



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN ARTES VISUALES

ANÁLISIS DE LA TRANSFORMACIÓN DE UN
ESPACIO PREDISEÑADO
al ser utilizado por personas de diferentes
edades y profesiones

PRESENTA

MAURICIO ALEJANDRO CÁRDENAS TAPIA

DIRECTORA DE TESIS

DRA. ESTHER MAYA PÉREZ

Sinodales

Mtra. Florida Rosas López

Mtro. Arturo Miranda Videgaray

Mtro. Gerardo Gómez Romero

Lic. José Luis Aguirre Guevara

México, D. F. a 25 de septiembre de 2012



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.



ANÁLISIS DE LA TRANSFORMACIÓN DE UN ESPACIO PREDISEÑADO

al ser utilizado por personas de
diferentes edades y profesiones



Mauricio Alejandro Cárdenas Tapia



Rector
Dr. José Narro Robles

Secretario General
Dr. Sergio A. Alcocer Martínez de Castro

Director de la ENAP
Dr. José Daniel Manzano Aguila

Encargada de Posgrado en artes visuales
Mtra. Laura A. Corona Cabrera

Presidente
Mtra. Florida Rosas López

Vocal
Dra. Esther Maya Pérez

Secretario
Mtro. Arturo Miranda Videgaray

Suplente
Mtro. Gerardo Gómez Romero

Suplente
Lic. José Luis Aguirre Guevara

Directora de tesis
Dra. Esther Maya Pérez

Asesorías
Dr. Andrés de Luna Olivo
Mtro. Octavio Cuellar Rodriguez
Lic. Karen castillo

Corrección de estilo
Amelia Ribaud
Ana Julia Arroyo

Agradecimientos:

**Uno, dos, tres
por mi y todos mis compañeros.**

A todos esos personajes que me permitieron estar en su intimidad, a los que han estado en mi vida y muy especial a ellos, que me dieron la vida.
Sin todos ellos, no sería posible este trabajo.

Tesis impresa en septiembre de 2012

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	07
1. EL ESPACIO Y SU DISEÑO	11
1.1 Elementos que componen el espacio, objeto de estudio	12
1.2 UN MUEBLE Y UN PERSONAJE AL DESNUDO	16
1.2.1 El mobiliario	16
1.2.1.1 El sofá	16
1.2.1.1.1 Fotografos relacionados con el tema	17
1.2.1.2 El tapete	20
1.2.1.3 La ornamentación	20
1.3 Importancia del cuerpo desnudo	22
1.3.1 Historia del desnudo	22
1.3.2 El cuerpo en libertad	24
1.3.3 Estética del cuerpo	26
2. EXPERIENCIA ESTÉTICA: UNA SESIÓN DE CAPTURA DE IMÁGENES	29
2.1. Búsqueda de candidatos	29
2.1.1. Primer personaje	31
2.1.2 Sesiones de captura de imágenes	32
2. ANALISIS DEL REGISTRO IMÁGENES	37
2.1 Una actividad cotidiana	37
2.1.1 Personajes	37
2.2 Identificación de las variantes	61
2.2.1 Elementos integrados, uso del espacio y comportamientos	63
2.3 Criterios de selección de imágenes	68
3. ANÁLISIS DE LAS IMÁGENES	79
3.1 Elementos morfológicos	88
3.1.1 Color	88
3.2 Análisis de composición	96
3.2.1 Espacio ocupado por cada personaje en la foto principal	102
3.2.2 Espacio ocupado por cada personaje en relación al sofá	108
3.3 Variantes de mancha visual	113
CONCLUSIONES	119
BIBLIOGRAFÍA	126



INTRODUCCIÓN

Si tenemos un espacio prediseñado, vemos como se puede transformar por diferentes factores que modifican su uso y función, cuando es utilizado por personas de diferentes edades y profesiones; así mismo se puede analizar la estética del cuerpo humano en relación con el entorno y los objetos que la rodean.

Este es el primer cuestionamiento del presente trabajo: si se identifican los cambios ocurridos en una sesión de captura de imágenes, a partir de un espacio prediseñado y se analizan los elementos que las personas que lo utilizan integren, podremos saber las causas de esta modificación.

Para llevar a cabo el proyecto es necesario tomar en cuenta el espacio que se va a utilizar para el experimento, que es un departamento habitado donde se respetó la decoración original, sin hacer ninguna modificación, por lo cual es muy importante mencionar desde el diseño del espacio que ocuparemos para el proyecto.

En todas las épocas, la arquitectura ha sido de suma importancia para el hombre cada construcción se diseña a partir de necesidades primordiales para su habitat, una idea concreta en cuanto a su funcionalidad, intencionalidad y contexto. Estos espacios, al ser ocupados por familias o personas solas, van imprimiéndole a cada espacio su propia personalidad al diseño de interiores.

Para llevar a cabo el experimento “La transformación de un espacio prediseñado al ser utilizado por personas de diferentes edades y profesiones”, se consideró el espacio de sala-comedor de un departamento, entendido como el set donde se llevaron a cabo las sesiones. Aquí encontramos un sofá, un tapete y algunos objetos ornamentales; el lugar idóneo

para realizar el experimento: un lugar que nos inspira tranquilidad y bienestar, lo que es muy importante para que las personas que colaboren se sientan cómodas.

Diseñado el espacio para el experimento, con elementos fijos que forman parte del espacio prediseñado, donde cada persona que lo ocupe podrá rediseñar el espacio de acuerdo con su personalidad. Se les propuso que podían traer objetos que para ellos fueran importantes en un espacio, con el fin de sentirlo propio. Aunado a esto, surgió la siguiente pregunta ¿cómo lograr que las personas proyecten su verdadero yo?, que es el que rige en un espacio donde habitan; lo cual sería más sencillo que estuvieran con el cuerpo desnudo, para lograr captar su personalidad y expresión al máximo.

Probablemente el desnudo es un tema polémico, discutido y censurado a lo largo de la historia, aunque desde los griegos el hombre ha rendido culto a la belleza del cuerpo como elemento de placer estético, en muchas épocas de la historia se ha visto censurado, pero a partir de los años 1960 y 1970, surgió una defensa de la libre expresión sexual y la representación del cuerpo empezó a liberarse.

En la actualidad, la explotación de las imágenes de desnudo tanto masculinas como femeninas en los medios de comunicación son muy recurrentes, como en el caso de las campañas publicitarias de ropa interior o perfumería; las imágenes de cuerpos desnudos con determinado prototipo, se tratan de manejar como una narrativa de la vida cotidiana y en busca de la belleza esencial del cuerpo.

En las artes visuales, cuando se muestra el cuerpo al desnudo en una obra, algunas veces, no se puede evitar, de alguna manera,

estar ofreciendo los cuerpos como parte del producto final al espectador y se pueda tomar con aspecto erótico. Sin embargo, se ha tratado de reivindicar el cuerpo humano en su diversidad infinita: placer visual y estético, reflexión, desinhibición ante la moral y la moda o aceptación gozosa de uno mismo y de los otros¹.

Algunos grupos de personas denominados nudistas, están a favor de la libre expresión del cuerpo al desnudo comentan “cuando estamos desnudos nos encontramos más cerca de la verdad de nuestros cuerpos”². Nada que esconder, rompiendo las barreras corporales y venciendo los prejuicios mentales que inhiben el flujo natural de la fuerza vital a través del cuerpo. “Cuando muestro mi cuerpo, estoy mostrando muchas parcelas de mi intimidad”³, si tomamos en cuenta esta expresión no es necesario contar con un cuerpo perfecto dentro de los estereotipos de la belleza que la sociedad y los medios de comunicación nos imponen, para poder mostrarnos tal como somos.

A pesar del cánon de belleza, algunas personas han entablado una reconciliación con su cuerpo, lo han aceptado, tomando al cuerpo como un objeto de expresión. Más allá de la belleza, el cuerpo al desnudo nos puede proporcionar mucha información, que sobrepasa al mismo cuerpo, cuando vemos estos resultados como medio de expresión transmitida por la comunicación no verbal.

El cuerpo al desnudo se puede ver como un mero instrumento de expresión, podemos encontrar a mucha gente que quiere experimen-

tar este tipo de comunicación, ya sea para mostrarse al mundo o por aceptación de sí mismo o mero placer de libertad.

A partir del espacio seleccionado para este experimento donde sin duda el mueble central es el sofá, el problema fue buscar a las personas indicadas e interesadas en mostrarse tal como son al interactuar con el sofá. Trabajo laborioso, que llevó varios meses.

Teniendo en cuenta que las personas que aceptaron colaborar no son modelos profesionales y que algunos de ellos jamás habían participado en una investigación de este tipo, fue necesario buscar gente de amplio criterio, sin inhibiciones, con un gusto por las artes y sus representación, sin ningún tipo de prejuicios para poder mostrarse al desnudo y con deseos de expresarse más allá del lenguaje hablado.

Para las sesiones de captura de imágenes, aunque cada persona que colaboró fue diferente, se siguió un mismo lineamiento para todos, donde las actividades realizadas durante este experimento fueron elegidas por ellos mismos y fue uno de los objetivos que al practicar alguna actividad lograrán sentirse cómodos y se olvidarán que estaban exhibiendo su cuerpo desnudo; con la única limitante de tratar de permanecer el mayor tiempo posible en el sofá.

Para cada sesión, el espacio se preparó con anterioridad. A la llegada de las personas que colaboraron en este experimento, se les proporcionó el tiempo necesario para que cada uno se acoplara a una situación como esta. Transcurrido este primer momento, el ambiente cambió, pues cada persona se sintió cómoda en el sofá y empezó a hacer alguna actividad

1. Arturo Jimenez, La jornada, “Cultura”, 23 de febrero de 2007.

2. ADN weeknd, “Yoga al desnudo”, Entrevista a Fleishman, Carolina, año 3, número 576, 10 de noviembre de 2008, Madrid España.

3. idem

que generalmente le gusta hacer a solas, cada persona realizó actividades diferentes.

Todas las sesiones fueron muy interesantes y nos transmiten algo, al final de cuentas no podemos olvidar que somos artistas visuales y siempre la observación es muy importante: los colores, las texturas, las expresiones, las formas, etcétera; una experiencia estética ligada a un mueble y a un personaje desnudo.

Cada individuo es un ser particular, con comportamientos y costumbres personales, que no a todos les podrían parecer interesantes. Pero todos tenemos gustos y hábitos que las personas que nos rodean no siempre conocen y comparten; inclusive algunos comportamientos pueden parecer extraños, tal como se observó cuando se llevó a cabo el proyecto.

Por esta razón a cada una de las personas que participaron en el proyecto, se le denominó como un personaje, y de acuerdo a la actividad que realizaron en la sesión se les puso un “apodo”.

El número de imágenes capturadas en cada sesión fue diferente al igual que el tiempo, que fue variando dependiendo de la actividad de cada personaje y su comportamiento durante la sesión.

Analizaremos de manera general cada sesión del experimento, con base en la experiencia recibida al estar tomando registro de imágenes, con el fin de identificar cuáles son las variantes que cada personaje aportó en el momento.

Como el objetivo del experimento fue captar en imagen cómo se transforma este espacio al ser usado por diferentes personas, el personaje estará configurando un mensaje deter-

minado. Mi tarea como observador consistió en interpretar la actividad que realiza el personaje y reproducirlo gráficamente utilizando una cámara digital para llevarlo a un producto gráfico y que, de esta manera, se pueda llevar a cabo la interpretación del rediseño del espacio, identificando las variantes en cada caso.

En la parte del producto gráfico, tenemos tres variantes:

La primera, lo que cada personaje quiso transmitir durante la sesión.

La segunda, lo que el observador trató de captar con la cámara en cada imagen.

La tercera, la cámara que al estar el balance de blanco en automático, sirvió como un segundo observador, captando algunas variaciones en cuanto al rebote de la luz sobre el personaje y los objetos que éste integró al espacio.

Ya con el producto terminado y la imagen seleccionada de la sesión de captura de imágenes nos permite interpretar la información gráfica del producto, es decir la interpretación de las imágenes capturadas en cada sesión, viéndolas como un usuario final y analizarlas.

En este caso, la captura de imágenes y su análisis la hizo el fotógrafo investigador. Tal vez, cada usuario final que vea las imágenes haga su propia interpretación.

Un proyecto que sensibiliza al artista visual en todos los sentidos, con veinte personajes que aportan mucha información para su análisis y una selección de imágenes que nos permiten observar cómo se puede transformar un espacio cuando es utilizado por diferentes personas.



CAPITULO I

1. EL ESPACIO Y SU DISEÑO

En todas las épocas, la arquitectura ha sido de suma importancia para el hombre, ya que las construcciones se perciben y se realizan por una serie de características que pueden ser en su función o propósitos de tipo social, económico, político o simbólico; en el caso de las construcciones para casa habitación se diseñan como respuesta a la funcionalidad, intencionalidad y contexto de algunas necesidades de las actividades humanas⁴.

Cada construcción se diseña a partir de necesidades primordiales para su hábitat, que responden a un orden conceptual, en el caso de un edificio de departamentos tenemos el concepto de unidad habitacional que corresponde a las necesidades básicas de una familia. El concepto de edificio de carácter habitacional, donde la edificación es de un determinado número de edificios y el concepto de los departamentos son idénticos partiendo de un modelo, donde cada uno corresponde a una idea concreta en cuanto a su funcionalidad, intencionalidad y contexto. Así podríamos decir lo mismo del departamento en su interior, ya que está integrado por áreas muy específicas que corresponden a cada una de las necesidades del individuo; estas áreas también tienen un concepto de acuerdo al diseño de su construcción, y al ser habitados, ya tienen identificado un uso específico de cada espacio, aunque puede ser modificado por sus residentes.

Cada departamento, al tener un concepto concreto en su interior y partes específicas en

funcionalidad, que al ser ocupados por familias o personas solas, pueden modificar su intencionalidad y los contextos, imprimiéndole a cada departamento una personalidad propia.

Los espacios internos de un departamento tienen funciones muy específicas: la sala-comedor, la cocina, las recámaras, los baños y el patio de servicio. Las recámaras tienen la función de un lugar para dormir y descansar, lo más común es instalar algún mobiliario que puede ser de distintos materiales, colores, textura, superficie, bordes y forma, esto estaría modificando la intencionalidad y el contexto de la recámara, y si aunado a esto, integramos un escritorio de trabajo, estaríamos modificando una parte de la funcionalidad. Por lo regular, cuando seleccionamos un lugar para habitarlo tenemos que considerar su funcionalidad y que ésta se apegue a su modificación por las necesidades propias, por su intencionalidad y contexto. Por estas razones cada recámara de un departamento puede tener variaciones sin que cambie por ello su concepto.

Si tomamos como ejemplo un departamento con una superficie de 50 m², integrado por dos recámaras, un baño, estancia-comedor, cocina y patio de servicio, donde existen espacios denominados de intimidad y otros de convivencia, en ambos se debe sentir un bienestar emocional, físico y cierta intimidad. Para este proyecto tomaremos la estancia. Sus características son: el espacio tiene dimensiones de 2.20 m de ancho x 4.00 m de largo x 2.50 m de alto, las paredes recubierta de tirol planchando color blanco, piso con loseta color café rojizo y zoclo de madera barnizada en

4. Ching, Francisco D. K. Forma espacio y orden, GG Diseño, España, 2008.

tono oscuro, una ventana de piso a techo con cancelería de aluminio y persianas verticales color blanco. Este es un departamento que habita un hombre solo de 38 años de edad, profesionalista y soltero.

1.1 ELEMENTOS QUE COMPONEN EL ESPACIO, OBJETO DE ESTUDIO

Ciertamente este espacio fue creado para una función específica, sin embargo en el momento que se hace el diseño se proyecta como un espacio pensado con la intención de proporcionar bienestar emocional y físico, con un toque de intimidad, sin dejar de ser un espacio de convivencia. Los muros tienen recubrimiento de yeso con acabado texturizado en color blanco, el techo con tirol en color blanco, el piso con loseta color café rojizo mate en acabado rústico y adornos entre cada loseta, estos elementos ya estaban establecidos desde el diseño del conjunto habitacional;

las persianas verticales color blanco se encuentran dentro del mobiliario con el que se entregan los departamentos (el modelo tipo), uniformando el diseño de interiores de todo el conjunto.

De acuerdo con una intencionalidad y los gustos de la persona que habita este inmueble, para el diseño de interiores de la estancia se seleccionó un sofá con ciertas características para persuadir a los usuarios de obtener un bienestar emocional, físico y los motiva en convivir, y sin duda una parte importante, los valores estéticos personales del usuario, pudiendo tener éste, la capacidad seleccionar los objetos que conformarán el espacio.

Se seleccionó un sofá de dos plazas tapizado en piel color blanco, con medidas de 1.67 m de largo x 0.90 m de ancho x .90 m de alto, de estilo minimalista de elementos básico, colores puros y formas geométricas simples.



Imagen 1. Sofá de dos plazas tapizado en piel color blanco.

Un tapete elaborado en material sintético, color azul con medidas de 1.70 x 1.20 m (véase imagen 2.)

Algunos objetos ornamentales, un árbol ficus en maceta de 1.00 m de largo x .90 m de ancho x 1.70 m de alto, en una base elaborada en barro color natural, de forma cilíndrica. (véase imagen 3.)

Para llevar a cabo el experimento, se consideró todo el espacio de sala-comedor, entendido como el set donde se llevaron a cabo todas las sesiones Aquí encontramos algunos otros muebles y objetos ornamentales que no tomaré en cuenta, por no estar presentes en todas las imágenes o en todas las sesiones.



Imagen 2. Tapete elaborado en material sintético, color azul.



Imagen 3. Planta ornamental en maceta de barro.

Si ya tenemos identificado el espacio con determinadas dimensiones (la estancia del departamento), cuando se realizó el diseño y se seleccionaron algunos muebles, la estancia por su construcción va a delimitar ciertos puntos para el diseño de interiores (diseño de la construcción). Los muebles se tendrán que adaptar a este espacio, cada uno dependerá del tamaño del otro, color y textura para llegar a una armonía junto con el espacio de la estancia⁵, si por estas características, algunos de los objetos llegaran a crecer visualmente, le quitaría impacto al otro, por eso se trató de llegar a un equilibrio.

El sofá está recargado sobre una pared de color blanco con textura. El sofá, aunque es grande en proporción al espacio, siendo casi

5. Idem. p. 180.

del mismo color con textura y formas sencillas, ambos (pared y espacio), se acoplan y se genera un espacio compartido visualmente y esto hace que se conserve su identidad, equilibrio, transformándose en parte integral del mismo. Hace un buen contraste con el piso y por ello sigue conservando su propia individualidad y volumen dentro de la estancia y al mismo tiempo el sofá puede servir de enlace entre la pared y el piso formando parte integral de la estancia⁶.

El tapete es de color azul (color frío) con líneas de color gris al 40 %, forma seis rectángulos al centro de 20 x 23 cm. Con motivos de hojas de árbol dentro de los rectángulos; está sobre el piso de color café rojizo (color cálido).

Los colores cálidos son fuertes y agresivos, parecen vibrar dentro de su espacio propio, estos colores pueden afectar a la gente de muchas maneras, como el aumento de la presión sanguínea y la estimulación del sistema nervioso. Por el contrario los colores fríos como el azul, generan sensaciones opuestas a los colores cálidos; el azul puede aminorar el metabolismo y aumentar nuestra sensación de calma⁷.

El tapete proporciona equilibrio visual con el contraste de colores entre el azul y el café rojizo, que aunado con el sofá que tiene un color claro, que descubren los alrededores y sugieren liviandad, descanso, suavidad y fluidez, junto con la belleza de la naturaleza, representada por una planta viva, hacen de éste un espacio perfecto para el bienestar emocional y físico⁸.

Como parte ornamental del espacio, un macetón con un árbol, el macetón de forma cilíndrica realizado en barro color natural (similar al piso), con un árbol ficus. Las plantas y árboles

ornamentales para interiores tienen la función de poder mostrar la belleza de la naturaleza en espacios cerrados, así como lo tranquilizante que resulta observar una planta viva en los espacios destinados para obtener un bienestar.

Aquí ya tenemos el lugar idóneo para realizar el experimento, con una propuesta que al parecer es un lugar que nos inspira tranquilidad y bienestar; sin embargo tendremos que tomar en cuenta que toda imagen tiene profundidad, distancia, solidez y que, gracias a la luz que reflejan los objetos y el color, podemos percibir los espacios, superficies, bordes y formas; todas éstas llenas de significados, algunos de estos son muy concretos para todos y otros varían dependiendo de cada individuo y que le puedan aplicar a los objetos dependiendo de su propia visión⁹. Para este experimento colaboraran 20 personas (10 mujeres y 10 hombres). Cada uno mantiene un enfoque diferente en cuanto a la percepción y sensación que les provoca el espacio. (véase imagen 4)

Concebí el espacio para experimento, tomando en cuenta solamente el sofá, el tapete y la planta ornamental, como elementos fijos que forman parte del espacio prediseñado; sin embargo no hay que olvidar que otros objetos estarán en el espacio, como parte ornamental o bien objetos que lleven a las sesiones, de acuerdo con las percepciones y sensaciones de las personas que participan en el proyecto, destacando que no forman parte del prediseño, ya que pueden ser móviles.

6. Idem. pp. 180 y 182.

7. Psicología del color y la forma, <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/psicologia.pdf>, pp 28 y 29, consultado noviembre 2010.

8. Idem.

9. Gibson, James J. La percepción del mundo visual, Ediciones Infinito, Argentina, 1974 pp. 16 y 17.

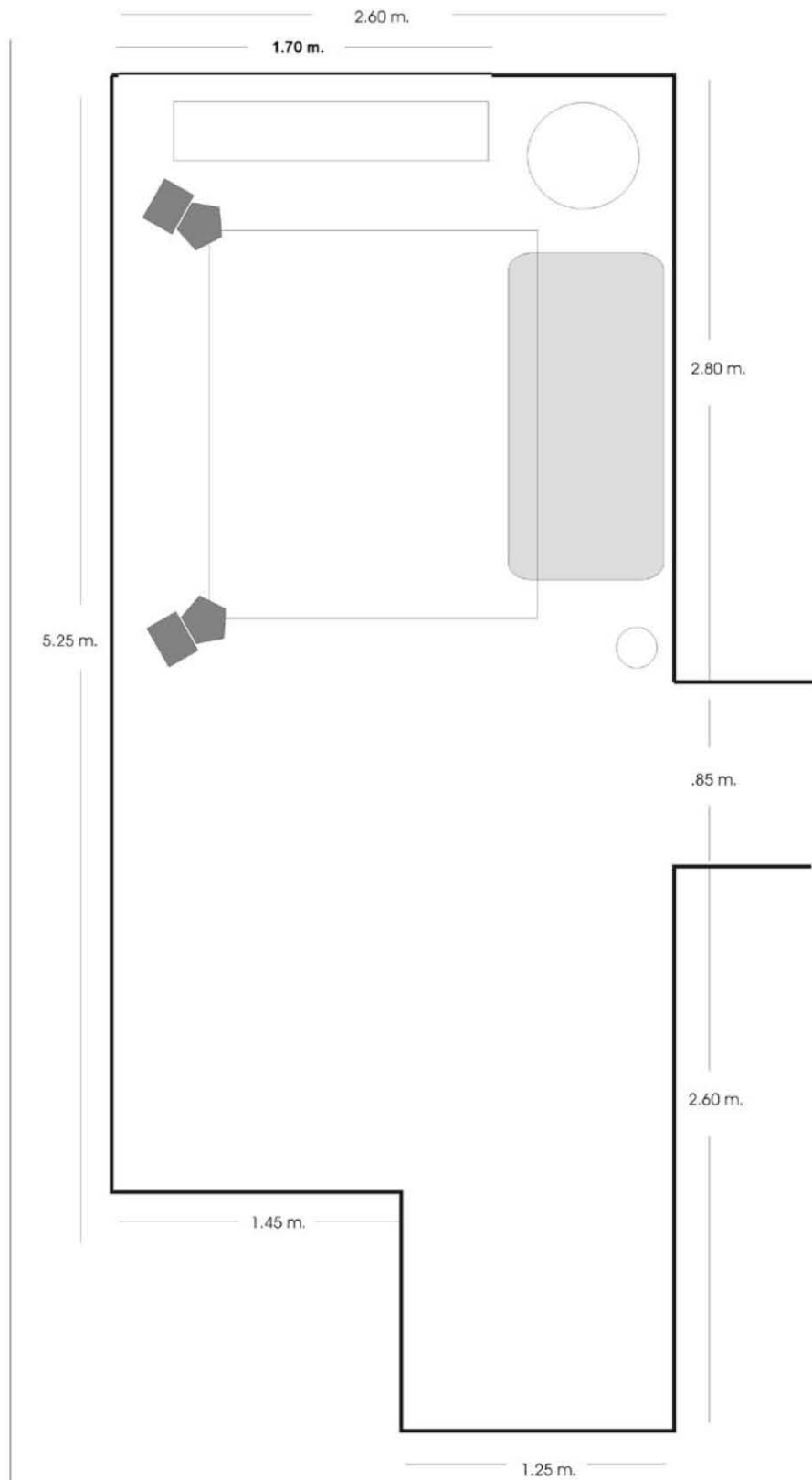


Imagen 4. Plano de la estancia comedor, utilizado como set de fotografía.

1.2 UN MUEBLE Y UN PERSONAJE AL DESNUDO

1.2.1 EL MOBILIARIO

Si bien hoy día los muebles que acostumbramos tener en nuestra casa son muy comunes y es impensable no tener mesa, cama, sillas, etcétera, los espacios ya están diseñados para que contengan cierto tipo de muebles; pero no sabemos los orígenes y las representaciones que tiene cada uno de ellos a lo largo de la historia. En este capítulo sólo nos abocaremos a los muebles que están en nuestro espacio prediseñado.

1.2.1.1 EL SOFÁ

El sofá, este mueble que vemos en cualquier hogar del mundo, normalmente lo encontramos en el recibidor o estancia de una casa, siendo la parte central del espacio. Los más comunes constan de una estructura de madera forrada de tela acojinada y apoyabrazos en ambos lados, su función es alojar a dos o tres personas lo más cómodamente posible.¹⁰

Sus orígenes son muy antiguos. Para los árabes representaba el trono de los mandatarios y en la sociedad romana, el sofá se encontraba en el comedor, conocido como triclinum, colocaban tres sofás alrededor de una mesa baja y los hombres descansaban mientras comían.¹¹

El sofá originalmente era un mueble que sólo lo podían obtener las clases altas, ya que su fabricación era artesanal y resultaba muy cara su elaboración, y no fue sino hasta mediados del siglo XX, cuando este mueble se hace popular, convirtiéndose en un artículo imprescindible en cualquier hogar de todas

las esferas sociales que habitanban en las ciudades.¹²

Hoy en día, estos muebles se ha ligado tanto a la vida familiar doméstica, que sería difícil imaginar un hogar sin un tresillo¹³, compuesto de un sofá de tres plazas, uno de dos plazas e individual, a menos que por alguna causa, como la falta de espacio, prescindan de alguno de ellos. También se utiliza alguno de ellos en el espacio para ver la televisión (sala de tv) o sala de estar para dormir la siesta. Es ya tan común que es utilizado en oficinas y hasta en el consultorio de los psicoanalistas, en una variante conocida como diván.

Quizás no nos hemos percatado de su importancia, ya que está presente en un sinnúmero de situaciones de nuestra vida cotidiana, dentro de las artes: en la pintura, en la fotografía, en el teatro, en lugares como el banco, consultorios, oficinas y ha sido protagonista en varias series de televisión como Friends (primera transmisión septiembre de 1994, que en las 10 temporadas de la serie usan como entrada un sofá, donde los protagonistas hacen su presentación, así mismo durante la transmisión del programa, los protagonistas se reúnen en una cafetería donde el sofá es el punto de reunión, al igual que la serie de los Simpson utiliza este un sofá como punto de reunión fa-

10. Historia del mueble, http://www.articulosinformativos.com.mx/Historia_De_Mueble-a1058488.html, Fecha de consulta agosto 2010.

11. Idem. El sofá era un muebles exclusivos para el género masculino, las mujeres se sentaban en sillas convencionales.

12. Idem.

13. Idem. En la sociedad romana conocido como triclinum, compuesto por tres sofás del mismo tamaño.

miliar utilizado en todas las temporadas, en estas dos series el sofá ha dejado los espacios privados para convertirse en figura pública, representándose satíricamente en la cultura popular.

En la fotografía, muchos artistas han tomado el sofá como pieza importante en su trabajo, Aquí se mencionarán algunos de ellos y varias de las imágenes que elaborarán sobre este mueble.

1.2.1.1.1 FOTÓGRAFOS RELACIONADOS CON EL TEMA

Eva Rubinstein¹⁴ (Argentina, 1933)

“En lo más profundo del alma se que vivo y muero. Al mismo tiempo. Mi misión es transmitir este diálogo”,¹⁵ “Hay quien la ve como una gota de mercurio, un sueño claro y límpido; para otros puede ser mensaje del subconsciente, un garabato que será descifrado no se sabe cuándo... dentro de muchos años.”¹⁶



Imagen 5. Pareja en el diván, Nueva York 1970.

14. Eva Rubinstein estaba considerada como una de los mejores 50 fotógrafos del mundo, hace 25 años, http://www.luzdia.com/maestros/eva_rubinstein.htm, consultada julio 2010.

15. Palabras de: Stanley Kunitz, tomadas del libro, Gianni-ni, Vera, Los grandes fotógrafos Eva Rubinstein, Ediciones orbis, España, 1993, p. 4.

16. Fragmento tomado de una entrevista a la fotógrafa, idem.



Imagen 6. Rita sobre almohadones, 1971.



Imagen 7. Cortina agitada por el viento, Ancona, 1979.



Imagen 8. Miss Sally, EEUU, 1972.



Jeanloup Sieff¹⁷ (Francia, 1933-2000)

“...en realidad, tal vez siempre tuvo: la añoranza del tiempo que pasa y la exigencia de arrancar al olvido los instantes fugaces de la vida. Desde luego, no experimento el deseo de detener el tiempo o la ingenua ilusión de que una fotografía pueda convertirse en testimonio imperecedero de lo que ha sido: sólo quisiera que representara la materialización de determinadas emociones, captadas en algunos momentos particulares. ...”¹⁸



Imagen 9. Arriba: Fotografía tomada para S. L. Laurent, 1972.

Imagen 10. Abajo: Fotografía publicitaria, París, 1977.

17. Fotógrafo francés, su obra ha sido reconocida por sus retratos a personalidades del mundo del espectáculo y políticos, pero también por sus reportajes y fotografías de paisajes y desnudos, <http://www.steleywise.com/colletion/sieffs.html>, consultada julio 2010.

18. Fragmento de un monólogo del fotógrafo en 1980. Sieff, Jeanloup, Los grandes fotógrafos, Ediciones orbis, España, 1993, p.5.



Imagen 12. Fotografía de Michael Childers¹⁹ (EEUU).



Imagen 13. Fotografía de Baly Hinter Wipflinger²⁰(EEUU).



Imagen 14. Fotografía de Terry Richardson²² (EEUU).



Imagen 15. Fotografía de David Zanes²¹ (EEUU).

19. Michael Childer, famoso fotógrafo de Hollywood, fue fundador de la revista Interview de Andy Warhol, sus imágenes están cargadas de erotismo con el desmedido atractivo del glamur. Olley, Michelle. Apolo, Editorial Diana, 2001, p.10
20. Baly Hinter Wipflinger, su inicio como fotógrafo a partir de 1992, donde impresionó con su trabajo en blanco y negro con un toque moderno y aportando luminosidad a su obra. Idem, p.12.
21. David Zanes, Afamado fotógrafo de moda, que decide probar suerte en la foto de desnudo utilizando diversas técnicas sobre todo el manchar los cuerpos con pintura. idem p.19.
22. Terry Richardson, muy conocido por su trabajo en la foto de moda, con un peculiar estilo de fotografiar lo que significa ensuciarse, y sobre todo sobresale en su obra la costumbre masculina de no limpiar la casa durante largo tiempo. Idem p.16.
23. José Benítez Muro, conocido por su trabajo como director y reliazador de programas culturales, cortometrajes, documentales y fotógrafo.



Imagen 11. Fotografía de José Benítez Muro²³ (México, 1954-2009).

Existen muchos artistas no sólo fotógrafos sino también artistas plásticos que han tomado el sofá como protagonista de su obra. Con estos ejemplos podemos ver cómo el sofá está implícito, no nada más en el espacio en el que convivimos todos los días y es testigo de muchas de nuestras actividades diarias, compañero de reflexiones, del estrés laboral, de la convivencia familiar y en muchas ocasiones de nuestra intimidad; cuantas veces no hemos escuchado la expresión “sí este sillón hablara”.

1.2.1.2 EL TAPETE

Los tapetes, conocidos con ese nombre en la actualidad, tuvieron sus primeras manifestaciones en la cultura persa en la Edad de Bronce²⁴ (2,500 a. c.). El tejido de las alfombras persas fue sin duda una gran manifestación artística de su época, que sobrevive hasta nuestros tiempos. Al principio, las tribus las tejían por la gran necesidad para cubrirse del frío invierno, después se convirtió en una manera de expresión artística, en la cual tiene un ingrediente de cosmovisión, llena de colores vivos, elaborados de insectos y plantas y con diferentes motivos que hacían referencia a su vida cotidiana, animales y a la naturaleza logrando un alto grado de perfección. Por ello fueron tan cotizadas en diferentes épocas y partes del mundo. Sin embargo, no fueron los únicos que realizaron este tipo de trabajo, siendo también las alfombras turcas muy cotizadas.

Este tipo de alfombras llegaron a Europa, en el siglo XIII. Giotto di Bondone, pintor y arquitecto italiano, uno de los más importantes del siglo XIV, los plasma en sus frescos, como podemos apreciar en la “fiesta de Herodes”. Algunas de estas piezas eran muy valiosas como para ponerlas en el piso y en su lugar

las colgaban en la pared o se ponían en mesas o arcones que servían de asiento.

Al igual que muchos otros muebles, con la llegada de la industria surgió la fabricación en serie de las alfombras (S. XIX), y con los materiales sintéticos y nuevos diseños se abrió el mercado para todos. Hoy encontramos alfombras (de pared a pared) y tapetes (alfombras de formatos más pequeños), gran variedad de motivos, colores, diseños y materiales; las podemos usar para hacer los espacios interiores menos fríos, para cubrir del polvo y la humedad o simplemente para hacerlas visualmente más agradables.

1.2.1.3 LA ORNAMENTACIÓN

Una de las funciones principales de las macetas es de servir de recipiente para trasladar las plantas a largas distancias, para llevarlas a diferentes partes de la casa, para protegerlas de las inclemencias del tiempo o simplemente para decoración de algunos espacios. Ya los egipcios, hace aproximadamente 5 mil años, colocaban macetas en los templos y palacios²⁵. La representación más antigua de una maceta se encuentra en un relieve de la tumba de la reina Hatshepsut; en él se ve a una mujer portando una maceta con tres árboles. De China proviene el interés por los bonsáis

24. La Edad del Bronce es el período de la prehistoria en el que se desarrolló la metalurgia. El término, que acuñó en 1820 el arqueólogo danés Christian Jürgensen Thomsen para clasificar en tres edades las colecciones de la Comisión Real para la Conservación de las Antigüedades de Copenhague, sólo tiene un valor cronológico estrictamente local, pues surge en distintas épocas en diferentes lugares del mundo. Generalmente, en cada región, le precede una edad del cobre y le sigue una Edad del Hierro. <http://www.laguia2000.com/la-prehistoria/la-edad-del-bronce>, consultada en julio de 2010

25. Arturo Davila, “Historia de la maceta”, Revista: Fabrica de oxígeno, mes septiembre año 2009, Perú.



Imagen 16. Tumba de la reina Hatshepsut, representación más antigua de una maceta²⁶.

26. La representación más antigua de una maceta se encuentra en un relieve de la tumba de la reina Hatshepsut en el Valle de los Reyes en la zona de Luxor; en él se ve a una mujer portando una maceta con tres árboles.

27. http://www.fabricasdeoxigeno.com/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=18&Itemid=46, consultada en junio de 2010.

y pasó muy rápido a Japón, donde fue considerado un arte refinado propio de la aristocracia. En el siglo XIX se logra con mucho éxito el cultivo de plantas de interior en recipientes, considerándose un adorno imprescindible para la clase alta; muy pronto, con la llegada de los invernaderos, se popularizó en la clase media urbana.

Resultado de una tradición alfarera, las macetas se fabrican en barro cocido de manera artesanal; cuando este material envejece tiende a carcomerse por la humedad y toma un tono más claro, por esta razón, también son fabricadas en diferentes materiales, como plástico, madera, piedra, cemento, e incluso material biodegradable; las podemos encontrar en una gran variedad de formas geométricas como cubos, cilindros o esquineras (triangulares).

Para algunas culturas como la Romana, las macetas son catalogadas como “pedazos de campo” y para los musulmanes, según dice el Corán, el paraíso estaba concebido como un jardín, mientras más cercanas estuvieran las plantas y flores de los lugares que habitaban, implicaba acercarse más a Dios.²⁷

La costumbre de tener plantas ornamentales en interiores se pueden explicar por añoranza de la vida de campo, por sentirse en el paraíso o por tener más a la mano algunas especias para uso culinario. Hoy en día estas nuevas corrientes ecológicas, que al no tener espacios verdes en las grandes urbes, y por una tendencia a eliminar todo lo artificial, tendemos a llevar a nuestras viviendas todo tipo de plantas vivas, tratando de asegurar oxígeno de buena calidad y suficiente para vivir. Por cualquiera de estas razones, lo cierto es que una planta viva siempre hace más agradable cualquier espacio.

1.3 IMPORTANCIA DEL CUERPO DESNUDO

1.3.1 HISTORIA DEL DESNUDO

Para poder hablar de este tema tenemos que empezar por ver que el desnudo ha sido gravemente censurado a través de todos los tiempos. Ha sido catalogado como faltas a la moral, al pudor y las buenas costumbres, visto como imágenes pecaminosas y concupiscentes.

Aquí citamos algunas leyes que censuraban las actividades cotidianas y a los desnudos en el arte.

... “escándalo público” y “las faltas contra la moral, el pudor y las buenas costumbres”, “El que de cualquier modo ofendiera el pudor o las buenas costumbres con hechos de grave escándalo por transcendencia, incurrirá en penas de arresto mayor con multa de 10.000 a 50.000 pesetas...”²⁸

“Durante la dictadura franquista en España, la estrecha alianza entre Iglesia y Estado animó a los moralistas católicos a regular toda actividad que pudiera despertar las pasiones prohibidas: la exhibición del cuerpo en playas y piscinas, las peligrosas excursiones campestres, los bailes con demasiado contacto físico, los espectáculos y escritos capaces de despertar la concupiscencia... Hoy pueden chocarnos todas estas prescripciones, pero en ellas está el origen de muchos de los sentimientos de vergüenza que aún nos invaden.”²⁹

PINTURAS Y ESTATUAS

“Se consideran como gravemente obscenas las pinturas o estatuas que representan personas adultas totalmente desnudas o cubiertas tan sólo con un velo transparente, que excita

quizá todavía más la sensualidad, o representan escenas, posturas, etc., gravemente provocativas para la mayor parte de la gente. Son reos de grave escándalo los que las pintan o esculpen, los que las exhiben al público en oficinas, escaparates, jardines, cines, etc., o las venden indistintamente a cualquiera, aunque sea so pretexto de que son obras de arte. En los museos deben colocarse en salas aparte, con acceso restringido a sólo los profesionales o técnicos artistas.”³⁰

Posiblemente el desnudo es un tema polémico, discutido y censurado a lo largo de la historia. Podemos ver que desde hace 2,500 años, existen vestigios en el arte, y lo podemos constatar con las estatuillas de la Venus de Adeevo y de Laussel. Vemos que desde siempre el hombre ha rendido culto a la belleza del cuerpo como elemento de placer estético³¹, aunque en varias épocas de la historia observar una obra que dejara a la vista las partes íntimas del cuerpo fue catalogada como una contemplación tendenciosa, pecaminosa o concupiscente, con una previa malicia, obsesión sexual o prejuicios injustificados por parte del contemplador³². Baste un ejemplo: después de la época clásica con el triunfo del cristianismo fueron prohibidos los desnudos en cualquier representación artística.³³

28. Código Penal español, “Artículo 431”, España, 1928.

29. **Antonio Royo Marín**, “Escándalo público”, *Giza irudiak*, diciembre, 2005, España.

30. Idem.

31. **Hugo Beccacece**, “El desnudo masculino, del pretexto a la libertad”, *La Nación*, 28 de febrero, 2009, Argentina.

32. http://www.cossio.net/actividades/pinacoteca/p_01_02/pintura_y_desnudo.htm, consultada en agosto 2010.

33. **Hugo Beccacece**, Op.cit.

En la Edad Media, Románico y Gótico, el oscurantismo, el atraso ideológico y el teocentrismo rigen todas las manifestaciones de la vida pública, repudiando a todo lo que pudiera despertar algún tipo de sensualidad, hasta Cristo en la cruz tenía que tener tapado el sexo por el llamado “pañó de pureza” siendo éste el único desnudo masculino permitido, siempre y cuando no se exhibieran los genitales.³⁴



Imagen 17. Paño de la pureza del Santísimo Cristo de la exaltación.³⁵

La Iglesia fue la que prohibió la representación de los cuerpos desnudos por ser fuente de concupiscencia, pero gracias a la influencia del humanismo y de la visión renacentista, se considera natural que los pintores y escultores (hombres) representaran cuerpos femeninos, ya que para las autoridades eclesiásticas, la representación del esplendor de las carnes femeninas, aunque seguía siendo pecaminoso por parte de los artistas, se ajustaban a las leyes de la naturaleza, en cambio resultaba antinatural que se exhibiera en las obras la belleza masculina.

Sin embargo el prestigio del desnudo en el mundo clásico influyó de gran manera la época renacentista. Las historias mitológicas representaban a los héroes y los dioses desnudos, el culto por la antigüedad había ganado terreno, sobre todo entre los miembros de la Iglesia. Los Sacerdotes narraban episodios bíblicos al modo de los grecorromanos, por ello en las pinturas y esculturas relacionadas con la historia sagrada empezaron a aparecer desnudos masculinos, en este caso podían corresponder a la visión establecida por Platón³⁶ de jóvenes atletas y hombres adultos con barba y más fornidos. Sin embargo, se tenía que justificar el desnudo de carácter religioso para evitar su censura, sobre todo en el caso del cuerpo masculino, pintando y esculpiendo a santos y mártires que por circunstancias de su vida o muerte podían aparecer sin ropa, como de las representaciones de San Sebastián, en cuyo caso se permitía que aparecieran desnudos para poder ver los lugares donde había sido herido por las flechas. A partir de este momento los artistas podían representar la belleza del cuerpo en todo su esplendor, buscando una exaltación de las proporciones humanas y más estéticas.

En la historia del arte, los desnudos han sido censurados y los artistas han sabido cómo justificar de alguna manera esta problemática. Sin embargo, en el sector social que no se dedica al arte, y expresa y exhibe desnudos amenaza el derrumbamiento de la moral y la idea de familia. Las costumbres sexuales han sido una de las armas más ocupadas por el poder para su manipulación, poniendo el matrimonio como la única opción aceptable para expresar el deseo, considerando reprobable la desnudez a causa del pecado original y provocando la vergüenza de ser vistos sin ropa.³⁷

34. **Idem.** Obra de Francisco del Rincon, 1604, se encuentra en el Museo Nacional del Colegio de San Gregorio en Valladolid, España.

36. **Idem.**

37. Alex Confort, El comportamiento sexual en la sociedad, AmericaLee, Buenos Aires, Argentina, 1962, pp. 63, 64 y 65

A partir de los años sesentas y setentas, con la llegada del siglo XX, los hippies, la defensa de la libre expresión sexual y el invento de los anticonceptivos, después de tantos años de censura moral, la sexualidad y la representación del cuerpo empezaron a liberarse, con una creciente igualdad entre los sexos. En esta época ya se había echado mano de atractivas mujeres para vender todo tipo de artículos y aparecieron espectaculares con cuerpos masculinos incitando al público femenino a comprar objetos de lujo, con esto estábamos introduciendo los cuerpos de alguna manera dentro de nuestras actividades diarias.

En la actualidad la explotación de las imágenes de desnudos tanto masculinas como femeninas es muy grande en los medios de comunicación, y la idea de que el desnudo desacredita no sólo al representado sino al observador ha quedado fuera de los parámetros de la moral actual, utilizando las imágenes de cuerpos desnudos como una narrativa de la vida cotidiana. Muchos sectores sociales pueden ya contemplar la forma humana como algo bello, que debe festejarse en cualquier forma de representación que observamos, y los artistas seguirán en la búsqueda de la belleza esencial del cuerpo.

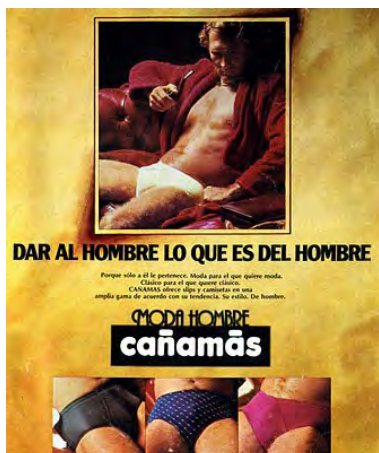


Imagen 18. Publicidad años 70's, ropa interior Cañamas.



Imagen 19. Publicidad años 70's, ropa interior Warner's.

1.3.2 EL CUERPO EN LIBERTAD

El cuerpo desnudo que ha sido muy censurado a lo largo de toda la historia, y no sólo en las artes, sino en la libre expresión del cuerpo en la vida cotidiana; la ropa además de sus funciones principales como cubrir la intimidad y proteger del frío o del calor, tiene una connotación social y de expresión, un lenguaje personal que dice mucho de nosotros. Expresa mucha de nuestra personalidad: la ropa nos define ante los demás hablando de nuestra edad, profesión y condición social. “El ser humano en el arte del vestirse y a través de su indumentaria se autodefine, exponiendo ante la sociedad mayor cantidad de información sobre sí mismo de lo que podría transmitir un escultor en su obra”³⁸, siendo parte de la comunicación tanto en la faceta social como en la personal.

Cuando se muestra el cuerpo al desnudo, no podemos evitar estar ofreciendo las carnes al espectador y que en cierto modo se tome con un tinte erótico, que propicie el morbo y deseo sexual. En este caso tendríamos que separar

38. Diana **Fernández**, *La moda en el vestir: consideraciones sobre su valor comunicativo*, situación 2, Servicio de estudios BBV, Bilbao, 1996, p. 221

el “mirar para desear”³⁹ que según el Evangelio, es capaz de propiciar el adulterio, y el mirar por simple placer estético⁴⁰. Claro es que es difícil conservar el “mirar estético” delante de un cuerpo desnudo, y más si este cuerpo nos atrae de una u otra forma. En las artes esto está resuelto, ya que el desnudo es modelo, y el cuerpo se transforma y se transfigura por una serie de técnicas. por su parte, en el cine y la fotografía el desnudo se muestra como es y el modelo se muestra como un objeto que se reproduce, siendo en este caso mucho más difícil conservar el “mirar estético”.

El desnudo en todas sus manifestaciones no se puede tratar sólo desde el punto de vista estético. El cuerpo está íntimamente ligado a la persona humana, siendo una manifestación muy importante del individuo. De entrada, cuando preguntamos cómo es un ser humano con frecuencia empezamos por describirlo físicamente, si es alto o chaparro, gordo o flaco, el resto de sus cualidades espirituales, inteligencia, modo de ser y carácter se le insertan en ese ser físico, e incluso el temperamento vienen determinadas por sus características corporales, y al ser el cuerpo parte de la persona, para poder tener una idea completa del individuo es necesario verlo como un todo.

La expresión de los ojos y los gestos de las manos junto con las palabras las utilizamos como medio para comunicarnos, pero puede ser más rica cuando nos desnudamos, ya que interviene toda la expresión corporal, siendo a través de él, como la persona se expresa en su totalidad. Si bien todos estos puntos nos llevan a conocer mucho mejor a una persona

cuando se muestra desnuda, también tendríamos que tomar en cuenta las circunstancias y el entorno donde se encuentra para poder diferenciar si se trata de “mirar para desear”, de un “mirar estético” o solamente una manifestación del individuo hacia algo o alguien en común.

“Reivindicación del cuerpo humano en su diversidad infinita, placer visual y estético, reflexión, desinhibición ante la moral y la moda o aceptación gozosa de uno mismo y de los otros, puede provocar en la persona desnuda o en el espectador, este tipo de manifestaciones.”⁴¹

Después de pasar por una serie de tabúes acerca del desnudo, hoy podemos encontrar actividades culturales en sitios públicos como performace, clases de dibujo, etcétera. También encontramos grupos denominados nudistas, cuyo lema es el respeto a la naturaleza o el derecho de estar desnudos. Esta asociación de nudistas tacha de falta de autoestima, pobre autoimagen corporal y morbo sexual, a las personas que siguen en contra de la libre expresión corporal desnuda; por esta razón han surgido muchas actividades físicas que se practican sin ropa por ejemplo el yoga.

Muchas de las personas que practican el nudismo dicen estar en búsqueda de la reunifi-



Imagen 20. Clase de Yoga al desnudo.

39. Eusebio Rubio Aroles, Sara Alicia Revueltas Zuñiga, Antología de la sexualidad humana, Porrúa, Mexico, 1994, p. 477.

40. Hugo Beccacece, Op.cit.

41. Arturo Jiménez, *La jornada*, “Cultura”, 23 de febrero de 2007.

cación del cuerpo con el espíritu: “cuando estamos desnudos nos encontramos más cerca de la verdad de nuestros cuerpos, de nuestro patrones y nuestras creencias, sin nada que esconder, rompiendo las barreras corporales y venciendo los prejuicios mentales que inhiben el flujo natural de la fuerza vital a través del cuerpo”⁴², y si bien es cierto que para algunas actividades sobre todo físicas la ropa resulta ser un estorbo, promueven el desnudo como una forma de moverse más sencillo y sentirse libre para lograr percibir y concentrarse en uno mismo con más facilidad, rompiendo con los tabúes personales, pudiendo liberarse de las inseguridades físicas, para establecer que el cuerpo es un templo y debe de ser admirado sin importar talla o forma.⁴³

“Cuando muestro mi cuerpo, estoy mostrando muchas parcelas de mi intimidad”⁴⁴.

1.3.3 ESTÉTICA DEL CUERPO

El desnudo va mucho más allá de la mera anatomía, hoy nos revela la evolución del hombre en el mundo y muestra a una sociedad que llega a un acuerdo con los deseos y aprende a no temerlos. Sin embargo en cuanto a la estética del cuerpo, en el ideal de la belleza en occidente, el arquetipo se estableció desde hace 26 siglos.

En el caso del cuerpo masculino, si tomamos como ejemplo el Doríforo de Policeto⁴⁵, y lo comparamos con los modelos de ropa interior, (véase imágenes 21 y 22) vemos que tienen el mismo tipo de cuerpo, de cabeza y de perfil, aunque ahora con representaciones más figurativas. Vemos que el arquetipo no ha cambiado en tantos siglos⁴⁶, a diferencia del femenino, el arquetipo de la belleza se ha marcado a través del tiempo por diversas razones como corrientes culturales, sociales,



Imagen 21. El Doríforo de Policeto, 450 y 445 a. C.



Imagen 22. Publicidad Calvin klain, 2005.

42. ADN weekend, “Yoga al desnudo”, Entrevista a Fleishman, Carolina, año 3, número 576, 10 de noviembre de 2008, Madrid España.

43. www.thesecretsofyoga.com, consultada en agosto 2010
44. **Ricardo Yepes**, *Entender el mundo de hoy*, Rialp, Madrid, 1993.

45. Escultura realizada entre los años 450 y 445 a. C., identificable como una representación idealizada del mítico héroe Aquiles. La copia mejor conservada se encuentra en el Museo Arqueológico Nacional de Nápoles.

46. **Hugo Beccacece**, Op.cit.

costumbres y otras quizás superficiales como la moda en los medios de comunicación, con un estilo ilusorio y antinatural, completamente artificial,⁴⁷ tomando el desnudo moderno como un objeto. En los dos casos el prototipo de belleza en los medios de comunicación van en desacuerdo con el fenotipo común de la población en general, dejando un alto porcentaje fuera del prototipo de belleza. Sin embargo, algunos artistas, como Francisco Zuñiga en la parte plástica, Fellini en el cine y muchos más, abordan otro tipo de belleza, saliéndose de los cánones establecidos.



Imagen 23. Francisco Zuñiga, *Mujer somnolienta desnuda*, carbon sobre papel, 66 x 48.3 cm, 1975.

Si tomamos en cuenta que los griegos buscaron la perfección de cuerpo como un ideal humano, y estaban completamente convenci-

dos que el dios Apolo era un hombre perfectamente bello, porque su cuerpo se ajustaba a determinadas leyes de la proporción, entonces al mirar un cuerpo bello ya sea femenino o masculino (de acuerdo a este arquetipo), lo más probable es que despierte en el espectador un deseo, un deseo adquirido de acuerdo a estos cánones, que resultaría un deseo falso, de algo que no es real, y que está fuera de nuestro alcance; y que en esta época los medios masivos de comunicación han seguido con esta idea, trabajando un falso ideal para los consumidores y así lograr ciertas ganancias a partir de los ideales comunes.⁴⁸

A pesar del estereotipo que la publicidad ha hecho del canon de belleza, algunas personas han entablado una reconciliación con su cuerpo, provocando una aceptación, tomando el cuerpo como un objeto de expresión, más allá de la belleza, considerando el ideal comercial como un prototipo de proporciones corporales insostenible.

El cuerpo desnudo nos puede proporcionar mucha información, más allá del mismo cuerpo, "Es una visión referente al tiempo que transcurre y está reflejado en la piel"⁴⁹ cuando vemos estos resultados como medio de expresión tiene un valor universal, totalmente fuera de los arquetipos publicitarios.⁵⁰ Haciendo de la estética del desnudo una presentación más allá del mero ideal de belleza, que no tiene por qué inspirarnos ningún deseo erótico, si no un lenguaje corporal utilizado para transmitirnos algún mensaje.

Ya que el cuerpo al desnudo se puede ver como un mero instrumento de expresión, podemos encontrar a mucha gente que quiere experimentar este tipo de comunicación, ya sea para mostrarse al mundo, aceptación consigo mismo o mero placer de libertad.

47. **Madell Carral**, *¿Adefesios antes o adefesios ahora? La Estética Corporal Femenina*, Ecogenesis, revista electronica, 2009, <http://www.ecogenesis.com.ar/index.php?sec=articulo.php&Codigo=8>, consultada agosto de 2010.

48. **Kenneth Clark**, *El desnudo en las artes*, Alianza editorial, España, 1996.

49. **Carmen Bordes**, "La estética en el desnudo fotográfico", Revista electrónica Imágenes, Instituto de investigaciones estéticas, junio 2009.

50. **Kenneth Clark**, Op. cit.



CAPÍTULO II

Etapas que comprenden el experimento

I. Descripción del proceso

2. EXPERIENCIA ESTÉTICA:

UNA SESIÓN DE CAPTURA DE IMÁGENES

A partir del espacio seleccionado para este experimento (capítulo I), y de acuerdo con ciertas especificaciones sobre el diseño de los espacios y lo que representa cada mueble, el prediseño del interior del departamento (estancia comedor), resultó ser el indicado para esta experimentación. Sin duda, el mueble central (sofá) resulta ser muy cómodo tanto visual como físico, haciéndolo atractivo y seduciendo al usuario a sentir la piel del sofá en contacto con su propia piel, y al no tener nada más que el sofá para sentarse en este espacio delimita el número de personas que pueden estar en este sitio de convivencia, haciéndolo más íntimo e idóneo para poder ocuparlo como un sitio de descanso y relajación, y qué más descanso y relajación que estar al desnudo con uno mismo y poder realizar cualquier actividad que resulte atractiva en el momento de estar solos en la intimidad.

Sin duda también tienen que ver todos los demás objetos que se encuentren en él, el piso de loseta resulta frío, y más si nos encontramos descalzos, un tapete tanto visual como físico, nos hace más cálido el ambiente, sin

problema al levantarse del sofá, porque no van a sentir un cambio brusco de temperatura, ya que el tapete nos cubre del suelo frío, y el color azul según la teoría del color⁵¹, nos motiva a la relajación.

No hay nada más agradable que una planta viva, un toque más que nos invita a estar relajados, y si como bien dicen los nudistas el estar desnudos es una representación de respeto a la naturaleza, con más razón podemos sentirnos cómodos cerca de la naturaleza, y, si la naturaleza es lo más cercano al jardín del edén como lo dictan ciertas culturas antiguas,⁵² con mucha más razón se vuelve un sitio idóneo para este proyecto.

Si tenemos el lugar idóneo para llevar a cabo el experimento, el problema ahora es encontrar a las personas indicadas que se interesen en mostrarse tal como son. Un trabajo laborioso, que puede llevar varios meses, ya que las personas deben tener características específicas, es decir, no tanto aquellas que se refieren a las condiciones físicas de las personas, sino a otras como algún acercamiento con las artes como profesión o por gusto, lo importante es que tengan un criterio amplio sobre la sociedad y la moral, que les guste el quehacer artístico, que sientan que tienen algo más que expresar al mundo, que estén conformes con su cuerpo y con su vida, y un sinfín de características más.

2.1. BÚSQUEDA DE CANDIDATOS

Una de las principales tareas a realizar en la búsqueda de los candidatos es informar lo que

51. El frío remite al azul en su máxima saturación. En su estado más brillante es dominante y fuerte. Los colores fríos nos recuerdan el hielo y la nieve. Los sentimientos generados por los colores fríos azul, verde y verde azulado son opuestos a los generados por los colores ardientes; el azul frío aminora el metabolismo y aumenta nuestra sensación de calma. Idem. Psicología del color y la forma.

52. Los musulmanes, como se dice en el Corán, conciben el paraíso como un jardín, donde pueden acercarse a Dios. Lo prueban algunas inscripciones poéticas de uno de los palacios musulmanes más emblemáticos, la Alhambra de Granada. Idem. Historia de la maceta.

se pretende con el proyecto, haciendo saber lo que se pretende llevar a cabo y para evitar falsas expectativas, dejar claro que el registro de imágenes no es para fines de lucro; pues muchas personas sienten miedo de que las fotos sean exhibidas de manera no autorizada en la red (internet), mostrándose tal como son sin inhibiciones, sin un carácter de investigación y sin fines culturales. También se tiene que tomar en cuenta que existe un riesgo al participar, porque la persona está sin ropa, asunto que lo vuelve vulnerable delante de alguien que se encuentra vestido.

Teniendo en cuenta que las personas que aceptaron colaborar no son modelos profesionales y que algunos de ellos jamás habían participado en una investigación como esta, es normal que tengan una concepción de que para mostrarse desnudo, tenían que tener el arquetipo que se presenta en los medios de comunicación. Por ello muchas de las respuestas fueron: “deja que adelgace”, “no tengo un cuerpo bonito”, “estoy muy gordo”, “qué van a decir de mí”, “se van a burlar”, etcétera; sin embargo fueron muchas las respuestas afirmativas, sólo que tendríamos que esperar algún tiempo para que, según ellos se pusieran en forma y estuvieran más cercanos al arquetipo de belleza mencionado.

Con una lista de casi 30 candidatos para el proyecto, empezamos a hacer el calendario de sesiones. La mayoría por alguna circunstancia, tuvo que esperar tres o cuatro meses para iniciar el experimento. Llegada la fecha y hubo que llamarles para confirmar, fueron muy interesantes y diversos los comentarios: para algunos resultaba que “no tenían tiempo”, “que ya lo habían pensado mejor y no estaban preparados para esto”; otros, “que su

religión se los impedía”, “que ya habían pedido opinión a su familia y se les hacía una tontería el proyecto”; sin faltar los comentarios de: “no voyas porque es sólo un vouyerista, degenerado que lo único que quiere es utilizarte para sus bajos instintos”, entre otros. La lista de posibles colaboradores estuvo integrada por personas que de una u otra manera sabían que no tenía ningún fin de lucro o morbo, gente de amplio criterio, sin inhibiciones, con un gusto por las artes y sus representación, sin ningún problema para mostrarse al desnudo. Sin duda ninguna, algo no les resultaba atractivo o algún problema no resuelto, les provocaba algún tipo de conflicto para participar.

Debido a los resultados de este primer intento por conseguir personas dispuestas a colaborar en este proyecto, se reflexionó que contratar modelos no resultaba muy alentador, porque los modelos profesionales por lo general esperan indicaciones, representar un papel y por supuesto cobrar. Esta situación estaba fuera del verdadero motivo del experimento que busca personas con voluntad propia para colaborar con deseos de expresarse más allá del lenguaje hablado, y que les entusiasmará poderse presentar tal y como son, sin inhibiciones, darse la oportunidad de hacerlo quizás por lapso corto de tiempo⁵³, o simplemente por vanidad. Estas fueron las razones por las cuales fue necesario replantear el proyecto e identificar quiénes podrían ser los sujetos elegidos, por lo cual considero que cada persona que participe realmente será un personaje que se estará representando a sí mismo.

Pensando que podría ser más sencillo, si ya tuviera a alguien que participara y los demás candidatos vieran que se trataba de algo serio, de carácter académico y con fines cultu-

53. Las sesiones de captura de imágenes oscilaban entre una y dos horas, por personaje.

rales, no me quedó más remedio que acudir a un amigo de toda confianza para que fuera el primer personaje.

2.1.1 PRIMER PERSONAJE

Para el primer personaje seleccioné a un amigo de confianza, que no tuviera problemas para estar en una sesión de captura de imagen, completamente desnudo, y darse cuenta que mi trabajo no implicaba ningún otro fin, más allá que el académico. Se le planteó el proyecto y aceptó sin ningún problema, lo único fue que por causas de trabajo, viaja toda la semana, tenía que proponerle una fecha y

organizar la sesión, pero el día señalado, por causas ajenas no se encontraba en la ciudad de México y se pospuso para el siguiente fin de semana (hasta la fecha continua posponiendo la fecha). Afortunadamente, ese día estaba dando unas asesorías en temas de diseño a unos alumnos de la Universidad del Valle de México (UVM) y uno de ellos preguntó qué proyecto estaba haciendo y para qué necesitaba personas, le expuse el motivo y me dijo: yo te puedo ayudar. Acepté la propuesta, y él sin pena ni pudor, sacó un libro de su mochila, se quitó la ropa y se acomodó plácidamente en el sofá a leer, siendo esta la primera sesión de captura de imagen.



Imagen 24. Primera sesión de toma de imágenes, *El estudiante.*

Con las demás personas que han colaborado, la dinámica ha sido parecida a la primera. Personas que se interesan por el arte y de algunas profesiones relacionadas con el tema: actores, cantantes, diseñadores, músicos, fotógrafos, publicistas y en la parte social psicólogos y antropólogos; así como también algún contador y un médico. A todos ellos les interesó el proyecto, además tenían la inquietud de mostrarse al desnudo, unos por un reto hacia ellos mismos, otros por aceptación hacia su cuerpo, otros por vanidad y otros más por el placer de sentirse observados. Este trabajo fue arduo, me llevó cerca de un año y medio para seleccionar a las 20 personas que colaboraron con el desarrollo de este trabajo de investigación. No puedo cerrar esta parte del capítulo sin redactar que el amigo de toda mi confianza y que no tenía ningún problema en ayudarme, sigue posponiendo la sesión para el siguiente fin de semana.

2.1.2 SESIONES DE CAPTURA DE IMÁGENES

Para las sesiones de captura de imágenes, aunque cada persona que colaboró fue diferente, si se siguió un mismo lineamiento para todos:

- Para evitar que la luz natural variara la iluminación, en todas las sesiones se cerraron las persianas para impedir que la luz natural se filtrara.
- Se utilizaron dos lámparas de luz de flash, marca Interfit ex150, de 660 watts, con difusores en forma de paraguas color blanco, colocadas cada una al extremo del espacio con un ángulo de 45 grados, con altura de 1.5 metros.
- Los muebles como el sofá, el tapete y la maceta con la planta, siempre se colocaron en el mismo lugar, se retira-

ba la mesa de centro, colocándola al lado derecho del sofá.

Las actividades realizadas durante este experimento fueron elegidas por ellos mismos. Cuando se les planteó el proyecto se les mencionó que uno de los objetivos era que practicaran alguna actividad en la que logren sentirse cómodos y se olviden que están exhibiendo su cuerpo desnudo. La elección de cada actividad y la manera de realizarla fueron elegidos por los mismos personajes, con la sola limitante de tratar de permanecer sobre el sofá, si bien esto nos puede develar parte de su personalidad lo tomaremos solo como referente.

Asimismo, se les indicó que durante estas actividades no se pueden realizar llamadas por teléfono, trabajos o pasatiempos en computadora y nada de tv, ya que con el teléfono y la computadora interactúan con terceras personas, alejándose de uno de los propósitos del proyecto, que es estar con ellos mismos. En el caso de la televisión, es enajenante y pareciera que te puede hipnotizar, por lo consiguiente se pierde la esencia de la persona, que se vuelve un objeto más; lo más importante es que estén solos, relajados y alertas, para que su lenguaje corporal sea suficiente para llenar el espacio, y poder realizar el experimento.

Para cada sesión, el espacio se prepara con anterioridad, por lo regular, uno de los primeros pasos es que la persona llegue y se instale, para exponerle con más detalle el proyecto. Si surgía alguna duda se daba el tiempo para poder comentarla; por lo regular esta parte nos llevo 30 minutos, tiempo que sirve para que se relajen y empiecen a reconocer el espacio que van a utilizar para el experimento, teniendo en cuenta que uno de los fi-

nes es que se sientan en un espacio propio. Casi siempre la persona ya relajada y sintiéndose en confianza con todo el entorno,⁵⁴ acomoda sus pertenencias⁵⁵ en algún lugar que le agradara; es ahí cuando se les invita a que vean el espacio como suyo teniendo la libertad de disponer del espacio como propio aunque sin mover algunos muebles, por ser parte del objeto de estudio, procurando siempre hacer las actividades arriba del sofá. Antes de iniciar la sesión, casi siempre entran al baño, algunos para ponerse una bata, otros salen ya desnudos y otros solamente se desnudan dejando sus pertenencias donde ellos lo decidan.

Ya para esta parte de la sesión, el ambiente ha cambiado: ya están cómodamente en el sofá y empezando a hacer alguna actividad que a ellos les gusta hacer a solas: Por lo regular la primera reacción es ignorar al observador, tratando de concentrarse en las actividades que van a realizar, aunque más adelante trataremos esta parte con más detalle y en cada caso en particular. Al verlos en el sofá, es impresionante ver cómo cambia su expresión de manera inmediata y su lenguaje corporal es tan maravilloso, que desde el primer instante de desnudez, el cuerpo empieza a derramar una serie de información, que no habíamos podido percatar, quizás por lo que se menciona en el capítulo anterior sobre el vestuario.

Esta primera parte del experimento que fue aproximadamente 30 minutos, para que en-

tren en confianza con su propio cuerpo, que se acostumbren a la desnudez, a ser observados y al disparo de las luces de las lámparas. En este lapso el personaje está tratando de acoplarse con el entorno, su cuerpo está recio de expresión, busca cubrirse y se vuelve tenso; estas características son exactamente las que no se están buscando con este ejercicio, a esto lo llamaremos primera parte.

Cada individuo tiene diferentes tiempos y maneras de acoplarse a una situación como éstas. Dejamos a cada personaje en particular que se tome el tiempo necesario y que sean las imágenes las que narren por sí mismas esta transición. Por otra parte, vale la pena mencionar que en algunos casos para poder entablar una comunicación con el observador, se sirven de muchas circunstancias: algunos pueden tomar un libro o realizar una actividad como jugar, cantar o simplemente entran en un estado de bienestar lo que les permite expresarse. Desde luego, esto tiene que ver con factores propios de la personalidad de cada individuo.

Cuando se da el momento de estar acoplados con el entorno, la persona que se encuentra presente para tomar las imágenes (que viene siendo un observador), está en el espacio propio del personaje, pareciendo ser un invasor, o se vuelve otro mueble más, viendo desde ese punto cada expresión y la dedicación que pone cada uno a las actividades que realiza. Parece muy comfortable para la persona sentirse en una función privada, de una representación del individuo consigo mismo, el encuentro con el cuerpo y dedicando un tiempo a realizar cosas que le resultan agradables, que en muchas ocasiones las tienen olvidadas por falta de tiempo. A esto lo llamaremos segunda parte.

54. El entorno esta compuesto por el espacio para la experimentación y el observador para la captura de imágenes.

55. Algunos personajes llevaron algunos objetos que introdujeron al espacio, ropa, bolsas, cosméticos, etcétera.

La dinámica de la vida actual se apega en cierta manera a la comunicación masiva, que también se ocupa como distractor del estrés: en virtud de lo cual las personas ya no pueden dedicarle unos minutos a estar con ellos y realizar las cosas que les satisfacen de manera personal. Cuando se les presenta el proyecto, se les hace esta observación: “es un espacio para que te encuentres contigo mismo; saber qué hacer con ese alguien, que eres tú”. En esta parte es cuando se puede apreciar que muchos ya han perdido de alguna manera la comunicación con su yo interno, y al verse solos, sin teléfono, sin computadora y sin televisión no saben qué hacer. Esto podría ser el equivalente a poner a dos personas sin nada en común en una habitación cerrada, que aunque traten de socializar, no encuentran el punto justo para entablar una plática y terminan siendo personas muy superficiales, sin comunicación real.

No todos pasan por esta parte, hay quienes desde el inicio de la sesión no tienen problema en estar solos, a lo mejor necesitan un elemento para lograr esta comunión, como puede ser un libro, una revista, música o quizás una taza de café para concentrarse; cuando lo logran pueden disfrutar el resto de la sesión. Bien dicen el común de la población, que cuando alguien se siente cómodo y entretenido, siente que no pasa el tiempo; por lo contrario cuando no llegan a este punto se vuelve una sesión tediosa y larga, no logran concentrarse, volviéndose aburrida y cansada tanto para él como para el observador.⁵⁶

Todas las sesiones son muy interesantes y nos transmiten algo. Al final de cuentas no podemos olvidar que somos artistas visuales y siempre la observación es muy interesante, los colores, las texturas, expresiones, formas, etcétera, toda una experiencia estética a tra-

vés de un mueble y un personaje al desnudo. Estos personajes, ya inmersos en el asunto, se pueden sentir tan placenteros y en confianza, que algunos llegan a interactuar con el observador, platican, leen en voz alta, comentan sus historias, todo esto como una invitación a ser parte de su espacio; a estas personas las denominamos “personas que comparten el espacio”.⁵⁸

Por el contrario algunos personajes se sumergen en su espacio extinguiendo cualquier cosa o persona fuera de ellos y su actividad, los denominamos “estar en su espacio”.⁵⁹

Así como a otros no les interesó compartir su espacio, no les importaba ser observados y tampoco se concentraban en sus actividades; a estos los denominamos “usar el espacio”.⁶⁰

Cada individuo es un ser especial, con comportamiento y costumbres personales, que no a todos les podrían parecer interesantes, pero todos tenemos gustos o hábitos que las personas que están a nuestro alrededor no siempre conocen, y podrían parecer hasta extraños algunos comportamientos que realizamos cuando estamos solos.

La selección de los personajes que participaron sin duda fue muy acertada, ya que con sus limitantes, permitieron dejar una memoria de imágenes, de costumbres y comportamientos, sin importar el qué dirán cuando sean anali-

56. Benjamin Lahey, *Introducción a la Psicología*, McGraw hill, México, 2007.

57. Juan Acha, *Introducción a la creatividad artística*, Trillas, México, 1992, p. 149.

58. Esta categoría es de acuerdo al criterio del observador con forme el personaje se comporta en la sesión de toma de imágenes.

59. Idem.

60. Idem.

zadas o observadas por otras personas, ya que sabían que serían exhibidas como parte de esta tesis. Considero que estos personajes tienen la inquietud de mostrarse ante el mundo tal y como son, sin inhibiciones y utilizar todos los medios de expresión con el fin de darse a conocer ante ellos mismos y a los demás. Cabe la duda de que quizás no fueron seleccionados, sino ellos eligieron este como un medio de comunicación.

El número de imágenes capturadas en cada sesión fue diferente al igual que el tiempo, que fue variando dependiendo de la actividad de cada personaje y su comportamiento durante

la sesión. Se puede decir que en promedio se capturaron 150 imágenes en una hora aproximadamente; al terminar la sesión (algunos querían más tiempo y otros <los menos> no querían vestirse), siempre se les mostró el trabajo realizado y si así lo querían podían ver las imágenes de las otras sesiones, pero siempre al final, para evitar que se estereotiparan con las actividades y comportamientos de los otros personajes. También había un espacio para los comentarios acerca de la sesión, la visión y la percepción de ellos, vista desde el personaje principal de la sesión, esto lo retomaremos más a fondo en el análisis de cada uno.



S/N. Autorretrato



ETAPA II.

EL EXPERIMENTO

2. ANÁLISIS DEL REGISTRO IMÁGENES

En este capítulo analizaremos de manera general cada una de las sesiones del experimento, con el fin de identificar cuáles son las variantes que cada personaje aportó en el momento de la captura de imágenes. Se mencionan los objetos que se integraron al diseño original, las actividades que realizaron y los datos personales que nos pudieron ayudar para el análisis de las imágenes, así como los datos técnicos que pudieron presentarse. Los personajes serán mencionados obedeciendo al orden cronológico en que se realizaron las sesiones.

También tomaremos en cuenta que el espacio ya está dispuesto de una manera (prediseño) y el usuario, en este caso el personaje, tiene una percepción de acuerdo con su propio criterio que se ha formado a lo largo de su vida (representación intuitiva), que consiste en un proceso cognitivo-interpretativo,⁶¹ en conjunto con esta idea que se formula cada uno del espacio, los elementos que aportaron y ellos mismos (el personaje), lo modificarán rediseñando del espacio prediseñado.

Como el objetivo del experimento es captar en imagen cómo se transforma este espacio al ser usado por diferentes personas, el personaje estará configurando un mensaje determinado. Mi tarea como observador consiste en interpretar la actividad que realiza el personaje y producirlo gráficamente utilizando una cámara digital para llevarlo a un pro-

ducto gráfico para que, de esta manera, se realice la captura de una imagen que permitirá llevar a cabo la interpretación del rediseño del espacio, de acuerdo al proceso que utiliza Román Esqueda.⁶²

2.1 UNA ACTIVIDAD COTIDIANA

2.1.1 Personajes

Como ya lo comentamos en el capítulo anterior, el primer personaje (evitaré mencionar sus nombres) es un estudiante de mercadotecnia de la UVM de 18 años; para esta sesión como fue sin una planeación anticipada, ya que cuando llegó, él no tenía idea de que participaría en este experimento, la actividad que eligió fue un poco improvisada, sin embargo mencionó que le gustaba mucho leer y siempre traía un libro con él, porque en los ratos muertos del transcurso de su casa a la escuela (casi una hora) para no aburrirse siempre dedicaba ese tiempo a la lectura. Aunque fue sin planeación, esta actividad está dentro de su rutina cotidiana, que es uno de los objetivos de este experimento, por esta razón le llamaremos al primer personaje El estudiante.

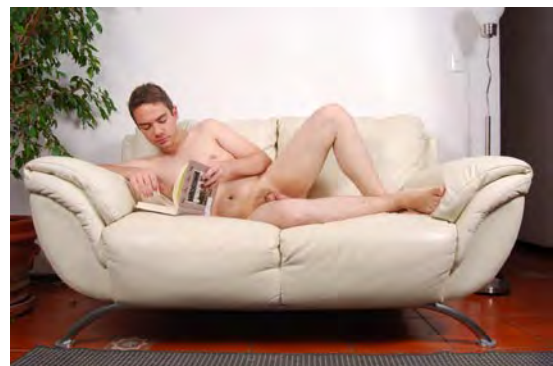


Imagen 25. El estudiante.

61. Esqueda, Román, *El Juego del diseño*, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Intercontinental, México, 2000., p. 26.

62. Idem, p. 13.

Esta sesión se llevó a cabo el 8 de octubre de 2008, con duración de una hora con 20 minutos; por ser el primer acercamiento al experimento y por la actividad que estaba realizando el personaje (no había mucho movimiento), sólo se tomaron 70 fotografías.

Este personaje al principio, aunque no estaba totalmente relajado, si demostró una cierta desinhibición en cuanto al hecho de estar desnudo, haciéndose más evidente a lo largo de la hora con 20 minutos que duro la sesión.

En la primera parte de toma de imágenes, el estudiante ocupó casi todo el sofá y tomó su libro; se percibe relajado, pero sin embargo se nota una rigidez en su cuerpo, toma el libro como distractor para olvidar que estaba siendo observado por alguien y aunque parece que está leyendo, su lenguaje corporal muestra que intenta hacerlo pero no puede olvidar la situación en la que está, sin lograr concentrarse.



Imagen 26. El estudiante, fragmento.

Por experiencia propia a lo largo de este trabajo y otros proyectos que tienen que ver con la toma de imágenes fotográficas, las personas que se paran en frente de una cámara, en un principio intentan verse bien, adquieren ciertas posiciones que de acuerdo con su criterio formado por su experiencia, podrían ser más atractivas visualmente para el especta-

dor, que muchas veces éstas no sirven por tener la expresión provocada y rígida (comportamiento de modelos vistas en algún medio de comunicación masiva o obras de arte). Sin embargo, el objetivo de este experimento no es únicamente realizar imágenes en las que el cuerpo y la expresión facial estén en un primer plano y dejar el espacio solo como un marco sin importancia, el objetivo es buscar un punto intermedio para que ninguna de las dos causen una competencia visual.

La segunda parte de la sesión, y después de recorrer todo el sofá, *El estudiante* logra concentrarse en la lectura y su comportamiento en el uso del mueble se siente más relajado y placentero, su cuerpo ya no está rígido y su expresión facial es de concentración en la lectura y comodidad. En esta parte el personaje ya estaba interactuando con el espacio y los muebles, permitiendo hacer las tomas que se requerían para este experimento: un estudiante en su espacio leyendo un libro a solas.



Imagen 27. El estudiante.

Al terminar la sesión se le preguntó qué actividad había elegido y porqué: “Leí; empecé poco tiempo antes este libro y me enganché en la lectura. Me define, es algo que hago diario y disfruto. Era la mejor forma de olvidar que era una sesión y actuar natural, o mejor dicho no actuar.” Así mismo se le preguntó cuál había sido su experiencia al participar en este proyecto: “Fue impresionante. En un momento olvidé por completo la existencia de la cámara: el hecho que estaba desnudo, cosa que en ocasiones ni yo solo hago. Me liberé más ante la cámara que en privado”.

Personaje 2

El personaje dos es un actor y locutor de 26 años, dedicado a la docencia en actuación, doblaje y locución comercial; cuando decidió participar en este proyecto comentó: “Me tomaré una cerveza, y meditaré, porque en verdad es lo que haría si estuviera solo en mi casa y desnudo”; a este personaje lo llamaremos *El borracho*.



Imagen 28. El borracho.

Esta sesión se llevó a cabo el día 27 de octubre de 2008, duró una hora con 58 minutos y se tomaron 203 fotografías.

La integración de *El borracho*, fue mucho más sencilla que la de *El estudiante*, a la situación

de la captura de imágenes. Aunque sus actividades eran beber cerveza y fumar, estas acciones fueron ocasionales, un pretexto para el verdadero fin: desde el principio se vio un trabajo de introspección con su cuerpo, un reconocimiento de su parte física, que al componerse con ella logró integrarse como un todo. A partir de este momento, utilizó una cuarta pared, recurso muy utilizado en el teatro por los actores, al poner un telón imaginario entre ellos y su público. De esta manera sería como estar a solas y sin ser observados, sin embargo nunca ignoró la cámara.



Imagen 29. El borracho.

Cuando se encontró a solas consigo mismo después de reconocerse, vino una oleada de pensamientos sobre sí mismo, entre bocanadas de humo y tragos de cerveza se vio a *El borracho* pasar por una serie de emociones, que sin duda se ven reflejadas en las imágenes.

En esta sesión se notó el trabajo que hacen los actores con su propia persona, no tanto para representar un personaje, sino para poder concentrarse y reflejar una idea a su público. Aquí vemos a *El borracho* representando su personalidad, su propio personaje, que sin duda debe ser un trabajo difícil.



Imagen 30. El borracho.

Al término de la sesión comentó “Al principio me sentí nervioso, pero luego se convirtió en una experiencia de mucha libertad e intimidad”.

Personaje 3

Este personaje de 28 años, es estudiante de Comunicación Social en la UAM y profesor de inglés a nivel medio superior; él comentó que cuando no tenía nada que hacer tomaba una pluma y se pintaba en cualquier parte de cuerpo las cosas que en ese momento se le ocurrieran, “Me pintaré el cuerpo. Lo hago porque me gusta la sensación de la punta de la pluma en mi piel y porque es lo que hago cuando no tengo nada que hacer y me ayuda a pensar.”, por esta razón y haciendo alusión a tatuarse la piel aunque no sea de forma definitiva este personaje lo denominaremos, *El tatuador*.



Imagen 31. El tatuador.

Esta sesión se llevó a cabo el 15 de noviembre de 2008, se tomaron 215 fotografías en el lapso de una hora con 18 minutos, .

El tatuador lo único que trajo para la sesión fueron tres plumas de punto fino. Una vez ya desnudo se acomodó en el sofá. Desde ese momento se percibió muy tranquilo y relajado, comenzó tatuándose los tobillos y la parte baja de las piernas; continuó con el pecho, la cadera y los brazos, dependiendo la parte del cuerpo que se estaba tatuando tomaba posiciones para que le fuera fácil hacer su actividad, algunas de ellas un poco incómodas.



Imagen 32. El tatuador.

Todo el tiempo que duró la sesión permaneció callado, concentrado en los motivos por los que estaba pintando su cuerpo; a veces parecía perdido en sus pensamientos y no mostraba ninguna expresión ni miraba hacia la cámara, sin embargo este personaje nunca olvidó que estaba siendo retratado, mostrándose ante la cámara desinhibido y recalcando su actividad.



Imagen 33. El tatuador.

Al terminar la sesión comentó: “Pues me sentí totalmente relajado, en mi mundo, sin pensar en nadie más que en mí y en la sensación de la pluma cuando me pintaba el cuerpo, imaginando formas o dibujos para que mi piel luciera bien.”

Aunque todo el tiempo parecía distraído, me llamo la atención que no dejaba de posar a a cámara, un conjunto de placeres: pintarse con una pluma, exhibir su cuerpo lo mejor posible y ser observado fingiendo indiferencia.

Personaje 4

La primera mujer en este proyecto, una cantante de ópera y bailarina de danza árabe, de 28 años. Para este personaje, sin duda, la primera opción para la actividad era bailar, pero resultaba un poco incómodo bailar encima de un sofá. Al ver esta limitante prefirió leer, por tener una actividad en la cual ocuparse durante la sesión. Cuando las personas no tienen el hábito de la lectura, por lo general no tienen libros que leer y solicitó que le prestara algunas revistas de cualquier tema ya que sólo las hojearía. Pero cuando una persona hace alguna actividad que no acostumbra puede aburrirse muy rápido y llegar al ocio, realizar otras actividades o simplemente no hacer nada; por estas razones a este personaje se denominó *La ociosa*.



Imagen 34. La ociosa.

Esta sesión se llevó a cabo el 01 de marzo de 2009, duró una hora con 2 minutos y se tomaron 225 fotografías.

En la primera parte de la sesión este personaje se tardó un poco en desnudarse por completo, conservando la ropa interior por unos minutos, al sentirse vulnerable delante de la cámara y el observador, su primera reacción fue encorvarse para protegerse, esto hizo que su cuerpo estuviera rígido y visualmente ancho en la parte del tórax. Si vemos con detenimiento las primeras fotos, el color de la piel de las piernas hace un contraste con el resto del cuerpo, que se fue emparejando a lo largo de la sesión, tomando en cuenta que sí se observa una diferencia del color natural entre las piernas y el resto del cuerpo.



Imagen 35. La ociosa.

Para la segunda parte dejó de leer y entró en estado de ocio, pensó, se relajó, observó todos los elementos que tenía a su alrededor y hasta pudo ver las plantas ornamentales. Se olvidó que estaba en una sesión de fotografías y pudo disfrutar del momento de estar sola consigo misma.

Aunque en ocasiones hacía comentarios sobre no saber qué hacer, si hubo instantes de concentración durante la hora en que transcu-



Imagen 36. La ociosa.

rió la sesión. Al terminar solicitó que si podría hacerle algunas tomas fotográficas donde posara y quedara como ella tenía visualizado verse en unas fotos de desnudo. Ya que finalizó la sesión más relajada y satisfecha por lo que había logrado durante esta hora, las imágenes le resultaron visualmente satisfactorias por que se trabajó la postura para que luciera mejor su cuerpo.

Finalmente comentó “Ociosidad, es totalmente mi esencia estando sola.”, “Al principio me sentí atrapada, amarrada por mis prejuicios, me costó olvidarme del ojo observador, darme permiso de mostrarme literalmente desnuda, quitarme la máscara a ese grado. Al principio incluso me hizo sentirme frustrada porque me di cuenta de que era eso lo que estaba pasando, no me estaba dando permiso de mostrarme, hasta que me cansé”.

Personaje 5

El quinto personaje es un escritor y estudiante de la UAM, tiene 29 años, cuando aceptó colaborar y se le explicó el experimento lo primero que dijo fue: “Escribir, porque para mí es una actividad íntima, en la que puedo concentrarme y dejar que el mundo que me rodea, por un breve momento, desaparezca.” No había duda que este personaje es *El escritor*.



Imagen 37. El escritor.

Esta sesión se llevó a cabo el 15 de marzo de 2009, se tomaron 140 fotografías durante una hora con 6 minutos.

En esta sesión *El escritor* desde el principio se dedicó a escribir, el cuerpo muy rígido y encorvado se fue poniendo cómodo sin quitar la rigidez. Transcurría el tiempo y se llenaban hojas y hojas de escritura, sin duda la capacidad de concentración de este personaje es muy buena, escapando de la sesión y sumergido en un pensar de letras y letras, una especie de extinción (según los psicólogos) hacia todo lo ajeno a la tinta y el papel; sin dejar de estar en estado de alerta por la situación de encontrarse desnudo y distraído por la escritura.

62. <http://lecturapida10.wordpress.com/2011/03/23/como-mejorar-la-concentracion/>, consultada agosto 2010.



Imagen 38. El escritor.

La mente para poder entrar en un estado de concertación necesita que el cuerpo se encuentre en un estado de bienestar y cómodamente establecido.⁶² *El escritor* relajó su cuerpo, lo situó en un lugar y una postura cómoda y se concentró en la actividad, sin perder nunca de vista que lo estaban observado, vigilando las situación en la que se encontraba y alerta para cualquier eventualidad. Esto lo podemos observar a lo largo de toda la sesión, porque su cuerpo siempre permaneció con cierto grado de rigidez al no lograr sentirse en un espacio propio e íntimo.



Imagen 39. El escritor.

Con la sesión de este personaje, llegue a pensar que sentía tan incómodo, que cancelaría esa sesión en cualquier momento, por esta razón, a mi parecer, aparenta mayor edad, una sesión difícil, pero que al final se cumplió con el objetivo del proyecto.

Al finalizar comentó; “La sensación de libertad y de equilibrio, pero al mismo tiempo de temor. Al principio me sentía forzado, observado, pero cuando me acostumbre a la presencia de alguien más que me estaba observando con su lente, pero que no me estaba invadiendo, mi cuerpo y mi escritura pudieron relajarse. Sentarme a escribir desnudo constituyó un maravilloso ejercicio de comunión entre mi cuerpo y mi mente”.

Personaje 6

El sexto personaje es una mujer de 46 años, antropóloga social dedicada, desde hace años, a la capacitación. Para la sesión decidió leer algunos textos pendientes para un curso que impartiría la siguiente semana. A este personaje se le denominó *La maestra*.



Imagen 40. La maestra.

El 4 de abril de 2009, se llevó a cabo esta sesión con duración de una hora con 6 minutos y se tomaron 183 fotografías.

Cuando empezamos, la única condición que pidió fue que no se podía ver en esa circunstancia sin zapatos de tacón alto y un collar de perlas; para algunas personas ciertos accesorios se vuelven parte fundamental del cuerpo. Suprimir estos accesorios sería una mutilación a su persona, sin embargo al defender estas prendas quizás por apego a las costumbres, expresión de un estatus personal o una delicada expresión de guardar la moral y no mostrarse completamente desnuda, está



Imagen 41. La maestra.

reflejando parte de su personalidad desde el momento de iniciar el experimento.

La primera parte se concentró en la lectura, con una expresión corporal tranquila y serena. Conforme transcurría la sesión se relajó disfrutando la actividad y la libertad de la desnudez del cuerpo sobre el sofá, leyendo en algunos momentos en voz alta e interpretando las ideas de acuerdo con su manera de pensar. Cuando se cansaba de la lectura encendía un cigarro y disfrutaba el momento de estar a solas desnuda con ella misma.



Imagen 42. La maestra.

Al terminar la sesión comentó; “Me senti deshinibida, con ganas de que fluyera todas mis sensaciones. Estaba inspirada introyectándome en mi lectura y eso me permitió sentirme cómoda, un espacio en el que me permití disfruta desde un cigarro hasta reflexionar sobre el tema del libro”.

Una exelente sesión, La Maestra compartió en todo momento su espacio y los cometarios reflejo su gran capacidad de expresión tanto verbal como corporal, sin duda sintió el espacio como suyo y abierto a campartirlo.

Personaje 7

Este personaje de 25 años es licenciado en relaciones públicas y violinista; cuando se le prepuso participar en el proyecto lo primero que mencionó fue que participaría tocando su violín, aclarando que lo hacía sólo como un entretenimiento. A este personaje se le llamó *El violinista*.



Imagen 43. El violinista.

Esta sesión se llevó a cabo el 23 de abril de 2009, duró una hora con 24 minutos y se tomaron 230 fotografías.

En la primera parte de la sesión *El violinista* preparó el instrumento, limpiando, afinando y corrigiendo la tensión de las cuerdas del arco. Todos los músicos tienen un momento antes para prepararse tanto física como mentalmente para interpretar un melodía con su instrumento, de la misma manera *El violinista* se preparó mentalmente para la sesión de desnudo, se llevó unos minutos afinando y acomodándose en el espacio. Terminando esto comenzó la interpretación, al principio un poco nervioso, quizás por no estar interpretando las melodías como él quería o por estar desnudo delante de la cámara.



Imagen 44. El violinista.

Ya para la segunda parte, más relajado, comenzó a acomodarse en el sofá gozando tocar el violín. Ya no tenía la postura rígida pero conserba una línea que quizás es necesaria para tocar en público (técnica), haciéndolo de manera lúdica dando pequeñas explicaciones del uso correcto del violín, olvidando por un momento que estaba desnudo, tanto que al terminar la sesión y mostrarle sus fotos él seguía desnudo, sin importarle que ya había concluido el experimento.

Siempre es grato oír música y más cuando es ejecutada en vivo, una sesión muy placentera, donde El Violinista, disfruto el tocar su instrumento desnudo, compartió en todo momento el espacio y el placer por la música, cuando termino la sesión y permanecio desnudo, pude percatame que estaba muy contento por todo lo ocurrido, no queria vestise para seguín con esa sensación de libertad.



Imagen 45. El violinista.

Al terminar la sesión comentó “Fue emocionante, con nervios al principio, pero una nueva forma de tocar mi violín, diferente de lo que acostumbraba hacer”.

Personaje 8

El noveno personaje tiene 29 años, es licenciado en Comunicación y estudiante de la Escuela Nacional de Música, comentó que su principal pasión era el canto, por ello decidió cantar ópera con composiciones barrocas para contratenor, este personaje es *El cantante*.



Imagen 46. El cantante.

En esta sesión se tomaron 183 fotografías, se llevó a cabo el 2 de mayo de 2009, durante 49 minutos.

Hay actividades que necesitan más concentración que otras, al igual que a cada persona le lleva diferente tiempo una preparación mental para algunas actividades. En el caso de El cantante le llevó tiempo concentrarse para cantar, aun cantando todavía el cuerpo se percibía con rigidez; al igual que la desnudez resulta ser más difícil para algunos, en este caso el personaje necesitó la ayuda de una bebida alcohólica para desinhibirse.

Después de un rato de concentración, dos martini y cinco cigarros, dio comienzo el concierto de música barroca interpretada por un contratenor. Para una buena interpretación hace falta un poco de dramatización, un bello espectáculo de concentración vocal y manejo



Imagen 47. El cantante.

del cuerpo. Unas 10 melodías trascurrieron en la sesión, como una muestra de cómo el cuerpo es una parte importante en el mensaje que quiere representar un cantante, valiéndose de todos los elementos que tiene a su alrededor para lograrlo.

Después de la primera parte de concentración, la sesión transcurrió tranquila y fluida hasta que terminó de cantar y dimos por terminada la sesión junto con el concierto.

Cuando terminó la sesión *El cantante* comentó: “Canté, porque soy cantante, porque es



Imagen 48. El cantante.

lo que más disfruto en mi vida [...] Comencé con cierto miedo a mostrarme, y cantar en esta situación fue en principio fuera de lugar, después de la tercer aria comencé a sentirme cómodo y terminé en un estado de euforia cártica. Al final, disfruté mucho la sesión.”

Con este personaje pude apreciar como el cuerpo expresa mucho más que las palabras, lo importante que es dejar que el cuerpo forme parte de las actividades que realizamos, en este caso, cada parte del cuerpo reflejó la misma expresión que proyectó la voz.

Personaje 9

Este personaje es una mujer de 49 años, actriz de teatro musical y cantante; aceptó inmediatamente cuando le explique el proyecto, pero me pidió un tiempo para poder pensar que actividad le gustaría hacer. El día de la sesión llegó con una hoja de papel con las actividades que realizaría: acariciar una escultura (la escultura está en el espacio), darse un masaje con hielo y pintarse el cuerpo.



Imagen 49. La gozadora.

Esta sesión se llevó a cabo el 5 de mayo de 2009, con duración de una hora y 41 minutos, se tomaron 280 fotografías.

Al empezar la sesión, sacó los elementos que quería que estuvieran a su alrededor: una botella de whisky y dijo “maestro, ésta es para usted, para que se inspire”. Así mismo sacó una botella de tequila para ella, entró al baño, se puso una bata y salió, acomodó todo los objetos que traía, encendió una vela e incienso.

Desde la primera parte estaba relajada, tranquila y quizás el cuerpo un poco tenso, pero casi no se notaba. Es claro que para una sesión de fotos, ninguna mujer puede salir sin maquillaje, así que dedicó una parte del tiempo para embellecerse y tomar un caballito de tequila.

Después bajó la escultura que había puesto a un lado del sofá (a petición de ella), y empezó a acariciarla y observarla: recorrió cada parte de la escultura con la mirada y el cuerpo.



Imagen 50. La gozadora.

Según el orden de la hoja de papel donde traía escritas sus actividades la siguiente era darse un masaje con hielo, tomó unos cubos de hielo y empezó a pasárselos primero por el cuello después por el torso, brazos, pubis y piernas, al terminar secó su cuerpo y el sofá con una toalla.



Imagen 51. La gozadora.

Según el orden de la lista la siguiente actividad era pintarse el cuerpo con algunos símbolos celtas, los fue copiando de una libreta y poniendo en diferentes partes del cuerpo, cuando terminó empezó a meditar. Ya por ultimo disfrutó del tequila, un cigarro y su desnudez.

Cabe mencionar que en toda la sesión se percibió un placer por cada una de las actividades que estaba realizando, con tranquilidad de su pensamiento, cuerpo y una expresión bastante relajada, por ello creo que es importante que este personaje sea *La gozadora*.

Al terminar comentó: “Maravillosa porque nunca me había atrevido a posar desnuda, superé la pena de verme mis defectos, y sentí una especie de liberación cuando lo hice”.

Personaje 10

El personaje número diez un hombre de 34 años que se dedica a la actuación. Para este proyecto, cuando se le comentó que tenía que hacer una actividad en el sofá, sólo dijo que estaba bien, qué lo dejara pensar que es lo que haría. Este personaje será *El huevón*.



Imagen 52. El huevón.

La sesión se llevó a cabo el 7 de mayo de 2009, duró 45 minutos y se tomaron 227 fotografías.

Cuando llegó para la sesión comentó que no había entendido muy bien cómo estaba el experimento, después de una explicación a

grandes rasgos, comentó: “lo que quieres es que actúe como si estuviera solo en mi casa encuerado”. Me pidió un café, tomó unas revistas y se desnudó para acomodarse en el sofá.



Imagen 53. El huevón.

Para la primera parte de la sesión bebió café y leyó algunas revistas. Desde el primer momento actuó como si estuviera solo, al grado que nunca miró hacia la cámara y ni hizo ningún comentario; su expresión corporal fue muy relajada aunque al principio no lograba acomodarse plácidamente en el sofá.

Después de unos minutos prácticamente estaba concentrado en la lectura de los artículos de las revistas; como ya habíamos comentado con *El borracho*, cuando una persona ignora todo lo que está a su alrededor, los psicólogos lo llaman dar extinción.⁶³ Existen algunos ademanes que sólo los practican cuando las personas están a solas o se sienten en confianza, como rascarse el cuerpo, tocarse los pies y los genitales. Este personaje se concentró tanto en la idea de estar a solas que practicó algunos de estos ademanes.

Ya casi para terminar se fastidió de leer, tomó un corta uñas para arreglarse las manos y para terminar vertió agua a las plantas que tenía a su alrededor.

63. http://www.psicologoescolar.com/ORIENTACIONES_GRATIS/139_la_tecnica_de_la_extincion_7.htm, consulta agosto de 2010.



Imagen 54. El huevón.

Al final comentó: “Soy actor y me gusta hacer fotos y todo lo relacionado, como la mayoría de las cosas que hago, porque cuando las hago estoy muy seguro de hacerlas y no me crea ningún conflicto”.

Con esta personaje constate que los modelos ya están acostumbrados a este tipo de situaciones, la expresión corporal la tienen bien aprendida, aunque fue muy interesante la sesión, no puedo dejar de decir que resultó un poco fría, monótona y sin mayor complicación.

Personaje 11

Este personaje tiene 19 años, es un joven estudiante de preparatoria, a quien se le ex-



Imagen 55. El tragón.

plicó el proyecto, le pareció bueno y comentó “Quiero comer!! Jajaja pues siento que es algo fácil de hacer y puedo mostrar que se puede ser sensual y comer.” Este personaje es *El tragón*.

Esta sesión se llevó a cabo el 4 de junio de 2009, con duración de una hora y 34 minutos, se tomaron 260 fotografías.

Este personaje llegó a la sesión con una bolsa de fruta, pidió que si la podía lavar y ponerla en un plato, después preguntó en qué lugar se llevaría a cabo la sesión y en seguida se desnudó tirando la ropa al suelo a un lado del sofá y se recostó. Antes de empezar observó todas las frutas y seleccionó como primer bocado una manzana.

En la primera parte no se sintió incomodo por la desnudez, estaba relajado sin tensión en el cuerpo, comiendo una manzana y reconociendo el espacio en el que estaba.

Transcurriendo la sesión fue tomando diferentes frutas del plato, cuando se fastidiaba de esa de fruta la acomodaba en el cuerpo



Imagen 56. El tragón.

cerca del pubis y tomaba otra mientras recorría todo el sofá, se acostaba, se sentaba y hasta se paraba encima del sofá pero siempre comiendo.

Este personaje sin duda tiene una expresión corporal muy buena, en todo momento su actitud era de seducción, desde el momento que se quitó la ropa se notaba que estaba muy cómodo.

Cuando terminó la sesión comentó: “Me sentí realmente cómodo... creo que estar desnudo es lo mío”.



Imagen 57. El tragón.

Personaje 12

Este personaje tiene 27 años, es diseñador gráfico. Cuando aceptó participar en este proyecto nunca mencionó la actividad que tenía pensado hacer el día de la sesión, quizás por pena ya que trajo dos maletas llenas de juguetes. Me mencionó que cuando estaba solo le gustaba jugar con ellos, pero que lo había tenido que pensar un tiempo porque le daba pena que lo vieran con sus juguetes favoritos, este personaje es *El chamaco*.



Imagen 58. El chamaco.

En esta sesión del 11 de junio de 2009 se tomaron 390 fotografías, duró una hora y 45 minutos.

El chamaco, como todo buen niño, sacó todos sus juguetes de los contenedores acomodándolos alrededor del sofá, pidió que no empezara la sesión hasta que él estuviera listo, con gorra, un morral, un oso de peluche y audífonos con reproductor de MP3. Toda la primera parte se dedicó a reconocer y a mostrar sus juguetes, aunque al explicarle el experimento trató de hacer la actividad arriba del sofá; como buen niño no le gustaron las reglas y gran parte del tiempo se la pasó fuera del sofá sentado en el tapete. En esta parte, más que presentar una rigidez en el cuerpo emanaba una euforia representada al tratar de jugar con todos los juguetes a la vez.



Imagen 59. El chamaco.

Después de corretearlo por un tiempo se integró al sofá, seleccionó algunos juguetes y empezó a jugar de una manera más tranquila sin tanta euforia y más relajado; en esta parte platicó con los muñecos, simuló el aterrizaje de un helicóptero y un avión. Con una pelea de dinosaurios y una escena de la serie de los Simpsons con Homero y Marge transcurrió el resto de la sesión.



Imagen 60. El chamaco.

Todos llevamos un niño dentro, y cuando lo dejamos salir nuestra expresión corporal se vuelve amable y se olvidan todas las tensiones, una experiencia única en este proyecto.

Al terminar la sesión comentó: “Jugar con mis juguetes en diferentes posiciones, sintiéndome niño de nuevo durante un rato olvidándome de mi realidad y de todo lo que me rodea. Recordar es volver a vivir”.

Personaje 13

El personaje número trece es una estudiante de psicología de la UAM de 29 años. Cuando se le planteó el proyecto sólo preguntó qué sí podía hacer lo que ella quisiera como si fuera su casa; el día de la sesión llegó con maletas en las que traía muchos objetos que están normalmente en su recámara y con ellos un perro de color negro. Este personaje realizó distintas actividades, algunas, un poco complejas, por lo que la llamaremos *La psicóloga*.

Esta sesión se llevó a cabo el 14 de julio de 2009, con duración de una hora y 19 minutos y se tomaron 532 fotografías.



Imagen 61. La psicóloga.

Una vez que la psicóloga sacó el perro a pasear para que permaneciera tranquilo, pidió algunos contenedores con agua, sacó de las maletas todos los objetos que traía y los acomodó alrededor del sofá, seleccionó la música que quería oír (en una grabadora que ella trajo) y se tomó unos segundos para prepararse, caminaba de un lado a otro, hizo algunos ejercicios y se desnudó.

Una de las primeras actividades que realizó fue escribir unos letreros en una cartulina. El primero decía historias, histerias; hizo tres más a lo largo de la sesión, el siguiente fue *...como todo lo demás TODO*, después un dibujo de un corazón conectado a un cerebro y el último que decía: dicen que son ventanas seguramente.

Después se limpió la cara, comió una manzana, se aplicó una mascarilla facial: mientras la mascarilla hacía efecto tuvo tiempo de jugar con el perro, pintarse el cuerpo y verse en el espejo, después de un tiempo se enjuagó la cara en unos de los contenedores con agua para quitarse la mascarilla y secarse con una toalla.

La siguiente actividad, un poco complicada para realizarla en un sofá, fue cortarse el pelo, para esto necesitaba mojarse por completo la cabeza y utilizó el contenedor más grande para hacerlo. Viéndose en el espejo empezó el corte. Para finalizar se cepilló los dientes mientras se movía por todo el sofá.

Ya finalizada la sesión continuó desnuda mientras se maquillaba y arreglaba para irse. En esta parte, aunque ya habíamos dado por finalizada la sesión, se continuaron tomando algunas fotografías.

En toda la sesión su cuerpo se percibió tranquilo y sin tensión, solamente un poco estresada antes de quitarse la ropa.



Imagen 62. La psicóloga.



Imagen 63. La psicóloga.

No puedo pasar al siguiente personaje sin comentar que *La psicóloga* es uno de los personajes más controversiales del proyecto, toda la sesión permaneció saturada, en gran parte por sus objetos personales, la cantidad de actividades que realizó, la presencia de un perro y por último, que fue de gran sorpresa, cuando se cortó el cabello sin ninguna clase de precaución, sin preocuparse de como se vería después, una actitud que a mí parecer poco vista en el género femenino.

Personaje 14

A este personaje, una mujer de 40 años, antropóloga social que no ejerce su profesión, se le propuso que participara en el proyecto desde hacía unos meses, le llamaba la atención pero en ese momento no estaba en condiciones de hacerlo y dijo que ella me confirmaba la fecha. En octubre llamó para confirmar y que su actividad sería confeccionarse



Imagen 64. La modista.

un vestido, este personaje es *La modista*.

Esta sesión se llevó a cabo el 29 de octubre de 2009, con duración de una hora y 52 minutos, se tomaron 497 fotografías.

Antes de iniciar la sesión arregló todo lo necesario para poder realizar la actividad, trajo telas de colores tipo encaje para el vestido y tul de color rojo para hacer una capa.

En esta sesión *La modista* estaba muy nerviosa, se dedicó a confeccionar una capa para el vestido, tratando de estar muy concentrada en la costura permaneció inmóvil hasta que terminó la capa y se la echó sobre los hombros.



Imagen 65. La modista.

En la segunda parte empezó a confeccionar el vestido ya estaba relajada, contenta y lo tomó con una actitud más lúdica, acomodó las telas de colores sobre el sofá y fue tomando una por una para ir uniéndolas con hilo y aguja. El vestido que más bien parecía falda con olanes en la parte superior, se lo puso debajo de los senos cubriéndose con la capa roja.

Por ultimo, antes de terminar la sesión, modeló el vestido haciéndole algunos arreglos para que le ajustara bien, después se dedicó a disfrutar su diseño en el sofá.



Imagen 66. La modista.

Este personaje fue muy característico, al igual que *La psicóloga*, después de la sesión, ya no volví a tener noticias de ella, pareciera que solo realizó este proyecto con el fin de ponerse a prueba ella misma, quizás romper con sus temores, con el fin de que la observarán desnuda y ella lo gozara, que, en la parte final cuando ya era evidente que la sesión llegaba a su fin, suspiro, como si dijera: prueba superada. Quedo de mandarme el cuestionario que les aplicaba al terminar la sesión, pero nunca volvi a saber de ella.

Personaje 15

El personaje número quince es una mujer de 26 años que estudió actuación en el INBA, dedicada a la dirección y actuación de teatro. Cuando se enteró del proyecto le interesó mucho, y preguntó si ella podía participar, que le encantaría ensayar alguno de sus personajes “Es una de las cosas que más disfruto hacer



Imagen 67. La teatrera.

y sólo puedo hacerlo cuando estoy sola, en la intimidad... que es justamente ensayar o estudiar un diálogo. Cuando era niña jugaba a ser diferentes personajes, maquillándome y utilizando diferentes accesorios. Hice lo mismo pero ahora con un guión. Este personaje lo nombraremos *La teatrera*.

Esta sesión se llevó a cabo el 28 de octubre de 2009, con duración de una hora y 24 minutos, se tomaron 526 fotografías.

La sesión se dividió en tres partes, que fueron los personajes que representó. “Primero traté de interpretar un personaje de *El Triciclo de Arrabal*, ya que fue la última obra de teatro en la que participé.” Primero arregló el escenario y se personificó. El espacio le sirvió para relajarse y concentrarse en la sesión o más bien en el personaje, se percibía nerviosa y tensa, pero una vez que logró empezar a actuar, la sesión fue relajada.



Imagen 68. La teatrera.

“Después interpreté un monólogo de *Lady Macbeth*, fuera del contexto de la obra ya que es un personaje que me gustaría interpretar algún día, y que tiene muchas posibilidades de juego actoral.” En esta parte la caracterización fue más elaborada, mucho más intensa por el tipo de personificación, muy dramática.

“Y por último la presentación de *John Wilmont*, un personaje histórico al que admiro, que me hubiera gustado porque él formó a una de las mejores actrices de su tiempo. Pensé que interpretar a un hombre, siendo mujer, podría ser una fusión en mí misma, de la actriz y del hombre que la creó.” Esta

parte fue difícil, porque tenía que interpretar a un hombre y tenía que estar desnuda, pero logró una buena caracterización y representación del personaje.



Imagen 69. La teatrera.

Aquí tenemos a otro personaje que se dedica a las artes escénicas, y se puede constatar como la actitud nos transmite una idea completa, me llamo mucho la atención como en la última caracterización, aun cuando deja el pecho y el pubis visible, llego un momento que creí que era un hombre sentado en el sofá, fumando un puro y tomando un tequila.

A terminar la sesión comentó: “Al principio estaba muy nerviosa, pero a diferencia de lo que imaginé, no tenía pena por el fotógrafo. Poco a poco, fui adentrándome en lo que hacía y disfrutando el poder tener este tipo de experiencia”.

Personaje 16

Este personaje de 28 años es médico general. Cuando se le comentó el proyecto le interesó mucho el hecho de que se tratara de fotografías al desnudo; decidió que sería bueno rezar, que él lo hacía continuamente cuando estaba solo en casa, este personaje es *El rezandero*.



Imagen 70. El rezandero.

Esta sesión se llevó a cabo el 31 de enero de 2010, con duración de una hora y 3 minutos, se tomaron 219 fotografías.

Cuando llegó *El rezandero*, me pidió un rastrojo y entró al baño a rasurarse el pecho, cuando salió traía dos revistas, una de *Quo El libro negro del sexo* y otra *GG* de México. Después de hojearlas las colocó en el sofá y se puso a rezar. Esta primera parte no se mostró cohibido ante la cámara y su expresión corporal era tranquila; no se percibió tensión, aunque era evidente que estaba posando para la cámara y tratando de rezar.



Imagen 71. El rezandero.

Cuando se aburría de rezar empezó a fumar, después de pasar otro rato fumando tomó las revistas y se puso a leer por unos momentos, sin embargo volvió a dejar las revistas, se notaba su falta de concentración en las actividades que realizaba, más bien se dedicó toda la sesión solamente a posar para la cámara.

Su comportamiento en la sesión fue más con el interés de tratar de exhibir su cuerpo que de la actividad que tenía que realizar, que era rezar.



Imagen 72. El rezandero.

A mi parecer este personaje lo único que buscaba era posar desnudos, seducir a la cámara para verse lo mejor posible, hasta podría decir que trataba de enseñar sus partes íntimas un poco más de lo habitual, clara actitud de succión muy sutil, ¡mira como rezo! ¿ya me viste?

Al terminar la sesión y perdile que nos diera sus comentarios comentó “Me los puedes mandar por mail y te los contesto”. Hasta la fecha no ha respondido.

Personaje 17

Este personaje es una mujer de 52 años, fotógrafa y profesora investigadora de la UAM, en este caso al tratarse de una persona dedicada a la fotografía, comprendió el proyecto y su respuesta fue: “Voy a revisar y limpiar mis



Imagen 73. La fotógrafa.

cámaras de foto y de video, revisar mis diapositivas.” Este personaje es *La fotógrafa*.

Esta sesión se llevó a cabo el 15 de junio de 2010, duró de 57 minutos y se tomaron 261 fotografías.

En la primera parte de la sesión, la fotógrafa se dedicó a limpiar su cámara de foto fija. Al principio se percibió tensión en su cuerpo y utilizó una mascada para taparse el pubis, comparable con el paño de la pureza (véase imagen 17), su posición se notaba rígida e incómoda.



Imagen 74. La fotógrafa.

Cuando cambió de posición y se descubrió ya estaba completamente relajada, comenzó a revisar diapositivas y haciendo anotaciones sobre ellas, hizo una pausa para ponerse un collar y tomar vino.



Imagen 75. La fotógrafa.

Después continuó limpiando la cámara de video.

Terminado de limpiar las cámaras volvió a revisar diapositivas y acomodarlas en una carpeta. De la misma manera, al poco rato tomó un descanso, se quitó el collar poniéndoselo en varias partes del cuerpo, reposó un rato acostada sobre el sofá y continuo con su actividad.

Cuando finalizó la sesión comentó: “Estuve tensa al principio, después me relajé y me olvidé de la cámara que me estaba capturando”.

Haciendo alusión a un dicho popular “Entre gitanos no nos leemos la mano”, no cabe duda que este personaje al dedicarse a la fotografía, sabe bien como “te ve” el lente de una cámara, realizó la actividad lo más natural posible, de alguna manera posando a la cámara, pero casi imperceptible, para lograr una buena composición en la foto.

Personaje 18



Imagen 76. La seductora.

Este personaje es una mujer de 43 años dedicada a promover artistas plásticos. Dado que es una persona muy apegada al quehacer artístico, cuando se enteró del proyecto mostró mucho interés, ya que no es la primera vez que participa en un proyecto de este tipo. Se le comentó que tenía que hacer alguna actividad y respondió: "Haré algo cotidiano que realizó desnuda y sencillo de llevarlo a cabo." Este personaje es *La seductora*.



Imagen 77. La seductora.

Esta sesión se llevó a cabo el 15 de junio de 2010, duró 52 minutos y se tomaron 194 fotografías.

Desde el comienzo de la sesión no mostró inhibición de mostrarse desnuda, su comportamiento fue natural, seductor y relajado en todo momento.

Después acomodó algunas prendas de vestir y algunos artículos personales en el sofá. La primera actividad que realizó fue ponerse medias, zapatos y un abrigo; al admirarse como lucía intercambié algunos collares y después se maquilló.

Tomó un descanso para fumar y empezó a pintarse las uñas de los pies, mientras se secaban se recostó en el sofá, subió los pies recargándolos en el respaldo del sofá para relajarse y disfrutar el espacio mientras seguía fumando.



Imagen 78. La seductora.

Cuando terminó la sesión comentó: “Me sentí de lo más relajada, ya lo había realizado antes y realmente lo disfruto, como experiencia fue agradable y en confianza, el fotógrafo fue súper profesional y en ningún momento me hizo sentir incómoda, realmente fue una sesión muy padre”.

Este personaje denominada *La seductora*, creo que no había un nombre mejor, en las 18 sesiones que hasta este momento había realizado, no había experimentado a una persona con un carácter de seducción tan fuerte, el cual lo podías percibir en toda su expresión corporal, este personaje no necesito seducir a la cámara, lleno por completo el espacio y hasta podría decir que se ve muy íntimo.

Personaje 19



Imagen 79. La costeñita.

El penúltimo personaje es una mujer de 39 años, urbanista y bailarina de danza contemporánea. Cuando se le propuso el proyecto, aunque le parecía interesante le resultó un poco difícil el hecho de estar desnuda, sin embargo le pareció un buen momento para intentarlo. Para la actividad que realizaría comentó: “Hacer algunas cosas que me gusta hacer cuando tengo tiempo, darme masaje, ponerme cremas, aceites, y cosas lindas.” Este personaje es *La costeñita*.

Esta sesión se llevó a cabo el 16 de junio de 2010, duró 41 minutos y se tomaron 256 fotografías.

Antes de iniciar la sesión, arregló el espacio con algunos elementos que traía. cuando estaba todo en su lugar, se puso algunas prendas de vestir como zapatos y un cinturón, una fajilla bordada con motivos prehispánicos.



Imagen 80. La costeñita.

Una vez que estuvo lista, se acomodó en el sofá de una manera muy rígida y terminó de maquillarse. Después empezó a frotarse el cuerpo con crema, comenzó por las piernas cuando llegó al torso ya estaba cómoda y el cuerpo relajado, terminando esta parte se aplicó un tratamiento en el pelo.

Después se recostó en el sofá a escuchar los sonidos del mar a través de un caracol; con-



Imagen 81. La costeñita.

tinúo un momento más recostada, después tomó una mascada que se enredó en el pelo haciéndose un chongo que después trenzo. Para finalizar se dedicó a disfrutar del sofá, del espacio y de su desnudez.

Cuando terminó la sesión comentó: “Me gustó, al principio tenía miedo, nervios, penita, pero después me relajé y me gusto mucho”.

Otro pesonaje que llenó con sensualidad y seducción el espacio, en comparación con *La seductora*, *La costeñita* fue más sutil con una actitud a mi parecer, más sumisa y candida; sin embargo se observar muy bien en las imágenes.

Personaje 20

El último personaje (de 26 años), licenciada en canto, Mezzosoprano de la Escuela Nacional de Música. Cuando se le invitó al proyecto le pareció muy interesante por la parte del desnudo y por la parte de la investigación. Cuando se le preguntó qué actividad realizaría y comentó: “Leer, escribir, traducir. Porque esa es la actividad más constante en estos días.” Por las actividades que realiza este personaje es *La secretaria*.

La sesión se llevó a cabo el 29 de junio de 2010, se tomaron 277 fotografías y duró una hora 9 minutos.



Imagen 82. La secretaria.

Durante toda la sesión este personaje se dedicó a organizar algunos papeles, escribir pendientes, llenar algunas formas y traducir algunos escritos. En esta parte se aisló del espacio, sentada de manera muy rígida e ignorando la cámara, con una expresión facial muy dura y los dedos de los pies contraídos.

Después de un rato logró sentirse a gusto en el sofá, empezando a relajar el cuerpo y la expresión facial. Posteriormente se dedicó a escribir en una libreta de mano, volvió a organizar algunas cosas y escribir pendientes ya completamente relajada.

Al terminar la sesión comentó: “Un poco tensa al principio, preocupada por mantenerme en la situación. Poco a poco más relajada, hasta concentrarme en lo que leía. Muy grato”.



Imagen 83. La secretaria.

2.2 IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIANTES

En este apartado mencionaremos las variantes que aportó cada personaje al espacio prediseñado durante cada una de las sesiones, a partir de una percepción general de todos los personajes que participaron en el proyecto.

Al terminar las sesiones se les pidió que contestaran un pequeño cuestionario, la primera pregunta fue ¿Cómo percibiste el espacio?, a lo que respondieron:

El estudiante

“Tranquilo; la luz del atardecer pero aún brillante, los colores neutros como blanco y beige pero sobre todo los toques de color de la planta.”

El borracho

“Seren y agradable.”

El tatuador

“Pues íntimo, un espacio en donde podía estar yo solo con mi ociosidad, sin pensar en otra cosa que pasar el tiempo.”

La ociosa

“Medio apretado, pero cómodo, un poco con sensación de vacío.”

El escritor

“No lo percibí, lo sentí cómodo, tranquilo; era un ambiente relajado que invitaba a que la sesión se desarrollara, para mí, de forma conveniente, es decir, sereno.”

La maestra

“Agradable y cómodo.”

El violinista

“Agradable me sentí con inspiración con el espacio suficiente y una buena iluminación.”

El cantante

“Amable, limpio, acogedor y revelador.”

La gozadora

“Confortable, me sentí como en mi casa.”

El huevón

“Muy cómodo y confortable.”

El tragón

“Súper bien, cómodo y sencillo.”

El chamaco

“Ameno, cómodo, tranquilo, inspirador, fresco, imaginativo.”

La psicóloga

“Muy tranquilo, me senti muy a gusto.”

La modista

“Muy relajado y con mucha luz.”

La teatrera

“Muy iluminado, fresco y tranquilo.”

El rezandero

No tenemos información

La fotógrafa

“Confortable y práctico, era raro pues la piel del sillón se pega a la piel del cuerpo, eso no es incómodo.”

La seductora

“Me gustó, es acogedor y lindo.”

La costeñita

“En algún momento lo sentí enorme, pero cálido, después me sentí a gusto.”

La secretaria

“Muy agradable.”

Los elementos que conformaron el espacio prediseñado,⁶⁴ permanecieron siempre en el mismo lugar. Algunos elementos de la decoración del espacio,⁶⁵ fueron cambiados de lugar a petición de algunos de los personajes, por ejemplo una escultura realizada con partes de una bicicleta,⁶⁶ que simula un violoncelo.

La iluminación, que podría ser una variante importante, las dos lámparas se instalaron en

64. El sofá, el tapete y la planta ornamental.

65. Una lámpara, una mesa de centro, escultura, cojines, etcétera.

66. Escultura de Enrique Ortiz Mejía, “Un paseo de placer”, metal reciclado, 2003.

el mismo lugar y a la misma altura. En todas las sesiones se utilizó un diafragma en 11 con una velocidad de obturación de 60, sin embargo se tomó la lectura con un exposímetro de mano para constatar que la intensidad de la luz de las lámparas no estuviera variando, en todos los casos resultó ser la misma intensidad de luz f 11. Lo que podría percibirse como una variante en la iluminación en las imágenes sería a causa de la posición en que se encontraba la cámara al momento de hacer el disparo y el encuadre utilizado en cada caso.

En todo el proyecto se utilizó la misma cámara marca Nikon modelo D40x, es una cámara réflex digital de 10 megapíxeles con un lente DX SWM ED aspherical infinito -0.28m/0.92ft. o52, este tipo de cámaras se pueden utilizar de modo manual o automático, cuando es utilizada de modo manual todas las funciones con las que cuenta se pueden modificar o activar de manera individual.

67. Roman Esqueda, Op. cit. p. 13

68. Este modelo permite establecer seis funciones esenciales del lenguaje inherentes a todo proceso de comunicación lingüística.

Por lo tanto las funciones del lenguaje son la emotiva, conativa, referencial, metalingüística, fática y poética.

1.- Función emotiva: Esta función está centrada en el emisor quien pone de manifiesto emociones, sentimientos, estados de ánimo, etc.

2.- Función conativa: Esta función está centrada en el receptor o destinatario. El hablante pretende que el oyente actúe en conformidad con lo solicitado a través de órdenes, ruegos, preguntas, etc.

3.- Función referencial: Esta función se centra en el contenido o "contexto" entendiendo este último "en sentido de referente y no de situación". Se encuentra esta función generalmente en textos informativos, narrativos, etc.

4.- Función metalingüística: Esta función se utiliza cuando el código sirve para referirse al código mismo. "El metalenguaje es el lenguaje con el cual se habla de lenguaje.

5.- Función fática: Esta función se centra en el canal y trata de todos aquellos recursos que pretenden mantener la interacción. El canal es el medio utilizado para el contacto.

6.- Función poética: Esta función se centra en el mensaje. Se pone de manifiesto cuando la construcción lingüística elegida intenta producir un efecto especial en el destinatario: goce, emoción, entusiasmo, etc. <http://alexaestefania.wordpress.com/modelo-de-la-comunicacion-jakobson/>, consultada en septiembre de 2010.

En las 20 sesiones se utilizaron las mismas funciones de la cámara: el enfoque automático, el filtro de balance de blancos automático y el flash desactivado, así la cámara podría modificar estas funciones según las condiciones que captara en cada uno de los disparos, de esta manera según el modelo que plantea Román Esqueda⁶⁷, en la práctica del diseño gráfico, con referencia al modelo de la comunicación de Roman Jakobson⁶⁸, nos queda de la siguiente manera:

Se configura la demanda de diseño lingüísticamente, que en este caso sería el objetivo del proyecto, transformación de un espacio prediseñado al ser utilizado por diferentes personas, en este caso ya se cuenta con el espacio prediseñado que se modificará.

Se realiza el proceso de reinterpretación, en esta parte se llevó una doble acción: una por parte de los personajes que según su percepción realizaron un rediseño del espacio con los elementos integrados y, por otra parte, la interpretación del observador al estar capturando las imágenes de acuerdo con los comportamientos y movimientos de los personajes en el espacio.

En la parte del producto del rediseño, tendríamos primero lo que cada personaje quiso transmitir en el momento de la sesión. En segundo lugar tendríamos lo que el observador trató de captar en cada imagen con los encuadres y por último la cámara que, al estar en balance de blanco en automático, sirvió de un segundo observador, captando algunas variaciones en cuanto rebote de la luz sobre el personaje y los objetos que éste integró al espacio.

Por último tenemos la regla de interpretación, que nos permite la reelaboración de la

información gráfica del producto, es decir la interpretación de las imágenes capturadas en cada sesión, viéndolas como un usuario final para realizar el análisis.

Se pueden percibir otras variantes en el color del sofá, que tendría que ver con la iluminación. Si tomamos en cuenta que el color de piel varía en cada uno de los personajes, el reflejo de la luz sobre el cuerpo también tendría un cambio en el color del sofá, al igual que el contraste del color de la piel del cuerpo con el tono de la piel del sofá. Esto sería una variante sólo en la percepción que queda plasmada en la imagen capturada sin ser un cambio real. De la misma manera sucede con los objetos que colocan tanto sobre el sofá como a su alrededor.

Anteriormente se enumeraron los personajes, dependiendo a las fechas en las que se llevó a cabo la sesión. En esta parte se clasificaron los personajes en tres grupos de acuerdo con ciertas características observadas durante las

sesiones: la primera, por la cantidad de elementos que cada personaje integró al espacio; este grupo lo denominamos “elementos integrados”. El segundo, por la actividad que realizaron durante la sesión, aunque muchos de los personajes realizaron más de una actividad, sólo se tomó la principal o más representativa, a este grupo se le denominó “actividad principal” y el tercero por el comportamiento y personalidad que presentaron los personajes durante la sesión, este grupo lo denominamos “comportamientos”.

2.2.1 ELEMENTOS INTEGRADOS

En este primer grupo “elementos integrados” se subdivide en tres rubros: En este primer grupo se excluirá al personaje como tal ya que es un elemento que se integra al espacio de forma definitiva, siendo el personaje parte fundamental del estudio.

A. Los personajes que integraron muy pocos elementos al espacio.

CUADRO 1. GRUPO A

Personaje	Actividad	Elementos integrados
El estudiante	Leer.	Un libro.
El borracho	Tomar cerveza y fumar.	Un vaso con cerveza, una cajetilla de cigarros, un cenicero.
El tatuador	Pintarse el cuerpo.	Dos plumas.
La ociosa	Varias actividades.	Revistas y un vaso con agua.
La maestra	Leer.	Un libro.
El violinista	Tocar el violín.	Un violín y partituras.
El huevón	Varias actividades.	Revistas y una taza de café.
El rezandero	Rezar.	Un rosario, un crucifijo y revistas.

B. Los personajes que integraron más de 5 elementos pero no llegan a la saturación visual.

CUADRO 2. GRUPO B

Personaje	Actividad	Elementos integrados
El escritor	Escribir	Libros, cajetilla de cigarros, cenicero, hojas de papel, plumas y encendedor.
El cantante	Cantar	Libro de partituras, partituras, copa con Martini, cajetilla de cigarros, cenicero.
La gozadora	Varias actividades	Artículos de belleza, toalla, botella, vaso, velas, incienso, hielos, libreta y espejo.
El tragón	Comer	Un plato lleno de fruta, pantalón, playera y zapatos tenis.
La modista	Cocer	Telas de colores, hilo, aguja, botella de cerveza cenicero y cigarros.
La teatrera	Actuar	Prendas de vestir, artículos de belleza, zapatos, accesorios, libreta, cenicero, puro, vaso, taza y un cuchillo.
La fotógrafa	Varias actividades	Cámaras, libretas, mochila, porta negativos, carpeta,
La costañita	Masaje con crema	Artículos de belleza, cojines, zapatos, cinturón, concha y estrella de mar, accesorios
La secretaria	Escribir	Libros, catálogos, diccionarios, partituras, hojas de papel blanco y plumas.

C. Los personajes que saturaron visualmente el espacio con los elementos.

TABLA 3. GRUPO C

Personaje	Actividad	Elementos integrados
El chamaco	Jugar	Juguetes
La psicóloga	Varias actividades	Artículos de tocador, de belleza, de papelería, de limpieza y un perro.
La seductora	Varias actividades	Artículos de belleza, tocador, prendas de vestir, espejo, gato.

En el siguiente grupo “actividad principal” mencionaremos la principal actividad que realizó el personaje, así como las actividades secundarias que realizaron durante la sesión y junto al nombre del personaje el número total de actividades.

En el siguiente cuadro vemos que la mayoría de los personajes realizaron actividades similares, las más comunes son beber y fumar; algunas sólo se presentaron una vez en todas las sesiones que fue el coser, cantar y tocar el violín.

CUADRO 4. ACTIVIDAD PRINCIPAL Y SECUNDA-

Personaje	Actividad Principal	Otras actividades
El borracho	2 Beber	Beber, fumar.
El cantante	3 Cantar	Beber, fumar, otra (cantar).
La psicóloga	11 Mascarillas	Beber, fumar, maquillarse, comer, pintarse el cuerpo y otra (5 actividades más).
La modista	3 Cocer	Beber, fumar y otra (cocer).
El rezandero	6 Rezar	Beber, fumar, leer, ropa o accesorios, comer y otra (rezar).
La seductora	4 Prendas de vestir	Beber, fumar, maquillarse, ropa o accesorios.
La ociosa	2 Nada	Beber y leer.
La gozadora	6 Masaje	Beber, leer, maquillarse, pintarse el cuerpo, limpiar algún objeto y otra (masaje corporal).
El huevón	2 Leer	Beber y leer.
La fotógrafa	7 Limpiar	Beber, leer, maquillarse, ropa o accesorios, comer, limpiar algún objeto y otra (escribir).
La secretaria	3 Organizar	Beber, leer y otra (escribir).
El escritor	3 Escribir	Fumar, leer y otra (escribir).
La maestra	3 Leer	Fumar, leer y ropa o accesorios.
El estudiante	1 Leer	Leer.
La teatrera	7 Actuar	Fumar, maquillarse, ropa o accesorios, comer, pintarse el cuerpo, limpiar algún objeto y otra (actuar).
La costeñita	3 Masaje	Maquillarse, ropa o accesorios y otra (masaje corporal).
El chamaco	2 Jugar	Ropa o accesorios y otra (jugar).
El Tragón	1 Comer	Comer.
El tatuador	1 Tatuarse	Pintarse el cuerpo.
El Violinista	1 Tocar el violín	Limpicar algún objeto y otra (instrumento musical).

El tercer grupo “comportamientos” los dividimos por las características presentadas en la sesión. Cabe mencionar que algunos personajes podrían estar en más de una categoría, pero sólo se pondrá en una, la más representativa de ellas.

En primer lugar clasificaremos a los personajes por el uso que le dieron al espacio, dividido en tres rubros:

1. Estar en su espacio: los personajes que adoptaron el espacio como propio y lo utilizaron para realizar sus actividades con ellos mismos, sin tomar en cuenta que estaban siendo observados y se estaba capturando

una memoria fotográfica.

2. Compartir el espacio: los personajes que adoptaron el espacio como propio y lo utilizaron para realizar sus actividades con ellos mismos, sin embargo aceptaron ser observados, que se trataba de una sesión de toma fotográfica y compartiendo sus actividades con el observador.

3. Usar el espacio: Los personajes que no adoptaron el espacio como propio y lo utilizaron para realizar sus actividades de una manera demostrativa hacia la cámara.

En segundo lugar clasificaremos a los perso-

CUADRO 5. USO DEL ESPACIO

Comportamiento	Personaje
Estar en su espacio	La maestra, La gozadora, El huevón, La psicóloga, La teatrera y La secretaria.
Compartir el espacio	El borracho, El tatuador, El violinista, El cantante, el chamaco, El la fotógrafa, La seductora y La costeñita.
Usar el espacio	El estudiante, La ociosa, El escritor, El tragón, La modista y El rezandero.

najes por su comportamiento durante la sesión. Esto lo dividiremos en cuatro:

1. Exhibicionismo: estos personajes son los que durante la sesión su comportamiento fue solo el de mostrarse ante la cámara y con ello exponerse en público de forma espontánea, sin ajustarse a las normas sociales.

2. Teatrales: estos personajes son los que su comportamiento durante la sesión fue de una representación teatral de alguna actividad y de sí mismos.

3. Seducción: estos personajes son los que durante la sesión intentar atraer de una manera física o alguna opinión halagadora hacia su persona. Aquí estamos hablando solamente en la parte de la captura de imágenes (seducción a la cámara) y que el objetivo principal era obtener imágenes en las cuales el resultado fuera el verse bien.

4. Artísticos: estos personajes son los que su comportamiento durante la sesión fue sin ningún interés de por medio, sólo pretendieron colaborar en un proyecto, intentando hacer de la mejor manera, apegado a las características que se les dio.

CUADRO 6. COMPORTAMIENTO

Comportamiento	Personaje
Exhibicionismo	El tatuador, La psicóloga y La modista.
Teatrales	El borracho, El escritor, El cantante, El huevón, El chamaco y La teatrera.
Seducción	La ociosa, El tragón, El rezandero, La seductora y La costeñita.
Artísticos	El estudiante, La maestra, El violinista, La gozadora, La fotógrafa y La secretaria.

2.3 CRITERIOS DE SELECCIÓN DE IMÁGENES

En este apartado se formulará un criterio para seleccionar, primero a los personajes que se analizan en este experimento, ya que son diez mujeres y diez hombres, los cuales podrían ser similares o estar fuera de los objetivos de este trabajo. Por eso se descalificarán cuatro de cada sexo, quedando seis mujeres y seis hombres, los más representativos de acuerdo con la información obtenida a lo largo de este experimento.

En segundo lugar, con los doce personajes seleccionados, los más representativos, se

formulará un criterio para seleccionar cinco imágenes de cada personaje, tomando en cuenta algunos aspectos técnicos e información obtenida en este trabajo; a partir de ahí se analizará cada una de ellas, al igual se hará una comparación entre algunos de los personajes.

El siguiente cuadro reunirá la información de los personajes de acuerdo con los datos mencionados en la parte de la identificación de las variantes mostrados en los cuadro 1 a 6.

CUADRO 7. COSENTRADO

Personaje	Act. Principal	2 ^{da} Act.	Elementos	Uso del espacio	Comportamiento
La psicóloga	Cortar el pelo	9	Muchos	Estar en su espacio	Exhibicionista
El tatuador	Pintar el cuerpo	0	Pocos	Compartir el espacio	Exhibicionista
La modista	Cocer	2	Regular	Usar el espacio	Exhibicionista
El huevón	Tomar y leer	1	Pocos	Estar en su espacio	Teatral
La teatrera	Actuar	6	Regular	Estar en su espacio	Teatral
El cantante	Cantar	2	Regular	Compartir el espacio	Teatral
El borracho	Tomar y fumar	0	Pocos	Compartir el espacio	Teatral
El escritor	Escribir	2	Regular	Usar el espacio	Teatral
El chamaco	Jugar	0	Muchos	Estar en su espacio	Teatral
La seductora	vestirse	5	Muchos	Compartir el espacio	Seductor
La costefita	Masaje	4	Regular	Compartir el espacio	Seductor
El tragón	Comer	0	Regular	Usar el espacio	Seductor
El rezandero	Rezar	5	Pocos	Usar el espacio	Seductor
La ociosa	ocio	1	Pocos	Usar el espacio	Seductor
El violinista	Tocar violín	1	Pocos	Compartir el espacio	Artístico
El gozadora	Masaje	5	Regular	Estar en su espacio	Artístico
La maestra	Estudiar	2	Pocos	Estar en su espacio	Artístico
La fotógrafa	Limpiar cámara	6	Regular	Compartir el espacio	Artístico
La secretaria	Escribir	2	regular	Estar en su espacio	Artístico
El estudiante	leer	0	Pocos	Usar el espacio	Artístico

La selección de los 12 personajes la dividiremos en dos: la primera parte seleccionaremos cuatro personajes dos hombres y dos mujeres que durante de la sesión de captura de imagen lograron mostrar mayor diferencia en la imagen por la percepción visual del espacio prediseñado y mayor contraste entre ellos.

Para hacer esta selección tomaremos como referencia el cuadro 7, con los rubros de *ele-*

mentos que integraron la sesión y usos del espacio.

De los elementos que integraron tomaremos a una mujer y un hombre unos con el mínimo de elementos y otro hombre y otra mujer con una gran saturación de elementos integrados. Así se lograra hacer más evidente la diferencia del rediseño del espacio con el espacio original, nombraremos a los personajes en una lista.

CUADRO 8. ELEMENTOS QUE INTEGRARON

Personajes con pocos elementos	Personajes con muchos elementos
El estudiante	El chamaco
El borracho	La psicóloga
El tatuador	La seductora
La ociosa	
La maestra	
El violinista	
El huevón	
El rezandero	

En la parte del *uso de los espacios*, tomaremos solamente a los personajes que se integraron al espacio y a los que se integraron y lo compartieron, dejando a fuera a los personajes que sólo la usaron, sin poder integrar-

se a él. En la siguiente lista pondremos a los personajes que ya se habían preseleccionado por el rubro de elementos integrados y que a su vez cubran con el uso del espacio.

CUADRO 9. COMPARTIVA DE ELEMENTOS Y USO DEL ESPACIO

Personajes Pocos elementos	Uso del espacio	Personajes Muchos elementos	Uso del espacio
La maestra	Uso su espacio	La psicóloga	Uso su espacio
El huevón	Uso su espacio	El chamaco	Compartir el espacio
El borracho	Compartir el espacio	La seductora	Compartir el espacio
El tatuador	Compartir el espacio		
El violinista	Compartir el espacio		
El rezandero			

Ya con esta selección tomaremos uno de cada uno de los rubros, así como de los personajes que integraron menos elementos tomaremos a uno que usó su espacio y a otro que lo usó y compartió, de la misma manera se tomará al personaje con la actividad más relevante.

Los personajes que cubrieron las características de esta selección fueron.

En la sección de pocos elementos:

La maestra anexó sólo un elemento al espacio: un libro. Ella se integró completamente al espacio sintiéndolo propio (usó su espacio) y la actividad se refleja en las imágenes se ve claramente que está leyendo un libro casi en toda la sesión (véase imagen 84).

El borracho, anexó tres elementos al espacio: un vaso, un cenicero y una cajetilla de cigarrillos, se integró completamente al espacio sintiéndolo propio y lo compartió con el observador; la actividad se ve reflejada en las imágenes, no tanto fumar y tomar como el estado de ánimo que reflejó a lo largo de toda la sesión, dándole por esta razón el nombre a esta personaje (véase imagen 85).

En la parte de muchos elementos:

La psicóloga anexó muchos elementos al espacio, realizó 10 actividades, se integró completamente al espacio sintiéndolo propio (usó su espacio) y generó una personalidad propia dentro de la sesión haciéndose notar en todo momento, no importaba qué actividad hiciera, siempre el personaje permaneció en primer plano (véase imagen 86).

El chamaco anexó muchos elementos al espacio, se integró completamente al espacio sintiéndolo propio y compartiéndolo con el obser-

vador (compartir el espacio); realizó solo una actividad que se ve reflejada en las imágenes donde se ve claramente que está jugando con sus juguetes durante toda la sesión (véase imagen 87).

Estos cuatro personajes los utilizaremos para hacer comparaciones en cuanto a las modificaciones que se realizaron en el momento de la sesión de toma de imágenes, teniendo que formular un criterio independiente para seleccionar las imágenes de estos cuatro personajes.

Ya tenemos cuatro personajes seleccionados de acuerdo con un criterio, para la selección de los ocho personajes restantes (para completar los doce), formularemos un criterio basado en el comportamiento de los personajes (exhibicionista, teatral, seductor y artístico), partiremos de una lista con el comportamiento de los personajes, excluyendo a los cuatro personajes que ya seleccionamos anteriormente.

PERSNAJES MÁS REPRESENTATIVOS QUE UTILIZARON POCOS ELEMENTOS



Imagen 84. La maestra.



Imagen 85. El borraco.

PERSNAJES MÁS REPRESENTATIVOS QUE SATURARON EL ESPACIO CON ELEMENTOS



Imagen 86. La psicóloga.



Imagen 87. El chamaco.

De acuerdo con la información presentada en el cuadro 10, seleccionaremos a un hombre y a una mujer de cada rubro. Estos personajes serán los más representativos de acuerdo con su comportamiento y que la actividad que realizó concuerde con el nombre que se le dio al personaje.

En el siguiente cuadro encontraremos a los 20 participantes divididos en los comportamientos que mantuvieron a lo largo de la sesión de toma de imágenes, y también mencionaremos la actividad principal que llevaron a cabo en las sesiones, de acuerdo a ésta, se seleccionó a los ocho personajes para su análisis.

CUADRO 10.
COMPORTAMIENTOS Y ACTIVIDAD PRINCIPAL

Comportamiento	Personaje	Actividad principal
Exhibicionismo	El tatuador	Dibujar en el cuerpo
	La modista	coser
Teatrales	El escritor	escribir
	El cantante	cantar
	El huevón	leer
	La teatrera	actuar
Sedución	La ociosa	El ocio
	El tragón	comer
	El rezandero	rezar
	La seductora	vestirse
	La costañita.	darse un masaje
Artísticos	El estudiante	leer
	El violinista	Tocar el violín
	El gozosa	Darse un masaje
	La fotógrafa	Limpiar las cámaras
	La secretaria.	Organizar

El caso del comportamiento de exhibicionismo sólo tenemos a dos personajes que serán los que utilizaremos para hacer el análisis.

Exhibicionistas

La modista, su comportamiento es exhibicionista, realizó tres actividades, sin embargo la más representativa se vio reflejada en las imágenes donde se ve claramente que está cosiendo, durante toda la sesión. El uso del espacio fue usar el espacio (véase imagen 88).

El tatuador, su comportamiento es exhibicionista, como actividad se pintó el cuerpo, ello reflejado en las imágenes donde se ve claramente que está pintándose el cuerpo con una pluma, esto lo realizó en toda la sesión. El uso del espacio fue compartir el espacio (véase imagen 89).

Teatrales

La teatrera, su comportamiento es teatral: realizó varias actividades, sin embargo la más representativa se vio reflejada en las imágenes donde se ve claramente que está representando a tres personas de distintas obras de teatro a lo largo de la sesión. El uso del espacio fue estar en su espacio (véase imagen 90).

El cantante, su comportamiento es teatral, realizó tres actividades, sin embargo la más representativa se vio reflejada en las imágenes, donde se ve claramente que está cantando a lo largo de la sesión. El uso del espacio fue compartir el espacio (véase imagen 91).

Seductores

La seductora, su comportamiento es de seducción: realizó varias actividades, sin embargo la más representativa se refleja en las imágenes donde se ve claramente que está seduciendo a la cámara a lo largo de la sesión. El uso del espacio fue compartir el espacio (véase imagen 92).

También *El tragón*, se comportamiento como seductor, una fue la de comer, que se ve reflejada en las imágenes donde claramente está seduciendo a través de la comida durante la sesión. El uso del espacio fue usar el espacio (véase imagen 93).

Artísticos

La gozadora, su comportamiento es artístico, realizó varias actividades en las imágenes donde se ve claramente que está gozando cada una de ellas a lo largo de la sesión. El uso del espacio fue estar en su espacio (véase imagen 94).

El violinista, su comportamiento es artístico, realizó una sola actividad que se ve reflejada en las imágenes, tocar el violín a lo largo de la sesión. El uso del espacio fue compartir el espacio (véase imagen 95).

EXHIBICIONISTAS



Imagen 88. La modista.



Imagen 89. El tatuador.

TEATRALES



Imagen 90. La teatrera.



Imagen 91. El cantante.

SEDUCTORES



Imagen 92. La seductora.



Imagen 93. El tragón.

ARTÍSTICOS



Imagen 94. La gozadora.



Imagen 95. El violinista.

En la parte del uso del espacio tenemos:

En los cuatro rubros tenemos un personaje que utilizó el espacio por compartir el espacio. El rubro de exhibicionista y seductor tenemos un personaje en cada uno que utilizó el espacio para usar el espacio.

Y en el rubro de teatral y artístico tenemos un personaje en cada uno que utilizó el espacio para estar en su espacio.

El criterio para formular la selección de las imágenes de cada personaje es el siguiente:

1. Para la imagen uno se seleccionó un encuadre frontal con formato horizontal en la que aparezca el sofá y el personaje completos y se aprecie la actividad que están realizando de acuerdo con el nombre que se le dio al personaje, esta será la imagen principal.

A esta imagen se le hicieron cinco modificaciones por medios digitales (manipulación de la imagen), que nos ayudarán en el análisis, partiendo de la imagen original.

En la primera modificación se eliminó el fondo dejando únicamente el sofá y el personaje (véase imagen 97).

En la segunda modificación se convirtió la imagen original a escala de grises (blanco y negro), manipulando el contraste de la imagen para resaltar las sombras (véase imagen 98).

En la tercera modificación se dejó únicamente al personaje junto con los elementos que integró al espacio (véase imagen 99).

La cuarta modificación recortó la imagen del personaje sin modificar el color, dejando únicamente las partes del sofá que sean visibles en la toma (véase imagen 100).

Y por último la quinta, se realizó una variante a la cuarta modificación, dejando en color negro las partes del sofá que quedarán visibles (véase imagen 101).

Con esta tendremos la imagen original con cinco variantes tres en color, una en escala de grises y la última en blanco y negro.

2. La imagen dos se seleccionó con un encuadre de lado izquierdo en la que aparezca el sofá y el personaje, donde se aprecie la actividad que están realizando de acuerdo con el nombre que se le dio al personaje.

3. La imagen tres se seleccionó con un encuadre de lado derecho en la que aparezca el sofá y el personaje, donde se aprecie la actividad que están realizando de acuerdo con el nombre que se le dio al personaje.

4. Para la imagen cuatro se seleccionó un encuadre frontal con formato vertical en la que aparece el sofá y el personaje junto con el tapete y los dos cuadros que se encuentran arriba del sofá, donde se aprecie la actividad que están realizando de acuerdo con el nombre que se le dio al personaje.

5. Para la imagen cinco se seleccionó un encuadre con acercamiento al cuadro descriptivo de la acción, en el cual aparece el personaje y se aprecie la actividad que están realizando de acuerdo con el nombre que se le dio al personaje.

En cada en cada caso se trató de seleccionar las imágenes que estuvieran tomadas desde el mismo ángulo, sin embargo cada uno de los personajes al utilizar el espacio de diferentes maneras obligó al observador a modificar el ángulo, distancia y encuadre en cada disparo.



Imagen 96. Ejemplo de selección de la imagen principal.



Imagen 97. Ejemplo de la primera variación de la imagen principal.



Imagen 98. Ejemplo de la segunda variación de la imagen principal.



Imagen 99. Ejemplo de la tercera variación de la imagen principal.



Imagen 100. Ejemplo de la cuarta variación de la imagen principal.

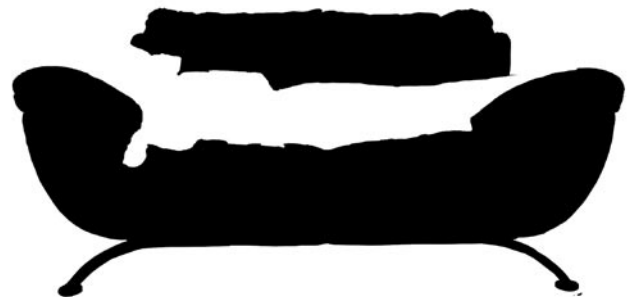


Imagen 101. Ejemplo de la quinta variación de la imagen principal.



CAPÍTULO III

ANÁLISIS DE LAS IMÁGENES

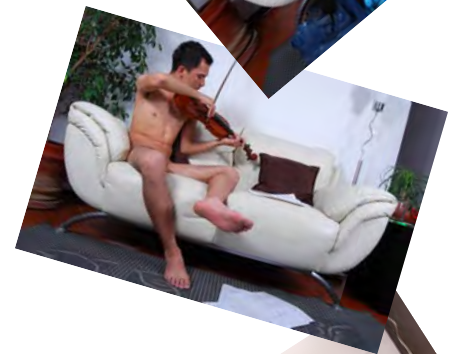
3. ANÁLISIS DE LAS IMÁGENES

Para cada una de las categorías de los personajes, la selección de las imágenes para analizar se realizó de acuerdo con el criterio que se mencionó en el capítulo anterior; en algunos surgieron algunas variantes, si es el caso, se irán mencionando a lo largo de este capítulo.

En este capítulo utilizamos las ocho imágenes de los personajes que seleccionamos de acuerdo con el criterio, quedando de la siguiente manera:

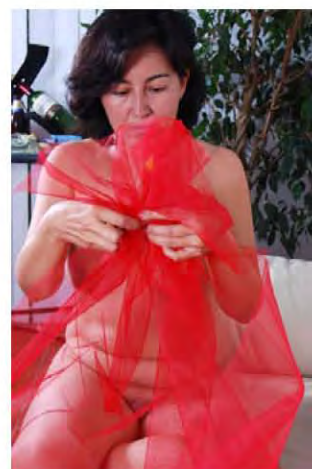
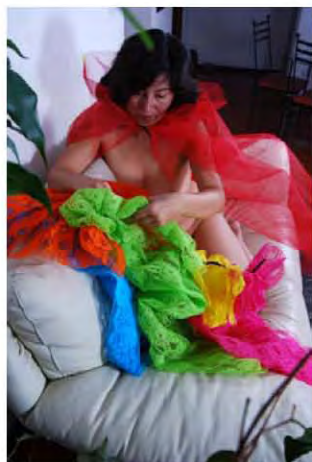
Aquí podemos ver las imágenes de los personajes según su comportamiento durante la sesión, la imagen principal objeto del análisis y cuatro imágenes más donde podremos observar dicho comportamiento.

Para hacer más sencilla su clasificación utilizaremos la primera letra de su comportamiento junto con la primera letra de su género, quedando: Exhibicionista hombre se mencionará como EH, y así sucesivamente con los demás personajes.



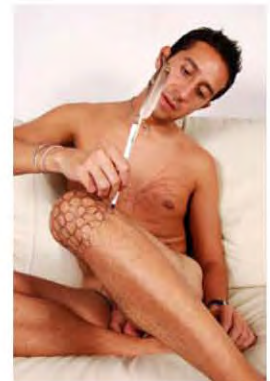
EXHIBICIONISTAS

La modista (EM)



EXHIBICIONISTAS

El tatuador (EH)



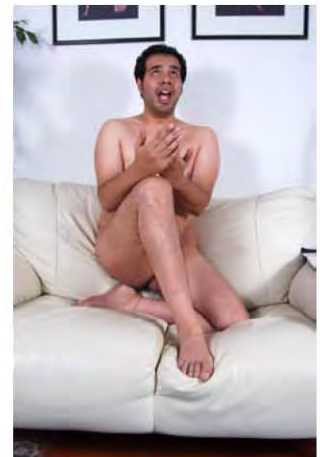
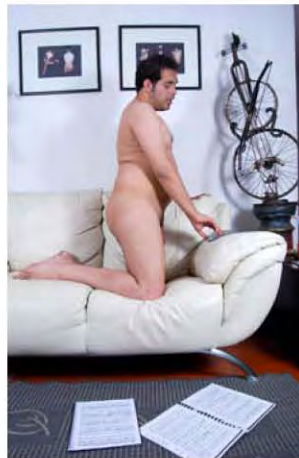
TEATRALES

La teatrera (TM)



TEATRALES

El cantante (TH)



SEDUCTORES

La sensual (SM)



SEDUCTORES

El tragón (SH)



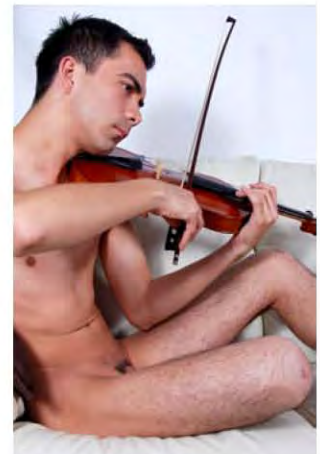
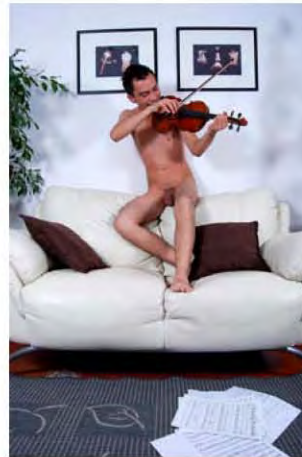
ARTÍSTICOS

La gozadora (AM)



ARTÍSTICOS

El violinista (AH)



Como habíamos mencionando en el capítulo 1, el espacio objeto del estudio es la estancia de un departamento de 8.8 m², el interior de la estancia fue diseñado por la persona que habita el departamento. Como ya habíamos mencionado en el capítulo I, es un espacio destinado a la convivencia, integrado por un sofá de color blanco, un tapete color azul y una maceta de barro.

Iniciaremos el análisis de las imágenes tomando como referencia el espacio prediseñado y un punto de vista del personaje al momento de su primer acercamiento con este.

Tomaremos para el análisis la imagen principal de acuerdo con el criterio establecido en el capítulo anterior. La imagen uno se seleccionó un encuadre frontal con formato horizontal en la que aparezca el sofá y el personaje completos y se aprecie la actividad que están realizando de acuerdo con el nombre que se le dio al personaje, esta imagen muestra un plano general del espacio en conjunto con el personaje. El encuadre seleccionado fue el que presentó menos variantes a lo largo de todas las sesiones.

Las cuatro fotografías restantes de cada personaje sirvieron como parámetro y comprobación del comportamiento presentado en la sesión por el cual fueron catalogados en los diferentes rubros de artísticos, exhibicionistas, seductores y teatrales.

3.1 ELEMENTOS MORFOLÓGICOS

El análisis consta de ocho obras en formato horizontal de 8 x 10 pulgadas (impresas) y su formato digital es de 3872 x 2592 píxeles (28.7 MB), en RGB a 8 bits/canal, JPG.

Los personajes masculino o femenino realizan alguna actividad sobre un sofá de dos plazas

tapizado en piel color blanco, con medidas de 1.67 m de largo x 0.90 m de ancho x .90 m de alto, de estilo minimalista de elementos básico, colores puros y formas geométricas simples (véase imagen 1). Un tapete color azul de 1.70 m de largo x 1.20 m de ancho, de material sintético (véase imagen 2); un árbol ficus 1.00 m de largo x 90 m de ancho x 1.70 m de alto, en una base cilíndrica, de barro color natural (véase imagen 3); la pared blanca. Los personajes tienen la opción de usar dos cojines si así lo deciden.

Los personajes fotografiados pueden optar por la selección de objetos y accesorios de acuerdo con sus preferencias y actividad que realizaron así como determinar la posición, postura, forma y suma de elementos anexados al espacio

La serie de fotografías, como ya fue mencionado, fueron tomadas en condiciones iguales de distancia, iluminación artificial (dos lámparas instaladas en el mismo lugar y a la misma altura), el equipo fotográfico es Nikon modelo D40x, reflex digital de 10 megapíxeles con una lente DX SWM ED aspherical infinito 0.28m/0.92ft. o52, a modo manual y automático. En todas las sesiones se utilizaron las mismas funciones de la cámara, filtro de balance de blancos automático y el flash desactivado.

El género de la fotografía es el *Desnudo*.

3.1.1 COLOR

Primero observaremos una imagen del espacio original, ésta la tomaremos como parámetro de comparación con la imagen principal de cada personaje.

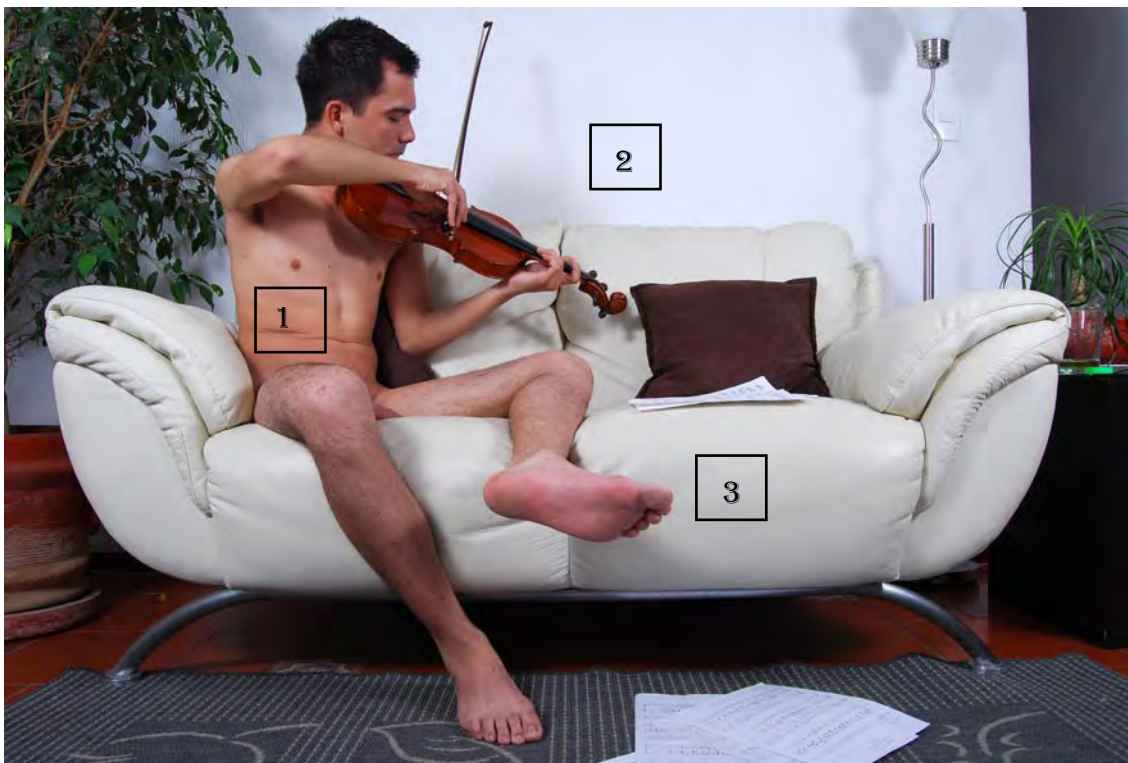
En esta parte tomamos el modelo de color CMA (en inglés CMY), la C nos representa el cian, la M al magenta y la A al amarillo (véa-

se círculo cromático con el modelo de CMA), como base para reflejar la variación de color que se presenta en cada caso. El porcentaje presentado en cada uno de ellos se tomó de la paleta de color del *software* PhotoShop.

Para la comparación de color se comparó la imagen original con la del personaje. En cada caso se tomó un recuadro muestra de de la piel del personaje (1), de la parte media de la pared (2) y la parte baja del sofá (3); esta muestra se puso en la parte media entre la

imagen original y la imagen principal del personaje para observar su diferencia. Haciendo en cada uno de los casos una lista del porcentaje presentado de cada color (según la paleta de CMA, en PhotoShop), con una representación visual de dicho porcentaje.

Cabe mencionar que aunque estemos hablando de los colores primarios cyan, magenta y amarillo, son tomados de un software y visualizados por una pantalla que nos muestra colores luz.



1

2

3



Esta imagen fue tomada en las mismas condiciones que la imagen principal de cada uno de los personajes.



Sofá

El sofá presenta en esta imagen un tono café claro con una combinación de colores cyan (c) al 10%, magenta (m) al 15% y amarillo (y) al 24% (paleta de colores de Photoshop). La pared con tono rosado presenta una combinación de colores C al 2%, M al 6% y al 4%, los dos presentan cromaticidad cálida, tenue y casi lechosa.

El color rojizo de la loseta y maceta resalta las cualidades del blanco y un toque de color frío aportado por el verde de la planta.

La modista (EM)

El tatuador (EH)



Sofá

EM



Original	EM	EM
Sofá	Sofá	Piel
C 10%	C 19%	C 27%
M 15%	M 13%	M 45%
A 24%	A 04%	A 34%
Pared	Pared	
C 2%	C 12%	
M 6%	M 06%	
A 4%	A 00%	



La teatrera (TM)



Original	EH	EH
Sofá	Sofá	piel
C 10%	C 15%	C 10%
M 15%	M 18%	M 46%
A 24%	A 32%	A 62%
Pared	Pared	
C 02%	C 03%	
M 06%	M 07%	
A 04%	A 09%	



El cantante (TH)



Original	TM	TM
Sofá	Sofá	piel
C 10%	C 10%	C 04%
M 15%	M 16%	M 31%
A 24%	A 16%	A 31%
Pared	Pared	
C 02%	C 02%	
M 06%	M 07%	
A 04%	A 04%	



La sensual (SM)



Original	TH	TH
Sofá	Sofá	piel
C 10%	C 24%	C 24%
M 15%	M 19%	M 39%
A 24%	A 18%	A 37%
Pared	Pared	
C 02%	C 08%	
M 06%	M 07%	
A 04%	A 00%	



El tragón (SH)



Original	SM	SM
Sofá	Sofá	piel
C 10%	C 06%	C 10%
M 15%	M 13%	M 46%
A 24%	A 18%	A 62%
Pared	Pared	
C 02%	C 11%	
M 06%	M 51%	
A 04%	A 50%	



La gozadora (AM)



Original	SH	SH
Sofá	Sofá	piel
C 10%	C 25%	C 23%
M 15%	M 20%	M 54%
A 24%	A 20%	A 61%
Pared	Pared	
C 02%	C 13%	
M 06%	M 08%	
A 04%	A 01%	



El violinista (AH)



Original	AM	AM
Sofá	Sofá	piel
C 10%	C 19%	C 22%
M 15%	M 16%	M 52%
A 24%	A 15%	A 55%
Pared	Pared	
C 02%	C 08%	
M 06%	M 06%	
A 04%	A 00%	



A continuación, veremos las variantes de color que surgieron en



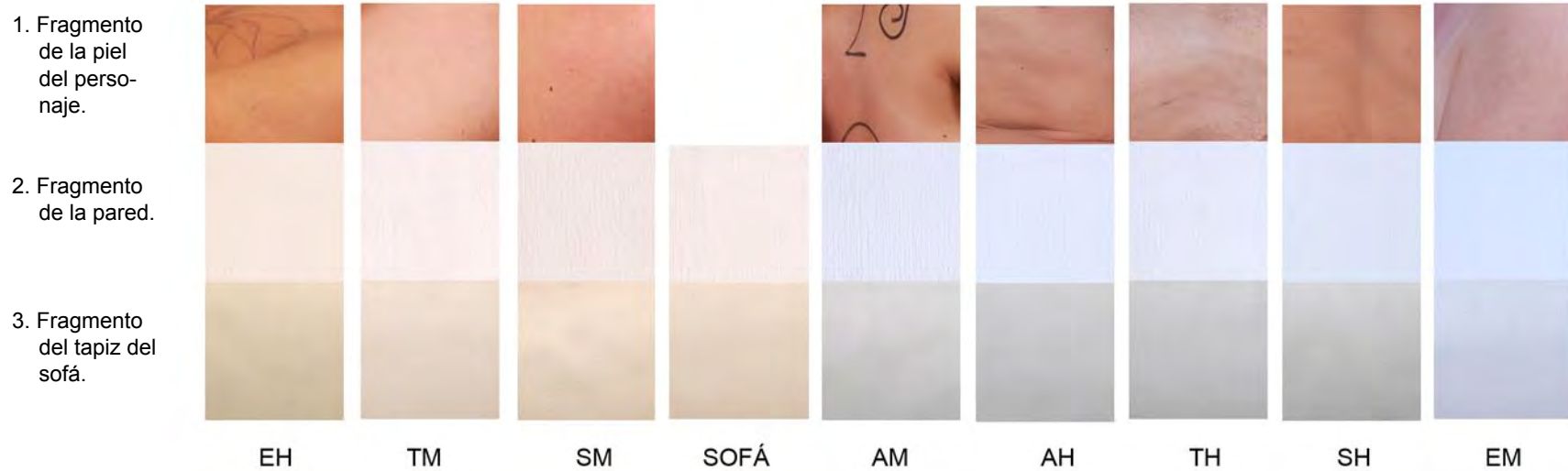
Original	AH	AH
Sofá	Sofá	piel
C 10%	C 22%	C 22%
M 15%	M 17%	M 53%
A 24%	A 16%	A 53%
Pared	Pared	rojo
C 02%	C 10%	
M 06%	M 05%	
A 04%	A 00%	



cada caso, con el modelo de CMA, acomodadas de acuerdo con que: se dividieron por colores cálidos y fríos, y por el grado de cyan que presentan de acuerdo con la paleta de colores de PhotoShop.

En el siguiente cuadro podemos ver estas variantes que se presentaron en cada y uno de los casos,. en la línea número 1, las variantes en el tono de piel de los personajes, en la línea 2, las variates en el tono de la pared y por último en la línea 3, las variantes que se presentaron en el tono del color del sofá.

CUADRO 11. VARIANTES DE COLOR



EH		TM		SM		SOFÁ		AM		AH		TH		SH		EM	
Sofá		Sofá		Sofá		Sofá		Sofá		Sofá		Sofá		Sofá		Sofá	
C 15%	M 18%	C 10%	M 16%	C 06%	M 13%	C 10%	M 15%	C 19%	M 16%	C 22%	M 17%	C 24%	M 19%	C 25%	M 20%	C 19%	M 13%
A 32%		A 16%		A 18%		A 24%		A 15%		A 16%		A 18%		A 20%		A 04%	
Pared		Pared		Pared		Pared		Pared		Pared		Pared		Pared		Pared	
C 03%	M 07%	C 02%	M 07%	C 11%	M 51%	C 2%	M 6%	C 08%	M 06%	C 10%	M 05%	C 08%	M 07%	C 13%	M 08%	C 12%	M 06%
A 09%		A 04%		A 50%		A 4%		A 00%		A 00%		A 00%		A 01%		A 00%	
piel		piel		piel				piel		piel		piel		piel		piel	
C 10%	M 46%	C 04%	M 31%	C 10%	M 46%			C 22%	M 52%	C 22%	M 53%	C 24%	M 39%	C 23%	M 54%	C 27%	M 45%
A 62%		A 31%		A 62%				A 55%		A 53%		A 37%		A 61%		A 34%	Y 34%

3.2 ANÁLISIS DE COMPOSICIÓN

De acuerdo con los criterios que mencionamos en el capítulo anterior, la selección de la imagen principal objeto del análisis, es con un encuadre frontal con formato horizontal en la que aparezca el sofá y el personaje completos y se aprecie la actividad que

están realizando de acuerdo con el nombre que se le dio al personaje.

El punto de partida para el análisis es la imagen del espacio original.



Como ya habíamos mencionado en el capítulo I, el espacio original tiene dimensiones de 2.20 m de ancho x 4.00 m de largo x 2.50 m de alto, las paredes recubierta de tirol planchando color blanco, piso con loseta color café rojizo y zoclo de madera barnizada en tono oscuro, una ventana de piso a techo con cancelería aluminio y persianas verticales color blanco; este fue utilizado a manera de set o estudio para la sesiones de toma de imágenes.

Por el tipo de encuadre, se percibe el tapete, primer plano el sofá ocupando más de 50% de la imagen y en segundo, la ornamentación natural; la pared la tomaremos como fondo y el resto de los objetos: mesa negra,

lámpara de piso y escultura, aunque forman parte de la decoración habitual del espacio, sin embargo los personajes tenían la libertad de moverlas o quitarlas a su conveniencia o gusto, por ello serán mencionadas y tomadas en cuenta sólo como modificación del espacio. por otra parte, los objetos personales que ellos integran al espacio serán mencionados como aportaciones al espacio.

En la primera imagen se muestra el diseño original, en la segunda identificamos las aportaciones que realizaron cada uno de ellos al espacio con una variante, dejando solo al personaje y los objetos que integró y en la tercera veremos la imagen principal de cada uno de ellos.

EH



Modificaciones al espacio: escultura y la mesa
Aportaciones al espacio: el personaje y dos plumas.

EM



Modificaciones al espacio: escultura, la lámpara y la mesa
Aportaciones al espacio: el personaje, telas de color, rojo, verde, naranja, azul, amarillo y rosa;
una botella y un carrete de hilo rojo.

SM



Modificaciones al espacio: dos cojines cafés

Aportaciones al espacio: el personaje, abrigo, estuche de cosméticos, accesorios, medias, zapatos y cigarro.

SH



Modificaciones al espacio: dos cojines cafés, escultura y una maceta con planta ornamental.

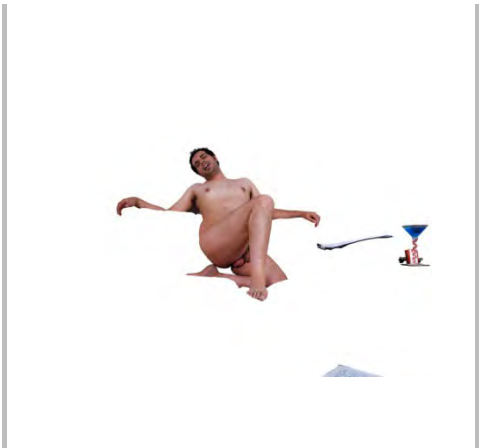
Aportaciones al espacio: el personaje, ropa, zapatos deportivos y racimo de uvas.

TM



Modificaciones al espacio: cojín café, escultura y lámpara.
Aportaciones al espacio: el personaje, dos pares de zapatos, libros, listo blanco, accesorios, mascada y cosméticos.

TH



Modificaciones al espacio: lámpara.
Aportaciones al espacio: el personaje, partituras, cigarros, copa y cenicero.

AM



Modificaciones al espacio: dos cojines cafés y lámpara.

Aportaciones al espacio: el personaje, estuche cosméticos, dos vasos, una toalla, botella e incienso.

AH









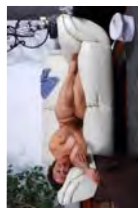
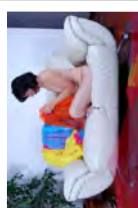



Modificaciones al espacio: dos cojines cafés, escultura y una maceta con planta ornamental.

Aportaciones al espacio: el personaje, violín y partituras.

CUADRO 12. MODIFICACIONES

Y APORTACIONES AL ESPACIO

A Modificaciones		1		2		3		4	5					
B Aportaciones		3		2		5		7		7		7		9

En este cuadro podemos apreciar a los personajes en número progresivo de acuerdo con: A) el número de modificaciones que hicieron al espacio y B) las aportaciones que integraron al espacio.

3.2.1 ESPACIO OCUPADO POR CADA PERSONAJE EN LA FOTO PRINCIPAL

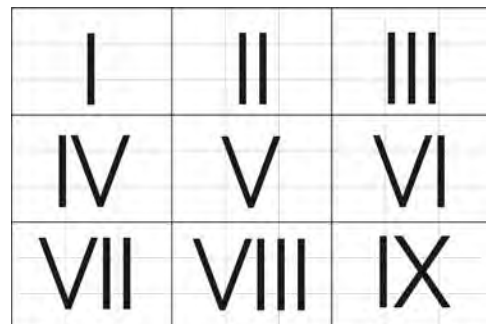
En esta fase se ocupó la regla de los tercios, que es una forma de composición para ordenar los objetos⁶⁹. Se dividió la imagen del espacio original, de la misma manera se realizó con las ocho imágenes a analizar.

Cada imagen se diagramó con la regla de los tercios quedando dividida en nueve espacios del mismo tamaño, de la misma manera se dividieron cada uno estos con la misma regla, quedando dividido en nueve, que suma un to-

tal de 81 espacios por cada imagen, sin embargo sólo se numeró la primera división de nueve espacios, la subdivisión se ocupó para medir el porcentaje de cada uno de ellos.

Ya con las imágenes diagramadas, se cubrieron con un recuadro negro únicamente los espacios que el personaje estaba ocupando en la imagen dejando fuera los objetos modificados e integrados, cubriendo sólo los espacios ocupados de una manera considerable.

Imagen original con la división de la regla de tercios

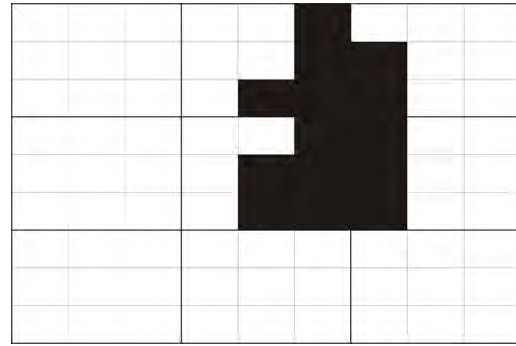


Primero veremos la imagen de cada uno de los personajes con la división en tercios; a su lado, la imagen cubierta por recuadros negros de las secciones ocupadas por él.

Se mencionará el porcentaje que ocupa el personaje de acuerdo con la imagen original, ubicación del personaje de acuerdo con la imagen, porcentaje de los elementos integrados y su ubicación de acuerdo con la regla de los tercios y la carga visual de todos ellos.

69. La conocida Regla de los Tercios deriva de la Sección Áurea, que establece la división del rectángulo en partes proporcionales, agradables a la vista y consecuentemente de la imagen que contenga, y es seguramente la regla de composición más conocida y válida tanto para la fotografía como para la pintura y el resto de las artes. <http://www.decamaras.com/CMS/content/view/350/61-Composicion-La-regla-de-los-tercios>, consultada en noviembre de 2010.

EM



En esta imagen el cuerpo del personaje ocupa 17% del área total.

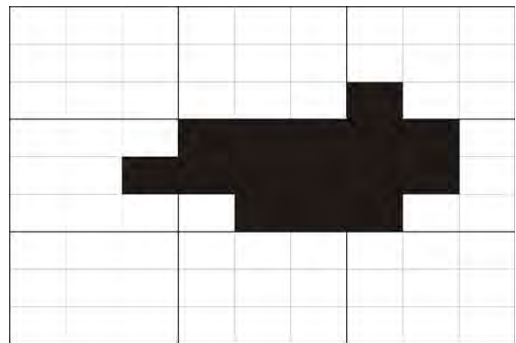
El cuerpo está cargado hacia la derecha superior, ocupando los cuadrantes II,III,V y VI,

Los objetos integrados al espacio ocupan un 25.9% del área total, situados principalmente en los cuadrantes V, VII, VIII y IX. Estos

objetos tienen carga visual mayor al personaje por tener colores vivos y cubrir una parte importante del sofá y casi en su totalidad al tapete.

Los objetos integrados al diseño original y el personaje ocupan un 42.9% del total de la imagen.

EH



En esta imagen el cuerpo del personaje ocupan 18.5% del área total.

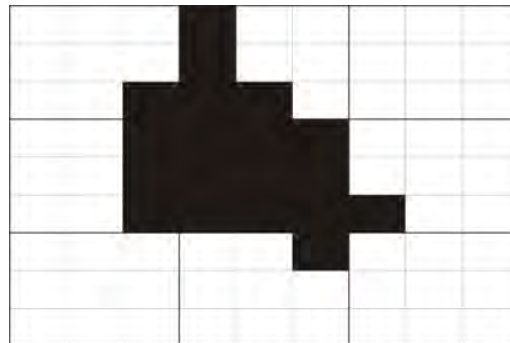
El cuerpo está en la parte central de la imagen cargado hacia la derecha, ocupando principalmente los cuadrantes V y VI.

Los objetos integrados al espacio son casi nulos, situados en los cuadrantes III y VIII.

Estos objetos no tienen peso visual, ya que la pluma azul se mimetiza con el color del tapete y la pluma blanca con el color de la pared.

Los objetos integrados al diseño original y el personaje, ocupan 18.5% del total de la imagen.

SM



En esta imagen, el cuerpo del personaje ocupa 23.45% del área total.

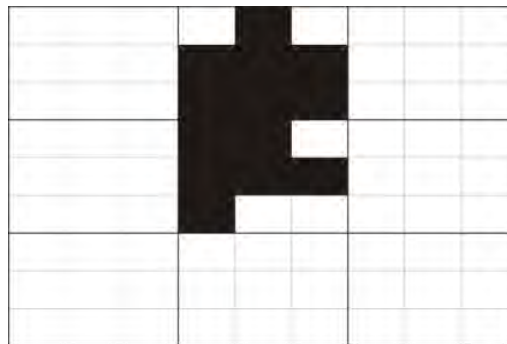
El cuerpo está cargado hacia la izquierda superior ocupando los cuadrantes I, II, IV y V; La pierna con el zapato por contraste con el sofá hace el peso visual sentrado en el cuadrante V.

Los objetos integrados al espacio ocupan 13.6% del área total, situados principalmente

en los cuadrantes VI y VII. El cojín colocado en el cuadrante VI hace el equilibrio con el cuerpo, dando simetría a la imagen, el abrigo al ser de color oscuro se mimetiza con las sombras y el tapete.

Los objetos integrados al diseño original y el personaje ocupa un 37.05% del total de la imagen.

SH



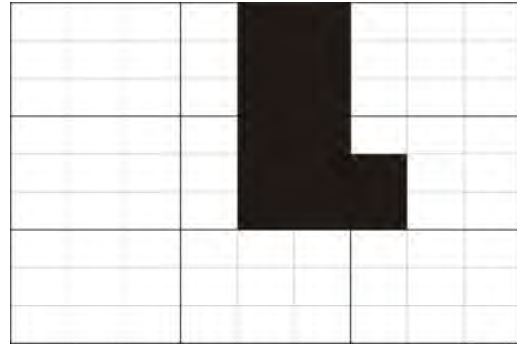
En esta imagen, el cuerpo del personaje ocupa 16.04% del área total.

El cuerpo está centrado en la parte superior de la imagen ocupando los cuadrantes II y V. Los objetos integrados al espacio ocupan 13.6% del área total, situados principalmente en los cuadrantes IV, VI, VII, VIII y IX. Los objetos (playera azul y zapatos tenis) con más

carga visual están situados en el centro inferior de la imagen; por el contraste con el tapete la posición de los cojines hacen a esta imagen simétrica con la carga visual hacia el centro.

Los objetos integrados al diseño original y el personaje ocupan 30% del total de la imagen.

TM



En esta imagen el cuerpo del personaje ocupa 17.3% del área total.

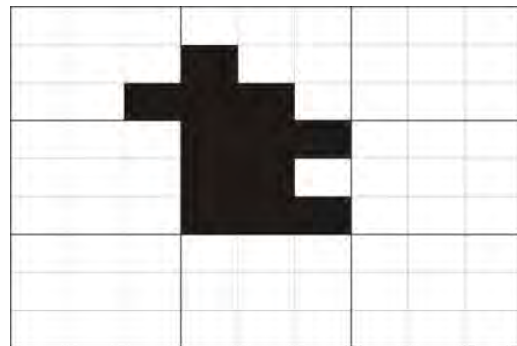
El cuerpo está cargado ligeramente hacia la derecha superior ocupando los cuadrantes II y V.

Los objetos integrados al espacio ocupan 8.7% del área total, situados principalmente en los cuadrantes II, VI, VII y IX. Estos objetos al ser

muy pequeños se mimetizan con el espacio; con más carga visual, la mascada verde que porta en la cabeza contrasta con el blanco de la pared, esta imagen está cargada ligeramente hacia la derecha, pero se equilibra con el peso visual de la planta ornamental.

Los objetos integrados al diseño original y el personaje ocupan 26% del total de la imagen.

TH



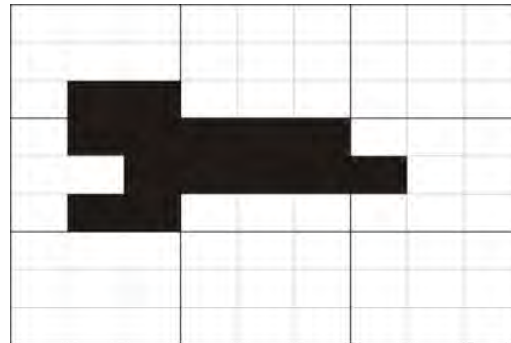
En esta imagen, el cuerpo del personaje ocupa 14.8% del área total.

El cuerpo está entrado en la parte superior, ocupando los cuadrantes II y V. Su cuerpo, situado al centro superior de la imagen y su posición de los brazos en conjunto con la planta ornamental y la escultura simétrica hacen esta imagen.

Los objetos integrados al espacio ocupan 5% del área total, situado principalmente en los cuadrantes VI. Estos objetos pequeños no tienen carga visual, siendo el personaje la parte principal de la imagen.

Los objetos integrados al diseño original y el personaje ocupan 15.3% del total de la imagen.

AM



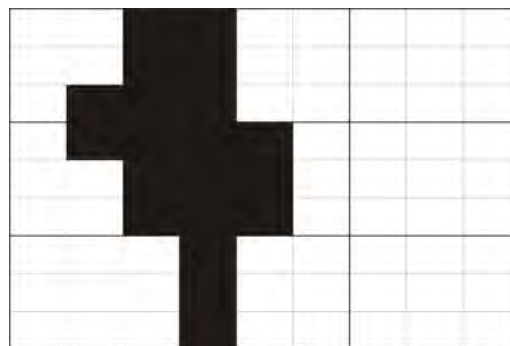
En esta imagen, el cuerpo del personaje ocupa 17.3% del área total.

El cuerpo está cargado hacia la izquierda central, ocupando los cuadrantes IV y V, Los objetos integrados al espacio ocupan 19.8% del área total, situados principalmente en los cuadrantes II, VI, VII y IX. La toalla y el estuche de cosméticos contrastan con el sofá y el tapete, haciéndolos visibles en la composición sin llegar a competir con el personaje;

los cojines se presentan muy oscuros cargando la imagen hacia la izquierda en conjunto con el personaje y la planta ornamental, la escultura en el cuadrante III equilibra la imagen, sin embargo es más la carga visual hacia la izquierda. Los demás objetos son casi nulos.

Los objetos integrados al diseño original y el personaje ocupan 37.1% del total de la imagen.

AH



En esta imagen, el cuerpo del personaje ocupa 24.7% del área total.

El cuerpo está cargado hacia la izquierda ocupando los cuadrantes I, II, VI, V y VIII. Los objetos integrados al espacio ocupan 8.7% del área total, situados en los cuadrantes V, VI, VIII y IX. El violín está integrado con

el personaje, las partituras contrastan con el tapete y el cojín con el sofá, aunque son muy visibles no compiten con el personaje y la imagen está cargada hacia la izquierda.

Los objetos integrados al diseño original y el personaje ocupan un 33.4% del total de la imagen.

En el siguiente cuadro vemos a los personajes acomodados en orden progresivo de acuerdo con el porcentaje que ocuparon en: A) su cuerpo de acuerdo con la imagen original, B) los objetos integrados al espacio original y C) la suma de ambos.

**CUADRO 13. ESPACIO OCUPADO
POR EL PERSONAJE**

									
Personaje	TH	SH	AM	TM	EM	EH	SM	AH	
Cuerpo	14.8%	16.04%	17.30%	17.30%	17%	18.5%	23.45%	24.7%	
									
	EH	TH	TM	AH	SM	SH	AM	EM	
objetos	0%	.5%	8.7%	8.7%	13.6%	13.6%	19.8%	25.9%	
									
	TH	EH	TM	SH	AH	SM	AM	EM	
total	15.3%	18.5%	26%	29.64%	33.4%	37.05%	37.1	42.9	

3.2.2 ESPACIO OCUPADO POR CADA PERSONAJE EN RELACIÓN CON EL SOFÁ

En la imagen original del espacio vemos que el sofá ocupa una parte importante de este, al ser el elemento con más peso visual, los personajes al momento de ocupar el sofá e integrarse al espacio visual, hacen modificaciones visibles con su cuerpo y los elementos que integran sobre éste.

En esta parte tomaremos únicamente el sofá diagramado por la regla de los tercios y al personaje junto con los elementos que están sobre el mismo, excluyendo el fondo y los elementos anexos que no se encuentran sobre él.

Primero utilizaremos una variante de la imagen principal del personaje sin el fondo, com-

parada con otra variante de la misma donde sólo dejaremos el sofá, recortando al personaje y los elementos que integraron, y por último una variante de las partes del sofá, vistas sólo en color negro.

La diagramación se realizó de acuerdo con la regla de los tercios, tomando únicamente el área del sofá. Se mencionará el espacio que ocupó el personaje sobre el sofá. Aun excluyendo al personaje, la figura del sofá se puede percibir como tal, y el hueco que deja la figura humana sobre el sofá se percibe como tal, cuál es la ubicación del personaje sobre el sofá y la intensidad y color de las sombras que el personaje proyecta sobre el sofá.

EM



Espacio ocupado en el sofá: cubre casi la totalidad del respaldo

Figura del sofá: no se percibe

Figura humana: no se percibe

Posición de figura humana: sobresale del área en la parte superior derecha.

Sombras: intensidad media, grises amarillas y rojas

EH



Espacio ocupado en el sofá: cubre casi la totalidad del respaldo

Figura del sofá: se percibe

Figura humana: se percibe

Posición de figura humana: está dentro del área en la parte superior.

Sombras: intensidad media.

SM



Espacio ocupado en el sofá: cubre casi la totalidad del respaldo y asiento

Figura del sofá: no se percibe.

Figura humana: se percibe, se aprecia que es una figura femenina, sobre todo por la figura del zapato que se percibe claramente.

Posición de figura humana: ocupa la parte media, media superior y superior izquierda, sobresale del área en la parte superior izquierda.

Sombras: intensidad duras, grises y rojas

SH



Espacio ocupado en el sofá: cubre una parte del respaldo y el total de la parte media del sofá.

Figura del sofá: se percibe

Figura humana: no se percibe

Posición de figura humana: ocupa la parte central media, sobresale del área en la parte superior media.

Sombras: intensidad dura

TM



Espacio ocupado en el sofá: cubre casi el total del respaldo y el asiento del lado derecho, sobresale el cuerpo del área del lado derecho superior.

Figura del sofá: se percibe

Figura humana: no se percibe, pero la forma del zapato hace referencia a una figura femenina.

Posición de figura humana: colocada en la parte media derecha y sobresale del área en la parte superior derecha.

Sombras: intensidad media gris.

TH



Espacio ocupado en el sofá: cubre la parte media y superior media.

Figura del sofá: se percibe

Figura humana: no se percibe, se aprecia algo pesado al centro, por la imagen del sofá.

Posición de figura humana: sobresale del área en la parte media.

Sombras: intensidad tenues, grises.

AM



Espacio ocupado en el sofá: cubre casi la totalidad de la parte media del sofá.

Figura del sofá: se percibe

Figura humana: se percibe

Posición de figura humana: está dentro del área del sofá.

Sombras: intensidad media y dura.

AH



Espacio ocupado en el sofá: cubre casi la totalidad y asiento y parte baja del lado izquierdo del sofa

Figura del sofá: se percibe

Figura humana: se percibe.

Posición de figura humana: sobresale del área en la parte superior e inferior izquierda.

Sombras: intensidad media, grises.

En este cuadro vemos a los personajes acomodados de acuerdo con la mancha visual que su cuerpo produjo en el sofá, si su cuerpo se percibe y si el sofá de acuerdo al cuerpo pierde su forma conceptual.

CUADRO 14. ESPACIO OCUPADO SOBRE EL SOFÁ

EH	AM	AH	TM	SH	TH	SM	EM
Sofá si Cuerpo si	Sofá si Cuerpo si	Sofá si Cuerpo si	Sofá si Cuerpo no	Sofá si Cuerpo no	Sofá si Cuerpo no	Sofá no Cuerpo si	Sofá no Cuerpo no

3.3 VARIANTES DE MANCHA VISUAL

En esta parte se hizo una variación a la imagen original, un alto contraste en escala de grises, los resultados nos dieron una imagen en B/N en mancha sólida.

Cada imagen principal en su variante será comparada con la original para percibir si el personaje tiene más peso visual que el sofá.

Aquí utilizamos una diagramación realizada por las líneas importantes que nos marcó el sofá, que son: para el centro se utilizó la línea vertical de división de los espacios del sofá y en horizontal, la línea de división entre el respaldo y el asiento; ya con las líneas del centro en el plano vertical se utilizaron las limitantes del sofá en cuanto al fondo y las

limitantes del respaldo en cuanto a la pared; en la parte horizontal, en la parte superior la limitante del respaldo con la pared y en la inferior (excluyendo las patas) la limitante del sofá con el piso.

Se tomará en cuenta el peso visual del personaje en cuanto al sofá y su ubicación; en qué parte de la imagen se encuentra la carga visual de acuerdo con la mancha y si el personaje y los objetos tienen, de acuerdo con la imagen, más peso visual, representado de la siguiente manera: personaje>sofá (el personaje tiene más carga visual que el sofá), personaje=sofá (el personaje tiene la misma carga visual que el sofá) y personaje<sofá (el personaje tiene menos carga visual que el sofá).

EM



En esta variante vemos que el cuerpo se pierde casi por completo y da más peso visual por la mancha oscura a la parte central de la imagen con sus brazos y las telas. La cabeza, aunque es también una mancha oscura por ser de tamaño menor causa menos impacto, equilibrando la imagen al centro.

Peso visual: al centro

Carga visual: objetos y personaje > sofá

EH



En esta imagen vemos al personaje dentro completamente del área del sofá, aunque no se pierde la forma humana se mimetiza con el sofá, las manchas oscuras se esparcen por la parte media central de la imagen, sin competir visualmente con el sofá.

Peso visual: parte media horizontal

Carga visual: personaje = sofá

SM



En esta imagen vemos que la figura humana no se pierde, y la piernas hacen una mancha oscura con más peso visual, la cabeza y el cojín hacen equilibrio con las piernas.

Peso visual: central.

Carga visual: objetos y personaje > sofá

SH



En esta imagen no se pierde la figura humana, el personaje y los cojines hacen la mayor mancha oscura en la parte media, los zapatos tenis y la cabeza centran la imagen de manera vertical.

Peso visual: parte media horizontal y vertical

Carga visual: personaje = sofá

TM



En esta imagen no se pierde la figura humana haciendo una mancha oscura casi al centro superior de la imagen, cargada hacia la derecha por la mancha del cojín.

Peso visual: parte media derecha vertical.

Carga visual: personaje < sofá

TH



En esta imagen vemos que la figura humana no se pierde, y la piernas hacen una mancha oscura con más peso visual, la cabeza hacen equilibrio con las piernas.

Peso visual: central.

Carga visual: personaje = sofá

AM



En esta imagen vemos al personaje dentro completamente del área del sofá, aunque no se pierde la forma humana se mimetiza con el sofá, las manchas oscuras se esparcen por la parte media central de la imagen, sin competir visualmente con el sofá.

Peso visual: parte media horizontal

Carga visual: personaje = sofá

AH



En esta imagen vemos que la figura humana no se pierde, y la pierna, el torso y la cabeza hacen una mancha oscura con más peso visual; el cojín aunque hace equilibrio con el cuerpo no tiene una carga visual mayor.

Peso visual: central horizontal e izquierda vertical.

Carga visual: personaje > sofá

Aquí dividimos a los personajes de acuerdo con la importancia visual que tiene el cuerpo en comparación con el sofá.

PERSONAJE > SOFÁ, LOS PERSONAJES QUE SON MÁS QUE EL SOFÁ



PERSONAJE = SOFÁ, LOS PERSONAJES QUE SON IGUALES QUE EL SOFÁ



PERSONAJE < SOFÁ, EL PERSONAJE QUE FUE MENOS QUE EL SOFÁ



CONCLUSIONES

Sin duda una de las cuestiones más interesantes fue buscar a las personas que participarán. A lo largo de todo el proyecto me encontré con este problema, ya que necesitaba 20 personas que se interesaran en mi trabajo. Algunos de ellos ya los conocía desde hace algún tiempo y otros fueron llegando en el transcurso de la investigación, algunas de las características que percibí en ellos fueron las siguientes:

1. Les resultaba difícil mostrarse desnudos y dejar un registro en imagen.
2. Aunque se sentían seguros y aceptan su cuerpo tal y como es, necesitaban reafirmar esa aceptación.
3. Necesidad de reconocerse como personas.
4. Necesidad de liberarse de prejuicios.
5. Necesidad de expresarse.

La mayoría de ellos comentó que después de la sesión se sentían más seguros, contentos con ellos mismos, liberados de prejuicios, viendo el cuerpo desnudo de otra manera y asegurando que todos los cuerpos son hermosos, no importa si entran o no en los arquetipos de la belleza occidental.

Solamente algunos comentaron que fue por el quehacer artístico, como por ejemplo el personaje de la fotógrafa "... me gusta contribuir con proyectos expresivos tan interesantes y propositivos como éste". Creo que esto fue el motor que se llevó en la búsqueda. Algunos de ellos sin necesidad de invitarlos, se ofrecieron en cuanto conocieron la finalidad del proyecto.

A mi parecer cuando se trata de realizar un proyecto de carácter artístico y académico, las

personas comunes serían las indicadas para este fin, que al no saber modelar además de desconocer el funcionamiento de la cámara, su comportamiento puede ser más natural. En ellos podemos ver ciertas características que pueden ser muy valoradas por la persona que realiza el trabajo. Tomando en cuenta que no es un proyecto lucrativo, lo realizan por gusto y, por lo tanto, suelen ser más expresivos; con una buena dirección se pueden tener muy buenos resultados. Al contrario, cuando se utilizan modelos profesionales, suelen comportarse de la misma manera para cualquier fin, pueden estar estereotipados en sus comportamientos para verse como modelos.

Con respecto al espacio considero que, aunque es muy importante por las dimensiones, cualquier espacio resulta óptimo si se acondiciona para las necesidades del proyecto.

Resulta muy importante el trabajo que se hace con los modelos antes de iniciar la sesión, explicarles bien el proyecto, que tienen que hacer y que ellos también expongan sus dudas e intereses, sobre todo cuando se trata de desnudos, ya que es necesario que se sientan en confianza para que se relajen y el cuerpo pueda proyectar el mensaje adecuado y se vea reflejado en el trabajo final.

En este caso, la finalidad fue que ellos realizaran la actividad que les resultara más placentera. Si bien existió una dirección de mi parte con algunas limitantes, el espacio, el tiempo, utilizar sólo el sofá, obligarlos a sentirse como en su casa sin serlo y la presión de una cámara y la iluminación, se consiguió que cada uno de ellos expresará su propia personalidad.

Cada sesión fue única y cada personaje aportó mucha información para este proyecto. Al ser yo el único espectador presente, cada caso fue una experiencia muy rica. Por poner un ejemplo, cuando te dan un concierto particular de ópera o violín, es muy satisfactorio estar en plena creación artística con música en vivo; o la representación de una obra de teatro donde una mujer sólo actúa para ti o el simple gozo de seducir al único espectador presente.

Cada sesión fue singular, con una visión y con personas diferentes y en todas un gozo al poder estar de espectador, ver cada movimiento, cada objeto utilizado, cada expresión y poder capturarla con una cámara. Los personajes me dieron la libertad que cualquier artista desea y de la misma manera se les permitió a cada uno seleccionar la actividad que realizaron y llevar los objetos que ellos creyeran importantes para poder sentirse como en casa. Un trabajo en equipo, en el cual los personajes manipulaban al artista, ya que con sus movimientos y expresiones me hacían cambiar de encuadre, obligándome a seguirlos en sus actividades; donde el artista de la misma manera condicionaba los espacios y dirigía, sin contar mi percepción del espacio y encuadres a mi elección, que a mi parecer es otra manipulación sobre el personaje y los espacios; esto se puede observar en cada una de las imágenes de este trabajo.

Como en todos los proyectos y sobre todo cuando se están capturando imágenes de 20 personas, con un fin muy específico como el de este proyecto, para lo cual necesitábamos que se percibieran los cambios que se generaban en el espacio al ser utilizado por diferentes personas. Algunas de las sesiones se apegaron menos al proyecto y otras lograron de una manera muy sencilla el rediseño del espacio. Por esta razón seleccioné a los más

representativos, quedando ocho personajes para el análisis final.

Se analizó la cantidad de objetos, sus actividades, el uso del espacio y su comportamiento; este último resultó el más relevante en las imágenes: muchos se apegaron al propósito del proyecto pero al ser divididos por sus temperamentos, se seleccionó sólo a un hombre y una mujer de cada uno, aunque muchos de ellos también fueron muy representativos.

La selección del personaje me permitió en el análisis morfológico, observar las variantes del color que se percibió con la cámara en cuanto a cada uno de los personajes, tomando como punto de comparación una imagen del espacio sin personas.

De este modo, vemos como en tres personajes (EH, TM y SM), la imagen en general se percibe con un tono más cálido; quien se observa con más variación es el personaje EH, el cual no tiene casi ningún elemento integrado al espacio y muy bajo el porcentaje de color cyan en la piel (según, paleta de color de PhotoShop). Los personajes cuya variante fue al color frío (EM, TH, SH, AM y AH) se percibió en los cinco un porcentaje similar de color Cyan (de 22% a 27%) en el tono de la piel. EM fue el personaje que más variantes presentó en la sesión (véase cuadro 11). Aunque nunca existió una saturación del número de elementos en la imagen de EM, sí saturó el espacio con telas de color rojo, naranja y amarillo, que según percibí este fue el motivo de la variante más representativa. Sin embargo el personaje SH, con 23% de cyan en la piel, casi sin elementos visibles (la ropa es azul y está sobre el tapete), se percibe una gran variación, a razón la imagen del original del sofá sin ningún personaje; en cuatro de los cinco personajes que están con la variante

en color frío, por su posición en el sofá hacen contraste con el pelo y parte del cuerpo en la pared blanca, y los dos personajes que más variantes presentaron hacia los tonos cálidos, de acuerdo a la imagen del sofa sin personajes, uno está acostado sobre el sofá (EH) y no está ocupando la pared, y la otra (TM) aunque ocupa una parte de la pared, tiene tapada la cabeza con una tela verde claro anulando el color del pelo.

A mi parecer, las variaciones que se dieron en esta fase del experimento fueron provocadas en su mayoría, por el tono de piel de cada personaje y el contraste del cabello sobre el blanco que se observa en la imagen.

En el análisis de los “elementos que aportaron al espacio”, el cambio de lugar o anulación de los elementos que se encontraban ahí y las aportaciones que se hicieron, encontramos más variaciones, al personaje AH en el apartado de modificación y al personaje TM en las aportaciones de elementos, sin embargo no resultó significativo el análisis para este proyecto (véase cuadro 12).

En el tema de “espacio ocupado”, se realizó el análisis tomando como punto de partida el total de la imagen (formato de la foto), el porcentaje de espacio que ocupó el personaje más los elementos aportados:

En el espacio que ocupó el cuerpo a razón de la imagen completa, TH fue el personaje menos representativo con 14.8% y el personaje AH quien ocupó el mayor porcentaje del espacio con 24.7%, en comparación con el tamaño total de la imagen.

Así mismo, en el espacio que ocuparon los objetos que aportaron los personajes a razón de la imagen completa, resultó el personaje

EH con 0% el menos representativo y el personaje EM, con 25.9%, el que más porcentaje ocupó (véase cuadro 13).

En la suma de los porcentajes del cuerpo más los objetos, encontramos al personaje TH como el menos representativo, con 15.3% de espacio ocupado y el personaje EM con el 42.9% como el alto en este análisis.

En esta parte volvemos a encontrar, al igual que en el análisis del color, que el personaje EM muestra más variantes en comparación de la imagen original.

En el caso del “espacio ocupado por el personaje en relación al sofá” que es una de las variantes de la imagen principal, donde se tomó sólo el sofá en relación con el espacio que ocupó el personaje (véase cuadro 14), la figura humana en relación con la figura del sofá, aquí al quitar al personaje, los elementos integrados y el fondo, sólo se aprecia la parte del sofá que fue visible ante la cámara; en esta variación como ya habíamos explicado se realizó un alto contraste.

Aquí encontramos cuatro variantes: Donde se percibió que la figura humana y la del sofá continuaba percibiéndose como en el caso de los personajes EH, AM y AH.

También encontramos donde el sofá persistía y la figura humana desaparecía, como en los personajes TM, SH y TH.

Otras donde la figura del sofá como tal no se percibía pero la humana sí, fue el caso del personaje SM.

Por último, con el personaje EM, las dos figuras se desaparecen, siendo el único caso donde ambos (sofá y figura humana) dejan de tener una personalidad propia.

Considero que ésta puede ser la causa que motivó una variación muy perceptiva, donde el personaje cubrió casi por completo el sofá y se anuló la personalidad de ambos, o sea competían visualmente todo los elementos y se volvió una imagen neutra; aquí encontramos que por esta variación este personaje fue el único que no se percibía ninguna de las dos figuras, haciéndolo el más representativo en esta fase al igual que en la del análisis del color, donde la imagen presentó el tono más alto de azul.

Hasta esta parte encontramos al personaje EM con la mayor variante en el análisis realizado, por esta razón podríamos concluir que ya sea con su cuerpo y con objetos, mientras más espacio ocupen ya sea por forma o color, estamos restando importancia al espacio en donde nos encontramos, y visualmente podemos percibir una mayor variante.

Sin embargo, desde mi punto de vista las variaciones que puede hacer una persona sobre un espacio corresponden en gran parte a su personalidad y su comportamiento, ya que con sus movimientos y gusto por determinados elementos (forma y color), que en este caso fueron elementos que forman parte de su personalidad (objetos personales), modifican su entorno rediseñando el espacio.

Cuando un artista visual pretende captar ciertas situaciones, y sobre todo tratándose de fotografía, su mayor interés es que la idea plasmada en el pensamiento se vea proyectada en la obra. Me parece muy importante que se tome en cuenta este proyecto como un punto de partida, donde puedan analizar todos y cada uno de los elementos vistos en este proyecto, como parte de un aprendizaje y enriquecimiento de la percepción visual en cuanto a las personas y a los objetos, e

invitar al lector si fuera el caso, de querer experimentar más a fondo este tipo de percepción de una manera vivencial, la importancia que tiene la personalidad de cada individuo, y lo que puede aportar a las ideas preconcebidas que generamos como artistas visuales; a que realicen un trabajo similar, para seguir aportando información a este análisis, ya que puede facilitar, en cierta medida, la proyección de ciertos caracteres y emociones, a la hora de querer plasmar sus pensamientos en una obra plástica.

Sin embargo, creo que este análisis debe continuarse y no sólo en la parte visual, sino que existen muchos más elementos que están alejados de mis conocimientos, como por ejemplo la cuestión psicológica; a mi parecer el comportamiento de cada individuo es lo que realmente hace la diferencia en los espacios.

Finalmente les muestro a los cuatro personajes que considero fueron los más representativos en la modificación del espacio, y son quienes no entran en mi análisis porque en los parámetros utilizados, ya que estas cuatro imágenes salían del común y no concordaban con el análisis realizado.

Las primeras dos imágenes son de los personajes *La Maestra* (véase imagen 102) y *El Borracho* (véase imagen 103). Como podemos ver, estos personajes casi no aportaron elementos al espacio, sin embargo se perciben dos atmósferas diferentes.

En las dos siguientes los personajes, *La psicóloga* (véase imagen 104) y *El chamaco* (véase imagen 105) aportaron una gran cantidad de elementos al espacio, y también se percibe una atmósfera diferente entre ellos y entre los dos primeros.



Imagen 103. El borracho.



Imagen 102. La maestra.



Imagen 105. El chamaco.



Imagen 104. La psicóloga.

Por esta razón considero que hay mucho más que analizar en este proyecto; pues tuve la oportunidad de mostrárselos a personas que se dedican a la psicología y a la antropología social. Su primer comentario fue que mi proyecto podría ser analizado en ambas corrientes, con una amplia gama de resultados.

En la parte de las artes visuales me interesaría continuar investigando sobre el tema, sobre todo, porque me resultó muy interesante el desarrollo de este proyecto y aprendizaje al estar en contacto con las personas que participaron. Como artista visual, me di cuenta de la importancia que tiene cada individuo en su forma de ser y comportarse, adquirí una sensibilidad visual de reconocer ciertas características de cada uno, sobre todo en su temperamento y cómo lo expresan a través de las actividades que realizan y su expresión corporal. Poder representar gráficamente las ideas concebidas en mi mente, obteniendo un producto de diseño, ocupando este conocimiento a través de una cámara o cualquier otro medio.

Este aprendizaje lo vi reflejado en mi trabajo posterior a este proyecto, como fotógrafo por ejemplo, donde hay que explotar al máximo las características de cada persona, sobre todo, cuando se trabajan los retratos con el principal objetivo de plasmar la esencia de cada individuo en una imagen.

BIBLIOGRAFÍA

- Acha, Juan**, Introducción a la creatividad artística, Trillas, México, 1992, p. 149.
- Astianso, Cayetano, Dino Ibañes y José Luis Tama-yo**, *El arte de la escenotécnica, Cómo diseñar un espacio escénico de excelencia*, Gescenic, España, 2009.
- Beccacece, Hugo**, “El desnudo masculino, del pretexto a la libertad”, *La Nación*, 28 de febrero, 2009, Argentina.
- Bordes, Carmen**, “La estética en el desnudo fotográfico”, *Revista electrónica Imágenes*, Instituto de investigaciones estéticas, junio 2009.
- Ching, Francisco D. K.** *Forma espacio y orden*, GG Diseño, España, 2008.
- Clark, Kenneth**, *El desnudo en las artes*, Alianza editorial, España, 1996.
- Código Penal español**, “Artículo 431”, España, 1928.
- Confort, Alex**, El comportamiento sexual en la sociedad, AmericaLee, Buenos Aires, Argentina, 1962, pp. 63, 64 y 65
- Davila, Arturo**, “Historia de la maceta”, *Revista: Fabrica de oxígeno*, mes septiembre año 2009, Perú.
- De Grandis, Luigina**, *Theory and use of color*, Harry N. Abrams Inc. 1984, USA.
- Eco, Umberto**, *Tratado de semiótica general*, Eebols, México, 2009.
- Eisenstein**, *El montaje escénico*, Escenología A.C. México, 1994.
- Esqueda, Román**, *El Juego del diseño*, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Intercontinental, México, 2000.
- Fernández, Diana**, *La moda en el vestir: consideraciones sobre su valor comunicativo*, situación 2, Servicio de estudios BBV, Bilbao, 1996.
- Gibson, James J.** *La percepción del mundo visual*, Ediciones Infinito, Argentina, 1974.
- Jiménez, Arturo**, *La jornada*, “Cultura”, 23 de febrero de 2007.
- Lakoff, George, Mark Johnson**, *Metáforas de la vida cotidiana*, Ediciones Cátedra, España, 2004.
- Lahey, Benjamin**, *Introducción a la Psicología*, Mcgraw hill, México, 2007.
- Muller-brockmann, Josef**, *Historia de la comunidad visual*, GG Diseño, España, 2005.
- Olley, Michelle**, *Apolo*, Editorial Diana, 2001.
- Pastoureau, Dominique Simonet**, *Breve historia de los colores*, Paidós, 2006, España.
- Pérez Cortés, Francisco** *El diseño de la femineidad*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2001.
- Puig, Anau**, “cuerpos en libertad”, *Descubrir el arte*, revista, Universidad de La Rioja, número 104, año, 2007, España.
- Recopilación**, *Mobiliario el siglo XX*, Estilo y arte, Española, 1999.
- Royo Marín, Antonio**, “Escándalo público”, *Giza irudiak*, diciembre, 2005, España.
- Rubio Aroles, Eusebio, Sara Alicia Revueltas Zuñiga**, *Antología de la sexualidad humana*, Porrúa, Mexico, 1994, p. 477.
- Giannini, Vera**, *Los grandes fotógrafos Eva Rubinstein*, Ediciones orbis, España, 1993.
- Sieff, Jeanloup**, *Los grandes fotógrafos*, Ediciones orbis, España, 1993.
- Swift, Jonathan**, *Tratado del signo visual para la retórica de la imagen*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1993.
- Yepes, Ricardo**, *Entender el mundo de hoy*, Rialp, Madrid, 1993.

PÁGINAS WEB CONSULTADAS:

- Carral, Madell**, *¿Adefesios antes o adefesios ahora? La Estética Corporal Femenina*, Ecogenesis, revista electronica, 2009, <http://www.ecogenesis.com.ar/index.php?sec=articulo.php&Codigo=8>, consultada agosto de 2010.
- Concentración, <http://lecturarapida10.wordpress.com/2011/03/23/como-mejorar-la-concentracion/>, consultada agosto 2010.
- El desnudo en el arte. la belleza anatómica*, NC Cossio.net, 2010, http://www.cossio.net/actividades/pinacoteca/p_01_02/pintura_y_desnudo.htm, consultada en agosto 2010.
- Historia del desnudo en el arte, diciembre, 2005, <http://giza-irudiak-biluzik.blogspot.com/2005/12/historia-del-desnudo-en-el-arte.html>.
- Historia del mueble, http://www.articulosinformativos.com.mx/Historia_De_Mueble-a1058488.html, Fecha de consulta agosto 2010.
- Historia de un sofá "G", Ciao, enero, 2010, http://www.ciao.es/Giormani_sofas__Opinion_1726539.
- Historia en línea, <http://www.laguia2000.com/la-prehistoria/la-edad-del-bronce>, consultada en julio de 2010.
- Historia de la maceta, http://www.fabricasdeoxigeno.com/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=18&Itemid=46, consultada en junio de 2010.
- Historia del tapete, Artículo.org, septiembre,2010, http://www.articulo.org/articulo/21691/las_alfombras.html.
- Espacio de convivencia, http://www.down21.org/act_social/proyectovida/viv_calid/hogar.htm.
- Maestros de la fotografía, http://www.luzdia.com/maestros/eva_rubinstein.htm, consultada julio 2010.
- Modelo de la comunicación, <http://alexaestefania.wordpress.com/modelo-de-la-comunicacion-jakobson/>, consultada en septiembre de 2010.
- Psicología, http://www.psicologoescolar.com/ORIENTACIONES_GRATIS/139_la_tecnica_de_la_extincion_7.htm, consulta agosto de 2010.
- Steley wise, <http://www.steleywise.com/colletion/sieffs.html>, consultada julio 2010.
- ADN weekend, "Yoga al desnudo", Entrevista a Fleishman, Carolina, año 3, número 576, 10 de noviembre de 2008, Madrid España.
- Psicología del color y la forma, <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/psicologia.pdf>.