía de cacería. Cuando Ulises regrese disfrazado de limosnero, lo encuentra viejo y débil durmiendo en un lecho de estiércol. Durante sus largos años de ausencia, el pobre Argos había sido abandonado por sus amigos y hasta que Penélope, la esposa de Ulises.

El perro vagaba por las calles hambriento, flaco, alimentándose de lo que encontraba en los basureros, y plagado de pulgas. Al ver a Ulises , Argos lo reconoció a pesar de su disfraz, trató de incorporarse y de lamer la mano de su amo; después murió feliz y tranquilo por haberlo visto por última vez, ya que lo había esperado durante largos años. Ulises se llenó de dolor al ver que el único amigo que no lo había olvidado durante esos años, su fiel Argos, acababa de morir“ ²⁹

Otra mitología famosa es la de del cazador Orion, que al morir fue enviado al cielo junto con su perro Sirio, donde forman la mas bella constelación. Los antiguos egipcios lo asociaban con la inundación anual del Nilo. Sirio es la estrella mas brillante de primera magnitud en la constelación del Can Mayor.

También los podemos encontrar en ciertas mitologías egipcias, representados por el chacal y el lobo, animal sagrado de los dioses de las Necrópolis , es decir Upuat y Anubis. La veneración hacia estos animales sagrados llegó a tal punto, que según Diodoros, la muerte de uno de ellos, incluso involuntariamente, costaba la vida al que la causaba. Cuando los animales sagrados morian, nada había más meritorio que proceder a su inhumación.

Estos personajes (Anubis y Upuat), aparecen en varios escritos que se hicieron en las pirámides, y están eran sus características religiosas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Anubis fue característico dios-chacal que tuvo su mayor santuario en Licópolis (la ciudad del lobo), como guardián de aquellas necrópolis, ya desde las primeras dinastías, fue considerado patrono del embalsamiento y no perdió jamás el carácter de divinidad funeraria.

El chacal fue considerado, durante todos los periodos de la historia egipcia, guardián de las tumbas y protector de los muertos, por su costumbre nocturna de merodear por los cementerios del desierto.

Anubis que, según las interpretaciones modernas, simbolizaría el crepúsculo, fue objeto de culto universal como dios funerario.

Upuat que su Denominación significa «el abridor de caminos», fue también un dios de Licópolis, pero de la ciudad de los vivos y es representado usualmente por un lobo erguido o por un hombre con cabeza de lobo. Antiguo dios feudal y guerrero, entró en una época posterior a la leyenda Osírica, recibiendo funciones funerarias afines a las de Anubis, con el cual es mencionado frecuentemente.

En el palacio de Abidos, construido por Ramses II para su padre Setti I, se narra en sus muros, la primera historia que se conoce de la resurrección, en este mito donde encontramos a estos seres, a Anubis y a Upuat.



Pintura donde se narra el juicio de un egipcio y en donde participa anubis.



Escultura de Upuat encontrada en egipto

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El mito dice lo siguiente.

“Según los textos de las pirámides de Geb y Nut, las divinidades de la tierra y el cielo tuvieron 5 hijos; Osiris, Horocris, Seth, Isis y Nefthis. En aquella época donde se dio este mito, Osiris estaba casado con Isis, su hermana.

Osiris tenía gran popularidad y mucho poder en esos tiempos, por eso su hermano Seth, le tenía mucha envidia, y quería matarlo, para ello le hizo un banquete para matarlo, le tiende una trampa, construye un ataúd donde le dice a los invitados de la fiesta que al que le quede a su medida le iba a dar dicho ataúd, el turno le toco a Osiris, el cual se metió en éste y le quedó a la medida, mientras pasaba esto Seth y sus ayudantes se lanzaron sobre el ataúd, lo sellaron y lo aventaron al Nilo; desconsolada Isis, lo buscó en todo Egipto y con la ayuda de Nefthis, encontraron el ataúd a las costas de Fenicia, recuperaron el ataúd y lo escondió, pero Seth lo encontró y teniendo el cuerpo de Osiris lo destazó en 14 pedazos y los regó por todo Egipto. De nuevo Isis se dio a la tarea de buscarlo y gracias a sus poderes logró hallar los catorce pedazos pero no encontró los órganos sexuales, los cuales se los comieron los peces del río Nilo, ya teniendo los pedazos del cuerpo de Osiris, Isis, se dispuso a darle vida de nuevo, con la ayuda de Anubis mandado por el dios Ra embalsamaron el cuerpo, lo prepararon para



la muerte y la resurrección, también recibieron la ayuda de Thot un escribano sagrado, protector de las letras, de las artes y ciencias. Después, Isis tomó la forma de un Milano y se recostó arriba de Osiris. Isis empezó a mover lentamente sus alas y Osiris volvió inmediatamente a la vida, fecundándola y dejándola embarazada de Horus. Tras su resurrección, Osiris escogió estar con los muertos y se le dio el cargo de soberanos de los muertos, el que los juzga después de la vida, y que con la ayuda de Anubis y de Upuat, son los encargados de preparar, guiar y juzgar a los muertos"³⁰ Como nos damos cuenta, hubo mitos importantes en las civilizaciones antiguas en las cuales les daban un valor especial a los animales, como el perro, que tomó un papel importante en esta mitología.

Pero no nada más en el mundo antiguo existía la veneración y la importancia a este animal, sino que, por ejemplo, por sus hábitos conocidos, el perro representa la fidelidad y la vigilancia.

Un perro en medio de una pareja es precisamente el símbolo de fidelidad. Además el perro aparece también en la religión católica, por ejemplo lo encontramos acompañando a varios santos entre ellos a san Roque, a quien lleva el pan; a san Benigno, a santa Margarita y, desde luego, a Santo Domingo, pues el perro blanco, con muchas manchas negras y con una antorcha flameante en el hocico, es el símbolo de los dominicos.

La misma voz se dice que proviene del Latín: domini cane, es decir, perro del señor. Debemos recordar que los dominicos tienen la fama de ser muy buenos oradores y en esto se asemejan a su tributo, pues el perro cuida su casa con sus ladridos y el dominico, con su docta palabra.

En varias escenas bíblicas aparece el perro, aunque en el antiguo testamento no se le tiene gran estima, pero en el nuevo testamento aparece echado en la última cena, por ejemplo, y en general como acompañante de otros santos, como con Tobías y el Ángel.



Acercamiento del pórtico de la iglesia de Santo Domingo, en Puebla, México. Dos perros aparecen sentados vigilando la entrada de la Iglesia.

En nuestros días el perro juega un papel importante en algunos países de Europa como, Francia, Alemania, Slovenia, Rusia, etc.

Ya que, los perros, tienen una gran relación con la agricultura y la cosecha de trigo de semillas y es considerado como el espíritu de la semilla o la fertilidad de las tierras y de las semillas que se siembran durante este periodo así como también de la recolección de éstas.

Así como el perro, también está involucrado el lobo.

El perro sentado que esta a la izquierda, es una escultura de piedra encontrada sobre una tumba que data del siglo IV a.c. Las estatuas de perros se utilizaban para vigilar las tumbas: su presencia no permitía que los malos espíritus las molestaran. Esta practica era bastante comun en los países escandinavos y algunos otros del continente Europeo.

La imagen del lado derecho corresponde a Odín, ser supremo, padre de todo, jefe de los dioses y patrón de los vikingos, desde su torre vigilaba los nueve mundos. En esta magnífica escultura Odín se encuentra acompañado de sus dos lobos: Gcrl (goloso) y Freky (tragón). Odín acostumbraba a cenar

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

con ellos. El perro forma parte también de la mitología Escandinava: Gormir es el galgo de Hel (infierno) que se encuentra encadenado al abismo



Pequeño manuscrito realizado por habitantes de la ciudad de China refiriéndose al los perros

También los perros se usaban para diferentes actividades, como por ejemplo en esta imagen podemos observar que eran utilizados para jalar y acarrear cosas o gente enferma ó lastimada.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



insondable, el infierno.



Esto es con respecto a países del continente Europeo, pero también estos mitos existen en el continente Americano, y más específicamente en nuestro país y sus culturas que existieron ya algunos años.

En la mitología Nahuatl el muerto debería ir a una de las cuatro mansiones a ellos destinadas. A la primera iban los niños que habían muerto y que después tenían que regresar a la tierra para poblarla. Para llegar a la segunda mansión, Mictlan, los muertos debían hacer un largo viaje de cuatro años. El difunto tenía que cruzar primero el río llamado Apanohuaya, y para atravesarlo necesitaba de la ayuda del Techichi (Xoloitzcuintli). Los familiares llevaban junto al cuerpo del difunto un perro que tenía que ser de color bermejo, y le ponían un hilo rojo alrededor del cuello. De esta manera, cuando el difunto llegaba a la orilla del río, si el perro lo reconocía como su amo, lo cruzaba nadando. Por lo tanto, era necesario que el perro conociera al muerto y que fuera de color bermejo, porque los de pelo blanco o negro no cruzaban el río, ya que el blanco decía: yo me lavé, y el negro: yo estoy manchado.

A Mictlan iban los que morían de enfermedad. Para llegar a las otras mansiones, los que no habían tenido una muerte natural no necesitaban del perro, porque no pasaban por el río. En consecuencia, para los que tenían muerte natural era muy importante la crianza del Techichi, sobre todo el de pelo bermejo, para que pudieran cruzar el río. Además de este caso, hay más mitos que existen en el México prehispánico que son muy interesantes y que debemos conocer ya que con esto se enriquece nuestra investigación, conociéramos algunos de ellos.

Se tenía la creencia que los perros cuando aullaban anunciaban que la muerte había cobrado otra vida.

El perro para los mayas, al igual que para los chinos era el signo de fuego y en los códices aparece escupiendo fuego. Los mayas eran incinerados y no enterrados como los nahuatl. El fuego estaba presente en su último ritual, pero era necesario bajar al inframundo y para esto se necesitaba del signo de fuego o el perro, a fin de que abriera la entrada a la parte baja del mundo astral, siendo nueve los planos astrales, las nueve aguas de Chiconauhuapan.

Con respecto a los tlaxcaltecas se utilizaba como remedio infalible para una sequía prolongada, el sacrificio de perros Xoloitzcuintli que, una vez logrado el propósito, servían como alimento espiritual y corporal del pueblo.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El perro ocupaba un lugar bien definido en la medicina prehispánica. Es bien conocido que el Xoloitzcuintli se utilizaba para curar el



reumatismo. Las personas que padecían este mal, por las noches se acostaban con un perro y se colocaban la parte afectada en contacto con la piel de éste. Dicha raza tiene temperatura corporal de $40\text{ }^{\circ}\text{C}$ en vez de los $38.5\text{ }^{\circ}\text{C}$ de todas las otras razas de perros. El calor despedido por la piel desprovista de pelo, si no curaba al enfermo, por lo menos le mitigaba el dolor. De hecho, en la sierra de Guerrero, donde todavía se encuentran algunos de estos perros, aún se les da este uso.



TESIS CON
TALLA DE ORIGEN

Basija de agua con forma de un Xoloitzcuintli las cuales
eran utilizadas en la era prehispánica

Además de estos ejemplos que encontramos en México, hay muchos más en todo el mundo, pero nos tardaríamos una eternidad en mencionarlas, lo que nos interesa es saber que el perro ha jugado un papel importante en civilizaciones pasadas y en civilizaciones actuales, que se le tiene un respeto, y que además el perro ha tenido un gran papel en culturas pasadas y que gracias a sus dotes ha mantenido su existencia y su historia a través del tiempo.



El perro aparece en todos los codices de México, ya sean aztecas o mayas



En algunos grupos indígenas de México existía la creencia de que el perro protegía la casa de su dueño de los malos espíritus, si se paraba frente a la puerta de la choza.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



3.2 COEXISTENCIA ENTRE EL SER HUMANO Y EL PERRO

Como podemos ver, el hombre ha tenido siempre, desde la antigüedad una gran relación con los perros, y lo podemos constatar con los ejemplos que tenemos y hemos encontrado y mencionado en el anterior punto.

¿Será que tendremos similitudes en nuestros comportamientos, actividades o sentimientos?

¿Tendremos algo en común con los animales y específicamente con el perro?

Los seres humanos venimos de los monos y con el paso del tiempo hemos podido desarrollar facultades especiales y fantásticas que otros animales no han logrado.

El ser humano, es un animal, que poco a poco ha cambiado su fisonomía tanto física como psicológica a lo largo de su existencia.

Todas estas características las podemos encontrar en la Etología (ethos = costumbre, hábito), que ha alcanzado en los últimos años gran importancia.

Esta rama de la ciencia nos ha ayudado a entender, comprender y analizar los comportamientos biológicos (innatos), como psicológicos de los animales y el ser humano y encontrar una relación de actitudes entre nuestros personajes principales, el ser humano y el perro.

Para esto hay que conocer y clasificar los tipos de comportamiento que existen en todos los seres vivos, y gracias a la Etología lo podemos hacer, por ejemplo:

"En el repertorio de comportamientos de un animal se encuentran movimientos reconocibles, y por ello <<constante en forma>>, que el animal no precisa aprender y que, al igual que las características corporales, son caracteres distintivos de la especie. Se trata hasta cierto punto de capacidades innatas. Estos movimientos innatos reciben el nombre de patrones fijos de conducta o movimientos instintivos.

Pero no todos los patrones de comportamiento están ya desarrollados al nacer. Algunos se desarrollan paulatinamente con el crecimiento del animal"³¹

Como por ejemplo, el perro que esconde un hueso en una habitación efectúa movimientos con el hocico como si quisiera enterrarlo, ya que está es su comportamiento innato. Y también dará varias vueltas por la habitación antes de echarse, aunque no exista hierba que deba aplanar.

Pero también existen comportamientos no innatos.

Pero en otros casos, el comportamiento de los animales y específicamente del perro, depende de la convivencia y el trato de cada ser humano.

Con tal relación podemos encontrar una variada cantidad de comportamientos tanto de los perros como del ser humano, con la cual existe un tipo de comunicación muy especial entre estos dos individuos.

Pero para esto, el hombre como ser inteligente debe tener la sensibilidad de sentir la naturaleza, tener ese sentido de entendimiento con ésta, pero no cualquiera puede tener esta virtud.

Por ejemplo tenemos una anécdota acerca de este punto.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



“Cuenta la historia que el rey Salomón, podía hablar con las bestias, las aves, los peces y los gusanos. Pero esto era gracias a un anillo que tenía este Bíblico rey, el cual según él tenía la magia de poder ayudarlo a entender a estos animales, de saber lo que decían. Según cuenta la leyenda, Salomón tiró con rabia su anillo cuando un ruiseñor le contó que una de sus novecientas novias amaba a otro hombre más joven. Esto es lo que nos dice J. V. Widmann en su encantadora colección de leyendas *El santo y los animales*”³²

En mi opinión me parece que no es necesario depender de un anillo o objeto para comprender a los seres vivos, en especial a los animales, ya que estos cuentan, al que sabe escucharlos, las historias más maravillosas que son precisamente las verdicas. Y en la naturaleza, la verdad supera en belleza a todo lo que puedan imaginar nuestros poetas, que son los únicos encantadores que existen. Nada de particular tiene el entender el <<vocabulario>> de algunas especies de animales. También podemos hablar con los animales en la medida que permitan nuestras formas de expresión física y hasta el punto en que los animales están dispuestos a establecer contacto con nosotros.

El perro es uno de tantos animales que tienden a convivir más con el hombre y también cuentan con un poco más de comprensión hacia lo que aprenden durante su vida al lado del ser humano. La relación que el perro tiene con un ser humano es muy personal y especial, porque a veces nos sentimos solos y gustamos de tener a alguien que se alegre de nuestro regreso al hogar y nos reciba, es entonces cuando tenemos a nuestro amigo, el perro.

¿Qué hemos de hacer? ¿Llevarnos a casa un pedacito de la naturaleza real que nos recuerde insistente y amistosamente que el mundo no está hecho sólo de asfalto, cemento y conductores eléctricos? ¿O bien deseamos ocupar un par de centímetros cuadrados de nuestro campo visual con algo que no ha sido hecho por la mano del hombre?

No creamos que sea cruel tener a uno de estos animales en una vivienda urbana. Su felicidad depende principalmente del tiempo que podamos pasar con él y de las veces que pueda acompañarnos en nuestros paseos o salidas.

No le importará esperar horas delante de nuestro gabinete de trabajo, si al fin le llega la ansiada recompensa que supone para él el dar un paseo de diez minutos con nosotros o darle una caricia. Para el perro todo se asume en la amistad personal. Creo que de ahí viene la frase “el mejor amigo del hombre”.

Pero conviene meditar bien ante la responsabilidad que nos alcanza, porque la amistad con un perro fiel es firme y dilatada, abandonarlo equivale a darle la muerte.

Como nos podemos dar cuenta, existe una gran relación entre estos dos integrantes (perro y ser humano), cada uno con sus pros y sus contras pero siempre con un fin en común, el cariño, la amistad y algo muy importante que nos da el perro, fidelidad hacia nosotros.

No hay fidelidad que no pueda romperse, excepto la de un perro verdaderamente fiel.

Con todo esto quiero destacar dos puntos del comportamiento del perro, uno es de tipo innato que se tocó en el punto anterior de este capítulo y que veremos también en este; vigilante, Kanserero, el que cuida, el que vigila, el que siempre está atento a lo que pase.



El otro es el que se menciona en este punto; la fidelidad del perro hacia su dueño, también de tipo innato, pero éste se va dando durante el tiempo de una relación como ya se mencionó, que también se puede considerar de tipo psicológico, como nos mencionan algunos estudios etológicos que se han realizado con respecto a este punto.

“En algún momento de la prehistoria, entre el Paleolítico y el Neolítico, aparece, como primer animal doméstico, el llamado perro de las turberas, un animal pequeño, semidomesticado y que seguramente descende del chacal. Puesto que en aquellos tiempos en el norte de Europa, donde se han hallado sus restos, probablemente ya no existían chacales y, por otra parte, el perro de las turberas muestra ya evidentes indicios de domesticación.

Podemos preguntarnos cómo nació la asociación del hombre del Paleolítico con semejante animal. Seguramente se originó de manera involuntaria. Manadas de chacales seguirían a las hordas nómadas de cazadores del Paleolítico, merodeando alrededor de sus campamentos como hacen hoy los perros parias del Oriente, y de los que se puede decir que si son perros domésticos cimarrones o perros salvajes que están dando los primeros pasos hacia la domesticación.

Es más, aquellos cazadores paleolíticos, para los cuales las grandes fieras eran peligrosos enemigos, sin duda se encontrarían más a gusto sabiendo su campamento rodeado por un ancho cinturón de chacales, que sin duda les darían aviso si se acercaba algún tigre de dientes de sable o algún oso de las cavernas”³³



Pintura rupesta donde aparecen seres humanos y perros donde se ve que están en cacería

Y en algún momento, a la función de vigilante se añadió la de auxiliar en la caza. La jauría de chacales que seguía a los hombres en espera de los despojos de la presa, en vez de ir a retaguardía pasó a la vanguardia, corriendo ante el cazador para olfatear la presa y levantarla. Podemos imaginarnos fácilmente cómo estos antepasados de los perros domésticos, que acostumbraban comer despojos de animales demasiado grandes para que pudieran cazarlos sin ayuda del hombre, empezaron a mostrar interés especial por dichas especies, cobrando afición a seguir sus huellas y a llamar la atención del hombre sobre su presencia. Los perros se dan cuenta en seguida de cuando están bien protegidos, y hasta el más cobarde gozquecillo se siente envalentonado cuando se sabe apoyado por un amigo poderoso.

Todos los demás animales domésticos, exceptuando el gato, en su proceso de domesticación han pasado por una fase durante la cual fueron auténticos prisioneros.

En realidad, todos los animales domésticos son esclavos y solo el perro es un amigo.

“Según estudios que se han realizado con respecto a la fidelidad del perro, los más fieles son aquellos por cuyas venas corre, además de sangre de chacal (*Canis aureus*), una porción considerable de sangre de lobo. El lobo del norte (*canis lupus*) ha llegado a convertirse, de manera gradual, en animal doméstico, por cruzamiento con perros descendientes de chacales. Está muy difundida la opinión según la cual el lobo ocupa un lugar preeminente como antepasado de todas las razas corpulentas de perros; sin embargo, el estudio comparado del comportamiento demuestra que todas las razas caninas europeas, incluyendo las corpulentas, como los dogos y perros de pastor, son perros



originados esencialmente a partir del chacal y que llevan, como máximo, una pequeña proporción de sangre de lobo. Entre los existentes, los perros más relacionados con lobos son ciertas razas de los indios de América boreal, principalmente los llamados malemuts. Los perros esquimales llevan sólo una proporción pequeña de sangre de chacal. Las razas caninas nórdicas del antiguo mundo, perros lapones, rusos, samoyedos y chow-chows, tiene más sangre de chacal que las correspondientes razas americanas”³⁴

De manera que hay dos orígenes, hasta cierto punto independientes, de la fidelidad canina, la fidelidad a la manada, que se transfiere al hombre, y, otra, una persistencia de la fidelidad infantil, debida a la domesticación. Una diferencia esencial de carácter entre los perros de ascendencia predominante de chacal y los que proceden principalmente del lobo consiste en la diferente importancia que tienen ambas fuentes de la fidelidad. Para el lobo, la manada tiene una importancia incommensurablemente mayor que para el chacal. Mientras que éste es esencialmente un cazador solitario y sólo a veces se reúne en jaurías para perseguir a sus presas, la manada de lobos que vaga por los bosques es una sociedad cerrada y exclusiva, cuyos miembros se guardan fidelidad hasta la muerte.

La exclusividad reticente y la unidad en lucha, mantenida a cualquier precio, son características del lobo que influyen favorablemente sobre las razas que contienen una proporción considerable de su sangre, y se diferencian de los perros descendientes de chacales que, en general, se llevan bien con todos y siguen a cualquier persona que tenga en su mano el otro extremo de la correa.

Por lo contrario, si un perro de ascendencia lobuna ha jurado fidelidad a una persona, el perro es ya para siempre de este dueño, y un extraño no podrá conseguir de él ni un sólo meneo de cola.

“Un perro en el que predomine la sangre del lobo, pese a su fidelidad y apego, no es servil. Muere si nos pierde. Un perro con ascendencia lobuna tiene muchas de las características de una gran fiera, de un gran felino, y podrá llegar a ser nuestro amigo hasta la muerte, pero jamás nuestro esclavo. Pese a que no puede vivir sin nosotros, posee una vida propia perfectamente definida.

Todo lo contrario es el perro con sangre de chacal. Como consecuencia de su antiquísima domesticación, ha conservado ese apego juvenil que hace de él el compañero que nos sigue a todas partes. En vez de la orgullosa fidelidad viril de la otra casta, que tiene poco que ver con la obediencia cordial, el perro con sangre de chacal nos ofrece una entrega total: día y noche está siempre pendiente de una orden, del menor de nuestros deseos. El perro de esta casta acude a la llamada de manera natural, es decir, no sólo cuando le gusta o lo llamamos de manera juguetona y amistosa, sino porque sabe que debe acudir”³⁵

Con todo esto nos podemos dar cuenta, que existe una gran similitud de actitudes y además una gran convivencia entre estos dos personajes. El fin de conocer esta información es para dar a entender al hombre, que el perro no nada más es un animal cualquiera, que no merece compasión, que no merece una reflexión sobre su existencia en este mundo.

Que no nada más es el estorbo de una sociedad, o una plaga, o un ser que no siente desprecios, golpes, que no piensa, que es de piedra.

Estos animales son seres que no tienen un interés en dinero, riqueza, lujos, sino simplemente tener a alguien a su lado a quién ofrecerle sus grandes virtudes, como es el de vigilar, y el más importante el de la fidelidad, y recibir a cambio cariño y atención.

¿Será que nosotros nos hemos convertido en los seres que no pensamos y razonamos?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Tanto nos ha cambiado el desarrollo de nuestra inteligencia que se nos ha olvidado razonar sobre lo básico de la vida, la existencia de todo ser viviente.

Acaso se nos ha olvidado el respeto a la naturaleza, que en tiempos remotos, como ya se mencionó, tuvo esa gran importancia en grandes culturas antiguas como la egipcia o la griega. Gracias al respeto y temor hacia la naturaleza.

Como podemos ver, un simple perro o cualquier ser viviente puede ser el pretexto de reflexión sobre la naturaleza y sobre nuestra forma de actuar que a veces lo hacemos tan mecánicamente.

Qué será de nosotros si perdemos por completo ese respeto a la naturaleza, ese temor a ella y además le damos la espalda al mejor amigo del hombre, que tiene un lugar en la historia gracias a mitos y leyendas que nos han heredado nuestros ancestros.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



El perro tiene también, como como cualquier ser humano, comportaminetos que expresan alegría, tristeza, enojo, etc. Asi tambien puede notarse estos a traves de su cara.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



3.3 EL ARTE Y EL PERRO, TODA UNA CARGA ICONOGRAFICA.

Las Mitologías pueden crear, cuentos y alegorías, contienen una gran variedad de símbolos relacionados con otros y que podemos encontrar en un mensaje que nos da la imagen total o en la obra completa, según sea el caso.

Los temas, que son fruto de la experiencia y de la imaginación del hombre, han sido objeto desde la primeras civilizaciones de un fructífero diálogo entre palabra e imagen.

En las distintas culturas, la literatura oral, transmitida generación en generación, ha conformado un complicado sistema de mitos, historias, personajes legendarios y sucesos extraordinarios, es decir, una intrincada estructura de temas y motivos que con la escritura fueron definitivamente codificados. El arte no fue ajeno a este proceso, ya que además de influir en la ordenación y caracterización de los relatos orales, contribuyó de una manera similar a la escritura a normalizar y tipificar los temas.

Las imágenes forman y han formado siempre una parte muy importante de nuestra cultura, de nuestro acervo común, de nuestra imaginación. Su influencia abarca muchas épocas: son producto del tiempo que las creó, pero también han sido disfrutadas y recreadas por su posteridad. Han sufrido incluso siglos de olvido, censura, injurias, para volver a la vida en el momento más inesperado.

Los mitos, las justas entre héroes o caballeros y otros tantos arquetipos de la imaginación humana ha constituido desde siempre una constante fuente de inspiración de artistas y poetas.

El papel desempeñado por la iconografía en el estudio de la Historia del arte es, pues, fundamental. Gracias a ella se puede entender mejor la obra de arte en toda su complejidad, ver mucho más allá de lo que en un primer momento se hubiese esperado.

“ Los análisis de los temas representados en monumentos como el templo de Zeus en Olimpia, el partenón o la basílica superior de San Francisco de Asís no sólo nos ayudan a comprender mejor esas obras de arte en sí mismas, sino también a redescubrir las posibles motivaciones de sus promotores, así como su entorno político, social y cultural “ 36

Bien entendido el método iconográfico es una eficaz herramienta para la reconstrucción de la obra de arte en sus correctas coordenadas de tiempo y espacio.

Para entender las imágenes es preciso, por lo tanto, estar familiarizado no sólo con los textos que las inspiraron, sino también con su propia tradición iconográfica. No se trata de la historia del arte de los sentidos o de la pura visibilidad, que a finales del siglo pasado fue formulada de manera magistral por H. Wölfflin y A. Riegl, sino de una historia del arte de los



Retrato de un hombre con un perro, de Cariani, de la escuela veneciana (1509-1547)



textos y los contextos, en la que la curiosidad intelectual desempeña un importante papel.

“Gracias a Erwin Panofsky, en la actualidad los estudios de tipo iconográfico ocupan un lugar destacado en la investigación artística. Panofsky elaboró un método de estudio de las obras de arte a partir del tema que en ellas se representaba. No hay que olvidar que iconografía significa descripción de imágenes (eikón: imagen; gráphein: describir). Una disciplina que estudie la iconografía se dedicará, pues una catalogación de los temas de las obras de arte. Sin embargo, Panofsky no se quedó en la mera descripción y clasificación de los distintos temas (mitología, escenas bíblicas, cielo artúrico, etc.), si no que quiso averiguar a partir de los episodios elegidos por los artistas o sus comitentes el significado de las obras en su condición de documentos culturales. Al estudio de la interpretación del significado intrínseco de las imágenes se le llama iconología, un término en el que Panofsky basó su método”³⁷

Nada mejor que un ejemplo para aclarar los términos: si tuviésemos que estudiar las portadas de las iglesias románicas, veríamos que uno de sus temas más genuinos es el de las visiones teofánicas, entre los que destaca por su especial significación la representación de Cristo en majestad en una mandorla rodeado de los ángeles el día del juicio final, tal como se ve en la fachada occidental de Santa Fe de Conques, realizada en torno al año 1125. Al identificar el tema con un pasaje del Evangelio de San Mateo, estaríamos haciendo iconografía.

Pero si tuviésemos que aplicar el método de Panofsky no nos bastaría con la mera localización de la fuente textual de la figuración, si no que, como buenos iconólogos, intentaríamos ir más allá preguntándonos: ¿por qué los artistas del siglo XII esculpieron estas severas imágenes de Cristo como Juez? Al analizar los documentos y escritos literarios de la época, el investigador obtendría una fácil respuesta: se trataba de una ciudad teocrática, en la que la iglesia ejercía un control muy estricto sobre los hombres y defendía las rígidas jerarquías del feudalismo. De ahí esa promoción de la imagen de un implacable y gesticulante Dios castigador, que encarnaba así los principios que regían a la sociedad cristiana. Por su parte, el cambio que se produjo a finales del siglo XII hacia una religión más intimista, animados por los procesos de reforma de la Iglesia y por el desarrollo de las clases urbanas, terminaría por consagrar una imagen de Cristo más humana, en la que el aspecto compasivo del Señor quedaba subrayado ante sus fieles por una expresión más afable y el cuerpo cubierto de llagas. Un razonamiento de este tipo sería, de una forma simplificada propio de la iconología.

A la iconografía y a la iconología se le conocen de esta manera:

“ 1. La perspectiva intrínseca: consiste en el estudio de la obra desde dentro y, por lo tanto, a partir de la descripción y del análisis de sus cualidades inherentes, es decir, de todo lo referente tanto a su forma como a su contenido. Abarca el estudio de las propiedades físicas - tamaño, materiales y técnicas (¿cómo?) -, problemas de atribución (¿quién?) y datación (¿cuándo?), proveniencia (¿dónde?), características formales (formalismo), temática, simbolismo y función.



Canis pacificus. La copia del óleo El perro rojo de Gauguin, que se encuentra en el museo dedicado a este gran pintor francés en Papeete, muestra a las mujeres polinesias acompañadas por un perro.



2. La perspectiva extrínseca. considera a las obras desde fuera y tiene de esta manera un marco de actuación mucho mas amplio. Permite abordar las circunstancias del tiempo y lugar, la biografía del artista, problemas artísticos relacionados con el psicoanálisis, así como los determinantes sociales, culturales e intelectuales propios de una historia social, de una historia de las ideas (ideológica) y de una historia de las mentalidades (psicológica).

La iconografía el estudio de los temas y contenidos pertenece, pues, a las perspectivas intrínsecas. Su contribución es tan fundamental para la comprensión del objeto artístico como lo es la del análisis de los materiales, las técnicas y las formas. No hay que olvidar que toda obra de arte es forma y contenido, significado y significante; elementos éstos que no pueden en modo alguno ser separados sin desvirtuarla. De ahí las palabras de Hegel : "el contenido forma un todo con la forma figurada, y esa unidad constituye su aspecto esencial" ³⁸

Por ejemplo, para identificar los distintos dioses del panteón griego es necesario conocer la historia de cada uno, sobre qué faceta de la humanidad gobiernan, y qué particularidades representativas los distinguen. De ahí que cuanto más familiarizado se esté con el contenido de la leyenda, historia, mitología, alegoría, más posibilidades habrá de reconocer el significado de la imaginería del tema que se esta representando en la obra.

Sin embargo, la iconografía no solo trata de dioses o santos: es algo mas. Conformar un método de estudio que abarca cualquier manifestación de tipo figurativo en su acepción mas alta. Si la arquitectura, con su sugerente relación entre forma y contenido, significado e imagen, es susceptible de lecturas de esta índole, lo mismo ocurre con todo tipo de representaciones icónicas, aunque no gocen de una base textual. De hecho la iconografía parte siempre del supuesto de la existencia de un lenguaje figurativo en el que las imágenes adquieren un valor y un significado.

Nadie duda, pues, del mercado valor icónico que posee el cuerpo a través de su expresividad. En efecto, a través de determinados gestos, posturas y movimientos tanto hombres como animales son capaces de componer imágenes visuales repletas de significado. Todas las civilizaciones han alcanzado una elevada semiotización de la gestualidad, la cual se caracteriza en cierta medida por su carácter anafórico, pues en su mayoría sirve para repetir o reiterar lo que se dice con la palabra.

Otro punto que debemos tocar y que es muy importante en el estudio de una obra de arte o de una imagen es la semiótica.

La semiótica estudia las diferentes clases de signos, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación. Es decir, que la semiótica está vinculada a la comunicación y significación.

La semiótica parte de una premisa: que la conducta comunicativa de una sociedad está organizada no sólo en lo que se refiere al lenguaje verbal (expresión facial, corporal, gestual, impostación de la voz). De hecho, uno de sus mayores campos de estudio lo constituyen los medios audiovisuales:



la televisión, el cine y la publicidad.

A pesar de su actualidad, el término semiótica es muy antiguo y tiene su origen en la medicina griega. (semeion: "signo" >>> nota ...).

En 1916, con la edición del curso de lingüística general aparece la definición de semiología como una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social. En ella se establecen también las premisas de que los signos están formados por un significante (forma) y un significado (concepto), que aparecen siempre unidos, y que la comunicación consta siempre de un emisor y de un receptor. En el caso concreto del arte, podemos decir que el emisor es el artista y el receptor el que contempla la obra. Para que exista una transmisión de información tiene que existir un mensaje, que, en este caso, es la propia obra de arte, y para que dicho mensaje se produzca es necesario que exista un código conocido por el receptor, que no es otro lenguaje figurativo.

En la comunicación artística se parte de un mensaje codificado –la obra de arte– que el receptor tiene que decodificar. El mensaje es transmitido gracias a un medio físico determinado –el canal–, que en las representaciones artísticas puede ser muy variado: escultura, pintura, plástico, fotografía, etc. En todo proceso de comunicación hay que tener además en cuenta la existencia de un contexto –que puede ser dado por el entorno o por la propia situación de la obra–, referente, es decir, la realidad objetiva a la que se refiere el mensaje. Lo característico del lenguaje artístico es que la imagen se convierte en signo y el referente es el objeto de la realidad a la que remite. El significante es la sustancia expresiva del signo, y el significado el concepto que el autor quiere expresar con ella.

Con respecto a la iconología podemos decir que no todos los estudios iconográficos se limitan a la mera descripción y clasificación de los temas, sino que, a menudo, intentan también ofrecer una interpretación de los significados conceptuales, simbólicos y alegóricos subyacentes en las imágenes.

Como modo de expresión capaz de transmitir tanto sentimientos como contenidos de tipo intelectual, las imágenes constituyen un capítulo fundamental de la comunicación humana.

De hecho, a través de las distintas épocas han conformado y conforman un lenguaje propio basado en su correspondiente sistema codificado de signos.

“Por lo general, el artista visual no <<inventa>> imágenes, sino que recurre al patrimonio artístico de su cultura, en el que a veces introduce ciertos cambios. Esas variaciones suelen ser producto de grandes genios capaces de renovar un repertorio. Este es, como veremos más adelante, el caso de Fidias con la representación de los dioses del panteón griego. Dado que el objeto inmediato de la iconografía es la imagen, para conocer su significado el historiador tiene que dominar las leyes y los elementos que las rigen. A este



El Maguey, mural que Diego Rivera pintó en el Palacio Nacional, en la ciudad de México. En la parte inferior podemos observar como el Xoloitzcuintli era parte de la vida cotidiana y, aun más, era muy importante en el ritual religioso.



respecto se pueden establecer cuatro grandes campos de su estudio:

- a) El estudio de los temas y los motivos. Consiste en el análisis de la obra basado en una distinción de su contenido.
- b) El estudio de los elementos figurativos que utiliza el autor para describir o expresar una idea: simple figura, personificación y atributo.
- c) El estudio de los modos de expresar el contenido: símbolo, alegoría y narración.
- d) Las relaciones entre texto e imagen“ 39

Otra cosa importante que encontramos en imágenes a lo largo de la historia, son los símbolos.

El símbolo consiste en la presentación de un signo o de una imagen (significante), que hace referencia a una realidad (significado), que, a pesar de ser distinta de la imagen, es una parte intrínseca de ella, de manera que acaba por identificarse con ésta.

El símbolo no nace de una experiencia estética, si no más bien de un patrimonio de nociones generales.

El lenguaje simbólico fue muy utilizado por el arte egipcio en directa relación con la escritura jeroglífica, que representaba conceptos abstractos a través de ideogramas. Un símbolo puede ser, a la vez, un atributo: se acostumbra representar a los reyes portando un esfera dorada, un objeto que es un atributo de los reyes y a la vez símbolo del poder.

Gracias a Panofsky, el historiador del arte ha aprendido a apreciar en las imágenes valores vivos, incorporando al lenguaje de la iconografía términos como metamorfosis, pseudomorfosis, vida, pervivencia y transformación. El historiador Saxl fue precisamente muy sensible al problema de la perennidad de las imágenes, y a él se debe que otros autores hayan podido abordar, desde una renovada perspectiva, algunas imágenes pertenecientes al repertorio de la iconografía cristiana.

“Este es el caso del tema de San Miguel de la balanza, cuyo origen está nada menos que en las ilustraciones egipcias del libro de los muertos, en el que Anubis pesa el corazón del difunto mientras Osiris lo juzga. Esa imagen del personaje que juzga a través de la balanza aparece también en un baso griego del siglo VI a.c. en el que Hermes pesa a un soldado griego, Aquiles, y a otro troyano, para determinar la victoria (Iliada, 22, pp 271-276). La imagen reaparecerá con fuerza en el arte cristiano de la edad media, en el que la figura de San Miguel presenta atribuciones similares a la de sus antepasados, en sus respectivos papeles de conductor y pesador de almas“ 40

Al estudiar la historia del arte y escoger un tema en especial que en este caso es la mitología en las culturas, puede darse cuenta de que a pesar de la continua lucha entre conservadurismo e innovación que rige el proceso recreación artística, existe siempre un elemento estático, al



Las meninas de Velázquez. Museo del Prado, Madrid. Este óleo, que ocupa una de las paredes del museo, denota tercera dimensión, debida en gran parte al contraste del perro Mastín que se encuadra al frente

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



que denominamos tradición.

Existe pues un repertorio tradicional de imágenes que ante un nuevo contenido puede transformar poco a poco un significado.

Cuanto mayor sea la individualidad de un artista durante la época en la que vive, más variadas y numerosas serán las transformaciones iconográficas que aparezcan en dicha época.

Esto lo trato de mostrar con mi propuesta artística, con la ayuda del fotomontaje digital, le daré una característica o un elemento de la época en la que vivimos, con todo lo que existe en ella, me refiero a la computadora y a las imágenes digitales que hoy en día esta en boca de todos. Como ya sabemos, gracias a esta nueva herramienta podemos darle un toque digital a nuestros temas mitológicos, manejarlos de una manera distinta, diferente a como si las trabajáramos de manera convencional y así obtener otro tipos de imágenes.

Dar numerosas transformaciones iconológicas de nuestra época y mezclarlas con el pasado, quiero decir con una basta información de las mitologías, alegorías, cuentos, creencias que tienen que ver con nuestro personaje. El Perro.



El regreso del hijo pródigo, de Bartolome Esteban Murillo (1670). El perro también festeja el regreso al hogar.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



3.4 EL FOTOMONTAJE DIGITAL, VISIÓN DE UN PERRO.

Los Fotomontajes Digitales presentados, contienen temáticas acerca de la vida de los perros, desde tiempos antiguos hasta nuestros días. Estos temas fueron especialmente seleccionados de una investigación realizada y plasmada en los puntos 3.1, 3.2 y 3.3.

Gracias al Fotomontaje Digital he resuelto mi propuesta plástica, ya que las características conceptuales facilitaron la manera de realizarlos, esto es debido a que en su proceso se encuentra la construcción digital de una imagen fotográfica, mediante el ensamble o la reunión de imágenes fotográficas de diferentes procedencias, en un mismo marco de referencia, lo que produce una imagen que no corresponde a la realidad.

Además, pretendo demostrar que realmente esta técnica tiene grandes propuestas formales para los creadores plásticos, ya que para la elaboración de un fotomontaje en el laboratorio fotográfico resulta mas laborioso, tedioso y muy tardado, además de que a veces hay que calar, mover y probar algunas imágenes y eso nos lleva demasiado tiempo para obtener un solo fotomontaje.

Al utilizar el Fotomontaje Digital obtenemos mejores resultados, como si trabajáramos en el laboratorio fotográfico y así afirmo que se pueden mejorar los resultados, esto es gracias al manejo de una herramienta como la computadora y a un programa de edición de imágenes, la computadora se convierte en nuestro laboratorio fotográfico y el editor de imágenes proporciona todo tipo de herramientas y procesos técnicos para la manipulación de imágenes, pero con la diferencia de que las herramientas son virtuales, esto no quiere decir que sean inútiles, si no al contrario nos permite tener mejor y mayor control sobre el tratamiento fotográfico.

Es fundamental que se revalore la importancia del fotomontaje, además de su gran riqueza técnica, por el concepto que encierra reunir imágenes fotográficas de diferentes orígenes, implica además acumular una gran variedad de significados, y así, tales imágenes podrán hablarnos de una nueva manera de percibir el mundo que nos rodea.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



JUSTIFICACIÓN

FOTOMONTAJE # 1

El tratamiento de este Fotomontaje Digital se dirige al tema de la muerte del ser humano y de la creencia de algunas culturas prehispanicas establecidas en México acerca del papel que desempeñaba un perro cuando moría alguien de la familia, ya que en su trayectoria de la vida a la muerte el alma se encuentra en plena obscuridad, desorientada, en ese recorrido el perro guía al alma a por el camino correcto, además de que lo protege de los malos espíritus, y estando segura el alma se prepara a descansar y su perro guía se convierte en su guardián eterno.

PROCEDIMIENTO

En el primer paso de este Fotomontaje Digital se buscaron las imágenes de los perros en internet encontrandolas en el sitio de fotografías llamado Corbis.com, después se procedió a hacer una pesquisa fotográfica en un panteón localizado en Huajuapán de León Oaxaca, se obtuvieron tomas de la entrada de éste así como de diferentes tumbas, estas fueron objeto de revisión para la selección de algunas de ellas para que formaran parte del fotomontaje a realizarse, teniendo las fotos seleccionadas se pasaron a digitalizar y toda esta información se guardó en un archivo informático, después estas fotos al igual que la de los perros se abrieron en el editor de imágenes "Photoshop" donde se creó un documento informático nuevo llamado Obra 1 y en el cuál se empezaron hacer las modificaciones convenientes, manejo de filtros y técnicas de recorte, obteniendo como resultado final la imagen presentada. Las características de este Fotomontaje Digital son: una resolución de 100 pixeles, un tamaño de 20 x 15cm con una propiedad en el manejo de colores en RGB.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



FOTOMONTAJE # 2

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUSTIFICACIÓN

FOTOMONTAJE # 2

El tratamiento de este Fotomontaje Digital se dirige a la relación que existe entre el hombre y los animales, en especial con el perro que desde tiempos remotos se le ha considerado el mejor amigo del hombre, el hecho de poner una pintura de Miguel Angel es porque en la pintura original observamos que entre el ser humano y Dios existe una relación de acercamiento y de coexistencia, al presentar un perro en la imagen editada quiero mostrar que esta relación también se presenta entre el ser humano y los animales.

PROCEDIMIENTO

En el primer paso de este Fotomontaje Digital se procedió a buscar la pintura de Miguel Angel Buonarroti titulada La creación de Adán encontrándola en una ilustración de un folder, después se procedió a hacer una pesquisa fotográfica de un perro el cuál estuviera posando con la mirada hacia arriba, solo se tomó del cuello para arriba, las fotos fueron objeto de revisión para seleccionar la mejor de ellas, Luego se digitalizó todo esto y se guardó en un archivo informático, luego estas imágenes se abrieron en el editor de fotografías "photoshop", se creó un documento informático nuevo llamado obra 2 en el cuál se hicieron las modificaciones convenientes, manejo de filtros, técnicas de recorte, etc. Obteniendo como resultado final y satisfactorio la imagen presentada. Las características formales de este fotomontaje digital son: una resolución de 100 pixeles, con un tamaño de 20 x 15cm, con una propiedad en los colores de la imagen en RGB.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



FOTOMONTAJE # 3

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



JUSTIFICACIÓN

FOTOMONTAJE # 3

El tratamiento de este fotomontaje se dirige a la propiedad visual que tiene un perro, ya que su visión de campo es mayor debido a que sus ojos están ubicados a lados del ocico. Mediante este fotomontaje muestro la perspectiva tan peculiar de ver de un perro.

PROCEDIMIENTO

En el primer paso de este Fotomontaje Digital se pasó a hacer una pesquisa fotográfica dentro de la ciudad de México, una esquina de la colonia Pantitlán fue el lugar ideal para tomar dichas fotografías, al perro se le tomó de espaldas, siendo el principal objeto a fotografiar la cabeza del perro, todas estas fotos fueron objeto de revisión para la selección final de algunas de estas para que formaran parte del fotomontaje, teniendo las fotos se procedió a digitalizarlas y guardarlas en un archivo informático; después se abrieron en un editor de fotografías "photoshop" en donde se creó un archivo nuevo nombrándolo obra 3 y en el cual se empezaron a hacer las modificaciones convenientes, manejo de filtros, técnicas de recorte, etc. Obteniendo como resultado final y satisfactorio la imagen presentada. Las características formales de este fotomontaje digital son: una resolución de 100 píxeles, un tamaño de 30 X 10 cm, con una propiedad en el manejo de colores en RGB.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



FOTOMONTAJE #4

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



JUSTIFICACIÓN

FOTOMONTAJE # 4

El tratamiento de este fotomontaje se dirige a el personaje que se encuentra en un pasaje mitológico griego y el cual esta relacionado con otro personaje pero este se encuentra en el futbol soccer, esta relación se da porque el personaje principal es un perro de tres cabezas llamado cancerbero, el cual en la mitología griega era el encargado de cuidar la entrada al infierno, este término se usa en el ámbito futbolístico, al portero se le denomina también cancerbero y es el que resguarda la portería y no permite la entrada de ningún gol. Los colores de este fotomontaje reflejan el infierno que existe al tirar un tiro penal así como el de enfrentarse al gran cancerbero.

PROCEDIMIENTO

En el primer paso de este Fotomontaje Digital se hizo la pesquiua fotográfica de un perro de raza Rodwailer tomándole varias tomas para poder escoger la más adecuada, después se tomaron fotografías del escenario en una cancha de futbol soccer ubicada en Ciudad Universitaria, teniendo las tomas fotográficas se digitalizarón y se guardaron en un archivo informático; después se abrieron en el editor de imágenes photoshop, en éste se creo un archivo nuevo y se hicieron modificaciones convenientes, manejo de filtros, técnicas de recorte, etc. Obteniendo como resultado final y satisfactorio la imagen presentada.

Las características formales de este Fotomontaje Digital son: Una resolución de 100 pixeles, una tamaño de 30 x 15 cm, una propiedad en el manejo de colores en RGB.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



FOTOMONTAJE # 5

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



JUSTIFICACIÓN

FOTOMONTAJE # 5

El tratamiento de este Fotomontaje Digital se dirige a una propiedad física del perro, nos referimos a su olfato el cual es 10 veces más desarrollado que el nuestro, en últimas investigaciones y experimentos que se han hecho se ha demostrado que un perro bien entrenado puede detectar cancer en la piel, gracias a su poderoso olfato. Algunos médicos lo han utilizado para la detección del cancer en aquel país.

En el fotomntaje podemos apreciar un lugar público y también una nariz, proponiendo que, si algún perro se acerca a olerte él podría detectar un posible problema de cancer.

PROCEDIMIENTO

En el primer pasó de este fotomontaje digital se hizo a hacer una pesquisa fotográfica de un lugar público siendo la estación del metro copilco el lugar perfecto para tomar estas fotos ya que por la afluencia de gente es ideal para la idea original del fotomontaje, después se procedió a buscar la imagen de la nariz de un perro por internet y se encontró en el portal de fotografías llamada corbis.com, luego se digitalizarón y se guardarón guardar en un archivo informático, después se abrierón en el editor de imagenes "photoshop" donde se creó un documento nuevo nombrado obra 6 y en el cual se empezaron las modificaciones convenientes, manejo de filtros, técnicas de recorte, etc. Obteniendo como resultado final y satisfactorio la imagen presentada. Las características formales de este fotomontaje son: Una resolución de 100 pxeles, un tamaño de 20 x 25 cm y con una propiedad en el manejo de colores en RGB.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



FOTOMONTAJE # 6

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



JUSTIFICACIÓN

FOTOMONTAJE # 6

El tratamiento de este Fotomontaje Digital se dirige al personaje mitológico Anubis, el dios chacal de egipto. Este personaje tenia la responsabilidad de pesar el alma de los difuntos así como los preparaba para el juicio del que iban a hacer objeto frente a Osiris. En el fotomontaje podemos apreciar un atardecer en egipto, en el que una imagen desvanecida de Anubis indica la hora del juicio en el que es participe y atenderá a todos los que esperan este juicio que se han acumulado al terminar la jornada.

PROCEDIMIENTO

En el primer pasó de este Fotomontaje Digital se procedió a buscar imágenes de egipto en internet, encontrándoles en el sitio de fotografías llamado corbis.com, después se procedió a buscar la imagen de un perro que fuera lo mas parecida a la de Anubis, está se encontró en un trabajo de grabado que años atras realicé en el taller de xilografía, luego se pasó a digitalizar el grabado y sólo se selecciono el perro, teniendo esta imagen se pasó a guardar al igual que la imagen de Egipto a un archivo informático donde después estas se pasaron ha abrir en el editor de imagenes "photoshop" donde se creó un documento nuevo nombrado obra 6 y en el cual se hicieron las modificaciones convenientes, manejo de filtros, técnicas de recorte, etc. Obteniendo como resultado final la imagen presentada. Las características formales de este Fotomontaje Digital son: Una resolución de 100 pixeles, con un tamaño de 30 x 15 cm y con una propiedad en el manejo de colores en RGB.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



FOTOMONTAJE # 7

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



JUSTIFICACIÓN

FOTOMONTAJE # 7

El tratamiento de este Fotomontaje Digital se dirige a los posibles pensamientos de un perro cuando está en calma, ya sea dormido o en alerta observando alguna escena. En el fotomontaje observamos a un perro en pose de reflexión en donde recuerda algo de lo que vivió a lo largo del día. El color azul es porque de nuevo interpreto cómo será la visión de un perro al no ver colores.

PROCEDIMIENTO

En el primer paso de este fotomontaje se procedió a hacer una pesquisa fotográfica de un perro en posiciones donde se hiciera referencia a una reflexión, después se hizo otra pesquisa fotográfica donde se tomaron fotos de la ciudad de México, siendo el eje central el lugar donde se tomaron estas, todas estas fotos se pasaron a digitalizar y se guardaron en un archivo informático donde después se abrieron en el editor de imágenes photoshop donde se creó un documento nuevo llamado obra 7 y en el cual se empezaron a hacer las modificaciones convenientes, manejo de filtros, técnicas de recorte, etc. Obteniendo como resultado final la imagen presentada. Las características formales de este fotomontaje digital son: una resolución de 100 pixeles, con un tamaño de 30 x 15 cm, una propiedad en el manejo de imagen en RGB.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



FOTOMONTAJE # 8

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUSTIFICACIÓN

FOTOMONTAJE # 8

El tratamiento de este fotomontaje digital se dirige a las distancias que recorre en la vida un perro callejero, donde parte de la ciudad le es relativa, ya que en su trayectoria en su diario convivir se vuelve parte de la misma ciudad. De esta manera nos demuestra la perspectiva tan peculiar en la cual interpreto su vision canina.

PROCEDIMIENTO

En el primer paso de este fotomontaje digital se buscó la imagen del perro en internet encontrandola en el sitio de fotografías llamado Corbis.com, después de esta búsqueda se procedió a hacer una pesquisa fotográfica dentro de la Ciudad de Mexico, siendo el centro historico el principal lugar a tomar dichas tomas, se seleccionaron algunas de ellas para que formar parte del fotomontaje, ty se pasaron a digitalizar. Todo esto se guardo en un archivo informático y a través del editor de fotografías photoshop, se creó un documento nuevo llamado obra 8 y en el cual se hicieron las modificaciones convenientes, manejo de filtros, tecnicas de recorte, etc. Obteniendo como resultado final la imagen presentada. Las características de este fotomontaje digital son: una resolución de 100 pixeles, con un tamaño de 20x15 cm, con la propiedad en el manejo de colores en RGB .

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

NOTA SOBRE ASPECTOS GENERALES DE LOS FOTOMONTAJES DIGITALES REALIZADOS

Cada fotomontaje fue realizado con el software de edición de imágenes, llamado photoshop versión 6, fueron trabajados en una computadora pentium II a 300 Mhz, monitor de 15 pulgadas VGA marca Digital, con disco duro de 40 Gb, una memoria Ram de 128 Mb.

También fue utilizado un scanner Hp modelo ScantJet 5100 para digitalizar las imágenes de fotografías tomadas por una cámara de 35mm sistema reflex marca Pentax , con modelo MZ - M y con un lente A35-80mm.

No todas las fotografías fueron tomadas por esta cámara, si no también se obtuvieron a través de Internet. Todas las fotografías obtenidas por este medio fue a través de portales dedicadas a la fotografía de animales en general.

La salida de impresión de los fotomontajes aquí presentados, fueron hechos por una impresora Epson Stylus COLOR modelo 777, con una resolución de 2880 x 720 ppp como máxima.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación, así como en la realización de los fotomontajes digitales, pude comprobar que realmente la computadora y todo su campo informático son nuevas y mejoradas herramientas para la solución de viejos problemas plásticos y una nueva alternativa en el proceso creador, además, el Fotomontaje Digital es una nueva forma de percibir perspectivas referente al mundo que nos rodea y una manera de cómo se visiona actualmente.

También, pude comprobar que en el proceso del Fotomontaje el Fotomontaje Digital a la par con el artista plástico enriquece propuestas, métodos alternativos y procesos en la elaboración de nuevos trabajos creativos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

C I T A S

- 1 Herta Wescher. La historia del Collage, del cubismo a la actualidad. España: Edit. Comunicación Visual, 1974, p. 15
- 2 Otto Stelzer. Arte y Fotografía, contactos influencias, efectos. España: Edit. Gustavo Gili, 1981, p. 26
- 3 Hans Richter. Historia del Dadaísmo. Buenos Aires: Edit. Nueva Visión, p. 73
- 4 Hans Richter. Historia del Dadaísmo. Buenos Aires: Edit. Nueva Visión, p. 76
- 5 Herta Wescher. La historia del Collage, del cubismo a la actualidad. España: Edit. Comunicación Visual, 1974, p. 92
- 6 Herta Wescher. La historia del Collage, del cubismo a la actualidad. España: Edit. Comunicación Visual, 1974, p. 96
- 7 Herta Wescher. La historia del Collage, del cubismo a la actualidad. España: Edit. Comunicación Visual, 1974, p. 99
- 8 John Heartfield. Guerra en la Paz. España: Edit. Gustavo Gili, 1976, p.34
- 9 Herta Wescher. La historia del Collage, del cubismo a la actualidad. España: Edit. Comunicación Visual, 1974, p. 193
- 10 Herta Wescher. La historia del Collage, del cubismo a la actualidad. España: Edit. Comunicación Visual, 1974, p. 197
- 11 Hans Richter. Historia del Dadaísmo. Buenos Aires: Edit. Nueva Visión, p. 82
- 12 Herta Wescher. La historia del Collage, del cubismo a la actualidad. España: Edit. Comunicación Visual, 1974, p. 202
- 13 Herta Wescher. La historia del Collage, del cubismo a la actualidad. España: Edit. Comunicación Visual, 1974, p. 123
- 14 Joan Fontcuberta, Josep Renua Fotomontador. México: Edit. Fondo de Cultura, 1978, p. 15
- 15 Joan Fontcuberta, Josep Renua Fotomontador. México: Edit. Fondo de Cultura, 1978, p. 16
- 16 Joan Fontcuberta, Josep Renua Fotomontador. México: Edit. Fondo de Cultura, 1978, p. 18
- 17 Joan Fontcuberta, Josep Renua Fotomontador. México: Edit. Fondo de Cultura, 1978, p. 23
- 18 Joan Fontcuberta, Josep Renua Fotomontador. México: Edit. Fondo de Cultura, 1978, p. 27
- 19 Pedro Meyer, Verdades y Ficciones. Italia: Edit. Arte Gráfico, 1999, p. 34
- 20 Dave Johnson, Fotografía Digital. México: Edit. Mc Graw-Hill, 2000, p. 17
- 21 Joan Fontcuberta, Ciencia y Fricción. Fotografía, Naturaleza, Artificio. España: Edit. A.G Novograf, 1998, p. 45
- 22 Joan Fontcuberta, Ciencia y Fricción, Fotografía, Naturaleza, Artificio. España: Edit. A.G Novograf, 1998, p. 81
- 23 Martin Lister, La Imagen Fotográfica en la Cultura Digital. España: Edit. Paidós Iberica, 1977, p. 94
- 24 Martin Lister, La Imagen Fotográfica en la Cultura Digital. España: Edit. Paidós Iberica, 1977, p. 99
- 25 Joan Fontcuberta, Ciencia y Fricción. Fotografía, Naturaleza, Artificio. España: Edit. A.G Novograf, 1998, p. 105
- 26 Joan Fontcuberta, Ciencia y Fricción, Fotografía, Naturaleza, Artificio. España: Edit. A.G Novograf, 1998, p. 116
- 27 Joan Fontcuberta, Ciencia y Fricción, Fotografía, Naturaleza, Artificio. España: Edit. A.G Novograf, 1998, p. 118
- 28 Irene Joyce Blank Haner. El maravilloso mundo de los perros. México: Edit. Trillas, 1994, p. 45
- 29 Irene Joyce Blank Haner. El maravilloso mundo de los perros. México: Edit. Trillas, 1994, p. 61
- 30 El Hombre Origen y Misterios. España: Edit. Uteha, 1983, Bibli-Uteha No. 2, p. 78

- 31 Jean - Claude Ruwet. *Etología, Biología del Comportamiento*. España: Edit. Herdez. 1975, p. 21
- 32 S.A. Barnett, *La Conducta de los Animales*. España: Edit. Alianza, 1981, p. 76
- 33 Irene Joyce Blank Haner, *El maravilloso mundo de los perros*. México: Edit. Trillas, 1994, p. 52
- 34 Irene Joyce Blank Haner, *El maravilloso mundo de los perros*. México: Edit. Trillas, 1994, p. 55
- 35 Irene Joyce Blank Haner, *El maravilloso mundo de los perros*. México: Edit. Trillas, 1994, p. 62
- 36 Erwin Panofsky, *El Significado de las Artes Visuales*. Argentina: Edit. Infinito, 1970, p. 39
- 37 Erwin Panofsky, *El Significado de las Artes Visuales*. Argentina: Edit. Infinito, 1970, p. 46
- 38 Erwin Panofsky, *El Significado de las Artes Visuales*. Argentina: Edit. Infinito, 1970, p. 65
- 39 Erwin Panofsky, *El Significado de las Artes Visuales*. Argentina: Edit. Infinito, 1970, p. 71
- 40 Erwin Panofsky, *El Significado de las Artes Visuales*. Argentina: Edit. Infinito, 1970, p. 82

BIBLIOGRAFIA

Herta Wescher
La Historia del Collage
Del Cubismo a la Actualidad
España. Ed. Comunicación Visual.

Reader's Digest
Tiempo de Guerra
Historia de la Segunda Guerra Mundial
México. Ed. Reader's Digest. 1992

Martin Lister
La Imágen Fotográfica en la Cultura Digital
España. Ed. Paidós Iberica. 1997

Eduardo Subirats
Linterna Mágica
Vanguardia Media y Cultura Tardomoderna
España. Ed. Siruela. 1997

Dave Johnson
Fotografía Digital
México. Ed. Mc Graw-Hill. 2000

Joan Fontcuberta
Ciencia y Fricción
Fotografía, Naturaleza, Artificio.
España. Ed. A.G Novograf. 1998

El Hombre
Origen y Misterios
España. Ed. Uteha. 1983 . Vol.II

Irene Joyce Blank Hamer
El Maravilloso Mundo de los Perros
México. Ed. Trillas. 1994

Presentación de Fotocuberta
Josep Renau, Fotomontador
México. Ed. Fondo de Cultura Económica

Otto Stelzer
Arte y Fotografía
España. Ed. Gustavo Gili. 1981

Hans Richter
Historia del Dadaísmo
Argentina. Ed. Nueva Visión.

Erwin Panofsky
El Significado de las Artes Visuales
Argentina. Ed. Infinito. 1970

S.A. Barnett
La Conducta de los Animales y del Hombre
España. Ed. Alianza. 1981

P. J. B Slater
Introducción a la Etología
España. Ed. Grijalbo. 1988

Jean - Claude Ruwet
Etología
Biología del Comportamiento
España. Ed. Herdez. 1975

Manuel Berbero Richard
Iconografía Animal
España. Ed. Universidad de Castilla-La
Mancha. 1999

Joan Fontcuberta / Joan Costa
Foto Diseño
Fotografismo y Visualización Programada
España. Ed. CEAC.

John Heartfield
Guerra en la Paz
Fotomontajes sobre el periodo de 1930-1938
España. Ed. Gustavo Gili. 1976

Roman Gubern
El Eros Electronico
España. Ed. Taurus. 2000

Mircea Eliade
Historia de la Religiones
Madrid. Ed. Paidós. 1954