



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**LO POSTFOTOGRAFICO COMO
IMAGEN SIMULACRO**

TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

MARIANA LORELEI DOMÍNGUEZ RIVERA

DIRECTOR DE TESIS:

KARINA ERIKA ROJAS CALDERÓN

CIUDAD DE MÉXICO, 2018.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

A mi madre, por ser mi mayor ejemplo a seguir, por su amor y fortaleza que iluminan mi vida y me ayudan a crecer día con día, gracias por nunca cortar mis alas y apoyarme a lograr mis objetivos.

A mi hermana Aline, compañera de risas y desvelos, gracias por siempre creer en mi y en mi trabajo profesional, por apoyarme en cada locura; eres mi persona favorita en el universo y deseo enormemente verte realizar tus sueños.

A mi hermano Diego, el más pequeño, gracias por ser parte de mi vida y de este proyecto, confío en que serás un hombre excepcional y alcanzarás el éxito.

A mis abuelos, a quienes siempre llevaré en mi corazón, más allá del tiempo y espacio.

A neizy, que me ha acompañado a lo largo de este camino, por ser el amor incondicional más bello que he conocido.

A mis amigos Carlos, Diego y Mon, compañeros de vida que me regalo mi universidad, a quienes admiro profundamente por su calidad humana, intelectual y creativa, gracias por apoyarme en todo momento y creer en mi talento y posibilidades, gracias por todos los proyectos compartidos, los quiero para siempre .

A la maestra Karina Erika Rojas Calderón, por compartir sus conocimientos conmigo durante la licenciatura y a lo largo de este proceso, por ser una gran fuente de inspiración para no darme por vencida, agradezco infinitamente su apoyo, tiempo y comprensión.

A los miembros del jurado Mtro. Fernando Ramírez Espinosa, Mtro. Ignacio Granados Valdés, Mtra. Lorena Gabriela de la Peña del Ángel, Mtra. Brenda Anayatzin Ortíz Guadarrama, gracias por tomarse el tiempo de leer este proyecto y brindarme su apoyo para enriquecer mi investigación.

A todas los amigos y familiares que modelaron para las fotografías de este proyecto, gracias por confiar y por su disposición para que esto fuera posible.



*LO,
POSTFOTOGRAFICO COMO
IMAGEN SIMULACRO*

*Construcción de la imagen
movimiento mediante una
estética de la intriga como
método de engaño en la
fotografía*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	15
-------------------	----

CAPÍTULO I

LA IMAGEN Y EL FENÓMENO POSTFOTOGRAFICO

1. Imagen y realidad.....	21
---------------------------	----

1.1 Un breve comentario sobre la definición de lo Posfotográfico.....	25
--	----

1.2 La imagen fotográfica:” una mirada selectiva”.....	29
--	----

1.3 La veracidad y lo fotográfico.....	31
--	----

1.3.1 La imagen simulacro.....	37
--------------------------------	----

1.3.2 Imágenes materiales e imaginarias.....	39
--	----

CAPÍTULO II

ESTÉTICA DE LA INTRIGA

2.1 El engaño y la fantasía de la cultura.....	44
--	----



2.1.1 Elemento de alteración del sujeto como objeto.....	57
2.2 Lo Postfotográfico como una estética de la intriga.....	62

CAPÍTULO III

NARRACIÓN DE UN “SIMULACRO RUTINARIO”

3.1 Simulacro rutinario.....	73
3.1.1 La narración del simulacro.....	74
3.2 Fotografía construida.....	75
3.2.1 Composición.....	78
3.2.2 Narrativa y movimiento.....	81
3.3 Narración de un simulacro rutinario como propuesta fotográfica: Antecedentes.....	83
3.4 Narración de un simulacro rutinario: propuesta final.....	96
CONCLUSIONES.....	168
BIBLIOGRAFÍA	176
FUNTES DE CONSULTA.....	179

INTRODUCCIÓN

La presente tesis tiene como objetivo principal explorar la definición e identificación del concepto Postfotografía, el cual se toma como punto de partida para hacer de ésta una construcción de la imagen en todos sus aspectos, paso por paso y así llevarla a un término que se le denomina: **“estética de la intriga”**.

La hipótesis de este proyecto radica en generar una investigación que gire en torno a lo postfotográfico y cómo es que sin el implemento de los nuevos medios tecnológicos, se puede lograr engañar la percepción de lo reconocible dentro de la cotidianidad de quien mira el resultado, haciendo uso de los recursos de la construcción de la imagen fotográfica enfocados hacia una **estética de la intriga**.

El interés surge en mi estadía en la Facultad de Artes y Diseño durante el proceso de licenciatura y a través de los talleres de fotografía en donde se abordó el concepto de lo postfotográfico como creación de la imagen y de allí la inclinación directa para realizar una investigación que reconozca su modo de operar y lo que ha sido la fotografía desde sus inicios hasta lo que es en la actualidad.

Lo posfotográfico es entendido como un medio relativamente actual. Una de las fuentes consultadas que

da pie a esta investigación es primordialmente el autor Joan Fontcuberta, quien define con este nombre a la nueva fotografía. Este planteamiento consiste en que lo que hay ahora y que es parte de nuestro día a día, es una nueva manera de entender la imagen, más allá de la representación visual; es decir, como una intervención y alteración total de las capturas fotográficas, así como, la reproducción de imágenes digitales en grandes cantidades y la involucración de ellas en el cotidiano de una manera descontrolada, lo cual debe llamarse de un modo distinto porque no sólo se ha modificado su técnica, sino también desviado su propósito.

Esta tesis se compone de tres capítulos los cuales direccionan a un proyecto de producción de fotografía digital en movimiento, culminando con un total de 15 secuencias, las cuales se planificaron para ser presentadas de manera tanto digital como impresa.

De este proyecto se espera lograr generar intriga con las fotografías obtenidas, teniendo el concepto de **“estética de la intriga”** como una postura propia que es capaz de crear misterio y despertar curiosidad en el espectador, esto por medio de secuencias fotográficas que tras hacer evidente una situación de “realidad” en espacio y acción, se cree un simulacro que se valga de rutina reconocible de la persona que observa, esto por medio de imágenes fotográficas totalmente planificadas, a través de los recursos visuales, compositivos, simbólicos y estéticos.

En el primer capítulo se encuentra un planteamiento inicial de la investigación; una breve introducción a los conceptos tanto fotográfico como postfotográfico y cómo es que se les conoce y son parte de nuestro entorno, así como, los elementos fundamentales que se usan para su desarrollo. A su vez, se aborda el cuestionamiento de la veracidad en la fotografía, desde su incursión en la imagen como representación visual, la utilidad que se le dio, hasta cómo se ha modificado desde entonces. Desde allí es que parte la idea y el motivo para la indagación en el tema y se busca la producción de un método para recrear lo postfotográfico en una serie de imágenes.

En el segundo capítulo se da un pequeño preámbulo en lo que refiere a la concepción de la mentira, cómo se manufactura este engaño en la imagen y cómo es que la cultura mediática tiene el poder de crear sus propias fantasías mediante objetos y situaciones que se tienen al alcance, emancipándose de la realidad y dejando todo en las manos de la tecnología.

También se aborda directamente el planteamiento a usar como medio en el proyecto, el concepto de estética de la intriga, tema esencial que tiene como intención ser una rama de la postfotografía y/o simplemente darle un enfoque desde la simulación, mediante la construcción de la imagen sin alteraciones digitales y así poder dar ese carácter de vacío

creado de la reproductibilidad que conlleva el fenómeno postfotográfico. Siendo que la intervención fotográfica se vuelve parte fundamental y rutinaria de la vida, de tal modo, estas fotografías se crean a cada minuto por lo cual se desechan en masa.

Para finalizar, en el capítulo tercero se plantea el proyecto de producción, se hace mención de algunas referencias artísticas que se tuvieron, tales como Rodney Smith, Gregory Crewdson y David Lynch, tomando en cuenta su manera de crear la imagen, para así poder enriquecer las composiciones a realizar; se da explicación al nombre de la propuesta fotográfica y se hace hincapié en los temas de los que se vale para formarse y cómo es que llega al resultado obtenido; también se va mostrando el trayecto que sufrió a partir del inicio de la investigación; en sí, todos los pasos que se siguieron para plantear estas ideas y conceptos en fotografías, tales como los materiales y los aditamentos que se ocuparon para la realización de las secuencias, así como las pruebas realizadas para poder dar a entender la intención declarada; al igual los cambios que se tuvieron que desarrollar, para reconectar con el objetivo.



CAPÍTULO 1



LA IMAGEN
Y EL
FENÓMENO
POSTFOTOGRAFICO

El mundo está saturado de imágenes; representaciones que causan cierto impacto en nosotros debido a la manera en que se forman; el proceso con respecto a su composición y su modo de operación en la sociedad, ya que somos parte de ellas, vivimos en ellas y las reinventamos al ser plasmadas y al estar en contacto con ellas.

1. Imagen y realidad

Desde tiempos remotos se han creado imágenes con distintas intenciones, éstas son representaciones visuales que comunican directa o indirectamente su propósito, ya que se convierten en lenguaje; algunas se usan como manifestaciones artísticas; otras como instrumento de memoria, como arma publicitaria o como registro histórico; usos que se le dan debido a su contenido icónico, simbólico, estilístico y semántico.

La imagen en general se compone de diversos elementos compositivos, se dispone de un entorno, objetos o personajes y su distribución espacial, teniendo en cuenta para su organización en el conformar de la imagen y lograr su eficaz y oportuna estructura, recursos tales como: simetría, equilibrio, textura, luz, color, contraste, punto, línea, contorno, forma, planos, ritmo, peso, tensión, dirección, proporción, angulación. Todos estos elementos compositivos entendidos y memorizados visualmente, son considerados

por el fotógrafo para ser puestos en escena de acuerdo con la intencionalidad pensada; además, éste se vale de sus beneficios estéticos, conceptuales o plásticos que le quiera atribuir al resultado, ya que la lectura final de todos estos elementos, serán los encargados de transmitir el mensaje premeditado.

Considerando que la realidad es un concepto bastante abstracto y diverso según los distintos enfoques que se le otorgan, iniciando con su definición más común, como se puede encontrar en el diccionario: “*Esencia: lo que una cosa es, prescindiendo de la apariencia con que se presenta a los sentidos. Por oposición a lo ilusorio o fantástico, lo efectivo y que tiene valor.”¹. En sí, se podría entender como un conjunto de formas existentes que habitan el mundo; también se hace evidente la participación de las personas en la afirmación de lo que está puesto en existencia, ya que son ellas quienes habitan el universo y lo constatan, debido a que los sentidos propios se encargan de percibir lo que está en realidad; olfato, gusto, vista, oído y tacto.

Viéndolo desde un enfoque psicológico, que sería de particular interés en esta investigación, se puede decir que la realidad apela a la percepción, la cual se activa la percepción

¹ MOLINER María. (1998) *Diccionario de uso del español*, Madrid, Editorial Gredos. p.1125

visual, refiere principalmente al tiempo y el temporalmente con un conjunto de neuronas; en cuanto a espacio, los cuales dan lugar a la conciencia que se basa en el reconocimiento.

“Percibir es una operación neurofisiológica, psicológica y semántica de desciframiento cognitivo, de investidura de sentido del objeto percibido, que transportado volátilmente por su luz reflejada hacia el aparato ocular, para su perceptor pasa de ser una mera forma a constituirse en conocimiento, de modo que la información sensorial se estructura como adquisición cognitiva con la identificación del objeto y de sus partes”.²

La visualización de cada persona es la que, a la par de la memoria, se encarga prioritariamente de deducir que cada cosa, lugar, persona y situación que observa es completamente algo existente y veraz, algo que trasciende y forma parte de una experiencia en la conciencia, algo que certifica y por tanto es captado por la razón; se puede definir como algo fiel y auténtico que es posible y tangible; se conforma de materia y se ubica en una temporalidad; es decir, es un acto, el cual se está suscitando y es totalmente reconocible en la vivencia rutinaria.

² GUBERN Román. (1996), *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, España, Anagrama. p. 14 y 15



La tradición de la pintura occidental que se conoce hoy heredó la mayor parte de sus raíces del arte griego. La búsqueda de la base de la pintura occidental es la recreación de la naturaleza. La reproducción fiel de lo que percibe el ojo humano, como órgano sensorial. Los griegos “embellecieron” la naturaleza en un estado idealizado, como puede verse en sus esculturas humanas. Más adelante, los artistas pintores utilizan esta fórmula, que representa fielmente lo que los ojos pueden observar, al mismo tiempo que presenta a la naturaleza en un estado idealizado. Esta situación continuó hasta la introducción de los impresionistas (segunda mitad del siglo XIX).³

La estructura de lo habitable en cada elemento de la naturaleza es lo que permite reconocer lo existente; es por ello que la pintura se valía de una constante construcción de situaciones reconocibles, haciendo uso de los recursos para la estructura de la imagen, empleando espacio y tiempo en presencia, con un estudio previo y detenido para lograr el análisis preciso de cada situación, de cada persona, objeto y su ubicación concreta en la escena, utilizando diversas técnicas, y posteriormente creando tensiones y ritmos, es decir, diversos recursos que llegaban a un fin, el de la representación de lo vivencial.

1.1 Un breve comentario sobre la definición de lo Posfotográfico

Partiendo de los elementos fundamentales de la fotografía básica, los cuales son; la cámara, el sujeto u objeto en escena y la luz existente, que son los que detonan el acto fotográfico, nos preguntamos si es real que la imagen es creada por un objeto que captura lo que está plasmado en existencia. Toda fotografía es creada desde un contexto espacial, desde una realidad; y es captada por una cámara, un objeto el cual es manipulado por una persona, quien viene siendo el sujeto creador, quien dará una visión propia del mundo, siendo que parte de su concepción y percepción la selección de estos sucesos reales a retratar.

Una fotografía no es el mero resultado del encuentro entre un acontecimiento y un fotógrafo; hacer imágenes es un acontecimiento en sí mismo, y uno que se arroga derechos cada vez más perentorios para interferir, invadir o ignorar lo que esté sucediendo. Nuestra percepción misma de la situación ahora se articula por las intervenciones de la cámara. La omnipresencia de las cámaras insinúa de modo persuasivo que el tiempo consiste en acontecimientos interesantes, dignos de fotografiarse. Esto a su vez permite sentir fácilmente que, a cualquier acontecimiento, una vez en marcha, y sea cual fuera su carácter

moral, debería permitírsele concluir para que algo más pueda añadirse al mundo, la fotografía.⁴

Se puede decir que la imagen fotográfica es un espejo de lo real, esto refiriéndose a su esencia mimética dada por la semejanza de la foto y su referente, pero cabe señalar que ella por sí sola, no interpreta, no comenta; no es precisamente el dispositivo el que hace la imagen, la imagen cobra vida por la mente y la acción del fotógrafo, para así ser plasmada esa visualización, tomando los recursos formales al componer la imagen, con mirada veloz y una memoria visual capaz de componer con rapidez diversos eventos en acto, en cuestión de un instante.

La complejidad inventiva de la fotografía actual habla de un “después” de la fotografía, la cual es entendida como registro histórico, documental y archivo de memoria. Durante el desarrollo de la fotografía, se fueron adjudicando a ella distintos usos al verla con un carácter de servicio, de manera puntal refiere a su condición documental, esto suscitado por considerársele una evidencia, con lo cual inmediatamente se hace parte de la vida social, ya que se crea una memoria visual colectiva. Sabiendo entonces que se recurre a ella para la clasificación de datos, adquisición de conocimientos y como objeto de registro causado por la instantaneidad, fidelidad y una forma más factible por su rapidez y fácil acceso, posteriormente en un ámbito ya más

allegado a la sociedad en general, se comenzó a hacer uso de ella en eventos especiales, que tienen como motivo ser guardados como experiencias, vivencias que son atesoradas de manera personal, ya sean celebraciones familiares, viajes, eventos sociales y demás. La imagen fotográfica es un quehacer que cambia constantemente y es difícil de definir, partiendo desde el hacer, experimentar y mirar; para así posteriormente valerse de un avance que ya es constante en la técnica fotográfica particularmente dado por esa necesidad de archivar.

Se puede decir que, dentro de lo postfotográfico, se incorporan los fenómenos más recientes de reproducción de la imagen. Ésta es ahora intervenida y transformada; así la fotografía contemporánea ya no solo concierne a una simple reproducción automatizada del mundo en el que vivimos, sino también a su nueva representación a manera de ficción.

La postfotografía refiere a una nueva forma de ver y de ser de la fotografía; hablamos de una fotografía manipulada, haciendo uso de las nuevas herramientas que se facilitan como medio para hacer de la fotografía lo que no se pudo lograr en la toma, es decir, como arma de perfeccionamiento o también siendo empleada como a sus fines le convengan. Complementar la imagen, recortarla, alterarla completamente incluso hasta llegar a formas pictóricas, de modo que ya

no se ve como algo verdadero, algo que existe, que está en realidad y es reconocible, sino que la fotografía pierde ese carácter que anteriormente había tenido, el de veracidad.

Y bien, con el implemento de nuevos medios y haciendo rutinario el uso de la tecnología que es parte de este momento en el tiempo, creando y recreando imágenes diariamente a cada minuto e interviniéndolas de igual modo, es entonces cuando se detona el caos frente a la objetividad dada a la fotografía; y así comienza la controversia no solo respecto al uso de documento atribuido a ella, sino también el abordar el inicio de la muerte de la fotografía, con lo que surge como tal, lo que ahora es conocido como postfotografía.

A partir de lo que plantea Fontcuberta, donde menciona que "la fotografía ya no captura el instante, es solo el reflejo de un instante vacío de tiempo y de humanidad".⁵ Es así como se entra en un estado de emancipación y todos nos hacemos capaces de fotografiar. Con el advenimiento de las tecnologías digitales cuando no solo los especialistas, sino también el público en general descubre cómo es tratada la imagen y tiene acceso completo a las herramientas de manipulación.

⁵ Peñuela Jorge. *Joan Fontcuberta ¿La muerte de la fotografía o el nacimiento de la fotografía conceptual?*, (Octubre 6, 2014) Recuperado de <http://liberatorio.org/?p=1067>



1.2 La imagen fotográfica: “Una mirada selectiva”

Todos los elementos que aparecen en una fotografía ya sean escenarios, personajes u objetos, se ubican en una materialidad que acontece en un tiempo determinado y ocupan un espacio, otorgando el carácter del suceso que aparecerá como reflejo de vivencia.

Lo captado se reproduce, la situación sólo tiene lugar una vez en el acontecer de la rutina; la fotografía reproduce mecánicamente lo que nunca más podrá volver a repetirse en una existencia determinada; por lo cual esa imagen se guarda como un recuerdo apropiado del momento en el que habitamos; es el sujeto que ve la imagen posteriormente a la toma, quien se engaña y se adjudica ese instante como algo consciente. La realidad como un concepto abstracto es manejado individualmente como un elemento constituyente del propio ser, que se obtiene esencialmente de una experiencia de lo que es posible; sería pues, todo lo que conforma su presencia en esta naturaleza, elementos que dan estructura y relacionan cada experiencia del sujeto con el entorno.

Lo fotográfico entonces tiene su naturaleza de falsedad, ya que ahora se pone en evidencia el modo en que ha tergiversado la realidad, ya sea parcial o absolutamente, esto a manera de simulación o imitación que es lo que da una apariencia verdadera. Desde sus inicios, la fotografía

causó un revuelo notable debido al desplazamiento que se dio con ella a la pintura en cuanto al uso y representación de la verdad; es por ello que lo mecánico y fiel de la imagen, fue lo que embelesó a sus seguidores, quienes veían el objetivo aparentemente tal cual a su materialidad. Esto dado mediante el impacto causado y el razonamiento de saber que todo ser humano es en cierto modo dependiente de personas, objetos, y creencias; es por ello el carácter de verosimilitud es dado a la imagen fotográfica, por la simple necesidad de credibilidad, la cual es plasmada en la innovación.

Fontcuberta dice: “La cámara testimonia aquello que ha sucedido; la película fotosensible está destinada a ser un soporte de evidencias”.⁶ Así, la cámara como tal no es quien nos engaña; sino el fotógrafo quien con acto de provecho lo hace a través de una mirada objetiva y subjetiva, el engaño en el encuadre no es percibido tan relevante como lo que se puede hacer en una intervención. Es entonces que la sospecha ante la sinceridad de las imágenes crece; la vinculación entre la verdad y la fotografía es cada vez más dispersa, basta solo con mirar el uso que se da de ella en los medios de comunicación, con la adquisición de distintos programas de edición y la recontextualización que a partir de ellas se le da a la imagen pública.

6 FONTCUBERTA, Joan.(1997), *El beso de Judas. Fotografía y verdad*, Barcelona, Gustavo Gilli. p.17



En cuanto a lo que refiere a la postfotografía y el cuestionamiento de lo que se observa en la imagen, es decir “la realidad”, se sabe bien que es un tema ya bastante viejo, tanto como la fotografía, solo que con esta nueva forma de ser de la imagen dentro de la modernidad da un giro más que notorio. La duda que ahora generan varias imágenes al público es lo que produce una discusión y reflexión sobre la autenticidad, al punto en el que la memorización de ciertos hechos antes de su divulgación surge y son cuestionados. En sí la concepción de lo que es verdad de este mundo plasmada en el acto fotográfico, está siendo puesta en tela de juicio; debido a la digitalización que se ha tornado como un vehículo de tan fácil acceso y ahora es visto de un modo notorio el alejamiento de esta realidad, lo cual nos lleva a una elaborada fantasía.

1.3 La veracidad y lo fotográfico

Los alcances del sentido conforman una discusión que avanza en la genealogía de la imagen, que supone y a la vez explora un nivel icónico: el de la percepción, la cual aborda sus implicaciones y los componentes de significación que rebasan la pura identificación de objetos que en ella se manifiestan.

El receptor es quien observa y se encarga de mandar lo visualizado al cerebro captado como imagen; es entonces cuando se procede a realizar la interpretación de dicha

imagen dentro del campo visual. Hacer ese trabajo automático que corre por cuenta de la percepción, un análisis instantáneo de la realidad objetiva, el cual se completa gracias a la imperceptible memoria visual; ya que con el ocurrir cotidiano se establece una permanencia mental de lo percibido. Valiéndose de una cultura visual reflejada con el bombardeo de imágenes en televisión, cine, revistas, y el más reciente, el glorioso internet.

Si ver es prever, se comprende mejor por qué la previsión se ha convertido, desde hace poco en una industria completa, con el objetivo de la simulación profesional, de la anticipación organizativa, hasta esta aparición de las <<máquinas de visión>> destinadas a ver, a prever, en nuestro lugar; máquinas de percepción sintética capaces de suplantarnos en ciertos dominios, en ciertas operaciones ultrarrápidas en las que nuestras propias capacidades visuales son insuficientes debido a la limitación, ya no de la profundidad de campo de nuestro sistema ocular como ocurría con el telescopio, el microscopio, sino del hecho de la excesivamente débil profundidad del tiempo de nuestra perspectiva psicológica.⁷

Así, los ojos ven y lo que retiene la imagen es la memoria. Existe una idea de lo posible en la imaginación, es por ello que, llegando al desarrollo técnico de la acción fotográfica, se

va hacia otros campos dando lugar a diferentes aplicaciones en la imagen, valiéndose de distintos recursos para lograr el engaño de la mejor manera posible. El fotógrafo va creando fragmentos del mundo, su realidad visible, tiene un fin, el de registrar apariencias de lo observable y existencial para todos; así que, independientemente de los sucesos a retratar, es él quien construye lo representado, aunque sea simplemente con un encuadre.

Subirats menciona, “De tal forma que la “realidad” es el conjunto de percepciones y valores que permanecen en la memoria acumulativa como resultado de la experiencia y respecto de la actitud sumisa, es aquello que representan las fotografías. “El ídolo”, sin embargo en el uso que precisamente Platón hace de esta palabra en el *Teeteto* y en la *República*, tiene tres acepciones afines entre sí; es en primer lugar, la imagen representación de una cosa; en segundo lugar constituye su réplica o el simulacro del mundo con su realidad, convierte esta misma realidad en la ficción de un espectáculo, en la irrealidad de la experiencia y la vida, definidas como pura negatividad de lo singular, limitado e intrascendente.”⁸

Así, mediante estas acepciones es notorio cómo la imagen fotográfica puede ser valorada como una mera simulación, entendida como una representación directa de lo natural, y es en sí construida como un simulacro de acciones, lo que

8 SUBIRATS, Eduardo.(2001), *Culturas visuales*, México, Ediciones Coyoacán. p.75-83



vendría siendo un juego de poses y roles establecidos para ser conservados como documento; y después la re-contextualización es dada, ya sea mediante el proceso primario de lo captado y lo que la hace la apariencia junto con el retoque concienzudo, dando paso a la condición de ficción, la cual es elaborada tras la mimetización del universo y llevada a un elaborado imaginario.

Este imaginario no es plasmado ya en una situación o un entorno real, sino que es planteado desde una escenografía; la imagen ya no es una representación como tal, es ahora un espectáculo, es como si se tratara de lograr lo que la imagen en movimiento, ya sea la televisión o cine que alguna vez se valieron de ella, y ahora tratara de hacer su interpretación de lo fantástico, mediante una elaborada historia que altera totalmente la objetividad de lo que se observa y que hasta ahora ha funcionado con la imagen acción, ya que las personas deliberadamente dejan caer su credulidad a estas ilusiones, ya sea en películas, series de tv o videojuegos.

Tomando como el nuevo quehacer de la fotografía la realización y total fabricación de estas fantasías; además de crearse una saturación de imágenes, se propicia una evolución en ella, desde los soportes, las maneras de efectuarla y de procesarla. Tenerla al alcance de todos, ya es un hecho y una rutina, de modo que ya es ese instrumento único y fiel que antes inquietaba y sorprendía por sus cualidades estéticas y simplemente representativas. Así, las personas se

interesan cada vez más en las formas de explotar su cualidad instantánea; ya no se está conforme con lo que se tiene, no solo en cuanto a calidad, si no que ahora hasta se busca la misma deformación o reconstrucción de lo que se plasma al instante con tal de ser reinventado.

Si bien, la imagen fotográfica ahora también sirve de apoyo a los pintores, para la realización de sus obras, es también en este momento cuando lo fotográfico se hace valer también de aditamentos tecnológicos que simulan imágenes pictóricas, y que parecen de lo más repulsivos a la visión de lo más tradicionales, es otra manera de imponerse y saberse capaz de interpretar estas representaciones mecánicamente; ahora dando mayor posibilidad a la reproducción, restándole cualidades técnicas a la pintura otorgándoles un método ya impreso y solucionado, ya no sólo la imagen de lo existencial, “No existe otra posible realidad objetiva del mundo que su simulacro, porque las propias condiciones técnicas de su producción se constituyen, al mismo tiempo, como las condiciones subjetivas de toda experiencia objetiva”⁹

Esto no solo es visto en los resultados, sino también en la metodología. Hoy en día la imagen ya no es vista primordialmente impresa, es cada vez más común el archivar toda imagen en formatos digitales, para ser vistas en una pantalla, lo que vuelve a modificar la imagen, debido al mal

⁹ id.. (1988), *La cultura como espectáculo*, Madrid, Fondo de cultura económica. p. 1126-27

calibrado de los monitores; la resolución; el número de píxeles; la reducción de fidelidad de la imagen; la decodificación con el ser vista una y otra vez tras el soporte digital y el cambio en los tonos y temperatura de color. Sabiendo que estas imágenes son tan reproducibles últimamente y su adquisición es tan factible, que la necesidad del documento valioso se ha perdido; ya que ahora es tan viable el conservar una imagen, debido a que se hacen millones y millones, las cuales desechan y se vuelven a producir otras más.

Y bien, estas elaboradas apariencias que van constituyendo la imagen, realmente son comprendidas en un determinado espacio de tiempo, un espacio real donde se encuentra un objeto real, pero que en el acto instantáneo de saberse y de posar cambia todo lo que está siendo suscitado, se convierte en un enmascaramiento en el tiempo, una escenificación recreada.

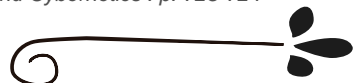
Es un simulacro de lo que se observa en la realidad, pero que en sí, no está; es ahora un juego de máscaras y roles que suplantando lo que está en existencia e incluso se vuelve más estético, es decir, un fingir mejorado; esto al no hacer de la captura una imagen en existencia, sino una pose, una estilización de nosotros mismos y de todo lo que está en presencia en la imagen a tomar; desde nuestra configuración, hasta la estructura de los escenarios a retratar, así como el manejo de las luces y colores en su teatralidad.

1.3.1 La imagen simulacro

Robert Shannon comenta que “La simulación es el proceso de diseñar un modelo de un sistema real y llevar a término experiencias con él, con la finalidad de comprender el comportamiento del sistema o evaluar nuevas estrategias dentro de los límites impuestos por un cierto criterio o un conjunto de ellos para el funcionamiento del sistema”¹⁰

Así, se parte del concepto de simulación al tomarlo como manera de representación para llegar a una imitación de lo que es real en esencia, valiéndose de la realidad, pero teniendo el control de ciertos aspectos de su entorno, los cuales son contruidos sintéticamente para así lograr una similitud. Teniendo definido el establecimiento de los objetivos a tratar, es como se va formando detalladamente la construcción artificial, todo ello para lograr una experiencia, usándola para ser modelo de estudio y así obtener una mejora mediante la corrección de errores, delimitando ciertas acciones, así como evitando que se concreten en la realidad. De tal manera que a partir de la observación de lo natural, se crea la reinterpretación de la realidad y se da lugar a la escenificación, tratando de lograr una aproximación lo más cercana a lo identificable, para que sea reconocible a una sociedad general.

¹⁰ Shannon, Robert; Johannes, James D. *Systems Simulation: The art and Science*. IEEE Transactions on Systems, Man and Cybernetics . p. 723-724



De tal forma que, “logrado el simulacro sin ninguna satisfacción emocional, se introduce entonces el pathos o el sentimiento: se permite el sentimiento, no se define. Pero el propósito del arte no es externar sentimientos, o excitarlos, sino darles forma, encontrar su “correlato objetivo” de modo que podamos reconocerlo por lo que es, por lo que significa en nuestro discurso. El arte es siempre el instrumento de la conciencia, aprehensión, captación, materialización”.¹¹

La imagen se vale de la simulación para lograr los fines que a ella convengan, ya sea pintura, gráfica, fotografía. Ilustración, etc. Siendo esencialmente entendidas como un modo de representación, estableciendo criterios de lo que está en existencia, plasma lo que con respecto a la mirada individual es el mundo real, lo que se quiere dar a observar e interpretar.

Es importante mencionar que el sujeto es creador de la imagen y la construye mediante fragmentos tomados del mundo en existencia, toma lo que es de su interés y directa o indirectamente lo plasma a su particular modo de visión y agrado, ya que actuamos según nuestra conciencia del concepto de lo real, enfocado a lo que radica en la verosimilitud, teniendo como base los elementos psicológicos que se toman para su clasificación en este rubro, que podrían ser basados principalmente en el conocimiento

11 READ, Herbert. (1972) *Imagen e idea. La función del arte en el desarrollo*

de la conciencia humana, México, Fondo de cultura económica. p.159

y de este modo ligado a los sentidos propios, experiencias y enseñanzas, además de buscar ciertos objetivos estéticos para lograr una cualidad artística y *sui generis*.

1.3.2 Imágenes materiales e imaginarias

Las imágenes materiales son descritas para este proyecto como aquellas que pueden ser tangibles y por lo tanto visibles a más de una persona; además, están siendo puestas en consideración para la participación de un receptor ya que no sólo viven en el imaginario, sino que se exteriorizan para ser transmitidas a un tercero; esto generado mediante un soporte sea cual sea: rígido, blando, plano, tridimensional e incluso digital; así que se convierte en un objeto, el cual posee distintos elementos que la conforman para estar en presencia como la línea, el contorno, la dirección, el peso, el color, la textura, la dimensión, etc.

Al ser un objeto, se puede modificar y transformar; debido a que son parte de un espacio en el mundo y están siendo expuestas a quien lo habita, porque han sido plasmadas para ser visibles y nos muestran las cosas tal y como son aparentemente a manera de representación fidedigna. Así, la imagen transmitida se pone a disposición de cualquier sujeto y toma una gran variedad de interpretaciones por la sensibilidad que dan los símbolos plasmados en ella; su significación e intención inicial cambian y son leídas de acuerdo con el entorno visual de cada persona, aunque

partiendo de la generalización de lo verosímil que es adoptado de primera intervención por los sentidos, pero teniendo mayor peso la construcción de los parámetros tomados por la sociedad.

La imágenes que son inmateriales o imágenes imaginarias, son llamadas de tal modo ya que se les cataloga como sólo un pensamiento; no son objetos como las imágenes materiales, así que, partiendo de lo que es el imaginario, nos encontramos con que son pensamientos, viven y se han formado dentro de nosotros, ellas existen, pero no son visibles; por lo tanto, sólo quien las imagina tiene acceso a ellas y las entiende; son creadas por el conjunto de sensaciones, percepciones y experiencias propias.

Dichas imágenes realmente no son visibles a nadie, la conciencia se vale de los símbolos que conocemos y de la sensorialidad que poseemos para hacer una creación en forma visual, ya que de algún modo lo que conocemos lo representamos, es decir, siempre está presente directa o indirectamente.

Esta experiencia se exterioriza en nuestro pensamiento, haciendo una selección y una posterior esquematización de los recuerdos, de las sensaciones táctiles, auditivas, olfativas, etc.; ya que la mayor parte de nosotros agrupamos

todo ello y lo recordamos, y así lo plasmamos en imágenes que habitan en nuestra memoria, ya que es de este modo como conocemos el mundo, es decir, en imágenes y como tal, vivimos de ellas y para ellas.





CAPÍTULO 2



*ESTÉTICA DE
LA
INTRIGA*

2.1. El engaño y la fantasía en la cultura

El engaño como tal, es definido como la ausencia de la verdad, valiéndose de la mentira, es nuestra capacidad sensorial intervenida por algún estímulo, que es quien percibe erróneamente la objetividad de lo planteado y cuestionado ahora por un tercero.

Así, al ser visto por otro tiene un objetivo y se requiere de una estrategia, algunas visualizadas como artimañas o trampas que son necesarios para llegar a lograr su cometido, es algo que involucra a más de dos personas y por tanto, se podría decir que existe un emisor y un receptor para su desarrollo y consumación, lo que vendría siendo un engañador y un engañado. El emisor es el encargado de llevar el engaño a manera de mensaje, valiéndose de diversos medios; es así como se forma la estrategia para ser capaz de estimular la percepción de los hechos que sucedieron, suceden o sucederán; bajo qué circunstancia lo llevará a cabo; con qué propósito; bajo qué sensorialidad se valdrá para que se llegue al punto de crear una mentira, una apariencia o llegar incluso a una ilusión para que la verdad se mantenga ausente y no ocurra lo que se está evitando con ella, el visualizar lo veraz.

El engaño es visto como un instrumento de defensa, es decir, una protección, esto para lograr esencialmente un

beneficio a quien la provee con respecto a quien va dirigida, es creada y confeccionada ya sea para evitar provocar al receptor (engañado) un daño e incluso lograr con ello alguna estafa. Cada uno de estos propósitos a los que se espera llegar con el acto de mentir, son los que van causando una impresión a los sentidos, la cual es percibida equivocadamente por ellos.

Es menester mencionar que este acto está presente desde que somos niños, todo lo aprendemos directa o indirectamente de quien está cerca de nosotros, la acción se aprende de manera empírica; se nos enseña por parte de los adultos a ser creadores de nuestras propias ilusiones. Claros ejemplos son los implantados acerca de la existencia de diversos personajes dependiendo la cultura de cada sujeto en sus diversas estancias y su forma de vida, los cuales son identidades personificadas atribuidas a un don mágico, distintas a la realidad y son puestos en escena a manera de hecho real, pero no como cualquier vivencia común y corriente, sino como algo “realmente mágico”.

Así, esta experiencia se torna en una divina fantasía que crea una idealización de lo que puede el mundo; algunos de estos personajes son: “Los Reyes Magos”, “El hada de los dientes”, “El conejo de pascua”, “Cupido”, por mencionar algunos, ellos como portadores de alegría, diversión y fantasía. A la par de la sobrevaloración de personalidades que poseen fama y a su vez admiración por parte nuestra,

encapsulados en la publicidad con dirección a ellos ya sea en programas de televisión diversos, revistas, cine, y ahora también internet, donde se generan distintas ficciones plasmadas en la rutina, totalmente planificada para llegar a un propósito, el del engaño.

Desde la infancia, el individuo de acuerdo a la dirección impuesta por los padres, hace sus propias interpretaciones de lo que ve, hasta que poco a poco observa y reflexiona que sigue las normas dictadas desde hace ya tiempo atrás, situaciones simples que van desde el momento en que se nace, como esa primera relación con los colores en su vestimenta y pertenencias que van de acuerdo a su género; si es niño, le corresponde portar el color azul y si es niña el color rosa y con ellos los demás implementos atribuidos a su personificación en vida; de ahí siguen los hechos que constituirán su ser, empezando por los juegos que se clasifican de acuerdo a su género y de igual modo los juguetes los cuales son parte de su interés diario. El acto del engaño es usado, a su vez, en el desarrollo de juegos, ya que éstos son pensados para asumir una **simulación**, la que corresponde a una estandarización del mundo, es decir, un rol de poses que en realidad puede que sea existente dentro del entorno con el que lidian día con día y con lo cual se van forjando en su rutina y llegan a conformar cierta parte de su sabiduría.

Un ejemplo de ello es, decir o pensar que las niñas son las encargadas de jugar con muñecas, utilizar accesorios de “señoritas”, ocupar el puesto de ellas en los juegos; por otro lado, los niños con autos, luchadores, pelotas y demás; es allí, desde ese momento en el que uno mismo se asume como tal en esos puestos, se comienza con este simulacro a manera de **“pose de roles”**, el modelo de conducta que se seguirá con esta apariencia aprendida para llegar a ser lo que se supone se “debe ser”, lo que debe tomarse como papel en un futuro. “Ahora sólo se muestran rastros del campo indiferenciado, banalizado, desintensificado, de nuestra vida cotidiana, de una banalidad de las imágenes que han ingresado en las costumbres”¹²

De igual modo en el que se utiliza la mentira para crear utopías en la vida de pequeños inocentes, también se usa como medio de extorsión, tales como la amenaza, solo que estos no son “mágicos”, son el lado oscuro de la fantasía, su fin no es proporcionar alegría, ni satisfacción, sino el de llegar a otro cometido, el de provocar miedo e incertidumbre; el propósito de los adultos, el de ser “buenos” padres, imponerse a los caprichos y malos comportamientos, para así hacer aparentemente lo que uno como tal haría para lograr lo que sus hijos deben o no hacer; “Si no comes vendrá el monstruo”, “Si no duermes, saldrá el coco bajo tu cama”, “si no obedeces te llevara el señor del costal”... y así algunas otras frases que forman parte de las memorias.

¹² BAUDRILLARD Jean (2006). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Madrid, Amorrortu. P.21



El engaño está presente en toda imagen de nuestro entorno, no sólo plasmada en algún papel o lienzo, también en la visualización rutinaria de lo vivencial, que se traduce en imágenes; sin embargo es captada de distintos modos, esto de acuerdo a la manera en la que opera el cerebro, se toma como algo que ya es parte de la realidad, se asimila como algo certero, cuando en verdad se percibe erróneamente lo observado, ya sea por alguna estimulación psicológica ligada a la visión y en parte a un proceso cognitivo, en el cual sale a relucir el conocimiento individual del mundo y de las imágenes con las que se ha lidiado a lo largo de la existencia de cada persona.

Los estudios de senso percepción han descubierto que el cerebro humano tiende a seguir ciertas reglas precisas cuando forma una imagen. La percepción se inicia en la sensación. Por sensación se entiende cualquier estímulo captado mediante un receptor específico del cuerpo humano, así como experiencias inmediatas y básicas, generadas por estímulos aislados y simples. Hay sensaciones, como la estimulación luminosa, que son captadas por los receptores del ojo, conos y bastones; las ondas sonoras, por los oídos; la temperatura y la presión, por los receptores distribuidos sobre la piel; el dolor, por los receptores propioceptivos y la piel; los olores, por los receptores de la nariz; los sabores, por los receptores distribuidos en la punta, en la

parte lateral y en la parte trasera de la lengua; el movimiento y el equilibrio, por el sentido cinestésico, en combinación con el oído interno; el dolor y las sensaciones que vienen del interior del organismo, por los receptores propioceptivos.¹³

Estas imágenes ficticias pueden variar de una persona a otra, y tan sólo basándose en el sentido de visión para su alteración, existen varias circunstancias en las que se altera la percepción de lo visual, como lo son la agudeza visual, **daltonismo**,¹⁴ **atigmatismo**,¹⁵ **miopía**,¹⁶ que podrían ser consideradas como limitaciones de este sentido visual, ya que de primera instancia ellos mismos distorsionan la objetividad y fidelidad de lo que es observado, ya sea con alguna otra tonalidad, de otra forma, con otra profundidad.

Se dice que las ilusiones ópticas fisiológicamente suscitan durante la conexión del hemisferio derecho y el izquierdo, por lo cual tenemos la capacidad de percepción. Que independientemente de las alteraciones físicas que devalúan

13 GONZÁLEZ, Sergio. (2008), *Psicología psicoanalítica del arte*, México, Manual moderno, p.37 y 38.

14 *Daltonismo . Incapacidad para ver algunos colores con normalidad, ocurre cuando hay un problema con los pigmentos en ciertas células nerviosas del ojo que perciben el color.*

15 *Anomalía del ojo, que consiste en una curvatura irregular de la córnea, lo que provoca que se vean algo deformadas las imágenes y poco claro el contorno de las cosas,*

16 *Error de refracción del ojo, que produce visión borrosa o poco clara de los objetos lejanos,*

la visión, hay otros distintos motivos por los que se dan estas llamadas ilusiones ópticas, ya sea por insolación, por algunas causas fisiológicas tan simples como el parpadeo, el movimiento, el brillo; también puede ser debido al estar bajo los efectos de alcohol o drogas o por tener una mala alimentación. Es sabido que el cerebro de cada persona interpreta las imágenes de distinto modo, ya que no solo se engaña al ojo, sino también a la mente.

“El estudio de la cultura visual insiste en que no hay nada natural o universal en lo que concierne al valor estético, aunque el estudio del arte, como opuesto a otros tipos de imágenes puede iluminar el significado particular asociado a la idea de valor estético en diferentes culturas y en diferentes momentos.”¹⁷

Así, dentro de lo que se hace llamar “cultura visual” existen distintos factores que la hacen distinta en cada región, cada uno percibe su visualización de diversos modos. Lo que es conocido como dicha cultura, es visualizada como una historia de imágenes, un diario de vida, figuras que se han quedado a manera de memorias, todas ellas van modelando nuestra manera de vivir y pensar.

Fotografías, pinturas, dibujos, ilustraciones, carteles, logotipos, graffitis, murales, portadas de discos y de libros,

17 MOXEI, Keith.(2003), *De teoría, práctica, persuasión. Nostalgia de lo real. La problemática relación de la historia del arte con los estudios visuales*, Barcelona, Ediciones del Serbal. p. 45.

espectaculares, grabados, revistas, periódicos, cómics, distintos tipos de publicidad, son figuraciones creadas por el hombre, ellas al servicio de la moda, lo que está a los ojos de todos y tiene mayor popularidad, éstas serían ahora las imágenes de imágenes, lo que es la televisión, el cine, los videojuegos, la telefonía móvil, el internet, lo que se consume en masa y educa a nuestro ojo esencialmente; así es como cada uno va adoptando la forma propia de visualización de lo real imponiendo juicios acerca de la belleza .

“Vivimos en un mundo de simulación, en un mundo donde la más alta función del signo es hacer desaparecer la realidad y al mismo tiempo, enmascarar esta desaparición.”¹⁸ La era de la fotografía digital es ahora ya tan importante para la población en general en su vivir diario, que no se toma en cuenta parámetro alguno para su ejecución; simplemente se obtiene la imagen en un segundo, sin pensarla o componerla; en la mirada del artista es lo contrario, éste cuida rigurosamente la imagen para llegar a su fin, uno meticulosamente observado.

Actualmente, sólo se requiere de un arma digital para generar imágenes, a través de las diversas posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías, pueden crearse varias situaciones que bien pueden hacerse con técnicas antiguas, sólo que ahora se plantea lo digital de una factibilidad y

18 BAUDRILLARD Jean (2006). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*, Madrid, Amorrortu. p.27

accesibilidad superior. Así, hoy más que nunca, la fotografía ha ido más allá de cualquier obstáculo delimitado por el propio soporte en el que se materializa y se ha convertido en un aditamento de la humanidad muy útil y necesario, un instrumento a partir del cual se abre un mundo de posibilidades y resulta ser muy sugerente al ojo del hombre común, quien ahora se visualiza deliberadamente como fotógrafo.

La imagen va más allá de limitaciones, hay una mayor curiosidad por los aportes de lo fotográfico y su instantaneidad, lo cual la hace estar más vigente que nunca, miles de fotos nacen y se desechan a diario últimamente, algunas otras son archivadas e inclusive tienen distintas copias, no es la “imagen única”, como antes solía serlo. Es ahora cuando hay millones de reproducciones de imágenes y a su vez imágenes de imágenes, ya creadas anteriormente y vueltas al presente en un formato distinto y algunas readaptadas a nuestro tiempo. Citando a Pedro Meyer “La fotografía digital es el fin del mito de la verdad fotográfica”¹⁹

De tal forma que el uso de los elementos digitales como se ha planteado, conduce e incita a la mentira, al engaño impuesto en la imagen al saberse capaz; eso no quiere decir que imágenes análogas no lo hicieran ya de tiempo atrás, es por eso que Meyer, lo refiere como el fin de un mito, el de la “verdad”, el de poder ver lo fiel de lo captado, ya que todos

¹⁹ Meyer Pedro. *Fotografía para recordar, 1991-2007*. Retomado de <http://www.pedromeyer.com/galleries/i-photograph/work2.html>

de manera premeditada nos sabemos cómo “engañadores” y es más común desconfiar de lo que ahora observamos, aunque de algún otro modo es entonces que se adquiere una nueva ilusión, esto al usar la tecnología a nuestro servicio.

Es indispensable saber el poder de la alteración para presentarse a él y a su realidad según sus juicios estéticos convengan y satisfagan, para así de acuerdo a su accesibilidad lograr hacerlo, simularlo, ello en cuestión de segundos, lo que con alguna técnica análoga tomaría de cierto tiempo y paciencia, tales son los usos instantáneos como el de la recurrente aplicación llamada *Instagram*²⁰, la cual es una red social exclusiva de fotos y videos de una duración máxima de un minuto, es una aplicación de servicio gratuito, *ésta no es la única en su estilo, sólo la más popular, surgió en la app store, y ahora de igual modo está disponible en play store*; dicha aplicación hace posible capturar cualquier foto desde un teléfono móvil e inmediatamente aplicarle efectos fotográficos de estilo “*vintage*” o “*retro*”, también tiene otras herramientas básicas de retoque que harán ver mejor las fotos a publicar, aunque su principal característica, es su formato cuadrado,

20 *Instagram es una red social y aplicación para subir fotos y vídeos. Sus usuarios también pueden aplicar efectos fotográficos como filtros, marcos, similitudes térmicas, áreas subyacentes en las bases cóncavas, colores retro, y posteriormente compartir las fotografías en la misma red social o en otras como Facebook, Tumblr, Flickr y Twitter. Una característica distintiva de la aplicación es que da una forma cuadrada a las fotografías en honor a la Kodak Instamatic y las cámaras Polaroid.* Retomado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Instagram>

dando apariencia de una fotografía de cámaras Polaroid y Kodak *instamatic*, por ello el mismo nombre de la aplicación atribuida a estas cámaras instantáneas.

Instagram ha ido evolucionando rápidamente debido a los nuevos elementos que la van nutriendo, tal es el caso del casi recién aparecido *Snapchat*, en donde puedes implementar aparte de efectos con filtros de distintos diseños, los cuales se visualizan antes de tomar la imagen o video, se puede añadir igualmente a la vez textos, *emojis*, dibujar encima y demás, así como, también hacer de la propia cara, una especie de *emoji* animado a manera de máscara y/o adorno. Aparte de ofrecer esto, es un servicio de mensajería y red social, al igual que *Instagram*, sólo que las imágenes subidas son efímeras, se puede modificar el tiempo en la que los contactos pueden verla y es pensada para el día a día, el cotidiano al que no se le da demasiada importancia, volvemos a la fotografía aún más desechable, ya que aquí no hay tanta presión por mostrar la mejor versión personal, ya que la imagen desaparece en 24 horas. Al lanzar dicha idea, está aplicación se fue implementando igualmente en *Instagram*, así como en otras redes sociales.

Con el éxito de estas redes sociales, en las que la imagen en foto y video, son lo más importante, se ha ido reinventando la forma de plasmar y de operar el cotidiano; en estas aplicaciones se ha establecido el punto de partida de una nueva forma de ver la fotografía. Entonces a la vez que se toma la foto, se edita y se publica en las distintas cuentas

del usuario de la *app*, o pueden simplemente ser exclusivas de primera instancia en *Instagram* y a su vez en *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr*, *Flickr*, *Pinterest*, entre otras, ellas con la finalidad de “mejorar” fotos que ya se tenían destinadas al desecho; en algunas otras es posible la modificación de la foto partiendo de cualidades y características básicas de la imagen como el brillo y contraste, recortes, rotación de foto, el añadido de tipografía, dibujar encima, cambiar los niveles, modificar las sombras, recortarla, enderezarla, etc.; para así después poder aplicar diversos efectos especiales, algunos llamados “artísticos”, igualmente disponibles en otras aplicaciones para teléfonos inteligentes o tabletas digitales, éstos con aparentes acabados de pintura al fresco, dibujo a carboncillo u otros de distorsión, como el ojo de pez, movimiento de agua, espejo, caleidoscopio, también el duplicado de imagen, encimado o difuminado, el suavizar y aumentar o disminuir la gama de colores, efecto de visión nocturna, fragmentos, tira de película, película antigua, caricatura, *art pop* o con terminado de una imagen lomográfica.

Como el ejemplo que a continuación se presenta, el cual es obtenido de una aplicación llamada PRISMA del estilo ya mencionado, donde las fotografías se editan con distintos filtros que simulan un acabado artístico, a manera de pintura.

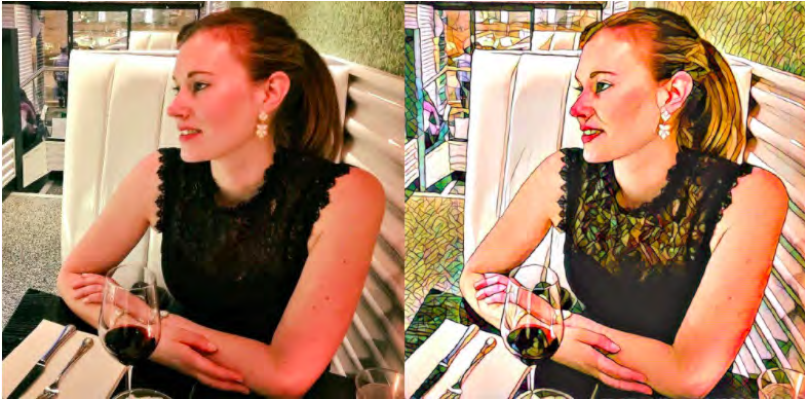


Imagen 1 Foto publicidad de aplicación PRISMA. 2016.

De igual manera, hay diversas páginas de internet que permiten hacer una factible y veloz edición desde un ordenador, ya sea de las imágenes archivadas, o inclusive si se tiene incorporada una web cam, tomar la foto para al instante ser editada dentro de la página de internet; así como visualizar el efecto al estar siendo utilizada, antes de ser capturada la fotografía, que de igual modo puede ser compartida en redes sociales o sólo archivarla en alguna carpeta.

Toda esta variedad de posibilidades de modificación de la imagen, son sólo una parte de ese aislamiento de fidelidad, concentrado en la manufactura, en la que una gran parte de la población ha cedido, pues prácticamente está puesto a las manos; ya ni siquiera es necesario tener instalado un programa especializado para hacer ver mejor la imagen, aunque no tenga la misma calidad de resultados y se limite en sus acciones.

2.1.1 Elemento de alteración del sujeto como objeto

*“Entonces, cuando me siento observado por el objetivo, todo cambia: me constituyo en el acto de <<posar>>, me fabrico instantáneamente otro cuerpo, me transformo por adelantado en una imagen”.*²¹

Es interesante observar el comportamiento de las personas al tomarles alguna fotografía; las reacciones que se toman para el acto de la captura, que en algunos casos comprenden de una rutina que va desde el acto de posar, arreglarse rápidamente, el cuidado en su vestimenta, su cabello, su postura, el gesto en su rostro, la dirección de sus brazos, de sus piernas, de su cabeza; hasta el enfatizar en su expresión, en su personificación o en la realidad que están viviendo en ese momento; para ello se hacen una gran cantidad de tomas con distintas expresiones y ángulos, en cada una de ellas “mejorando” la anterior.

Muchas de estas fotos se borran y otras, las más agradables al ojo de la persona a quien le pertenecen las imágenes, son las que se quedan, aunque algunas veces no complacen del todo. El desagrado de la captura radica en la discrepancia con respecto a la actitud de la persona que hace conjunto con el lugar fotografiado, y tal vez sea una pose que no haya

²¹ Barthes, Roland. *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía.*, España, Ediciones Paidós. p.40 y 41

resultado beneficiosa para el sujeto o el gesto hecho, e incluso “defectos físicos.” Por ejemplo en el rostro; los barritos, espinillas, ojeras, papada, nariz chueca o chata; también pudiendo ser con respecto a la gordura o delgadez, en fin, numerosas inconformidades que se tienen y que se quieren evitar hacer notar al quedar plasmado, por muchas de estas razones es que se toma la decisión de ocupar un editor.

Tal es el caso de la aplicación *Instagram* ya antes mencionado, donde se puede notar la creación rutinaria de la fotografía en la vida de cada persona, la importancia que se le da a cada fotografía y en lo que se da a demostrar en ella; ahora más que nunca las personas se recrean en cada imagen, aquí en la imagen 2, se muestra un ejemplo tomado de esta red social, donde la mujer de la foto, recurre a la elección cuidadosa del encuadre y la pose fabricada de convertirse, en lo que quiere evidenciar y/o inspirar.



*Imagen 2 Foto tomada de Instagram
@hylocyv nutriologa y blogger*



Elaborar una imagen agradable al fotografiado, crear una composición rápida con lo que hay alrededor, ayudándose de la luz y completando la imagen con una pose planificada para cada ocasión, saberse bello o perfecto, de menos en una imagen, lograr una sutil mentira, esto con la ayuda de la alteración que viene acompañado básicamente de un recorte de lo que no se quiere mostrar de algún lugar o de la persona. En sí, difuminar los “defectos”, en su mayoría con luz y contraste, presentes en varios efectos de las muchas aplicaciones, páginas o programas para modificar lo capturado.

Para ello, existen programas profesionales como el más reconocido denominado *Photoshop*, con el cual podemos estilizar por completo las fotografías, ya sean retratos, paisajes, bodegones, productos para publicidad, donde se mejora desde la exposición, la saturación, la nitidez, el brillo y demás, hasta igualmente darle algún efecto más notorio, particularmente en los retratos o fotografías de moda o de espectáculos, al buscar la perfección en la representación del cuerpo y el rostro, quitando imperfecciones y kilos de más, así como enfatizar en su voluptuosidad, y perfeccionamiento en la apariencia perfecta en la piel.

En estas imágenes posteriores se puede apreciar el trabajo de retoque fotográfico que se hace en la fotografía publicitaria.



*fotografía tomada de :
[www.informando.com.co/es/noticias/
retoque fotografico Madonna](http://www.informando.com.co/es/noticias/retoque_fotografico_Madonna)*

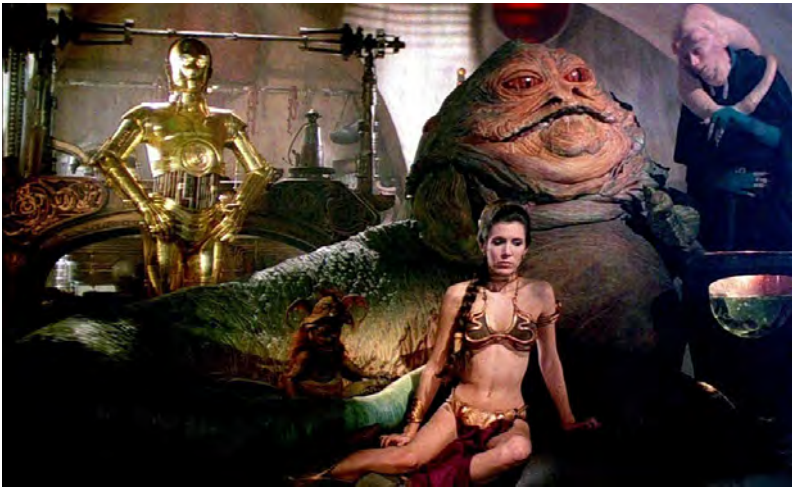


*fotografía tomada de:
<http://www.elmundo.es/>
retoque fotografico para cartel de
película “El rey Arturo”*

Otro ejemplo de dicha búsqueda, a través de la modificación de la imagen; se observa en el cine, ante el empleo común de efectos especiales, que se basan en el uso de ilusiones ópticas. Estos efectos son logrados con la ayuda de igual modo de la “gloriosa” tecnología, o en dado caso armadas por propia mano y auxiliada por la cámara, dichos efectos pueden ser catalogados tanto de sonido como visuales.

El cuestionamiento es el ¿por qué la audiencia sólo cree en lo que ve?; acaso su sentido de la visión es su mayor juez para dictaminar ¿qué es lo que se confirma y determina como real?. No es de extrañar que en varias narraciones se crean ambientes fantásticos, en los que el espectador es capaz de visualizarse dentro, debido a que ve que es comprendido y asimilado como real.

Con la recurrencia de este tipo de efectos y creación de lugares y personajes fantásticos se crea una ilusión, la cual, no sólo es adoptada en el cine sino también en otros ámbitos del entretenimiento, como lo serian la televisión, los videos musicales, el teatro, los conciertos, los videojuegos, la ópera, los cuales se dedican al mundo del espectáculo y el entretenimiento, encargados más que nadie de darle un respiro al mundo y hacerles creer que existen otros mundos de ficción y ensueño.



Star wars episodio Vi, El retorno del Jedi, 1983.

2.2. Lo Postfotográfico como una estética de la intriga

Partiendo de los conceptos principales en su significación elemental, los cuales conforman este planteamiento a trabajar, obtenemos la definición de estética²² y de intriga²³, las cuales se conjugan para el planteamiento y ejecución de este proyecto. Se concibe la estética de la intriga como elemento fundamental del proceso, así como parte importante de la imagen fotográfica resultante; es decir, el motivo es la creación de la intriga, interpretando el resultado final mediante las sensaciones que se experimentan al ver una obra; así, el objetivo es provocar cierto deseo y/o ansiedad de ver más, jugar con los sentidos; lograr captar su atención y de primera impresión generar una noción de extrañeza, y que ello al igual se identifique como dicha intriga, produciendo de lo que se ve, algo de apariencia inverosímil.

La estética de la intriga se interpreta como la vía para poder dirigirse al engaño, sin usar la modificación o distorsión de la imagen, sino recurrir a la distorsión directa del momento que posteriormente será captado por la cámara; es decir, se pretende la modificación a través de la planeación de la toma y así lograr generar intriga, a través del engaño,

22 *Estética. Doctrina filosófica que estudia las condiciones de la belleza en el arte, modo particular de entender la belleza o el arte, aspecto exterior de una persona o cosa desde el punto de vista de lo bello.*

23 *Intriga. Trabajar cautelosamente una o varias personas para conseguir algo en provecho propio o para causar un perjuicio a alguien. 2 tr. o abs. Provocar en alguien un suceso, un relato, etc; mucha curiosidad, o mucho interés por el resultado o el desenlace.*

haciendo percibir las escenas como algo verdadero, generar de la percepción de la otra persona, el motivo o la razón de la visión de la realidad.

En cualquier estilo derivado de la fotografía, se sabe que se suele basar en el diseño planificado para su ejecución, es decir, la manera de ordenar la información que irá en la imagen dentro del encuadre; así, el fotógrafo usa su visión y cultura visual para incluir, resaltar, minimizar la información que a él convenga.

El encuadre es lo que otorga múltiples posibilidades al fotógrafo; dicho de otra forma, el fotógrafo se enfrenta a algo que debe estructurar, manipular y elegir, tiene el control absoluto de la toma, tanto el personaje como el encuadre; puede moldear todo lo que está en el entorno, así que aquello que se percibe como una realidad verdadera puede ser transformada en una mentira convincente o una verdad a medias. Así, el delimitar la imagen define la manera en la que se ve al personaje y al espacio; una toma en picada da una información totalmente distinta a lo que sería una frontal o en contra picada, de igual modo, el manejo de planos; no se da a entender lo mismo en un plano americano que un primer plano. El fotógrafo muestra y oculta lo que se encuentra alrededor y todo ello cambia el mensaje que puede enviarse a través de la toma.

Para lograr la manifestación y el hacer evidente la intriga a través de las series fotográficas que en este proyecto se presentan, se vale de la estructura, organización y manipulación de los elementos propios de la toma fotográfica, al lograr un proceso y acción que emana de lo estético. Este proceso se torna en la interpretación de lo que otros consideran bello y se vuelve un ejercicio lúdico, en el que se expone aquello que al ser considerado bello por quien lo percibe, ya sea una situación u objeto, es menos propenso a ser rechazado, antes de ser analizado.

Es la intención en la que la imagen le produce cierto placer al espectador en el momento de observarla, ya que además de romper con el cotidiano, hace que se logre una empatía con lo que se ve, pues es un escenario reconocible en su memoria visual, pero que se abre camino a la vista de otra realidad, con algo tan simple como lo es el encubrimiento de partes del rostro, entendido como una identidad borrada, mezclado con las acciones y escenarios, al igual que el manejo del tiempo en la imagen, es decir, un movimiento que otorga un mayor carácter de veracidad en la realidad y por tanto mayor desconcierto en la visión del espectador.

La imagen es un factor básico y un gancho para llamar la atención y conservar un recuerdo, “Roland Barthes, filósofo y lingüista, afirmó lo siguiente: “En publicidad la significación de la imagen es sin duda intencional”. Tanto si queremos trabajar en la industria publicitaria como si

no, los anuncios son probablemente el mejor material para el estudio del significado en fotografía. Resulta más fácil comprender el lenguaje visual en los anuncios de publicidad porque todos sus elementos están ahí con una finalidad; nada ha sido dejado al azar.”²⁴

Este cuestionamiento y por ende la propuesta que se plantea permite entender a la fotografía como medio de comunicación, pues se encarga de transmitir ideas mediante lo visual, debido a que no comunica verbalmente es por ello, que los signos en la imagen van de mucho o total peso.

De este modo, se toman en cuenta ciertos principios u objetivos, ya que se busca lograr captar la atención del público, haciéndola llamativa, tomando como recurso el uso de los colores, de los tonos, los planos, el provocar al observador y orillararlo a recibir el mensaje, ya sea siendo subjetivo o metafórico. De igual modo al intentar eliminar lo humano y racional a la acción que se está realizando y con el suprimir los rasgos faciales por medio del enmascaramiento.

En otro aspecto, se consideran como referencia para la elaboración de mi proyecto personal a diversos fotógrafos pintores y cineasta, muy en particular a David Lynch, quien cabe señalar, es reconocido por crear sus propios mundos y hacer pensar al espectador sin darle todo digerido. Teniendo

24 PRAKĚL, David.(2011), *Principios de fotografía creativa aplicada*, España, Gustavo Gili. p.52

como base primordialmente a su obra “*Rabbits*”, la cual es una miniserie de 9 episodios, catalogada como de terror y misterio, debido a que va más allá de lo que es aparente, dado por los estímulos que puede generar, es decir, moldea ciertas emociones a través de la obra y/o incomoda al público, se puede decir que con ello crea cierta tensión; esto debido a la estructura que maneja y claramente en su estética audiovisual, ya que todo el tiempo o la mayoría, hace preguntarse ¿Qué es lo que va a pasar?, dando pistas sin estructura, creando ansiedad, apoyado en el audio con



David Lynch, miniserie, Rabbits, 2002.

banda sonora que crea tensión, las risas enlatadas fuera de tono, así como los diálogos desestructurados; igualmente al hacer uso de lo visualmente cotidiano, la manera de trabajar un sólo espacio sin ningún movimiento en la cámara, con el escenario simple y los colores que hay en él, las luces, los personajes, la manera en que se mueven éstos con pausas; la

forma en que se oculta la identidad, es la sensación de que algo no está completo, ese carácter de aquello que no está presente, y así dar la impresión de que algo falta.

Otra referencia que mencionar serían los fotógrafos Rodney Smith y Gregory Crewdson, su obra es un tanto distinta una de la otra, aunque se puede considerar que van enfocadas a un camino en común, ya que hacen uso de la cotidianidad y la manejan para crear algo fantástico en la imagen. Rodney Smith tiene un estilo de carácter surreal y un tanto nostálgico, ya que sus fotografías dan la idea de pertenecer a una época distinta en la que fueron tomadas; busca una belleza que atrapa de una manera muy sensible, hasta romántica, con ello crea un ambiente capaz de hacer suspirar y alterar emociones.



Rodney Smith, Collin Seated with Clock Glasses, New York, New York, 2005.

Crea composiciones aparentemente muy simples que dan una perspectiva vivencial y a la vez juega con la percepción del espectador, pues quedan en una línea entre lo real y lo imaginario, lo irreal.



Rodney Smith, Alan Leaping from 515 Madison Avenue, from the series Where Angels Fear to Tread, New York City, NY, 1999.

A su vez Gregory Crewdson crea atmósferas de los suburbios que igualmente dan una sensación de ver algo ilusorio, pero la particularidad que tienen es que en ellas puede notarse una clara narrativa; parecieran ser extraídas de alguna película, ya que los encuadres son muy abiertos y llenos de detalles, pero con protagonistas que resaltan con el manejo de la luz y por su carácter de separación del entorno y la persona.



Gregory Crewdson, Reclining woman on sofa, 2014 de "Cathedral of the pines"
<https://www.artsy.net>



Gregory Crewdson, 2002.
<http://theamericanreader.com/interview-with-photographer-gregory-crewdson/>


“Siempre me ha fascinado la condición poética del crepúsculo. Por su cualidad transformadora. Por su poder para convertir lo ordinario en algo mágico y sobrenatural. Deseo que en las imágenes la narración juegue con las circunstancias. Me interesa esa sensación de indeterminación.”

Gregory Crewdson, Fotógrafo estadounidense.

Ambos fotógrafos son fuente y una referencia importante en esta investigación al intentar definir y delimitar lo que es la estética de la intriga, ya que cada autor propone crear sensaciones y emociones en el observador al tener como recurso la estética a guiar de acuerdo con la indumentaria, los escenarios, la iluminación, la iniciativa de contar una historia visual y el hacer parte de la rutina algo extraordinario; quizás con un carácter surrealista, de ficción o a manera de narración. De este modo se da una experiencia que es creada al no percibir la delgada línea entre lo real y lo fantástico, generando de esta forma cierta curiosidad que culmine en sensación de intriga, un deseo vivaz de saber qué es lo que está pasando, sin perder su cualidad estética. Es decir, encontrar belleza y misterio en estas pequeñas historias de un mundo ordinario, de una vida cotidiana, lo cual se cataloga en el interés propio a resaltar como elementos de este concepto



CAPÍTULO 3



*NARRACIÓN
DE
UN SIMULACRO
RUTINARIO*

3.1 Simulacro Rutinario

“Lograr la imitación consiste entonces en abolir la distancia en la duplicación, en deshacer la semejanza en la desemejanza, en disolver la alteridad en la identidad. Es sustituir lo verdadero de la copia por lo verdadero del simulacro”²⁵

Se define en este apartado como simulacro rutinario a la escenificación planeada, totalmente predispuesta a cada acción realizada en las tomas, teniendo como primer motivo, crear el engaño disfrazado de una estética de la intriga, esto con la ayuda de la elección de los lugares, las circunstancias, las personas, la indumentaria, la manera de ocultar la identidad del personaje a retratar, así como la acción en si; en cada uno de ellos hay una previa organización y se definió en qué aspectos utilizar la estética que en general van con el personaje y /o la acción, tal como la planeación a manera de método de intriga; lograrla con el espacio, el manejo de la luz, del tiempo y la manera de cubrir la identidad de cada uno de los personajes a intervenir, con todos estos recursos maniobrar un simulacro, es decir, una situación simulada

que rompe el tiempo real, primero de quien lo habita o lo transita en ese momento, para posteriormente lograrlo con quien lo observe ya proyectado; se pretende estimular,

²⁵ ROUILLÉ, André.(2005), *La fotografía. Entre documento y arte contemporáneo.*, México, Herder. p.102



generar distintas sensaciones que lleven al observador a hacerlo sentir perturbado, consternado, es decir, provocarle intriga.

3.1.1. *La narración del simulacro*

“Algunas fotografías están claramente construidas con la finalidad de transmitir una determinada idea o concepto en realidad alterada, descontextualizada y representada.

Esto se consigue fotografiando una escena preparada o manipulando la imagen, tanto con la cámara como en la postproducción, pero el tema central que hay detrás de toda construcción es el concepto y la idea. “Tanto si va a ser expuesta en una galería como utilizada en publicidad, la fotografía altamente construida apela a quien la observa de tal modo que cuestiona o distorsiona sus nociones de verdad y realidad.”²⁶ Cuando una imagen está dispuesta a contar una historia, surge la imagen narrada ya que en ellas a manera de secuencia se puede ver o dar a entender el paso del tiempo.

La creación de esta obra es concebida y planeada para ser una imagen, de allí parte la involucración de la rutina, la identidad, el engaño, la finalidad estética, el tiempo, el movimiento y demás; de todo ello se fue creando esta obra, una narrativa visual en la fotografía, más allá de que en cada una exista; lo que le da mayor énfasis y protagonismo

²⁶ SHORT, María. (2013), *Contexto y narración en la fotografía*, Barcelona, Gustavo Gili. p.18

es que en cada escena se logró una imagen en movimiento, una pequeña historia que está siendo contada o que bien, siendo específico, puede ser interpretada a modo distinto en cada persona. Aunque sabemos bien que lo que se va a dar a interpretar al espectador es un simulacro rutinario, refiriéndose a la simulación de las mismas personas en cada rutina de la memoria visual personal y/o colectiva. Para ello fue importante remontar a recuerdos propios, experiencias de lugares y personas; de igual manera, conjugarse con la experiencia de los personajes que participan, el construir su propia rutina y romperla, ya sea con el escenario o con el vestuario, la actividad a realizar y el cómo se interactúa en el momento y espacio.

3.2 *Fotografía construida:*

Composición, narrativa y movimiento

“...Hay quienes toman fotografías previamente compuestas, y hay quienes descubren la imagen y la atrapan”
(Cartier-Bresson, 1991).

La era digital parece ser que ha puesto a la fotografía documental en crisis, ya que toda la fe en ella, se basa en la nula intervención de las tomas, aunque cabe mencionar que la manipulación ya ha estado presente desde tiempo antes, como ya se había abordado, es por ello que existe un debate constante entre la fotografía de carácter documental

y la fotografía construida, ya que ésta manifiesta de forma explícita la intención de montar y ensamblar escenas previas a la captura.

“La imagen construida se ha producido desde el siglo XIX. Sus semillas se manifiestan en las obras del artista Gustav Rejlander (Suecia, 1813-1875), quién es considerado uno de los pioneros de la fotografía artística victoriana. Amigo de Lewis Carroll, Rejlander experimentó con el boceto previo, el fotomontaje, la manipulación, el retoque y la utilería en escena.”²⁷

La fotografía documental no estaba a favor de esta creación fotográfica, ya que se rendía fielmente a su carácter de sirviente del arte y la ciencia. Lo anterior no quiere decir que la foto de documento no hiciera uso de manipulación, sólo que no lo hacían de una forma abierta y directa. Es concentrada en registrar un suceso, reproducir tal cual la apariencia lógica, así poder entregar cuentas de lo que está en existencia y conservar esa huella de carácter mecánico y químico, lo cual radica en su esencia.

Charles Baudelaire en *Le public moderne et la photographie*. <<Estoy convencido de que los procesos mal aplicados de la fotografía han contribuido en gran medida, al igual por

²⁷ Abraham Lizette (26 de agosto de 2015) *Breve historia de la fotografía construida* [Mensaje en un blog] Recuperado de <http://www.yaonic.com/breve-historia-de-la-fotografia-construida/>

otro lado que todos los progresos puramente materiales, al empobrecimiento de genio artístico francés, de por sí tan escaso (...) Digo esto en el sentido de que la industria. Al hacer irrupción en el arte, se convierte en su enemiga mortal y la confusión de funciones impide que ninguna sea bien cumplida (...) Si se permite a la fotografía el arte en algunas de sus funciones, pronto lo habrá suplantado o corrompido por completo, gracias a la alianza natural que encontrará en la estupidez de la multitud. Es necesario pues que la fotografía cumpla con su verdadero deber, que consiste en ser la servidora de las ciencias y las artes, pero la servidora más humilde, como la imprenta y la estenografía, que ni han creado ni ha suplantado a la literatura. Que enriquezca con rapidez el álbum del viajero y preste a sus ojos la precisión que faltaría a su memoria, que adorne la biblioteca del naturalista, exagere los animales microscópicos, fortalezca incluso con algunas enseñanzas las hipótesis de astrónomo; que sea, en fin, la secretaria y el archivo de quien necesite en su profesión de una exactitud material absoluta; hasta ahí, no hay nada mejor. Si salva del olvido las ruinas correspondientes, libros, las estampas y los manuscritos que devora el tiempo, las cosas preciosas cuya forma va a desaparecer y que exigen un lugar en los archivos de nuestra memoria; entonces se le agradecerá y aplaudirá. Pero si se le permite avanzar sobre el terreno de lo

impalpable y de lo imaginario, sobre todo aquello que sólo vale porque el hombre añade allí su alma, ¡entonces desdichados ¬de nosotros!>>>²⁸

La fotografía construida trabaja primordialmente con el imaginario del fotógrafo, quien desarrolla estrategias para construir diversas escenas donde ubicará los elementos simbólicos a utilizar, como diferentes objetos de uso cotidiano, así como la manifestación del cuerpo en el espacio y su manera de expresarse; de esta forma, descubriendo lo que ofrecía la construcción de la imagen fotográfica, así como, sus alcances, evolucionó como una forma de hacer arte y se fue re inventando en su modo de operar conforme los avances culturales y tecnológicos que fueron avanzando; por lo que adquirió un carácter interdisciplinario, donde se mezclan diferentes formas de arte como el performance, la danza, el teatro, el diseño, etc. Se puede decir que la foto construida se caracteriza por dar una re-significación de los elementos y por lo tanto establecer una conexión distinta entre el fotógrafo y la cámara.

3.2.1 Composición

Se puede recurrir en este apartado a lo que se conoce como retórica visual, la cual se considera que es una herramienta de visualización que se usa para establecer una conexión con los diferentes significados de los que se compone una

28 DUBOIS Philippe.(1986), *El acto fotográfico De la representación a la recepción*, España, Paidós comunicación. p.24

imagen. Su principal objetivo radica en la persuasión, lo cual funciona para hacer que el receptor de dicha imagen reciba mensajes creíbles, aunque parezcan o sean falsos. Partiendo de la propia cultura visual, considerándola como la principal fuente que forma la manera de percibir lo que se ve y así interpretarlo.

La construcción de la imagen en general es establecida por quien la hace, ya sea un pintor, ilustrador o fotógrafo; se tiene un conocimiento del uso de la composición en una imagen, el manejo de los encuadres, el uso de las proporciones, noción de psicología del color, y conocimientos de semiótica en general para así lograr eficazmente una imagen que sea atractiva al espectador. Así, la composición es todo el proceso que se lleva a cabo tras la identificación de elementos formales, los cuales darán organización para que se produzca una imagen. Los signos y símbolos forman parte de la vida cotidiana, éstos se encuentran en todos lados, en los productos que consumimos, en la calle, en las señales de tránsito, los semáforos, etc.

En el caso de la fotografía, es un proceso total de creación que avanza en distintas fases por decirle así, ya que inicia desde que el fotógrafo elige el lugar donde pararse para disparar, la búsqueda y estructura de los elementos, el encuadre a elegir y la edición fotográfica, hasta llegar al resultado final, ya sea en un formato digital o impreso.

Los elementos formales de la fotografía son las cualidades. Es decir, las características del tema, no se trata de procesos. Los principios de diseño son las acciones que se pueden realizar con los elementos, hay que pensar en los elementos formales como si fueran ingredientes culinarios y en los principios de diseño como reglas de cocina. Los principios de diseño se definen de distintas maneras según el contexto; las necesidades de los diseñadores gráficos, de los artistas y de los fotógrafos son distintas. En Fotografía, incluyen: variedad, dibujo, contraste, equilibrio simétrico y asimétrico y movimiento. Su uso produce una imagen que muestra unidad, en la que cada parte de la imagen es necesaria y todo el conjunto funciona.²⁹

La composición de una imagen empieza usualmente, a partir de un lienzo en blanco, desde cero; aunque en el caso de la fotografía ,lo define el ojo del fotógrafo y la delimitación de la toma que escoja en la cámara. Componer una imagen es una tarea que requiere memoria y cultura visual para lograr la creación de un todo, una elección de elementos que serán puestos en escena y colocados con total intención de lograr un objetivo, y así se les dará ya sea volumen, profundidad, dirección, valores tonales, texturas, etc.

29 *PRAKĚL, David, op. cit; p.18*



Inicialmente veremos el espacio; éste puede ser bidimensional o tridimensional, y la línea que es uno de los aspectos más importantes en el arte, ya que marca limitantes verticales, horizontales o diagonales, dan distintos énfasis, ya sea estabilidad, fuerza o ruptura, así como los arcos son los que dan dinamismo a nuestra imagen y/o movimiento, éste también puede lograrse con la repetición de formas o puntos de fuga.

En el objeto o figura se puede enaltecer o minimizar su volumen, darle contraste a su forma, darle tonos distintos; así como, maximizar su textura, todo ello valiéndose ya sea en los objetivos de la cámara, la exposición, el ángulo de la toma, etc.

3.2.2 *Narrativa y Movimiento*

En este proyecto se usa esta herramienta de un modo puramente visual, pensando de manera primordial en darle visibilidad al paso del tiempo, así poniendo a andar la escena que se ha construido, esto con el interés de marcar una pauta que genere un marco de referencia y se sitúe dentro de un contexto espacial que delimite la imagen. Se va entendiendo con la finalidad de crear un ritmo a cada secuencia, debido a que se interpreta básicamente como un lapso de tres tiempos en el que puede o no culminar la acción, puede simplemente insinuar lo que ocurre o está por ocurrir,

Todos los componentes de la imagen, así como la dinámica o tensión que se establece entre ellos, contribuyen a elaborar la narración, La fotografía puede expresar agitación y confusión o inmovilidad y sosiego. Sea lo que sea, la narración viene determinada por la apariencia de los elementos que componen la imagen en el momento de ser fotografiados. Las cuestiones que plantea dicha apariencia son las siguientes; ¿Qué aparece en la fotografía? ¿Qué ocurre? ¿Qué importancia tiene el espacio vacío/ el cielo oscuro/ el valor de la alfombra?³⁰

Se contempla para el proyecto, generar secuencias que tengan un orden de aparición, que sea congruente con la actividad a realizar. El público podrá ver todas las fotos en movimiento en clips de unos pocos segundos, se considera cada escena distinta como una secuencia particular y en cada una de ellas existirá una imagen líder en la que caerá el peso central, considerada como imagen de representación general, la cual se tiene en cuenta para ser impresa. Se supone que con esta manera de llevar el proceso se logre interactuar con el entorno, el fotógrafo, el personaje y el público al que llega.

30 *Short, María, op. cit; p. 109.*



3.3 *Narración de un simulacro rutinario como propuesta fotografica: Antecedentes*

Este proyecto comenzó a surgir desde mi estancia en la Facultad de Artes y Diseño; particularmente en el Taller de experimentación visual de Fotografía, el cual se cursó con el maestro Víctor Monroy estando en el último semestre de la Licenciatura en Artes Visuales.

En este curso se llevó a cabo un proyecto que tenía como temática principal, “La Postfotografía”. Así, lo postfotográfico se torna en el fundamento, y es que comienza esta primera intencionalidad de recurrir a la investigación en torno a este concepto, para dirigirla de manera posterior a la producción fotográfica y a la elaboración de este proyecto personal.

Se entiende por Postfotografía, como una nueva manera de plasmar la captura fotográfica, viéndola y ejecutándola en una conversión de lo que se mira, en un conjunto de cosas, una total intervención de la imagen; es decir, la manufactura absoluta o parcial ,de lo que está en realidad, obteniendo que de lo que fue tomado a primera intención no quede nada. Teniendo esto como objetivo esencial, es que parto de ese concepto ,para valirme de la representación fiel, al pensar en un análisis de lo que es y lo que conlleva la toma, el encuadre, la impresión final y el intermedio entre ellas, y cómo pasa a ser un conjunto de todo y nada,

entendiendo la intención de la Postfotografía, como aquello que directamente se asocia a una imagen que recurre de otras, ya sea por medio de programas, algunos de uso profesional y que sólo personas con ciertos conocimientos en el tema saben usar, hasta aplicaciones de muy fácil acceso ya mencionadas anteriormente. Y es a través de estos



Fotografía de Fran Carneros

Obtenida de: <https://www.facebook.com/>

programas que es posible manipular la imagen hasta hacerla un modelo perfecto en comparación a lo que se plasmó, o convirtiéndolo absolutamente todo en una fantasía, algo aparente, que ha sido creado tal como si se hablara de un lienzo en blanco, el cual es trabajado y culmina cuando se termina la edición, como si la fotografía sólo fuera un recurso para crear la imagen como tal.

Posterior a esta reflexión, entendiéndola como una distorsión, abordo el tema en la imagen como una creación fotográfica, pensándolo de inicio en una fotografía creativa; es decir proveniente de la construcción de la imagen por así llamarlo; me refiero a programar lo que está en la toma como si se tratara de un guión, siendo expuestos en él, los detalles a tomar en cuenta en la captura final.

Es importante mencionar que de manera inicial, el objetivo principal fue capturar imágenes de personas interviniendo cualquier espacio, un espacio que estuviera a mi alcance, que usara diariamente y las personas que lo irrumpieran fueran de alguna forma allegadas a él, o de igual manera identificables para ellos; en cuanto a los modelos, mi prioridad principal y la más importante de manera general era quitarles la identidad; el que no fueran reconocibles a la cámara, ya que en la conclusión propia, al eliminar los rasgos faciales se excluye la mayor información de personalidad de un sujeto.

“Utilizamos fotografías para representar nuestra identidad; una identidad que puede ser construida conscientemente, o simplemente desvelada a través de una sonrisa o un gesto.”

31

Se comenzó a enmascarar al personaje: La primera idea se basaba más que nada en tapar el rostro o inclusive el cuerpo, según se requería en el momento; estas ideas se fueron descartando y/o modificando, mediante pruebas que

31 *Ibid, p.12.*



se hicieron para observar los resultados. Esto se hacía de una manera espontánea, usando los aditamentos que se tuvieran a la mano, ya fueran objetos encontrados en el mismo lugar o cosas personales del modelo a fotografiar y se ajustaban a cada sesión, según lo óptimo que fuera el usarlos a manera de máscara o interponiéndolo en la acción que realizaría la persona y así adecuándose al espacio que se utiliza.

Lo más relevante en este proyecto radica en borrar por completo la noción que se tiene del individuo a participar, y visualizarlo dentro de una composición que fuera creando a partir del personaje que se va estableciendo conforme a los aditamentos que usaba y el cómo se adecuaba a su alrededor, limitando o eliminando por completo su capacidad visual, para así ubicarlo en un lugar que se acoplara y a cómo es que participa en el entorno.

Unos pocos rasgos salientes no sólo determinan la identidad de un objeto percibido, sino que además hacen que se nos aparezca como un esquema completo integrado. Esto es cierto no sólo de nuestra imagen del objeto como totalidad, sino también de cualquier parte concreta en que se centre nuestra atención. Un rostro humano, lo mismo que el cuerpo entero, es aprehendido como esquema global de componentes esenciales - ojos, nariz, boca-, dentro del cual se pueden encajar más detalles. Y si concentramos la atención sobre un ojo de alguien, también percibiremos ese ojo como un esquema total: el iris circular de su pupila central oscura,

rodeado por el marco flagelado en forma de barco de los párpados[...] Cuando lo observado carece de esa integridad., es decir, cuando se lo ve como un conglomerado de piezas, entonces los detalles pierden su significado y el conjunto se torna irreconocible.³²

La construcción de estas imágenes tiene como propósito inicial, el lograr llegar a un receptor y que a éste le incomode el no poder ver el rostro del individuo en el escenario, lo cual es un recurso para provocar inicialmente sensación de curiosidad, al obtenerla mediante la posición que ocupan los personajes y los objetos, la pose y la manera de borrar las partes del rostro; todo ello con el objetivo de llegar a originar una ilusión en la imagen, tal como las que se visualizan en lo que ahora se llama Postfotografía, aunque sin la necesidad de alterar el resultado final, es decir, el no recurrir como complemento de la composición a algún programa de edición, sin modificar lo que está en escena o lo que se conoce como la realidad; haciendo uso de las herramientas de perfeccionamiento o con fotos sobrepuestas, quizá a manera de collage o usándolas de fondo para crear estas fantasías que se mencionan y observan como un denominador común en el tema.

Por lo anterior se planeó que las fotografías de este proyecto culminaran siendo obra fiel de lo que está en existencia, tal como se está viviendo en el presente, solo

³²
p.59

ARNHEIM Rudolf (1986). *Arte y percepción visual*, España Alianza forma.

que planificando la postura del personaje que aparecerá a cuadro; esto al elegir el estilo, al cubrir la identidad de las personas, y seleccionando el lugar donde serán tomadas, pero de alguna manera llegando al mismo fin que la imagen manipulada, la creación armada de una fotografía que da como resultado una imagen ilusoria.

Las primeras tomas fotográficas fueron planeadas para ser impresas y piezas únicas, priorizando la manera en la que se podía extraer la identificación de los personajes:

- En un principio solo se pensó en esconder el rostro, esto por medio de objetos que se acoplaran a la cara, pudiendo tapar ciertas partes o la cara por completo.
- En un segundo plano, el cómo hacer uso del lugar rutinario y ocupándolo sólo como base, ya que el encuadre por lo general era plano y cerrado, ya fuera en plano americano o medio.
- En general se hacía para poner énfasis en la personalidad y en los aditamentos que llevaba puestos el modelo, aunque también se intentó abrir el cuadro de poco a poco.

En estos primeros ensayos, es posible apreciar en las fotografías que se fueron tomando, las características anteriormente mencionadas. Se pueden clasificar las

siguientes imágenes como la primera parte del proyecto, la cual sería de descubrimiento, ya que en ella pude plasmar las primeras ideas que albergaban en la cabeza, y al poder observarlas, se hace notar qué era lo que servía de los elementos que se empezaron a usar. Al querer ocultar por completo a la persona ,se cae en cuenta que no es necesario desaparecer toda la figura del personaje o siquiera alguna parte del cuerpo.

Al haber identificado que el rostro es lo que da particularidad a una persona de ser reconocible y por medio de lo que se ve en él, es necesario observar los aspectos que se puedan leer en sus gestos o simplemente sus facciones, así como la apariencia que da al estar en el lugar elegido, al realizar la pose que le otorgó y la acción en las fotos, se llega al objetivo de desaparecer lo que es el reconocimiento directo.



Sin Título, ejercicio 1 y 2 para taller de fotografía, Lorelei Dom, Fografía digital, 2013



Sin Título, ejercicio 3 y 4 para taller de fotografía, Lorelei Dom, Fografía digital, 2013.

De esta forma, se decidió utilizar sólo la cara como la única parte del cuerpo a cubrir y junto con ello, el optar por unificar el enmascaramiento a la persona, lo cual se hace mediante la elección de las piezas a utilizar y así de algún modo darles el carácter de ser funcionales para que sirvan de cubierta a los ojos y/o cara, a fin de que sean parte del personaje, como un todo, es decir, él o los objetos ya no se encuentren en la fotografía superpuestos o pareciendo



Sin Título, ejercicio 5,6,7 para taller de fotografía , Lorelei Dom, Fografía digital, 2013

algo más que se encuentra en el entorno y solo está oculto, ni tampoco sostenidos por la mano de quien modela; esto para dar una mayor estabilidad a la creación e interacción de la escena a fabricar y no hacerlo ver como una posición azarosa, y así, de este modo el personaje se sienta más libre a pesar de reducir uno de sus sentidos y que le sea fácil interactuar en el espacio.

Al ir avanzando en esta serie y al trabajar con el enmascaramiento, se pudo observar que eliminar los ojos por completo se tenía que convertir en algo esencial, dado los resultados; ya que al verse una parte por mínima que fuera, revelaba información del personaje y descontextualizaba lo que se pretendía, el generar sensación de intriga en quien mira el resultado final.

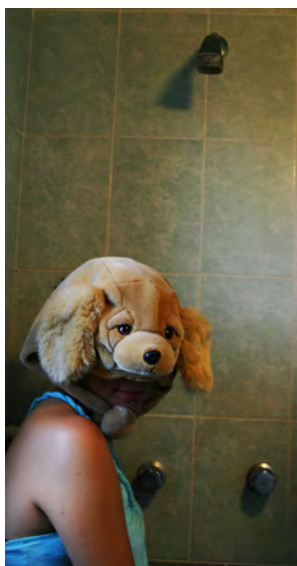
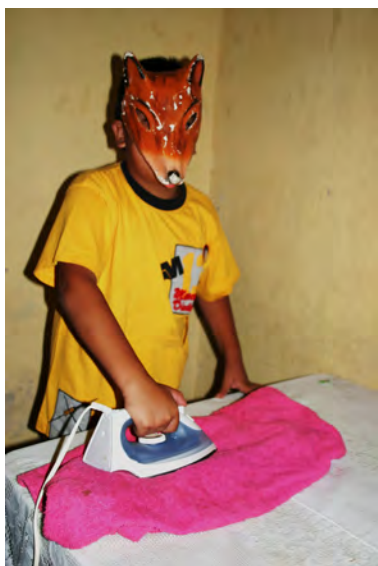
Las sesiones fotográficas fueron cambiando en la siguiente etapa de su desarrollo, se mantenían de igual modo en una mirada cercana, un plano medio para lograr un acercamiento con el participante, aunque se comenzó a poner mayor atención en la atmósfera de fondo, de manera que coincidiera con la acción que se realizaba y que otorgará carácter de incertidumbre alrededor.

De igual forma se percibió en el desarrollo de este proyecto la relevancia que tiene el espacio en la imagen, y se eligió poner mayor interés a los espacios; hacerlos más inclusivos en la composición, sin quitar la prioridad al personaje; fue también una tarea que tomó varias pruebas para lograr un resultado final.

En la segunda parte de estas fotos, hay un cambio notorio en lo que se obtuvo en las tomas; en estas imágenes se observa una composición más certera, con una mejor planeación y perfeccionando la unificación de los objetos con el modelo, me refiero a los que lleva en el rostro; de igual manera en

este punto se decidió usar espacios tanto cerrados como abiertos, pensando particularmente en la característica de ser cotidiano y que se reconozca con facilidad dentro del habitual colectivo y que quien lo ve, se sienta identificado en algún aspecto.

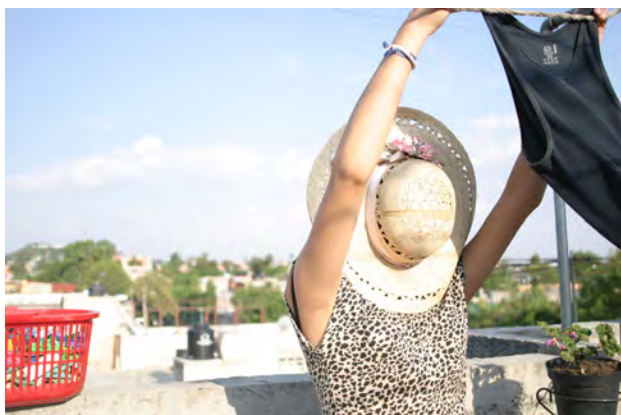
Otra circunstancia que detona un particular interés, se dio al ampliar el encuadre de poco en poco para ir observando si funcionaba, ya fuera muy cercano o con planos generales mucho más abiertos; se hizo un recurso que se fue descubriendo y manejando según los intereses convinieran, también se percató de la manera en la que la iluminación al depender si la toma es en interior o exterior, se determina si ocupa la luz del día, nocturna y/o artificial; de la misma forma se pone mayor atención a los aditamentos que ahora se hacen parte del espacio, según se requiera; así como poner énfasis en la vestimenta de los personajes haciendo personalmente la elección de lo que visten, para ello se visualizó el entorno y cómo es que de esta manera se complementan con su atuendo, con los elementos y objetos a utilizar en la composición.



Sin título, de la serie “Más allá de lo aparente”, construcción y reconstrucción de la imagen, Lorelei Dom, Fotografía digital, 2013, 2014.



“Oso”, de la serie “Más allá de lo aparente”, construcción y reconstrucción de la imagen, Lorelei Dom, Fotografía digital, 2013, 2014.



Azotea, de la serie “Más allá de lo aparente”, construcción y reconstrucción de la imagen, Lorelei Dom, Fotografía digital, 2013, 2014.



Cuarto negro, de la serie “Más allá de lo aparente”, construcción y reconstrucción de la imagen, Lorelei Dom, Fotografía digital, 2013, 2014.

3.3.2 *Narración de un simulacro rutinatio:*

Proyecto final

Este proyecto a lo largo del tiempo cambió en cierto modo; se diría que se ha pulido técnicamente, al percatarse de los resultados obtenidos; es decir, al observar las imágenes que se iban obteniendo en su evolución y al pensar con claridad el objetivo.

Al iniciar con la planeación; lo primero fue elegir el lugar adecuado, para cada secuencia, así como seleccionar cada encuadre y analizar las posibilidades que existen al agregar o quitar elementos al espacio. Se entiende que la convergencia de estos elementos que se determinan en la planeación, lo hacen más rico y dan una artificialidad y estética que beneficia al objetivo propio en este transcurso y al llevar varias sesiones.

También se comienza a disponer del lenguaje que se va creando con estas composiciones y se nota una narrativa que se puede hacer más clara, si las sesiones se hacen a manera de secuencia, al estar haciendo la actividad que se les otorga; me refiero a trabajar como un pequeño stop motion, donde las composiciones permanezcan constantes y el personaje sea el que se mueve dentro del espacio. Al darle este movimiento se crea una mayor tensión, una interrogante en el espectador al ver la escena como si fuera totalmente real, ya que se está manifestando en un espacio y tiempo; así, se sabe y se

entiende que ocurrió y estuvo en el presente de alguien. De este modo se consideró que se puede desconfiar menos el haber maniobrado la escena, ya que no es la captura inmóvil, sino que es una serie de fotografías que se entienden como una situación, no sólo como una imagen fija.

A continuación, se presentan algunas de las primeras capturas que fueron concebidas para ser secuencias en movimiento, se usaron como un primer resultado general obtenido como seguimiento de la serie “Más allá de lo aparente”, construcción y reconstrucción de la imagen.





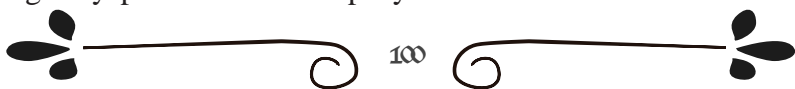
El resultado final de este proyecto comprende 17 secuencias, en las que se recurre a distintos ángulos, al acentuar la narrativa en la presencia del individuo y la secuencia de la acción.

En la mayoría de estas secuencias, en las sesiones finales se hace uso de encuadres donde el personaje entra, realiza la acción y se concluye con acercamientos para terminar con una aproximación directa al personaje, y de esta manera se hace notorio lo que está portando en los ojos o cara. Ya en el paso de la secuencia se nota el movimiento lento e inclusive torpe, lo que ayuda a seguir creando esta atmósfera de misterio y expectación al ver cómo realizan la acción.

Los lugares tanto como los objetos que uso para cubrir su identidad son en la mayoría de los casos, seleccionados por los mismos modelos, debido a ello, hay una mayor comunicación o acoplamiento con él, pues algunos de estos objetos y locaciones son específicamente pensados para ellos, al ser parte de su rutina cotidiana.

Previamente se usó la imagen fotográfica como pieza única y como tal ideada para ir impresa; con el cambio en la secuencia, se optó por el culminar esta obra de una manera proyectada, es decir, para ser vista de forma digital.


Teniendo muy en cuenta el carácter postfotográfico a seguir y plasmar en éste proyecto como una obra artística



y fotográfica, la cual siga existiendo, exhibiéndose y adaptándose a ésta creación masiva que se vive hoy en día; es que se opta por hacer pequeños clips para verse dentro de un portal, y/o redes sociales, las que tienen mayor alcance en cuanto a fotografía se refiere, las cuales son Instagram y Facebook. Se tiene pensado el ir publicándolas de poco en poco, aunque también se tiene la idea de hacer una proyección de esta serie en distintos lugares para llegar a distintos tipos de espectadores; así como el ser expuestas en algún centro cultural o galería en el que puedan verse las principales fotografías de cada una de las secuencias de manera impresa, y de igual forma ser proyectadas.

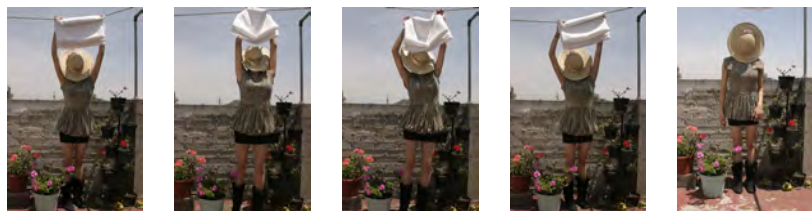
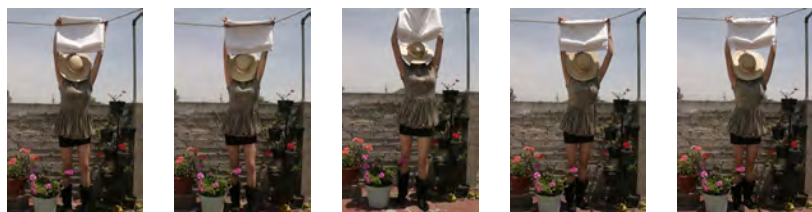
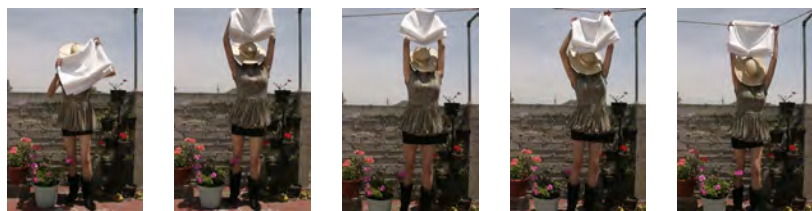
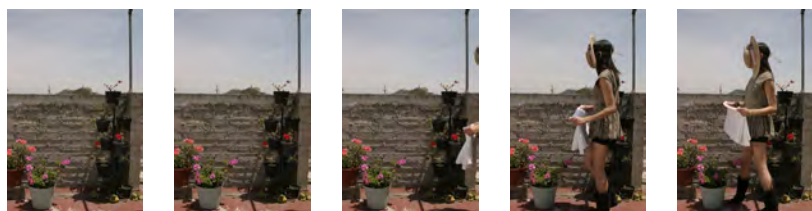
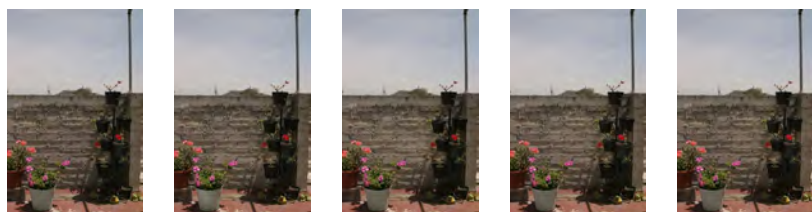
En las siguientes páginas, se muestran los resultados obtenidos del proyecto fotográfico “Narración de un simulacro rutinario”, tanto individualmente como en grupos de fotografías, que dan a entender la secuencia en movimiento.





*Narración
de un
simulacro rutinario*

Proyecto fotográfico





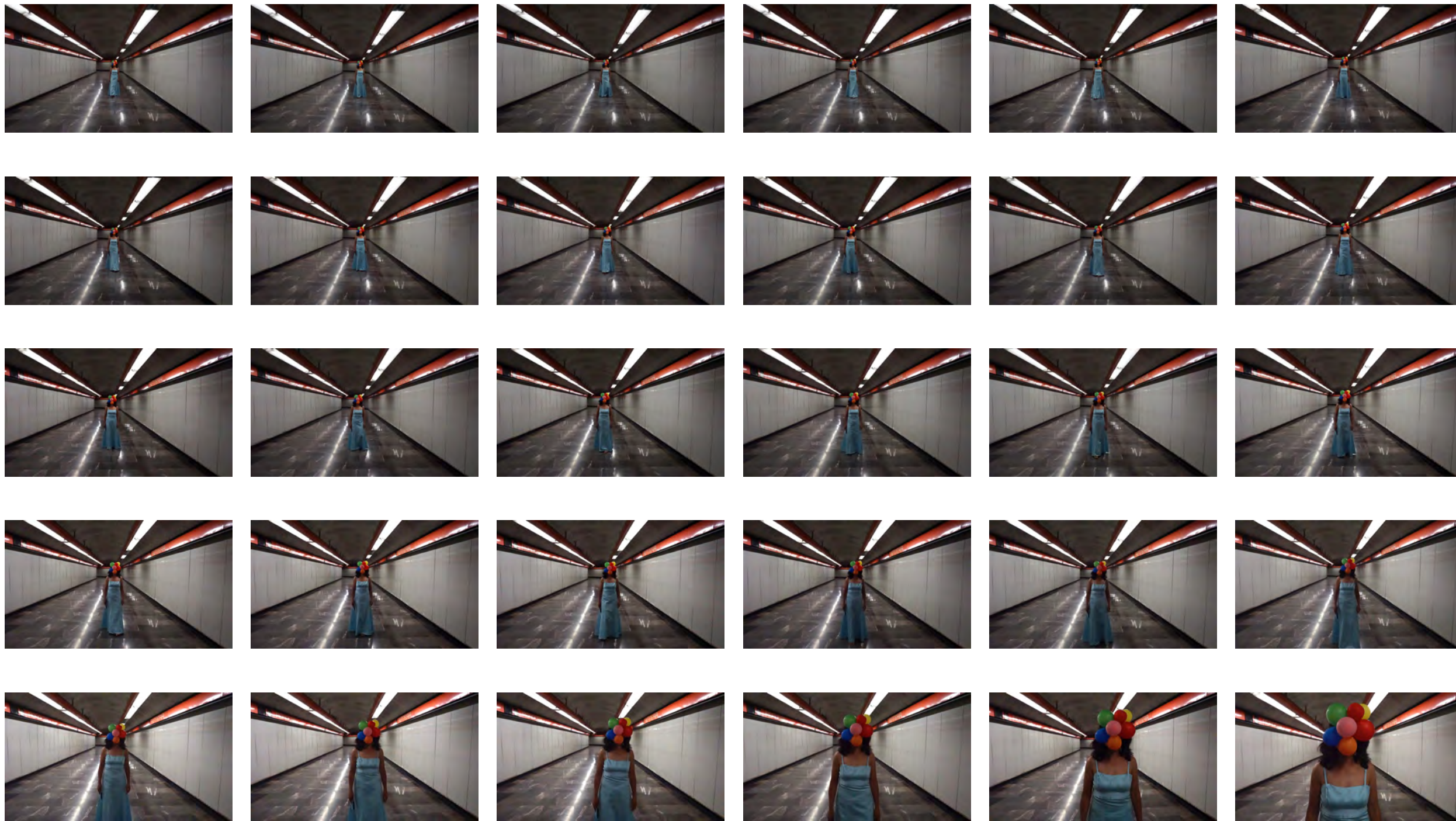
“Azotea de día”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario”

Lorelei Dom, Fotografía digital, 2015.



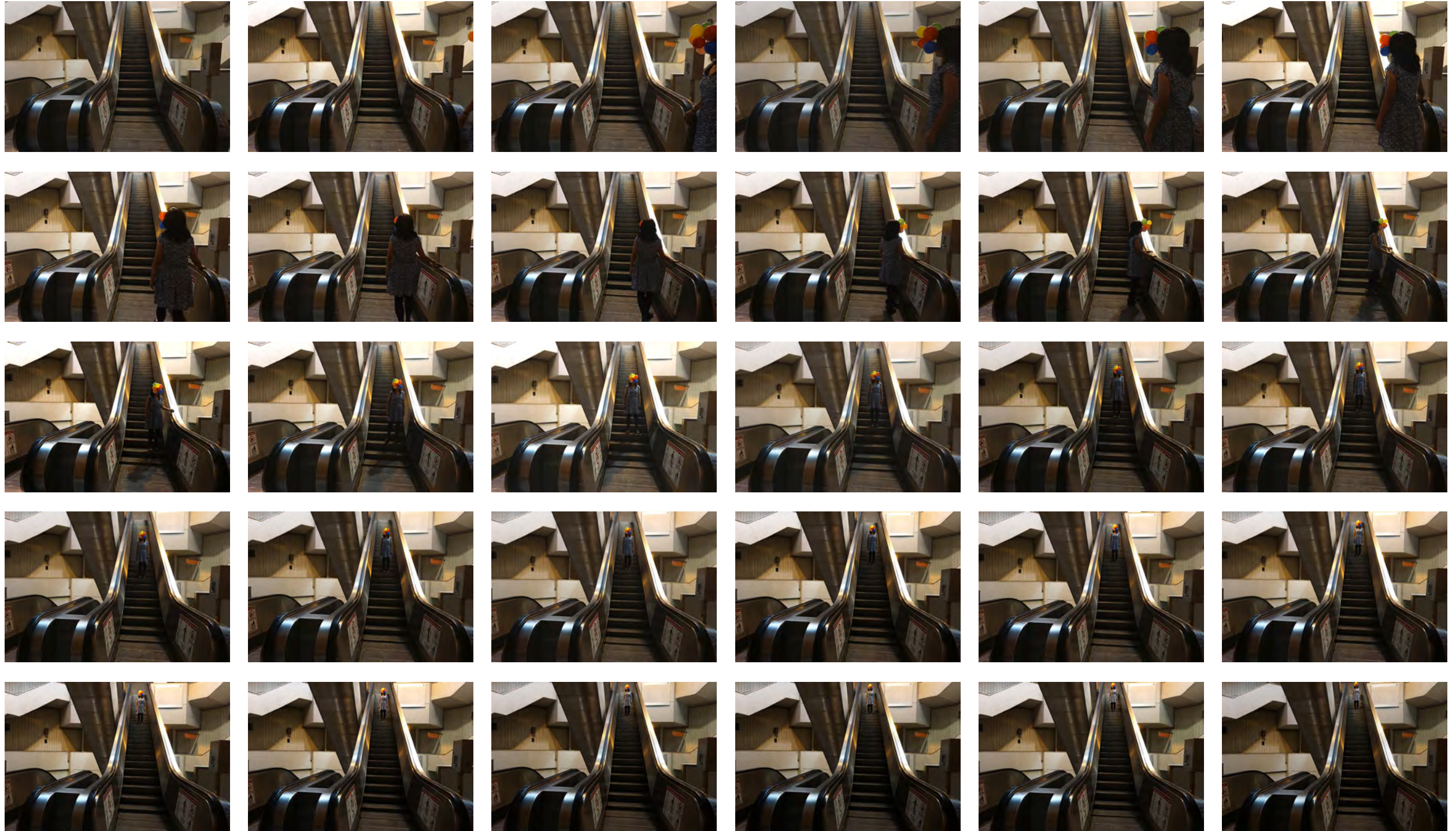


*“Maquillaje”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario”, Lorelei Dom,
Fotografía y secuencia digital, 2015.*



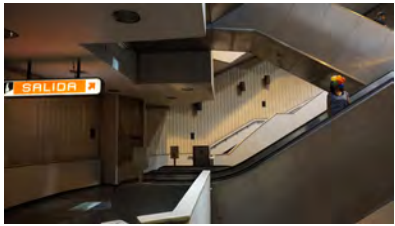
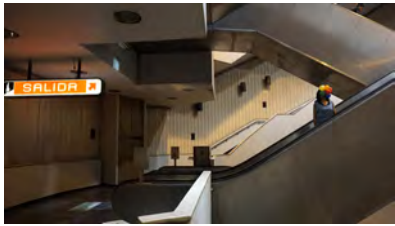
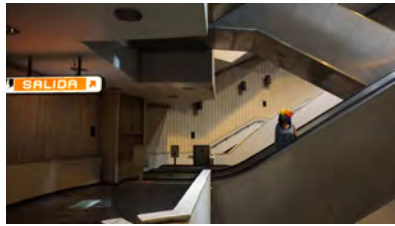
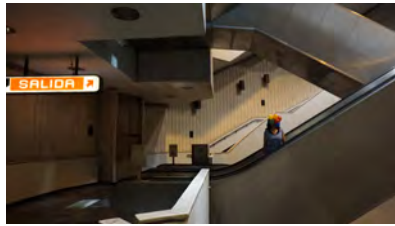
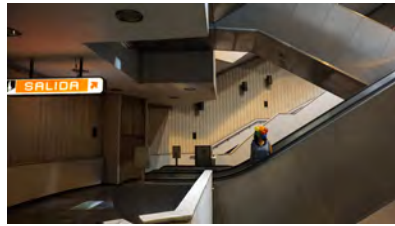
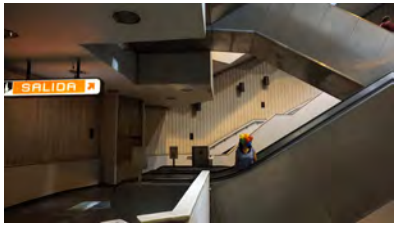
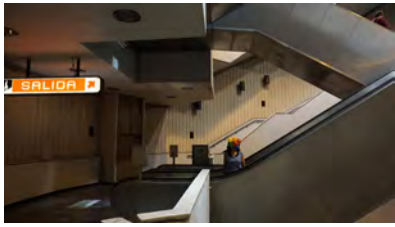
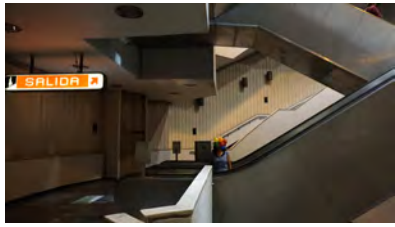
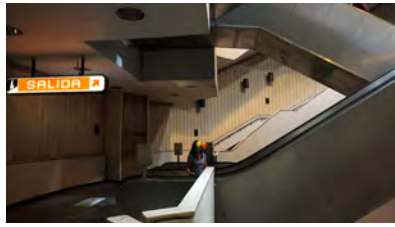
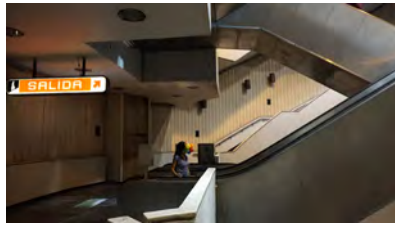
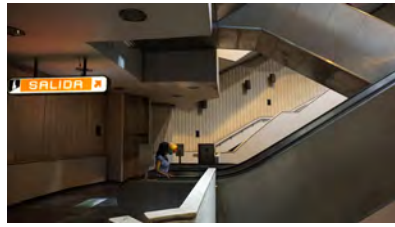
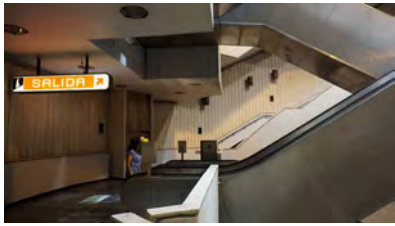
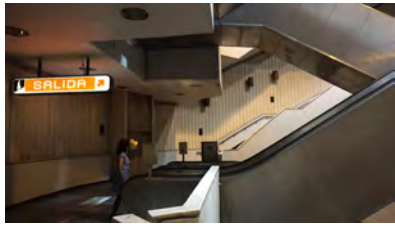
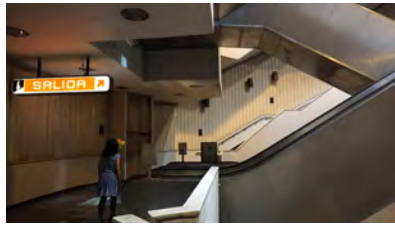
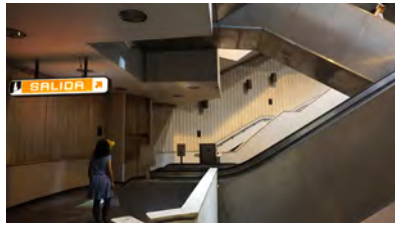
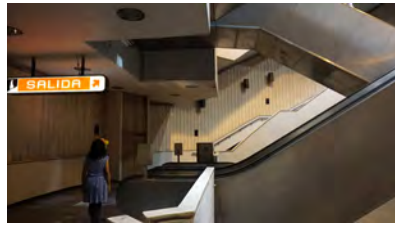
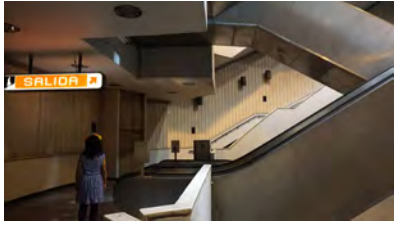
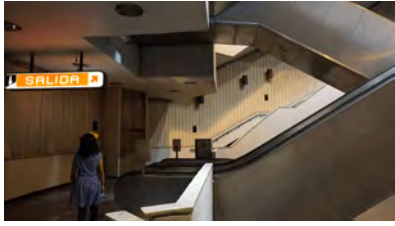
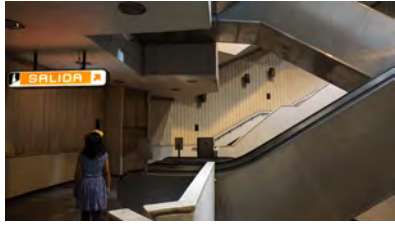
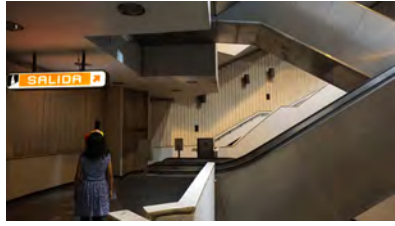
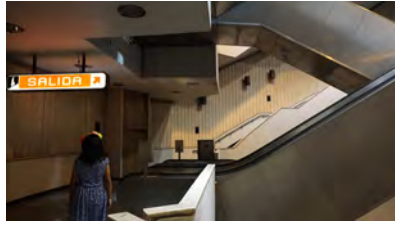
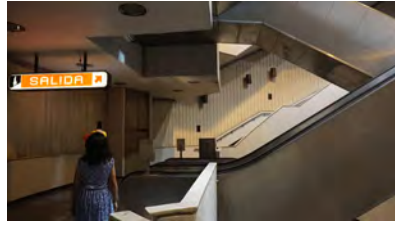
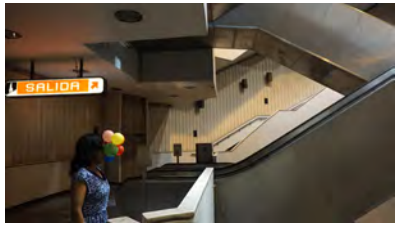
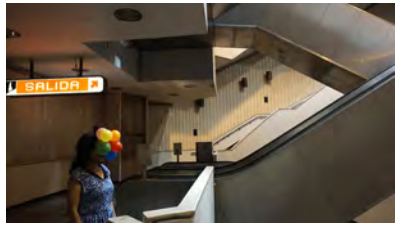
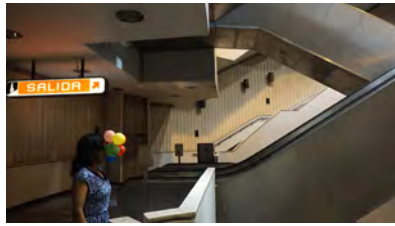
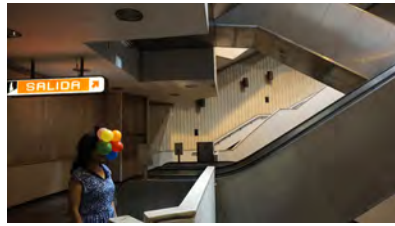


*“Compañía de colores” , de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom,
Fotografía digital, 2017.*



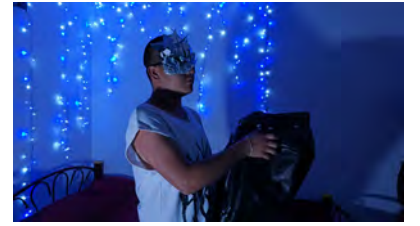
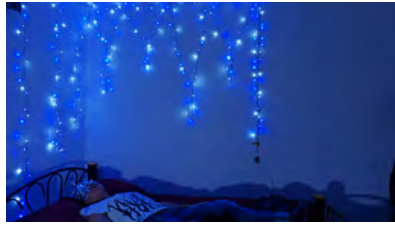


*“Compañía de colores 2” , de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom,
Fotografía digital, 2017.*



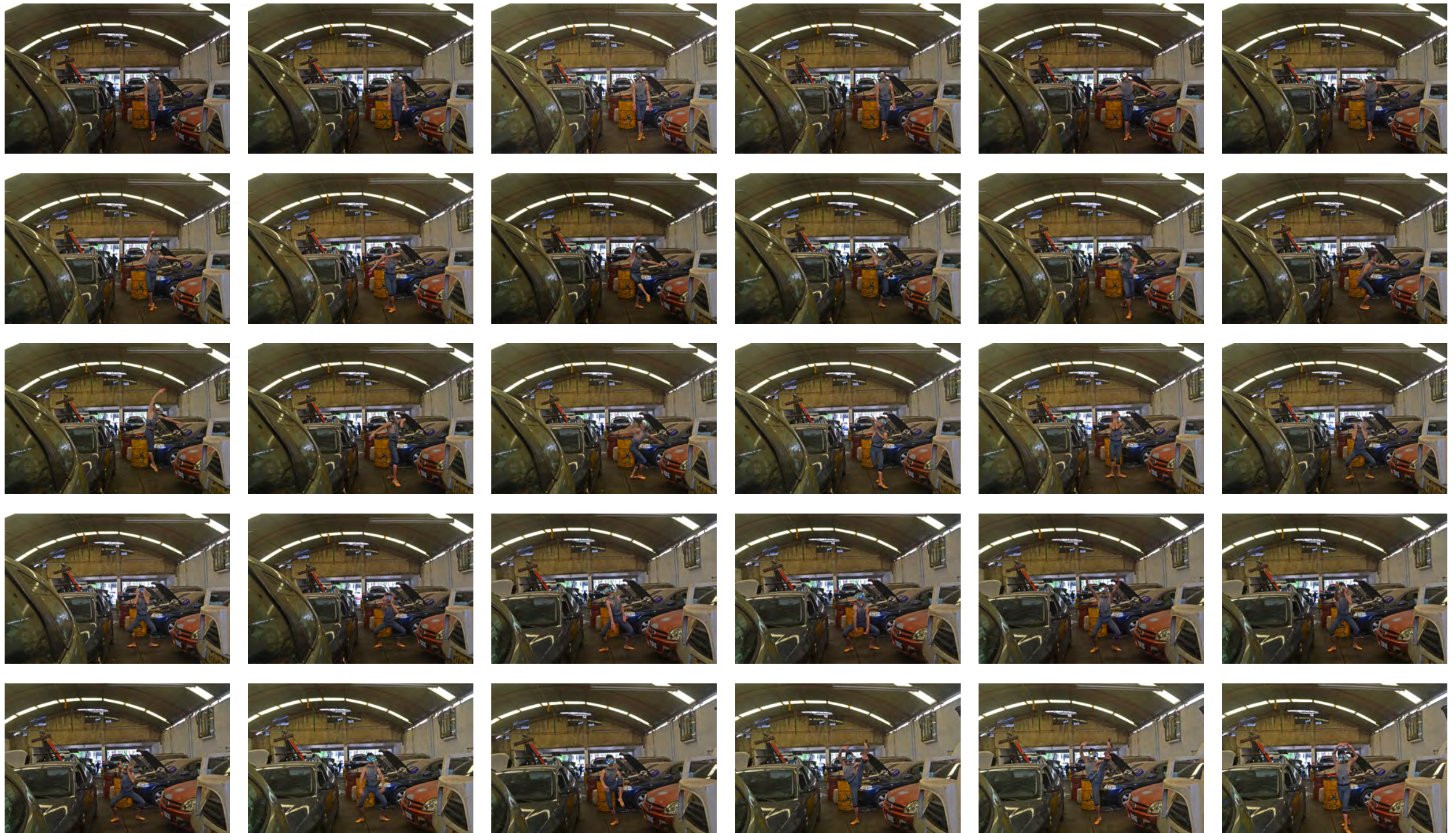


*“Compañía de colores 3” , de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom,
Fotografía digital, 2017.*



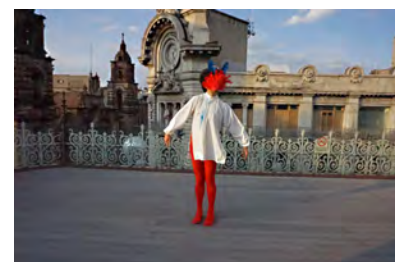
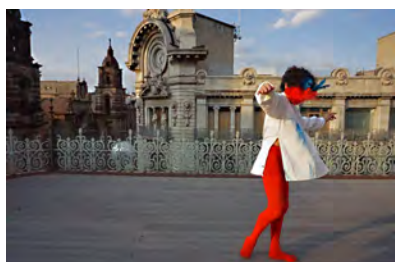
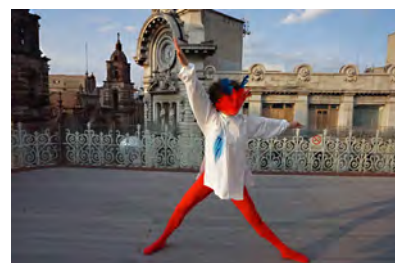
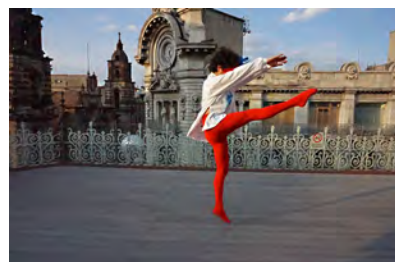
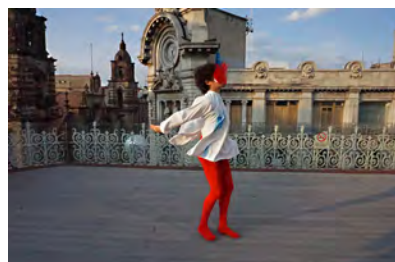
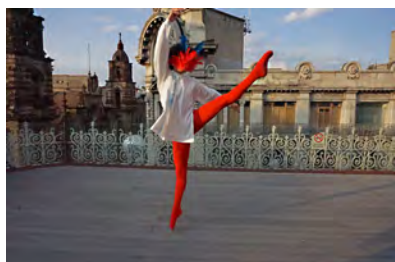
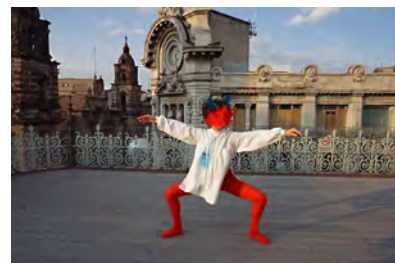
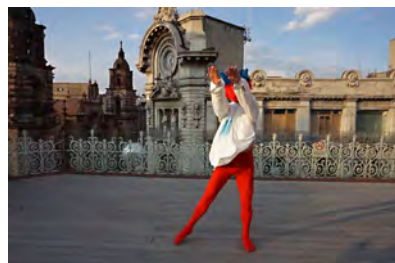
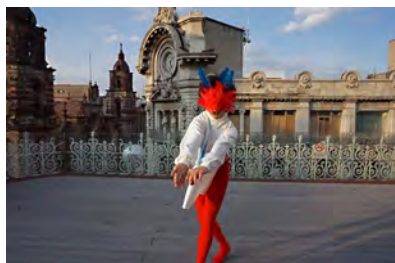
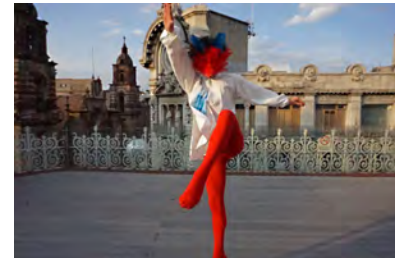


*“Visión Foránea , de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom,
Fotografía digital, 2017.*



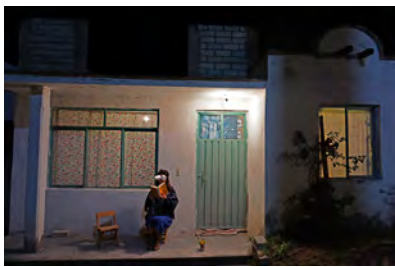
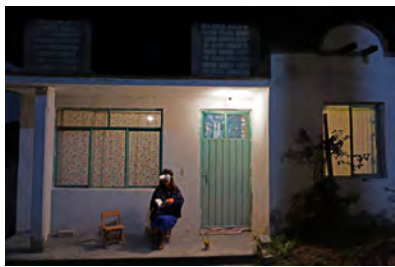
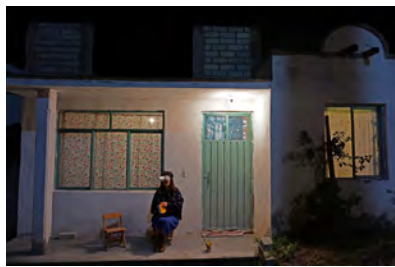
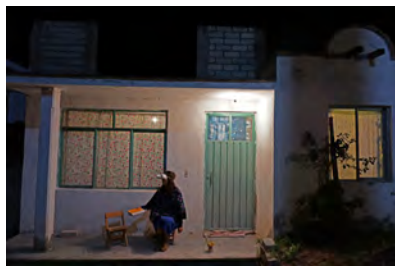
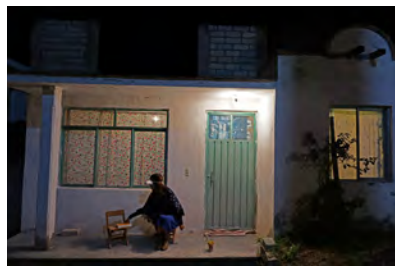
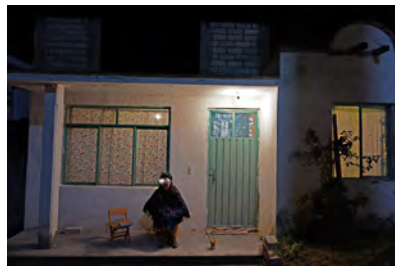
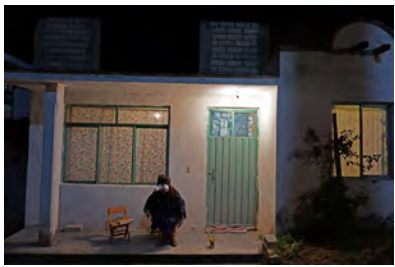
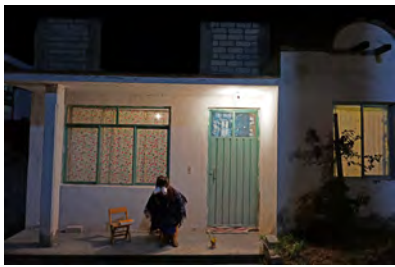
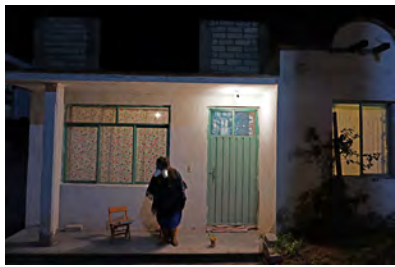
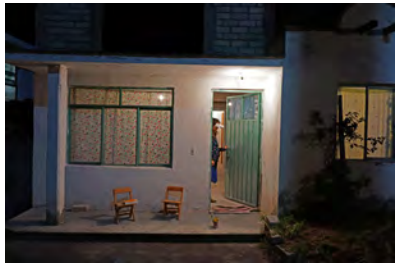
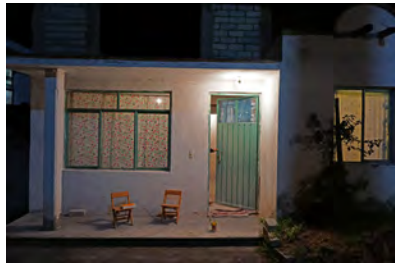
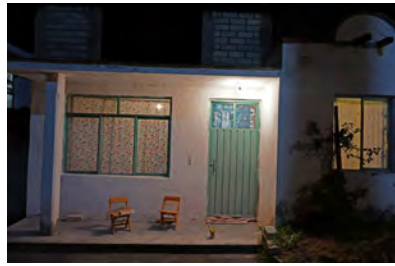


“Taller sugar”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” ,Lorelei Dom, Fotografía digital, 2016.



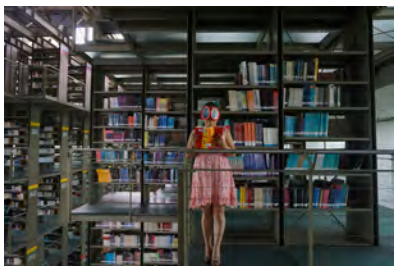
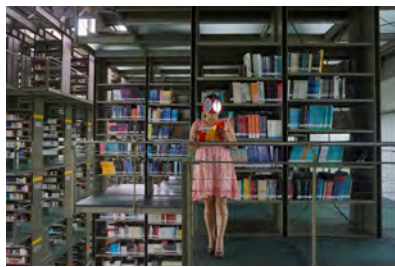
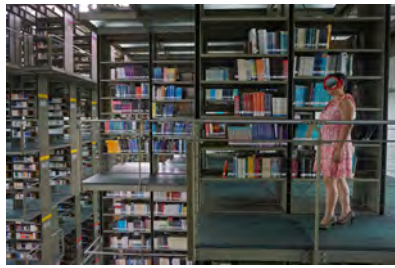
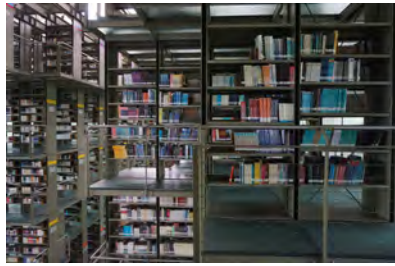


“Petirrojo”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom, Fotografía digital, 2017.





“Hogar”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom, Fotografía digital, 2017.



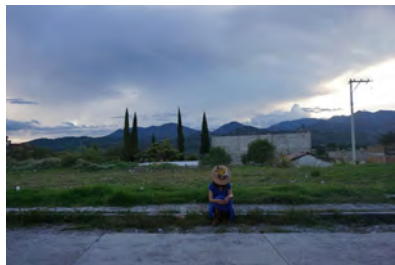
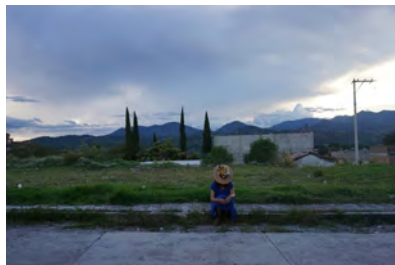
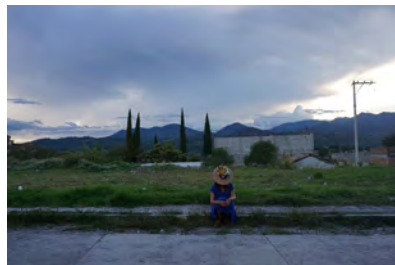
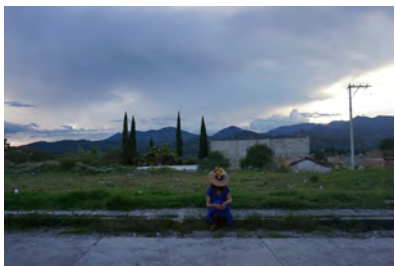
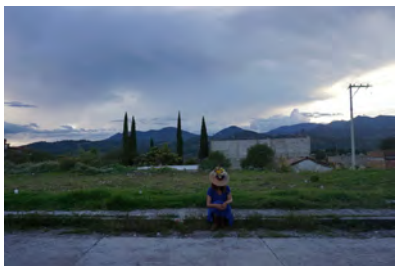
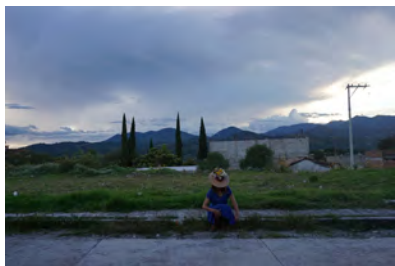
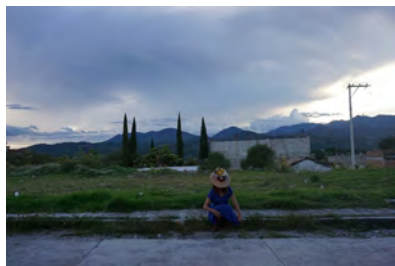
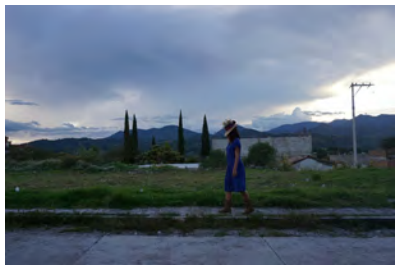
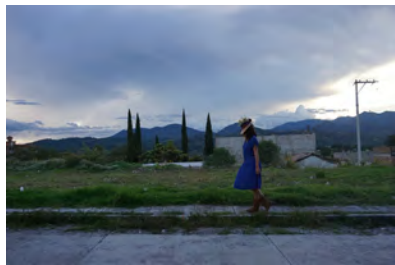
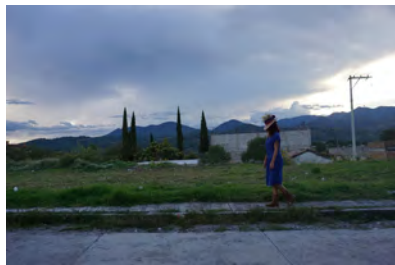
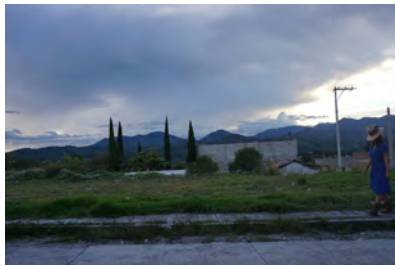
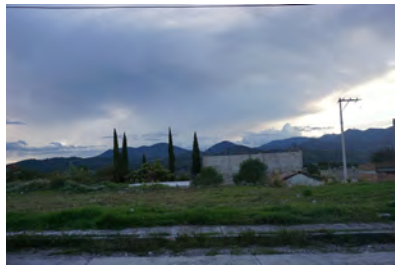
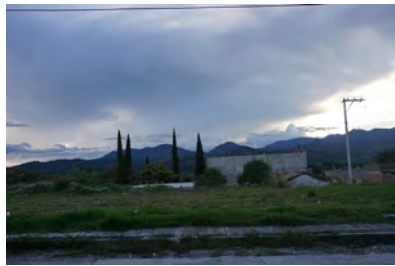
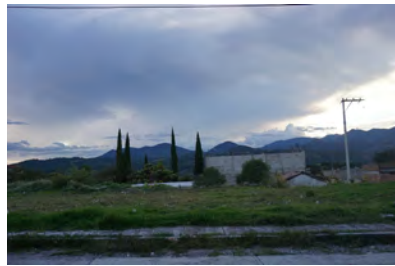
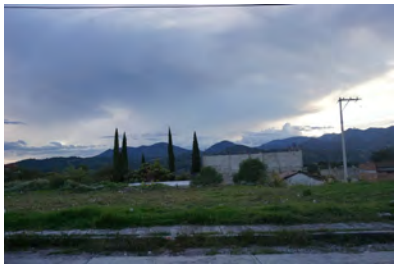
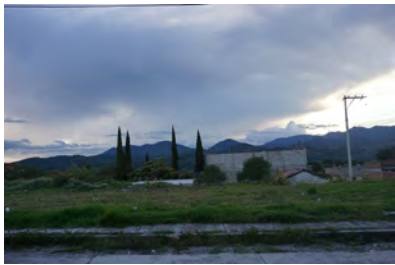
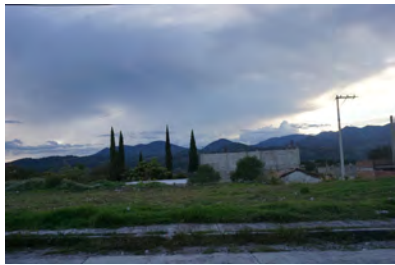
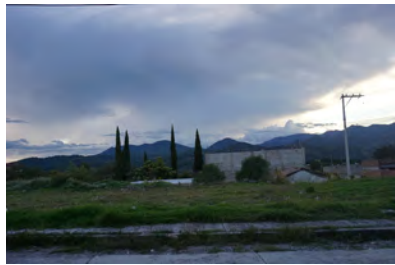
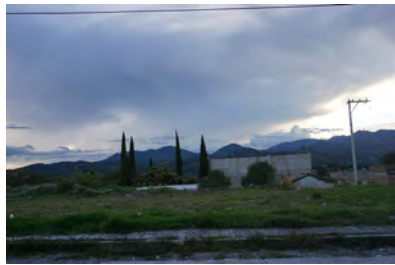
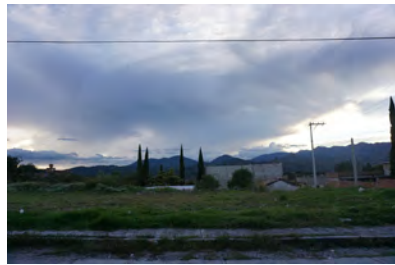


“Entre libros”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario”, Lorelei Dom, Fotografía digital, 2017.



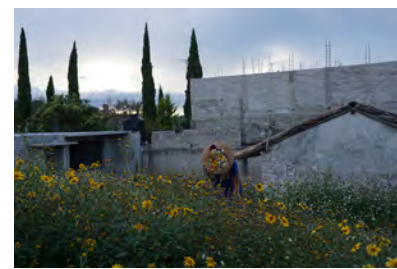
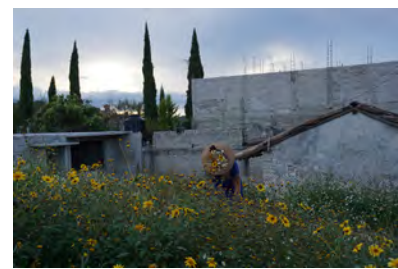
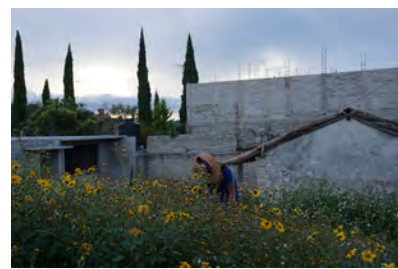
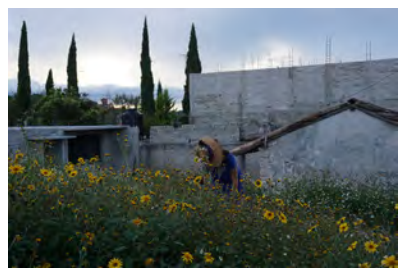
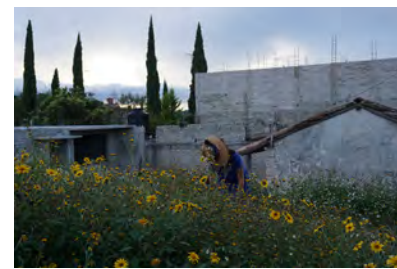
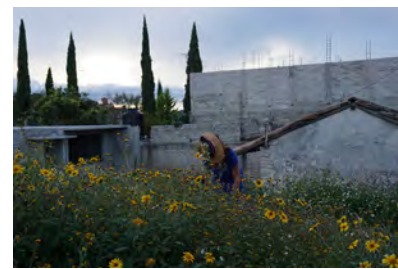
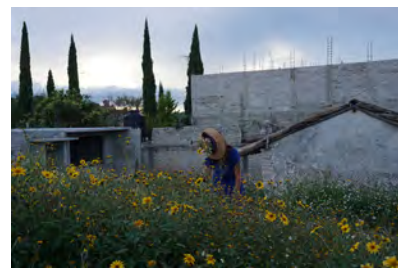
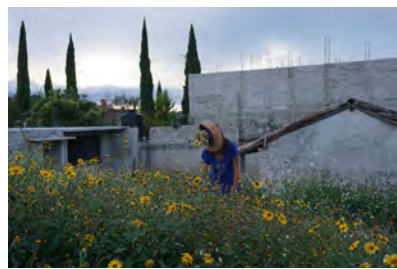
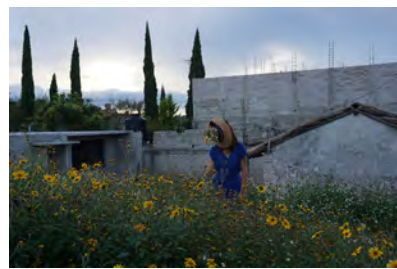
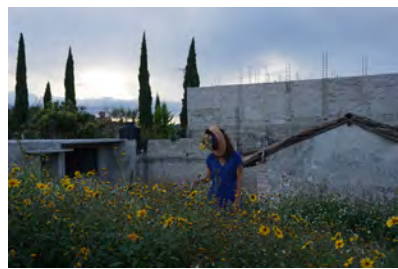
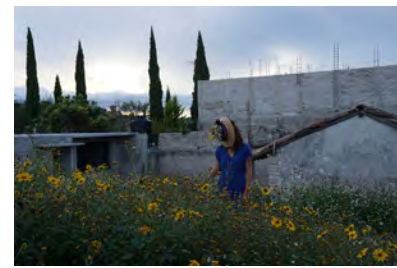
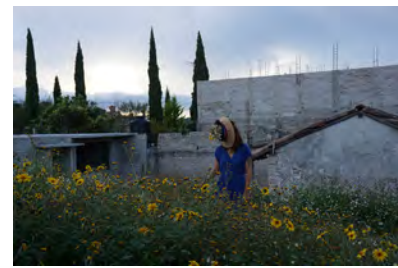
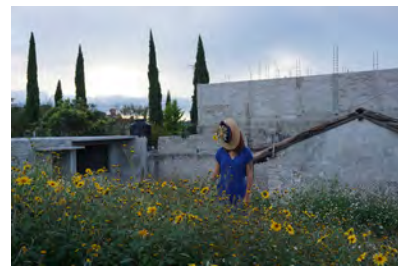
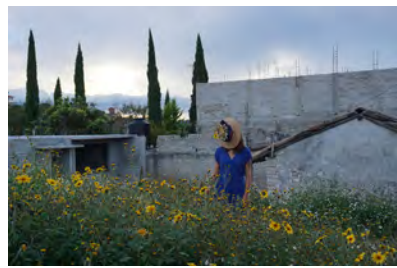
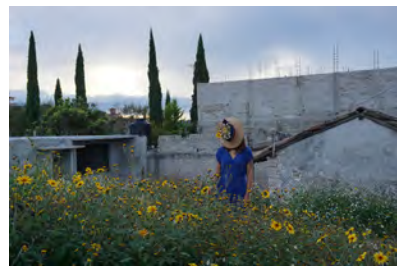
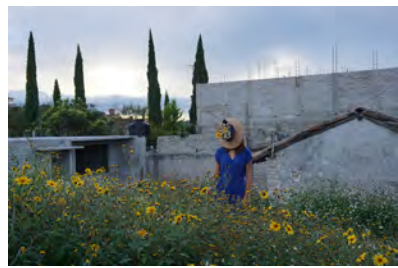


“Yolomecatl”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom, Fotografía digital, 2017.



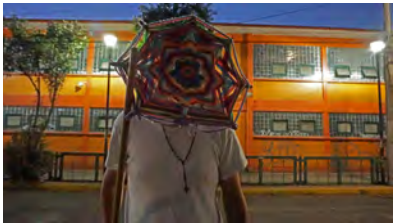
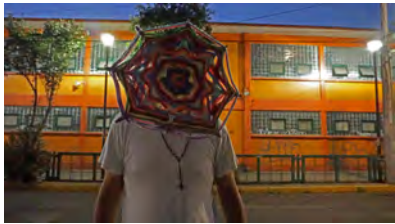
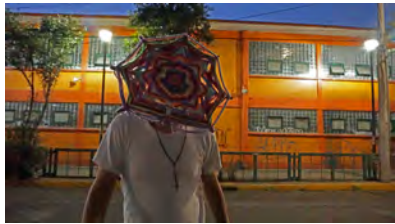
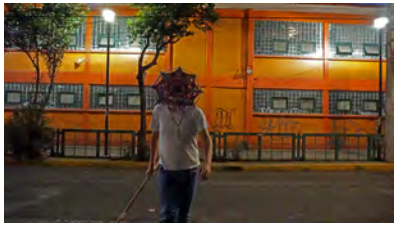
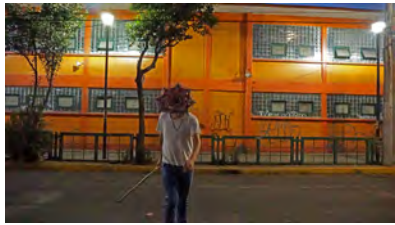
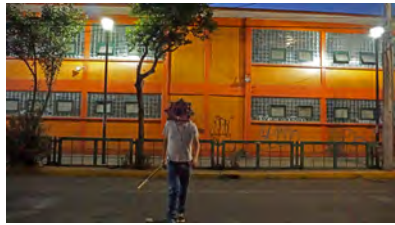
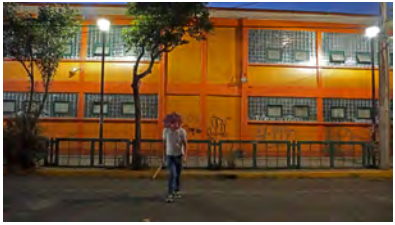
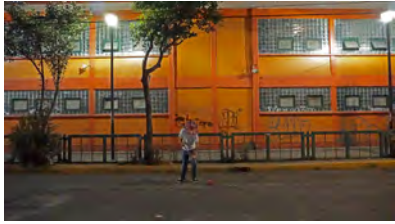


“Yolomecatl 2”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom, Fotografía digital, 2017.



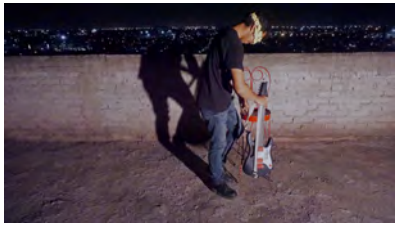
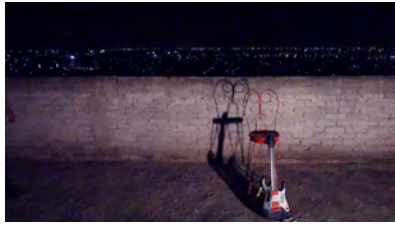


“Yolomecatl 3”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom, Fotografía digital, 2017.



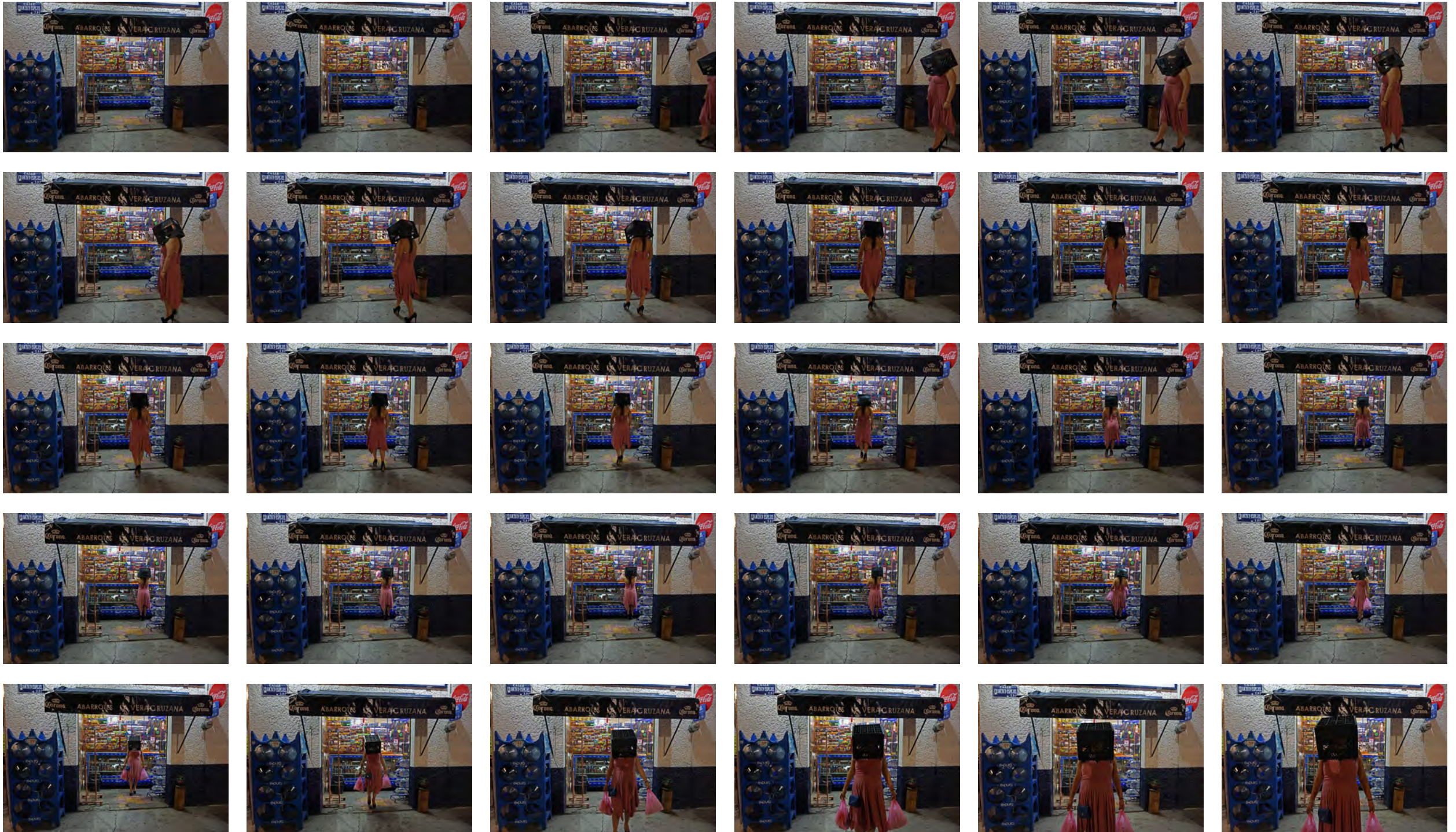


“Primaria”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom, Fotografía digital, 2018.



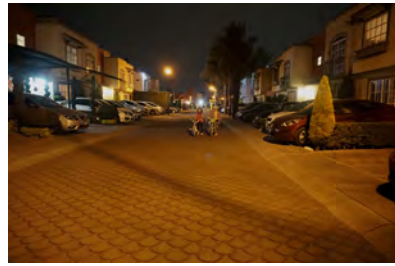


*“Error en la frecuencia”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom,
Fotografía digital, 2018.*





*“La Veracruzana”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom,
Fotografía digital, 2018.*





*“Acosta”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom,
Fotografía digital, 2018*





*“Pizza Acosta”, de la serie “Narración de un simulacro rutinario” Lorelei Dom,
Fotografía digital, 2018*

CONCLUSIONES

El objetivo fundamental de esta tesis consistió en abordar una investigación que girara en torno al re definir el concepto postfotografía, analizado y materializado a través de una propuesta que radica en generar una estética de la intriga alojada en una producción personal.

Por medio de este proyecto se pretendió como en la hipótesis se plantea, el poder lograr engañar la percepción de lo que se reconoce dentro de la cotidianidad del espectador, para esto se emplearon los recursos de la construcción de la imagen fotográfica enfocados hacia la creación de una estética de la intriga.

Primero se analizó y ahondó en el concepto postfotográfico, a través de elementos que así como los antecedentes históricos de la fotografía, la cual desde que inició es vista como representación visual y registro para la memoria; se pueden notar las similitudes que comparten y cómo es que se dio esta evolución en ella, cómo es que la tecnología toma el lugar principal para dar un carácter totalmente distinto y con el dar fin al término “fotografía”. Considerando que hoy en día se opera de una manera totalmente digital e instantánea y su modo de existir, permanecer y relacionarse con el mundo ha dado un giro enorme, se puede decir que es cada vez es más trivial y sin ningún sentido de representación ni pertenencia.



La fotografía convencional, por así llamarla, se caracterizaba por su carácter novedoso dentro de las artes y es considerado como la forma de representación más fiel de la realidad; desde sus inicios cautivó y fue muy criticada por su forma de reproducir el presente tal cual lo vemos. La fotografía se usaba sólo como apoyo a distintos campos; en las artes; en la comunicación; para tener un registro histórico y para ser un archivo de memoria al cual atesorar, se recurría a ella sólo en momentos especiales a capturar.

Así, la fotografía ha ido desarrollándose a pasos agigantados, de alguna manera se volvió más accesible al público, debido a que las técnicas de revelado y las cámaras fueron evolucionando rápidamente; de un objeto enorme que era estático y se podía mover con dificultad, a algunas portátiles que se podían tener en las manos y transportarse más fácilmente. En cuanto al proceso de revelado, se convirtió en una tarea que podía dejarse a un tercero; de alguna manera siempre se estuvo buscando una vía para hacer fácil el acceso a todas las personas, fueran o no fotógrafos.

El interés personal en este trabajo, es principalmente el haber realizado un proceso de investigación de inicio a fin; a su vez el fenómeno que viene después de la fotografía captó la atención propia inmediatamente al querer saber de su procedencia, el cómo se forma; debido a que la principal área de especialización y fascinación durante toda

la licenciatura se enfocó en la fotografía; en el aprendizaje como alumna pude ver el manejo de ella desde su modalidad básica para lo que hoy en día conocemos y aún se llega a usar, empezando desde la cámara estenopeica y teniendo un constante acercamiento con las cámaras análogas, conociéndolas y a la vez ir asimilando el manejo de los conceptos fundamentales que dan lugar a la creación de una buena imagen. Así mismo, el saber revelar los negativos, conociendo los químicos y el tiempo correcto de exposición.

Se podrá entender que esta tesis aborda la idea y percepción de la Postfotografía a través de la propuesta que se hace de la concepción de estética en una visión básica y singular, llevada a la creación y/o provocación que va encaminada a la intriga misma que puede generar en el receptor al que llega el resultado final, el cual es materializado en una serie de secuencias fotográficas.

El desarrollo de la investigación fue de la mano de la producción, lo cual se vio reflejado en distintos cambios; de igual modo, se enfrentaron algunas problemáticas, la primera de ellas la poca información sobre el término como tal “Postfotografía”, por lo que tomando temáticas, como el misterio que maneja David Lynch en sus cortometrajes, en especial “Rabbits”, o el surrealismo plasmado en las imágenes de Rodney Smith, nutrieron esta exploración, y de igual modo aportaban ideas y mejoras para realizar la labor fotográfica y obtener un mejor resultado, el cual siempre ligaba al hecho

de que se le atribuía el enmascaramiento de la realidad. A partir de esto, parte toda la creación, escenificación y pose con las que son retratadas las personas y los espacios que se utilizaron en el proyecto; características que son el principal sello para la alteración de la verdad; así como para poder obtener la insinuación de intriga, ya que como se menciona en esta tesis la provocación de ésta, es una herramienta que llega a representar la visión de la imagen intervenida como los son las imágenes postfotográficas que muchas veces se catalogan como de ensueño. Usando el tiempo y la repetición a manera de fotografías en movimiento, mediante las cuales captamos el recurrir de lo que promueve esta nueva fotografía, es decir, esa forma de repetir imágenes sin parar, para reiterar las cosas, así como el uso del cotidiano en las situaciones y lugares a retratar, las cuales son reconocibles para muchas de las personas, se decidió romper con el paso del tiempo en cada foto y quitar los rasgos faciales de las personas que participaron, utilizando como medio el uso de objetos.

Así pues, la razón principal de este proyecto consiste en el diseño e interacción de una composición distinta, como la implementación de una serie de acciones y conceptos, que desembocan en la estética de la intriga, lo cual será lo que pueda definir lo postfotográfico desde el montaje de una escena, usando los conceptos elementales que dan lugar a una composición y tomando partido de todo lo que se ve, la característica de ser totalmente planeado: el modelo, sus



movimientos, el vestuario, los objetos que se usan en el fondo como en la persona y lo principal, la manera en la que se borra la identidad haciendo uso de distintos elementos que de igual manera se miran en el cotidiano y están ligados a la situación en la ambientación y a las personas involucradas.

Se ha elegido esta técnica a abordar el tema, debido a que es un reflejo que se observó en las imágenes que hoy en día se crean, un modo de repetición sin cesar, un quehacer constante y compulsivo de registro de toda actividad de manera diaria, la cual se vuelve en un conservar momentos de una forma obsesiva de los que ya no se tiene conciencia y que muchas veces ni siquiera se ven o recuerdan, sólo se quedan almacenados o son parte de un tiro de pruebas a elegir, un error de dedo, un apoyo para la memoria, evitando el escribir o el recordar a corto plazo, en sí, se evita poner a trabajar nuestra memoria captándolo en un disparo.

Durante el propio desarrollo académico en la licenciatura en artes visuales, se puede decir que al iniciar el camino se fue encontrando gran variedad de opciones para el progreso profesional, esencialmente en cuanto a los talleres que se otorgan para elegir y de los cuales se tomó parte en varios; como escultura, grabado, pintura, fotografía y videoarte.

A lo largo del camino, se fue percatando que se recurría al enfoque en la fotografía para realizar cualquier proyecto de las distintas áreas; bien se sabía que la fotografía era el

área de principal interés desde que se ingresó a la facultad, sólo que propiamente no se sabía cómo enfocar lo que se podía decir en una imagen, se considera que a partir de las lecciones asimiladas y los proyectos realizados como este, se pudo orientar la forma de trabajar las propuestas personales.

En otro aspecto, también se considera que con este trabajo, que fue moldeándose a lo largo del tiempo, tuvo que ver con el descubrimiento de una nueva materia que se comenzaba a impartir en la licenciatura, llamada videoarte, la cual aportó una mayor cantidad de ideas de cómo manejar y complementar la fotografía con el video; así mismo, se fue beneficiando la forma de hacer los proyectos personales porque ahora no sólo se toman como algo estático e impreso o estando a la espera de la elección de un momento a capturar, sino que antes del proceso creativo, se imagina todo en el paso del tiempo, acompañando a la estética de las composiciones a crear.

Así, esta tesis explora la facilidad de llevar la imagen a un modo de ofrecer soluciones para procesar la imagen en una composición que no sea desechable y que no sea considerada autónoma, ya que va de la mano con la secuencia, y a su vez conforman una serie, permiten aunar experiencia y conocimiento en el tema, en lo que sigue avanzando y reinventado a la fotografía con la mano de las herramientas tecnológicas.

Se tiene en cuenta que como artista, es más que necesario explorar diversas formas de manejar lo visual, en sus distintas áreas y ahora más que nunca hay que estar sirviéndose de los nuevos medios para hacer del arte algo que siga aportando conocimiento y sensaciones a la humanidad y estando al alcance de las personas, a su vez ir aprendiendo de la ciencia y la tecnología para hacerse parte del presente del entorno en el que se vive.

La naturaleza mecánica de la fotografía le da dirección siempre, nos parezca o no, a la industrialización de la misma; su existencia por sí sola ha cambiado la manera de ver el mundo, así es por medio de las imágenes que se han producido en gran parte de la cultura del universo.

Y bien, a pesar de este desborde de imágenes, que se tienen diariamente, la gente sigue confiando en la fotografía, porque cree en lo que ve antes que cualquier otra cosa, debido a que el aspecto de lo que se observa, nos seduce de un modo muy sencillo.

Gracias a este proyecto que tomó de mucho tiempo, esfuerzo y aplicación de los conocimientos aprendidos dentro de la institución a la que se pertenece, es que se ha tomado la decisión de seguir produciendo imágenes fotográficas, y aunado a esto es que se ha llegado al compromiso de estar en constante crecimiento después de ser egresada; se han tomado distintos cursos del interés personal que han aportado



conocimiento y entendimiento tanto a esta investigación como al desenvolvimiento particular como artista visual, el aprender que con el carácter multidisciplinario se enriquecen las diversas intenciones para nuevas creaciones y se tiene un mayor alcance de personas a las cuales llega esta propuesta, no solo de carácter artístico sino también como reflejo de un proceso de aprendizaje continuo.

BIBLIOGRAFÍA

ARNHEIM Rudolf. (1986). Arte y percepción visual, España, Alianza forma.

BARTHES, Roland. (1990) La cámara lúcida, España, Paidós Comunicación

BAUDRILLARD Jean. (2006). El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas, Madrid, Amorrortu.

BAUDRILLARD Jean, Gillaume Marc (2001) Figuras de alteridad, México, Taurus.

BAUDRILLARD Jean, (1983). Las estrategias fatales, París ,Anagrama.

BERGER, MOHR. (1997), Otra manera de contar, España, Mestizo A.C.

CERECEDA, Miguel. (2008), Problemas de arte contemporáneo, España, CENDEAC.

D.A. DONDIS. (1976) La sintáxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual, Barcelona, Gustavo Gili.

DUBOIS Philippe. (1986), El acto fotográfico De la representación a la recepción, España, Paidós comunicación.

FELDMAN Simon, (2002). La fascinación del movimiento, España, Geisa,

FONTCUBERTA, Joan. (2010), La cámara de pandora, la fotografía después de la fotografía. Barcelona .Gustavo Gilli

FONTCUBERTA, Joan.(1997), El beso de Judas. Fotografía y verdad, Barcelona, Gustavo Gilli.

GONZÁLEZ, SERIO. (2008), Psicología psicoanalítica del arte, México, Manual moderno.

GUBERN ROMÁN.(1996), Del bisonte a la realidad virtual, La escena y el laberinto, España , Anagrama.

KEY, Brian Willson. (1992) La era de la manipulación, México, Diana.

MEYER, Pedro.(1997), Verdades y Ficciones: Un viaje a la fotografía documental a la digital, México, Casa de las imágenes,

MOLINER María. (1998) Diccionario de uso del español, Madrid, Editorial Gredos.

MOXEI, Keith. (2003), De teoría, práctica, persuasión. Nostalgia de lo real. La problemática relación de la historia

del arte con los estudios visuales, Barcelona, Ediciones del Serbal.

PRAKËL, David. (2011), Principios de fotografía creativa aplicada, España, Gustavo Gili.

RAMIREZ, Sergio. (2004) “El viejo arte de mentir”, México, Fondo de Cultura económica.

READ, Herbert. (1972) Imagen e idea La función del arte en el desarrollo de la conciencia humana, México, Fondo de cultura económica.

ROUILLÉ, André. (2005), La fotografía. Entre documento y arte contemporáneo, México, Herder.

SHORT, María. (2013), Contexto y narración en la fotografía, Barcelona, Gustavo Gilli.

SONTAG, Susan.(2006), Sobre la fotografía, México, Alfaguara.

SUBIRATS, Eduardo. (1988), La cultura como espectáculo, Madrid, Fondo de cultura económica.

SUBIRATS, Eduardo.(2001), Culturas visuales, México, Ediciones Coyoacán.



VIRILIO, La máquina de visión.(1998), España,Ediciones Cátedra.

ZAMORA, Fernando.(2008), Filosofía de la imagen: Lenguaje , imagen y representación, México, ENAP.

FUENTES DE CONSULTA

Artículos

BARTHES, Roland. El mensaje fotográfico, Nombre falso.

BREA, José Luis. (2002). La era postmedia. Accion comunicativa, practicas(post)artísticas y dispositivos neomediales, Salamanca.CASA,

BREA.José Luis. (2009).Transformaciones contemporáneas de la imagen–movimiento: Postfotografía,Postcinema, Postmedia, accpar.

FRANÇOIS, Solulages. (2005) Estética de la fotografía, Buenos Aires, La Marca.

TOSCANO, Javier. (2007). La memoria y el código: Acceso y limitaciones de la producción de sentido en la era digital, CNA.

WALTER, Benjamin. (1931) Pequeña historia de la fotografía

Sitios web

ABRAHAM Lizette (26 de Agosto de 2015) Breve historia de la fotografía construida [Mensaje en un blog] Recuperado de <http://www.yaconic.com/breve-historia-de-la-fotografia-construida/>

ARTSY. (2018), Gregory Crewdson view y collect works, Consultado el 22 de Abril de 2018 de Artsy, Recuperado de <https://www.artsy.net/search?q=gregory%20crewdson%20>

LIBERATORIO. (Octubre 6, 2014) Peñuela Jorge. Joan Fontcuberta ¿La muerte de la fotografía o el nacimiento de la fotografía conceptual, Consultado el 20 de Enero de 2018 de Liberatorio, Recuperado de <http://liberatorio.org/?p=1067>

SHANNON, Robert; Johannes ,James D. (1976). “Systems Simulation: The art and Science”.IEEE Transactions on Systems, Man and Cybernetics, Consultado el 15 de Agosto de 2015, Recuperado de:<https://iq63.wordpress.com/2016/08/28/simulacion-y-modelos-matematicos/>

TIPOS DE ARTE. (2013- 2017). Historia de la Pintura Occidental, concepto y estilos. Consultado el 19 de Diciembre de 2017, de Tipos de arte, Recuperado de: <https://tiposdearte.com/historia-de-la-pintura-occidental-concepto-y-estilos/>

WIKIPEDIA. (2018). Instagram. Consultado el 23 de Marzo de 2016, de undación Wikimedia, Inc, Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Instagram>

Recursos audiovisuales

LALULATV, Cindy. (2016), Cindy Sherman, Documental, Estado Unidos, 19:22 min

Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=K414s0nEA2s>

LYNCH, David. (2002), Rabbits, intriga/ surrealismo, 50 min

Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=5sX6Sc9kILA>