

“MONOTONÍA: DEGENERACIÓN DE LA RUTINA”

RUBÉN DARÍO MANTILLA GÓMEZ

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2006**

“MONOTONÍA: DEGENERACIÓN DE LA RUTINA”

RUBÉN DARÍO MANTILLA GÓMEZ

**Trabajo de Grado presentado como requisito para optar el título de
Maestro en Bellas Artes**

Director

JHON JAIRO OROZCO PÉREZ

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

BELLAS ARTES

BUCARAMANGA

2006

CONTENIDO

	Pág.
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1. TECNICA	11
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.2.1 Pregunta de Investigación.	13
2. JUSTIFICACIÓN	14
3. OBJETIVOS	17
3.1. OBJETIVO GENERAL	17.
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
4. MARCO TEÓRICO	18
4.1. POR QUÉ FOTOGRAFÍAS?	18
4.2. EL ESCÁNER COMO CÁMARA FOTOGRÁFICA	20
4.2.1. Medios para interpretar el tema	20
4.3. EL SER HUMANO Y LA EXPRESIÓN	23
4.4. EL ARTE Y EL ARTISTA	25
4.5 . LA RUTINA Y LA MONOTONÍA	26
4.6. MONOTONÍA UN VIDEOARTE	28
5. PROCESO PARA ELABORACIÓN DE LA OBRA PLÁSTICA	31
5.1. FOTOGRAFÍA	31
5.1.1. Lámpara o Luz de Captura.	32
5.1.2. Reconocimiento del Área de trabajo.	33
5.1.3. Manejo del Tiempo de digitalización.	33
5.1.4. Acción Corporal.	34
5.2 . VIDEO	35
5.2.1. Preproducción.	35

5.2.2. Producción.	37
5.2.3. Post-Producción.	38
5.3. MONTAJE	39
6. CONCLUSIONES	40
BIBLIOGRAFÍA	42

LISTA DE FIGURAS

Pág.

Figura 1. Recorrido de la lámpara.	32
Figura 2. Recorrido de la lámpara.	32
Figura 3. Area de trabajo.	32
Figura 4. Acción corporal con tiempo de digitalización.	32
Figura 5. Acción corporal	35
Figura 6. Acción corporal – Video	38
Figura 7. Acción corporal – Video	38

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A	
24 Fotografías	44
Anexo B	
Story Board Video Arte	52

RESUMEN

Título. MONOTONÍA: DEGENERACIÓN DE LA RUTINA*

Autor: RUBÉN DARÍO MANTILLA GÓMEZ**

Palabras Claves: Monotonía; Rutina; Fotografía del Rostro; video Arte; El Uso del Escáner; Expresión Gestual.

Con el objetivo de atraer la mirada del espectador hacia la obra plástica que está conformada por fotografías y un vídeo del rostro del autor, el presente Trabajo de Grado desarrolla conceptualmente la hipótesis que gira en torno al concepto de rutina que describe como las actitudes que asume el hombre frente al frenético paso del tiempo en su vida, como ser social que se desarrolla y se reconoce en su relación con los demás, y propone igualmente las actitudes que debe asumir para entender su vida con asombro, razonamiento y satisfacción. Sustenta de manera clara y sencilla cómo las rutinas con las cuales los seres humanos organizan su vida, caen en un estado cíclico y generan grados de aburrimiento y falta de motivación por las acciones que realizan diariamente. Igualmente trata sobre cómo al reconocerse corporalmente el hombre empieza a reconocer su existencia y en la medida que transcurren los años, determina sus actitudes y adopta un rol social, y empieza a expresarse de acuerdo a sus intereses y finge de alguna manera su verdadera realidad individual, como ser único y diferente a todos los demás.

Técnicamente se desarrollan los conceptos que explican cómo se usó el escáner a manera de cámara fotográfica para captar imágenes en instantes visuales específicos, cual es la importancia del vídeo arte y de que manera el vídeo realizado sustenta la idea inicial de la presencia de la monotonía en la vida del hombre. La hipótesis planteada no corresponde a ningún estudio específico del autor pero si es una manera como él entiende su vida y entiende la vida del hombre en sociedad.

* Trabajo de Grado

** Universidad Industrial de Santander, Bellas Artes OROZCO PÉREZ. Jhon Jairo

SUMMARY

Title: MONOTONY: ROUTINE DEGENERATION*

Author: RUBÉN DARÍO MANTILLA GÓMEZ**

Key Words: Monotony; Routine; Face Photographs; Video Art; Use of the Scanner; Gestural Expression.

With the objective to attract glance of spectator towards work plastic that is conformed by photographers and video of the author face, the present work degree develops conceptually a hypothesis that turns around routine concept that it describes like attitudes which is assumes the man as apposed to the frenetic passage of time is his life, like being social wich it is developed and it is recognized in his relation with the others, and the same time proposes the attitudes that must assume to understand their life with astonishment, reasonig and satisfaction. It sustains of clear and simple way how the routines with wich the human beings organize their life, they fall in a cyclical state and they gerenate degrees of boredom an lack of motivation by the actions that make daily. Also it treats on how when recognizing itself corporally, the man begins to recognize his existence and in the measurement that the years go far, he determines its attitudes and he adopts a social roll to begins to express itself according to hes onw interests and pretends it's true individual reality some how, like being the only one and different from all others.

Tchnically the concepts are developed to explain how to use the scanner like a photograh camera to catch images at specific visual moments, and what is the omportance of video art and in which way the made video sustains the initial idea of the presence of the monotony in the life of the man. The raised hypothesis does not correspond to any specific study of the author but if it's a way as he understands his life and understands the life of the man in society.

* Trabajo de Grado

** Universidad Industrial de Santander, Bellas Artes OROZCO PÉREZ. Jhon Jairo

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Después del paso del tiempo, de todos estos años de evolución y desarrollo intelectual, social y científico del hombre, queda en el paladar un sabor a incertidumbre frente a lo que se entiende realmente como hombre, familia y sociedad, tal vez porque lo que se evidencia es un encuentro permanente entre aciertos y desaciertos, que no logran un equilibrio para el auto-reconocimiento, el placer y la satisfacción.

Por otra parte, es tan grande el conocimiento adquirido por el hombre y son tan amplios sus campos de aplicación, que él mismo no logra interpretarlos de la manera correcta, entre otras cosas, porque no ha podido desarrollar su capacidad de análisis debido a su lucha constante con el devenir del día a día, entre los que se suman represiones, fracasos, tiempos, espacios, ternuras, tristezas, amores y sin razón.

Y son estas situaciones de la vida las que en últimas le permiten mirarse a sí mismo para tratar de entenderse, para reconocerse como algo particular dentro de lo general, y lo más lamentable, como un imbécil de buena voluntad, igual a los otros que se reconocen en él.

Y entonces el hombre, se olvida de la meta, se aleja del asombro, se oculta a su deseo...; y entonces el hombre, se convierte en otro, ese que no es, ese que no se describe, que no se piensa, aquel que no ocupa estructuras, ni mentales, ni físicas, ni virtuales, ni imaginarias. El mundo lo absorbe, lo geometriza, sus pensamientos se uniforman, se olvida del carácter, de la templanza, y lo peor, no se queja, no tiene lamentos, respira al mismo ritmo, no se agita, y vive, sin embargo vive.

Monotonía, dueña absoluta del camino, propone las curvas y las rectas, las subidas y bajadas, el entorno, el reflejo en el retrovisor. Monotonía, coordinadora de momentos, gestora de proyectos, innovadora de costumbres, reloj insaciable de los tiempos. Monotonía, rectora de la vida, juez de relaciones, formadora infatigable de lo humano.

Monotonía, degeneración de la rutina, rutina que no se razona, hábito adquirido que deprime, que aburre, que encarcela y asfixia. Monotonía es esa rutina, ese limbo en el que vivo y envejezco frente a la pantalla de mi televisor, ese gesto mecánico con el que subo al bus urbano, ese asentir con la cabeza ante la carreta aburrida de un amigo, es ese preguntarme por qué nunca hice lo que realmente quería.

Este trabajo busca posibilidades para que la monotonía facilite al hombre una puerta que le permita salir de ella de vez en cuando, para ser él mismo, para abrirse al asombro, el razonamiento, el placer y la satisfacción. (Planteamiento del autor)

1.1 TÉCNICA

Para desarrollar la propuesta plástica se utiliza la fotografía como técnica, pues se reconoce en ella más que una forma de expresión icónica, una oportunidad reveladora de la realidad, y adicionalmente se utiliza el escáner como elemento o herramienta que reemplazará la cámara fotográfica, lo que permite la cristalización del instante visual (al igual que la cámara) pero con un resultado diferente, más acorde con la conceptualización teórica respecto al tema que se propone evidenciar

Al ser la expresión facial la protagonista en la búsqueda de imágenes, la utilización del escáner obliga a llevar de manera específica y clara dicha expresión, que se

cambia con diferentes acciones y movimientos, y se controla de acuerdo a un tiempo limitado. De esta manera la interacción del autor con el escáner abarcará un tiempo cronológico real y obedecerá a una conducta que corresponde en su desenvolvimiento normal en un momento cualquiera, de un día cualquiera.

Igualmente, al reconocer el valor documental de la fotografía, esta sirve como herramienta precisa y representará un medio de información, e incluso de conocimiento, para quien observe el trabajo, ya que se busca en el espectador su auto-cuestionamiento sobre el tema propuesto. Con la utilización del escáner como cámara fotográfica se pretende alcanzar un valor estético en el acto de la toma del registro visual, que finalmente conduce a la comunicación de las ideas del autor, sus razones y saberes.

“El artista Bruce Nauman aplica esta teoría (El cuerpo como medio, descubrimiento entre los años 60s y 70s) a la experiencia del Yo al afirmar que la actividad física fomenta ciertas formas de conciencia, De manera consecuente a partir de 1966 utiliza su propio cuerpo como un instrumento para explorar el arte y la identidad del artista;...Una obra consistente en una mano, un brazo y una boca se titula *De la mano a la boca* y puede entenderse como una representación visual literal de la expresión idiomática o como un comentario irónico de la vida del artista...; En estos ejercicios en movimiento dentro de un espacio psicofísico, el cuerpo actúa como un sujeto de investigación”¹.

Junto a la técnica fotográfica se plantea la realización de un video que reúna pocos elementos técnicos durante sus tres momentos de creación, preproducción, producción y post-producción, dando importancia a la imagen real, que se presenta sin alteraciones ante los ojos del camarógrafo.

¹ Schneckenburger, Manfred; Bruce Nauman y el cuerpo como medio, Posminimalismo: intensidad sensorial y expansión del arte, Escultura; Arte del siglo XX; pg.548 .

El propósito del video es presentar imágenes sincrónicas de una realidad (imágenes del rostro del autor) con un sentido testimonial, que con su autocontrol manifiesten su interés temático, con un único fin artístico. Estas imágenes en primeros y primerísimos planos, que se funden unas con otras y en ocasiones pueden no apreciarse con claridad, no revelan nada nuevo y se enmarcan en un contexto de sonido y musicalización específico. En edición se utilizan efectos, también con la intención de reflejar la obsesión del autor por este tema que raya con la subjetividad.

Monotonía será un videoarte para confrontar la relación espacio – tiempo, el aquí y ahora que hace parte del entorno humano, de este paisaje que encierra a hombres y mujeres en las rutinas, además porque viven rodeados de videos por doquier, en los centros comerciales, en las salas de espera, en los terminales de transporte, y por supuesto en las exposiciones de arte, porque es un arte que se impone y manifiesta, porque es el arte de la imagen que se transforma, se mueve, se mezcla.

Monotonía es una propuesta para innovar con el concepto y abrir la ventana al discernimiento, la crítica, la indiferencia y la ingenuidad de la mirada. Monotonía será un videoarte que se expone como espejo para que el observador se mire en él y reconozca su condición, pero no una condición impuesta por lo que ve sino por lo que siente, y será su lectura y lo que perciba, el concepto subjetivo de la monotonía que se proyecta.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Pregunta de Investigación. ¿Cuáles son los factores que ocasionan el degeneramiento de la rutina diaria que lleva al hombre hacia la monotonía para permanecer en ella sin darse cuenta?

2. JUSTIFICACIÓN

MONOTONÍA: “Uniformidad fastidiosa en el discurso, la expresión y tono”²

Por medio de una exposición de diferentes imágenes a partir de expresiones faciales del rostro del autor de este trabajo, se narra una historia sobre la cotidianidad del hombre y su absurda monotonía, que cubre incluso aquellos aspectos que los seres humanos no identificamos como importantes, pero que pueden ser fundamentales para nuestro desempeño, y al registrarlos los empezamos a notar tomando conciencia de su existencia.

Dentro de la propuesta plástica en exposición, se presentan 24 imágenes del rostro del autor que en conjunto estructuran el concepto de la propuesta; así cada una de las imágenes de su cara es lograda por medio de la gesticulación específica para cada una, como intento de expresión de su propia realidad. Su cara muestra al artista en la cotidianidad para el reconocimiento del otro, pero el otro ignora lo que siente y lo que piensa, y es esto lo verdaderamente importante y esencial de su existencia: su realidad

Después, como espejo o pantomima, las imágenes nos sugieren esa presencia que no vemos, eso que cuenta lo que somos, lo que hemos logrado, aquello que dejamos de hacer y todo lo que aún nos falta; esas individualidades profundamente perfiladas, cercanas a la pérdida de sentido y de acción, donde lo fundamental de nosotros se hace a un lado para asumir la vida con normas de una fingida sociedad que evade su propia realidad.

Básicamente son imágenes para tratar de evadir la realidad, esa monotonía que nos convierte en protagonistas, en convencionalismos; una exposición sugestiva

² Diccionario Aristos De La Lengua Española.

que apoye el deseo de salirse y eludir esa monotonía, ojalá como búsqueda de esa bondad interior del ser humano, la cual nos vemos obligados a encontrar. Una edición para des-uniformar lo fastidioso en el discurso diario, en la expresión y el tono.

Utilizando su propio rostro el autor presenta el tema como una preocupación personal e interior, pretendiendo que su necesidad sea adoptada por el observador y este se pregunte por su que-hacer en el mundo, por el tiempo que recorre su vida y la imagen que representa ante lo demás. Con la unión de fotografías y video que al mismo tiempo se complementan, se ilustra al observador por medio del rostro del autor sobre la cotidianidad y las rutinas diarias, y sobre cómo estas lo envuelven sin dejarle otra opción.

“Los setenta se nos aparecen hoy como un gran vivero de ideas, desarrolladas en una época de experimentación centrada en el yo. Vito Acconci, con una formación literaria, destacó en 1969 por sus performances y trabajos corporales, en los que establecía relaciones sumamente volátiles con los asistentes. Más tarde se sirvió del video y del sonido para comunicar sus experiencias al espectador, mediante una manera característica de implicarlo en su propio estado de animo, al dirigirse al individuo directamente.”³

Uno de los elementos claves en la personalidad es el rostro. Si lo ocultamos o deformamos, de igual forma nuestra identidad se distorsiona, siendo reemplazada de cierto modo por la máscara que se esté llevando. De este modo sencillo y fácil podemos estar en un primer nivel de anonimato, pues nuestro rostro permanece oculto y puede generar diferentes apreciaciones. Puede decirse que desde este momento de descubrimiento de esta capacidad de ocultarnos empezamos a desarrollar otras posibilidades para lograrlo que tienen que ver directamente con

³ Fricke, Christiane; Los Años Setenta: Un Vivero de Ideas, Nuevos Medios; Arte del siglo XX; pg. 607.

nuestra actitud, que nos lleva a actuar de una u otra manera para no revelar con nuestro lenguaje verbal y no verbal lo que pensamos o creemos.

Empezamos a entender una forma de expresarnos gestual y corporalmente, que al combinar con nuestra expresión oral nos permite desarrollarnos como seres humanos. Asumimos una postura determinada y un comportamiento que nos agrada y satisface nuestro orgullo frente a los demás en este devenir sociocultural. Así, construimos un ser dentro de nosotros mismos que aprende a enmascararse de acuerdo a sus necesidades e intereses y llegamos a un segundo nivel de anonimato, que nos permite fraccionar de alguna manera la personalidad, que nos da cierta impunidad y nos desliga de los convencionalismos y lo que esté asociado al yo público, que nos lleva a actuar de un modo específico (más desinhibido, introvertido, distante, petulante...).

Realizar este trabajo en torno a la “monotonía”, es una decisión personal que nace a partir del deseo constante del su autor por experimentar situaciones diferentes cada día en su vida, con la única pretensión de vivir con satisfacción y placer todo lo que hace. Se da cuenta, que frente a la frenética presencia de las horas, del tiempo cronológico con el que vive, se olvida de los pequeños detalles que finalmente dan el color y la textura a todas las acciones y que es allí, en lo más simple, en la esencia, donde está la estructura que permite el funcionamiento de todo, de cualquier cosa, de lo que le rodea.

“Intentar entender la realidad, intentar conectarnos con la mayor cantidad de realidad posible y ampliar nuestra consideración o nuestra simpatía en forma genuina y constructiva es una tarea ética muy importante”⁴

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Por medio de la fotografía y el video, presentar múltiples imágenes de un rostro que le ilustren al espectador sobre el día a día que transcurre, ese que también se refleja en su cara, en su expresión facial, para atraer su mirada y recordarle la monotonía en la que el hombre vive sin darse cuenta.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar el escáner para captar digitalmente imágenes del rostro del autor y adaptar su funcionamiento como herramienta que sustituya la cámara fotográfica.
- Narrar una historia por medio de la exposición de 24 fotografías de formato 60 x 40 ctms.
- Realizar un videoarte (pre, pro y post-producción) en el que se presenten imágenes del rostro del autor que gesticula ante la cámara, para hacer notar esos gestos que no reconocemos en nosotros pero que nos identifican y permiten expresarnos.
- Invitar al observador para que cree su propia historia sobre la monotonía y la rutina, al leer la combinación de imágenes en fotografías y video.

⁴ Sontag, Susan, El fin de la república y el comienzo del imperio, Revista Número N° 37, 2003

4. MARCO TEÓRICO

4.1 POR QUÉ FOTOGRAFÍAS?

Con estas fotografías de rostro o retratos de escáner, se presta atención a los seres en general y a su situación en el espacio social. Si embargo la idea no es expresar un gusto por el discurso social por la constatación o la denuncia, que al parecer está pasado de moda, no seduce, aburre y de por sí, evidencia la monotonía de un pensamiento por la justicia mandado a recoger desde hace rato, y que para estos días no tiene lugar; puede parecer atrevido pero esto se afirma desde una óptica meramente personal.

Estas fotografías son todo lo contrario, son un pensamiento fruto de la madurez, trabajadas a un ritmo lento pero seguro, lento pero preciso, que escudriña cada pedazo de piel del rostro, cada espacio facial que unido con otro conforma el gesto, la historia misma detrás de la acción que se congela en la imagen.

“El secreto de una buena fotografía, de un valor artístico equiparable al de cualquier obra plástica, reside en su realismo. La fotografía nos ofrece una vía perfectamente válida de comunicar las impresiones que nos inspira la naturaleza, las plantas, los animales, las construcciones y las esculturas, las creaciones de ingenieros y técnicos”. Así resumía Rengar-Patzsch las ambiciones artísticas de la nueva corriente fotográfica, al tiempo que se dirigía a los fotógrafos con la siguiente exhortación: “Dejad el arte a los artistas y emplead los medios de la fotografía para crear imágenes cuya calidad fotográfica les de vida por si misma, sin tener que recurrir al arte”.⁵

⁵ Honnef, Klauss; El mundo material en el punto de mira: la “Nueva Objetividad”. Fotografía; Arte del siglo XX; pg. 637.

Aquí, hay respeto por el sujeto y también respeto por el tiempo, pero el tiempo que permite pensar un resultado, una actitud, una acción que no depende de las horas que marca un reloj sino de la razón, del concepto y la técnica. Por esto, en color, así como nos vemos, estas imágenes llevan en la gesticulación una historia intemporal de una parte de la humanidad, aquella que esta cerca del letargo mental, del apoltronamiento en su silla de trabajo, del silencio ruidoso que deprime y del gesto exacto que señala una monotonía de pensamiento y acción.

Con el escáner se hace un barrido digital de la piel, una lectura de los poros por donde también se expresa el hombre, por donde suda, por donde respira, y esa captura de piel muestra un sentimiento humano por salir y querer romper una monotonía que encarcela la mente y embrutece. Entonces, estas fotografías constituyen una memoria objetiva y subjetiva; objetiva porque es clara su imagen, porque puede verse e identificarse la persona, su rostro, porque además es un rostro como cualquiera, común y corriente; subjetiva, porque queda abierto el libro a las lecturas, a la libre conceptualización, a la construcción de sentido o a la indiferencia del observador, pues en últimas él decidirá mirarse en ese espejo.

El gesto en la fotografía puede relacionarse con la caricatura, pero no la caricatura resultado de un dibujo, sino con la caricatura con la cual asumimos la vida, con la cual nos desenvolvemos y actuamos para ser lo que no somos realmente, para parecer ser, y vivir en una comedia donde representamos escenas cómicas propias del absurdo y no de la realidad que estamos obligados a construir; caricatura que alimenta otro yo, diferente con el yo real con el que nacimos, que se fue perdiendo a medida que crecimos y nos hicimos seres familiares, seres sociales, pensantes, ese otro yo con el que se construye una pantomima sin razón.

Este trabajo fotográfico tiene un proceso que se vuelve cíclico y se repite en cada imagen: se asume una actitud, se piensa una acción gestual y corporal, y

finalmente se utiliza el escáner con un tiempo específico de digitalización. De esta manera se busca una densidad creativa para tratar de evitar la casualidad y aprovechar los contrastes, el color, la intensidad y proponer múltiples lecturas, todas subjetivas propias de la monotonía y su definición.

Las miradas a esta obra pueden ser descriptivas, banales o poéticas, con lo que las fotografías podrán considerarse un lenguaje, una novedad, una expresión aún desconocida, una monotonía aún desconocida. Adicionalmente se propone una tensión al observador entre lo que él entiende por monotonía, lo que se define y sugiere de ella en las imágenes y lo que él ve y lee en las imágenes del rostro.

4.2 EL ESCÁNER COMO CÁMARA FOTOGRÁFICA

Varias son las virtudes técnicas propias del escáner, el cual fue concebido para hacer copias virtuales de documentos de texto y/o imágenes para uso y manejo en informática y específicamente para diseño gráfico. De esta forma y con el avance de los programas de computadora, se fueron reformando los diseños del escáner llegando hoy a niveles de alta especificación, con resoluciones elevadas y para múltiples aplicaciones, como la lectura de negativos, diapositivas y grandes formatos.

Para esta propuesta plástica “Monotonía” en donde el escáner se usa como cámara fotográfica, los conceptos propios de la fotografía artística son el eje principal para capturar las imágenes del rostro.

4.2.1 Medios para interpretar el tema

- **Enquadre.** Sobre la pantalla del escáner se sitúa el rostro a capturar, que se ubica en una posición específica como punto de partida o inicio de digitalización y que posteriormente dará un movimiento directamente

sincronizado con el barrido de la lámpara del equipo. De esta manera, el encuadre también será modificado durante el transcurso de la captura de la imagen.

- **Enfoque de área parcial o total.** Previamente en el programa o software para manejo del escáner se determinan las condiciones técnicas para el uso del equipo, en donde está a libre determinación del ejecutor, la elección de las variables optima, normal o baja de enfoque, de acuerdo a la intención en cada registro.
- **Angulo de la toma y perspectiva.** Esta opción no se modifica desde el escáner sino desde la imagen a capturar y para esto el autor debe asumir una posición específica de su rostro frente al escáner y conocer previamente el movimiento o giro a realizar durante el tiempo de captura.

En la fotografía existen otros conceptos que son precisamente los que determinan el nivel de excelencia de la toma o su calidad artística. Estos conceptos manejados con el escáner como cámara fotográfica, determinan a su vez la estructuración final del concepto de esta propuesta. Son tenidos en cuenta en cada registro digital y obedecen a un periodo inicial de meditación y análisis con miras a encontrar un resultado cada vez acorde con el tema desarrollado.

- **Composición.** Aunque muchas fotografías tomadas al azar resultan con una composición impecable, antes de cada toma, como lo dice el párrafo anterior, debe pensarse muy bien lo que se quiere hacer, opción que para este caso con el uso del escáner es fundamental para lograr la composición de las imágenes.

Para capturar las imágenes desde los puntos de vista de la fotografía, sus principios técnicos no son entendidos como reglas matemáticas pero si son seguidos rigurosamente para alcanzar o tratar de alcanzar sensaciones de mayor

intensidad en el observador.

Por esto se tiene en cuenta la composición simétrica del rostro que se va a registrar, y durante cada captura o toma fotográfica el movimiento se realiza pensando en establecer un mismo peso visual respecto al los lados del eje de simetría.

Sin embargo, el movimiento genera diferentes grados de tensión en la simetría y obliga a entender ejes cruzados al mismo tiempo. Esto se entiende como composición asimétrica, que de la S, L o C en fotografía pasan a la gesticulación, la emoción y la fuerza del movimiento en el escáner y pueden generar mas gusto al recorrido con la vista del observador.

El movimiento del rostro frente al cristal del escáner hace que la imagen se distorsione intencionalmente pero permite al mismo tiempo que la mirada del observador penetre en ella y la recorra sin prisa hasta su centro de interés. Con esto la imagen gana fuerza y principalmente, empieza a tener una lectura particular por cada observador.

La norma más clásica en la composición de fotografías es la Regla de los Tercios que además es propia de la pintura, nos indica que en los puntos de intersección de estas líneas imaginarias se deben ubicar los puntos de interés de la imagen. Con el escáner esta norma hace el mismo efecto y las distorsiones verticales u horizontales corresponden con uno o mas puntos y el horizonte nunca estará en el centro de la imagen.

El “peso visual” de las imágenes para este trabajo depende de las distorsiones que resultan entre el movimiento del rostro y la lámpara del escáner, razón por la cual los elementos del rostro que reportan mayor masa visual se colocarán en el centro y los más ligeros hacia los márgenes. Con el uso del escáner también se

tienen en cuenta los conceptos de mancha y volumen que por intuición se asocian a cada elemento fotografiado, con lo que se busca un resultado más natural.

Como se puede ver, lograr equilibrar la imagen siempre pensando un óptimo resultado no es fácil, pues además intervienen el color de las partes del rostro, donde todas, cabello, cejas, ojos, nariz, boca, mentón, pómulos, orejas e incluso el cuello, frente a la luz de la lámpara del escáner cobran un contraste que varía de acuerdo a los movimientos que se generen en el preciso momento de la digitalización de cada imagen. Este equilibrio final, garantiza que la imagen sea aceptada mentalmente por cualquier observador, propósito de la propuesta plástica, pero igualmente puede ser rechazada y en este momento el resto del mensaje o concepto que se quiere transmitir será totalmente inútil.

4.3 EL SER HUMANO Y LA EXPRESIÓN

Como animales racionales podemos expresarnos libremente y de esta forma jugamos a desarrollarnos, y en ese juego tocamos permanentemente el conocimiento del mundo y principalmente del otro, para embadurnarnos con sus ideas, para conocer su lenguaje, tratar de entenderlo y permitirle, igualmente, que viva esa experiencia con nosotros, con miras a encontrar, palpar y transformar nuestra realidad interpretando el papel como seres humanos.

Con el paso del tiempo disponemos de posibilidades para hacer, de actuar sin presiones y comunicarnos con el entorno sin depender de metas fijas, carente de sorpresas que nieguen el paso a la imaginación, la búsqueda y el asombro. Y esto inicia desde la niñez, ya que como seres humanos nos enfrentamos con la fascinante tarea de conocer el mundo y desarrollar día a día su existencia, entrando y saliendo de lugares y situaciones insospechadas.

Este continuo movimiento genera en él un deseo de pensar para comunicarse y

encontrarle un sentido a las vivencias en la cotidianidad, y abre las puertas a la creatividad, al ingenio, al estar despierto con sus cinco sentidos para oler, probar, escuchar, mirar y palpar su propia vida.

Puede decirse entonces, que formarse como humano significa aprender en el mundo dentro de una dimensión lenguaje-espacio-tiempo, que junto al uso de la razón es determinante para la adquisición del conocimiento y el crecimiento de la persona como ser en el mundo; la estética será su motor para lograr una capacidad de expresión que lo convierta en un ser racionalmente afectivo, que sea capaz de comunicarse y relacionarse con el mundo.

El hombre presentará cambios corporales, espirituales y de su entorno, y en lo vivenciado se dará el conocimiento. A través de los sentidos el cuerpo se relaciona con el mundo, pero esa relación pasa de un plano físico a uno subjetivo donde en la interacción con el otro está dispuesto a actuar, a reconocerse como ser y permitir el reconocimiento del otro en él. En estos términos el reconocimiento corpóreo es darse cuenta de la realidad, es representarse a sí mismo como una dimensión de la individualidad que le permite ser único y diferente a los demás.

“Reflexionarnos sería entonces vernos desempeñar aquello que creemos ser , es decir, representarnos, pensarnos , al interior d ese gran dibujo que constituiría la cultura, En esa medida ella no sería un somos, sino su conciliación con un creemos ser de los imaginarios que nos permiten operar sobre nosotros mismos y nuestra realidad”.⁶

Con el dominio de sus conocimientos y su capacidad de intuición e imaginación, el ser humano adquirirá un estilo de pensamiento crítico y creativo que le permitirá plantearse preguntas y reflexionar analíticamente sobre posibles respuestas, se

⁶ Cifuentes, Adolfo; El Hombre es un Proyecto, Antrophos, Mil y Un Rostro, pg. 179; primera edición, 2000

detendrá a pensar un momento en las manifestaciones sociales y culturales que lo rodean e ira descubriendo poco a poco su forma de vivir y lo que realmente pasa a su lado, en su casa, en su trabajo, en la calle, el aula de clase, la terraza, el parque, en sus espacios de vida. De esta forma se preguntará por qué, cómo y dónde, redescubriendo nuevos conceptos.

Una realización más profunda se alcanzará cuando exista la concientización para la participación activa en procesos de cambio, para la actividad crítica y el quehacer intelectual que garanticen un interés por el conocimiento se enlace con la transformación del contexto social y cultural.

4.4 EL ARTE Y EL ARTISTA

Así como el cuerpo tiene su propio lenguaje, el arte también lo tiene; esta es la razón por la cual permanentemente el artista está produciendo signos que de una y otra forma comunican su pensamiento y lo que está sintiendo en cada momento, e incluso lo que imagina y desea.

Por lo tanto, el arte es aquí y ahora, real y físicamente gracias al artista a su cuerpo, razón por la cual nos vemos obligados a reconocer su importancia, a conocerlo y a manejarlo para comunicarnos con los demás y con nuestro entorno de manera efectiva.

“El arte es una oportunidad muy buena para profundizar en nosotros mismos y estar muy conectados con los que es mas serio y mas cercano a nuestros sentimientos. No creo que sea una receta automática, y seria falso tener ese tipo de expectativas”⁷

⁷ Sontag, Susan, El fin de la república y el comienzo del imperio, Revista Número No.37; 2003.

El cuerpo es lenguaje no verbal en todas sus expresiones, es peso, volumen, sentidos, es realidad, es imaginación. Entonces se podría decir que el arte es lo mismo gracias al artista ya que este es cuerpo, memoria, historia, fantasía, voz y sonido, imagen y palabra.

Conociendo el arte que expresamos y todos sus lenguajes tendremos conciencia de nuestra ubicación dentro de un espacio y en relación con las personas y los objetos que nos rodean. De esta forma tendremos la posibilidad de reconocer en el otro y en el entorno una gama inagotable de posibilidades y expresiones que nos permitirán mayor rigor estético en propuestas como artistas. Así, el arte, al igual que el cuerpo y la mente del artista, está en continuo intercambio de expresiones (emisiones conscientes o no, de signos y mensajes) y comunicaciones, (todo lo que hace que cualquier signo o mensaje sea recibido por otro). Entonces, en su devenir el artista presentará cambios corporales, espirituales y de su entorno y en lo vivenciado adquirirá el conocimiento. Porque es a través de los sentidos que el artista se relaciona con el mundo, pero esa relación pasa de un plano físico a uno subjetivo donde en su interacción permanente estará dispuesto a actuar, a reconocerse como ser y darse cuenta de la realidad, para representarse a sí mismo como una individualidad que le permite ser único y diferente a los demás, lo que reafirma el carácter real del arte para cada época.

4.5 LA RUTINA Y LA MONOTONÍA

Cuando se cae en la rutina, cuando no se modifica ni cuestiona esa forma que mantenemos por largo tiempo, no solo no se avanza sino que a corto o largo plazo se tiende a retroceder. Por esto siempre hay que estar abiertos al cambio, a modificar ideas, la forma de ejecutarlas, la forma de interpretarlas y la forma de entenderlas. No tener esto presente nos conduce hacia la monotonía, momento en el cual nos equivocamos, no producimos, fracasamos.

Y es que el mundo actual nos ofrece, por la prisa, el afán y la falta de tiempo, un ritmo en el cual nos vemos obligados a andar, un ritmo que es igual para todos los que conforman la sociedad, y esa igualdad nos estaciona en un nivel donde vivimos, trabajamos, nos desarrollamos, pero finalmente no avanzamos, tal vez creyendo que ya tenemos el conocimiento suficiente, tal vez pensando que ya no es necesario pensar para actuar, y entonces no observamos, no escuchamos y no entendemos.

Por lo tanto la mente se cierra y una mente cerrada nunca conoce la verdad, se bloquea y se estanca, dando paso a la monotonía que empobrece de ideas, que no es sensible a lo nuevo, que cierra la visión de las cosas y los cambios; y esta situación es muy normal en nuestra vida, o peor, es la situación real de nuestros días, con lo cual padecemos de aburrimiento, vacío interior, desinterés y cansancio. Por esto no reconocemos la monotonía y por lo tanto no nos preocupamos por alterar ese orden, o mejor, desorden interno que maneja nuestro proceder y que nos sumerge aún más en continuos deberes y responsabilidades.

La cultura, entendida como una baraja de oportunidades de una sociedad, nos ofrece posibilidades para el progreso, para la producción y la ganancia y nos obliga más temprano que tarde a pensar de esa manera. Lo colectivo empieza a marca nuestro destino y las posibilidades personales no las vivimos, renunciando al ocio y al tiempo libre.

Estamos tan inmersos en la monotonía, esa degeneración de la rutina, que no tenemos tiempo e incluso nos ocupamos más de lo necesario para sentirnos bien. Por esto cuando algo nos sacude por la razón o por la emoción, en la felicidad, la tristeza o el asombro, experimentamos una sensación diferente, una sensación que no logramos entender porque empieza a mostrarnos esa persona que realmente somos, que se expresa de manera atípica y desconocida por nosotros mismos. Esta afirmación es la que lleva al autor de este trabajo a pensar que

vivimos en la monotonía y que nuestras acciones deben enfocarse hacia su rompimiento para ser nosotros mismos.

4.6 MONOTONÍA UN VIDEOARTE

El video es un medio que se diversificó de la industria televisiva y nació en la década de los sesenta y las cintas se empezaron a vender en todas partes y dejaron de ser de uso exclusivo de la televisión. Este fue un gran salto de la industria pues desde ese momento cualquier persona tuvo la posibilidad de conservar imágenes electrónicas con la popularización de equipos, diseños y calidades.

“Hay, no obstante, un matiz importante que diferencia al vídeo de la televisión, incluso desde el punto de vista meramente terminológico. El vocablo vídeo - primera persona del presente de indicativo del verbo latino video, que significa “yo veo” parece marcar una clara distancia: Frente a la denominación impersonalizada de televisión se promueve una tecnología de la visión en primera persona la televisión en primera persona como si fuera cierto, siguiendo a McLuhan, que la nueva tecnología es un apéndice del ojo humano”.⁸

Con este avance tecnológico nace el video de creación o “videoarte” (1965) que aún en estos tiempos se entiende como una creación activa, que se diferencia de la televisión por su recursividad de producción, pues se vincula directamente con los conceptos de artes visuales que reconocen el poder creativo de las nuevas tecnologías de la imagen, y que siguen expandiendo su capacidad transformadora llegando con extrema prontitud a lo que cada día presente vemos como imposible.

La principal característica del videoarte es su capacidad de innovación, su afán de ruptura y su constante experimentación, donde la versatilidad en los momentos de

expresión y en la utilización de equipos es el punto de partida para plasmar todo tipo de historias.

Esa versatilidad es tal vez la razón por la cual el video a invadido nuestra necesidad de producción artística, por lo que diferentes disciplinas como el teatro, la música, la performance, la televisión y la pintura, entre otras, lo utilizan y reconocen su importancia.

Como varias corrientes artísticas, el videoarte nace en años de grandes transformaciones sociales y políticas, y una necesidad de cambiar la sociedad nutre sus primeros pasos. “El vocablo *underground* designaba a la nueva sensibilidad juvenil y a sus productos sociales y culturales desde la prensa hasta el cine;...el video se convierte en vehículo de la cultura *underground* y en medio alternativo de información y creación”.⁹

Por considerarse como un medio de creación y experimentación el videoarte atrae la atención de músicos, escritores, artistas plásticos, etc., siendo los plásticos los que logran destacarse con mayor frecuencia y entre los que se pueden citar a Duchamp, Richter y Dali. Puede verse entonces, que “el videoarte es una especie de aplicación, o mejor, extensión y prolongación de las artes plásticas en un nuevo soporte”.¹⁰

Esto significa la utilización de un nuevo lenguaje y lo que es mejor, la apertura de espacios interdisciplinarios que posibilitan al artista mil ideas de creación en su afán de expresarse y transformar su entorno.

Estamos en el inicio del siglo XXI y hoy el videoarte se entiende como un medio más complejo, que no ha perdido su versatilidad sino que por lo contrario ha

⁸ Pérez, José Ramón, El Arte del Video, La Edad del Video, Pag. 17.

⁹ Ídem, pg.19

logrado expandirla con equipos cada vez más livianos, económicos y multifuncionales para producción y postproducción, y exige resultados cada vez más novedosos, impactantes y que marquen un hito dentro de su historia.

Por esto, la libertad de creación, de innovación, es la columna vertebral del videoarte y en ello radica un óptimo resultado; por esto, es necesario tener conocimiento técnico para realizar una producción, pues al saberse las virtudes de los equipos de grabación y edición un artista tendrá bajo su manga mayores posibilidades; por esto, es preciso conceptualizar las ideas, ya que en el campo del manejo de imágenes se ha recorrido un camino de 40 años donde todo se ha hecho posible y se han alcanzado niveles de alta calidad.

Sin embargo, Monotonía no es una propuesta para reafirmar la tecnología, y no importó en su realización si se utilizaron herramientas avanzadas, caras, sencillas o domésticas, eso fue irrelevante. Aquí lo importante fue que se hizo para tratar de conceptualizar una hipótesis personal que surgió de la experiencia de vida del autor.

¹⁰ Ídem, pg. 20

5. PROCESO PARA ELABORACIÓN DE LA OBRA PLÁSTICA

A partir de la idea inicial cuya definición y justificación se presenta en la primera parte del documento, arrancó la estructuración plástica de esta propuesta, que se divide en dos partes, Fotografía y Vídeo, y cada una de ellas cumplió su proceso creativo particular.

5.1 FOTOGRAFÍA

Para desarrollar conceptual y plásticamente esta propuesta fotográfica se utiliza el escáner como herramienta fundamental en la captura de imágenes, a manera de cámara fotográfica con miras a cumplir con los objetivos planteados y alcanzar un nivel de elaboración óptimo que cumpla con los requisitos mínimos de la elaboración de una obra plástica como son: concepto, manejo de la técnica, presentación y montaje.

Así diariamente se tomaron una a una las fotografías (digitalización de imágenes del rostro del artista) para tratar de encontrar un resultado favorable y acorde con la propuesta temática, para lo cual se tuvo en cuenta aspectos como el entendimiento del recorrido de la lámpara o luz de captura, el reconocimiento del área o espacio de trabajo (cristal de visualización del escáner) y el manejo del tiempo de digitalización. (Ver Figura 1 a 4)

Es importante resaltar que para realizar este trabajo es necesario conocer las herramientas utilizadas como son el escáner y el software para el manejo de imágenes.



Figura 1. Recorrido de la lámpara.



Figura 2. Recorrido de lámpara.



Figura 3. Área de trabajo.



Figura 4. Acción corporal con tiempo de digitalización.

5.1.1 Lámpara o Luz de Captura. Para realizar cada fotografía (captura de imágenes) se debe reconocer la importancia que en el escáner tiene la lámpara o luz de captura, que es una luz ultravioleta cuya luminancia permite registrar los elementos que se colocan en el cristal de visualización o área de trabajo.

El software permite que esta luz capture la imagen con diferentes grados de sensibilidad en donde priman parámetros que el artista puede manipular de acuerdo a su interés. Entonces aparecen el manejo de grises, la claridad y la resolución de la imagen, y el software que permite su combinación para alcanzar los resultados esperados.

Luego de realizar varias pruebas se logró el ajuste ideal de todos estos parámetros y así se tuvo listo el programa de captura para hacer las digitalizaciones correspondientes. En este punto de partida se iniciaron todos los ciclos o momentos de trabajo para realizar más de 200 fotografías de imágenes del rostro del artista, ciclos que permitieron a medida que se fueron dando, entender como era el recorrido de la lámpara y como se debían ajustar los parámetros de registro, si fuera necesario.

5.1.2 Reconocimiento del Área de trabajo. El equipo que se utilizó para hacer las fotografías en un escáner HP 4070 photosmart de alta resolución, que tiene condiciones especiales para el manejo de imágenes y es utilizado en áreas como el diseño gráfico y la publicidad. Posee un área de visualización que se reconoce como normal en el medio informático y tiene una dimensión de 22 por 28 centímetros, (tamaño carta).

Como el objetivo de las fotografías es poder hacer un reconocimiento del área que ocupa el rostro del autor, esta pantalla se ajusta y permite desarrollar varias opciones de captura, entre las que se hicieron toma vertical, horizontal, de ángulo diagonal y combinaciones varias. A medida que la fotografía fue evolucionando, el área de trabajo se empezó a reconocer y ha determinar las posiciones del rostro y la intención de algunas acciones del autor en momentos específicos de los registros. Como es claro que el área esta prácticamente ajustada al tamaño del rostro humano, esta condición de alguna manera favoreció para enriquecer el concepto con el que se planteó este trabajo artístico.

5.1.3 Manejo del Tiempo de digitalización. Para realizar cada fotografía se estableció un tiempo específico que permitió al autor ubicarse frente a la pantalla del escáner para realizar los movimientos que le permitirían a su vez alcanzar las imágenes finales. Esto quiere decir, que una vez se ajustan los parámetros del escáner para la lectura de imágenes (Ver Numeral 6.1.1) estos activan

automáticamente un tiempo de recorrido de la lámpara o “luz blanca”, tiempo en el cual se realizó cada fotografía.

Con la práctica alcanzada una vez fueron registrándose una a una las fotografías, se fue reconociendo el tiempo de digitalización y por ende el artista planeaba las acciones justas para cada momento, sin excederse en los movimientos y posiciones frente a la pantalla.

Igualmente se asumió el tiempo como una condición relevante para la conceptualización del tema en el momento mismo de creación y se le dio la importancia necesaria para que los segundos registraran una acción justa y acorde con el tema trabajado propia de la intención del artista.

5.1.4 Acción Corporal. Para la captura de todas las imágenes, el autor se ubicó frente al cristal de visualización del equipo, al que previamente se le había activado su proceso de digitalización. Una vez se iniciaba dicho proceso el autor realizaba movimientos corporales y de gesticulación muy suaves, que al finalizar el barrido de luz, se tradujeron en distorsión. (Ver Figura 5)

Este proceso duró entre 10 y 25 segundos aproximadamente, tiempo en el que se logró la captura de la acción específica que combinó color y movimiento. En este momento el trabajo respiratorio (inhalación y expiración) se controlaba y en algunas oportunidades fue dirigido hacia el cristal produciendo en él una pequeña humedad que generó efectos finales diferentes. Este proceso pretendió lograr la unión de la técnica con el concepto de realidad propio de la fotografía, y de hecho logró resultados satisfactorios. (Ver Anexo A)



Figura 5. Acción Corporal.

5.2 VIDEO

El proceso que se siguió para la realización del video incluyó las etapas de Preproducción, Producción (4 sesiones) y Postproducción (2 sesiones), propias de este tipo de trabajos y requirió mínimos elementos para su realización.

5.2.1 Preproducción. Una vez se desarrolló la propuesta conceptual se dio inicio a la conformación de la idea para la realización del video, donde se determinó su producción, dando relevancia a las imágenes que se querían grabar, los planos y las secuencias que finalmente serían el producto para llevar a la etapa de postproducción.

De igual manera se hizo un estudio de los recursos necesarios para el trabajo entre los cuales se tuvieron en cuenta: Planeación, Guión, Story Board y presupuesto.

- **Planeación.** La realización del video que constituye la segunda parte de esta propuesta artística, se pensó de la manera más sencilla posible en términos de producción y postproducción, por lo que se determinó la utilización de equipos propios y la asesoría de profesionales en este campo, cercanos al autor.

El video es una fiel reproducción audiovisual de los conceptos teóricos y conceptuales desarrollados en la propuesta plástica, por lo que la cara del autor es la imagen que dirige la atención de principio a fin de la grabación. Igualmente, se determinó que la gesticulación y los cambios de expresión facial serían lo únicos movimientos para registrar en el video, que adicionalmente se mezclarían con primeros planos del rostro, movimientos de la cámara y manejo del zoom. Como es evidente, todo este material fue editado para lograr el resultado final.

Para filmar el video se improvisaron espacios que se acondicionaron como estudios para tal fin, que cumplieran con las condiciones óptimas para la grabación como son la iluminación, aislamiento del ruido y temperatura ambiente.

- **Guión.** Para la realización de esta propuesta audiovisual se tuvieron en cuenta tres elementos fundamentales que conforman la estructura conceptual y técnica del guión: El rostro del autor, la gesticulación y una cámara de video.

La idea central gira en torno al rostro del autor que es examinado en primerísimo plano por una cámara que lo recorre por todas partes, de oreja a oreja, de ojo a boca, y que finalmente lo deja ver completo para dar inicio a la gesticulación voluntaria e involuntaria que se expresa a su propio ritmo.

- **Story Board.** En el diseño del Story Board correspondiente se lograron especificar todos los elementos importantes de esta primera etapa, como son

el número de imágenes, tiempos de duración parcial y total, tipos de planos, musicalización y una foto de referencia de la imagen real. Todos estos elementos se fueron determinando con las pruebas de grabación que se realizaron y algunos de ellos variaron durante el desarrollo de la producción. Estos surgieron como fruto de la improvisación controlada y la búsqueda de imágenes novedosas y acordes para la propuesta. (Ver anexo B)

- **Presupuesto.** El presupuesto que se utilizó para la realización del video incluye el material impreso, dos sesiones de edición (4 horas), gastos de transporte y varios. La producción no tuvo ningún costo y se realizó con el apoyo y la asesoría de dos profesionales que trabajan en este campo y cuentan con más de 10 años de experiencia.

5.2.2 Producción. Un 50% de la realización de esta segunda etapa (materiales finales) se desarrolló de manera técnica - profesional y para la grabación de las imágenes del rostro del autor se utilizó un trípode y la cámara se mantuvo a una distancia fija en cada toma.

En el campo técnico se optó por utilizar para las grabaciones dos equipos diferentes:

- Una cámara Panasonic M-9000 Super VHS, que se usó durante las dos primeras sesiones en las cuales se hicieron las pruebas necesarias de encuadre, distancia, iluminación, como punto de partida para entender y estructurar la idea conceptual. Esta cámara tiene especificaciones de muy buena calidad como el zoom digital de 100 X y mayor definición de imagen que una VHS convencional. (Ver Figura 6 y 7)



Figura 6. Acción Corporal - Video



Figura 7. Acción Corporal - Video

- Una cámara digital Sony Handycam Mini DV, con la que se realizaron todas las tomas finales que conformaron el material a editar. Se utilizó la cámara digital para evita la pérdida de resolución en el momento de bajar las imágenes en la edición y especialmente para lograr mayor calidad de definición. Este equipo de grabación cuenta entre otras características con una lente Carl Zeiss que es la marca de mayor reconocimiento mundial por su calidad y luminancia, un zoom digital de 800 X que permitió grandes acercamientos y un pequeño tamaño que brinda manipulación versátil de operación.

5.2.3 Post-Producción. Durante dos sesiones de edición que abarcaron 4 horas de trabajo, la experiencia del editor sumada al recurso técnico permitió alcanzar un resultado final de calidad profesional. Esta tercera etapa fue determinante para finalizar el ciclo de realización y la idea conceptual audiovisual.

Toda la edición se realizó con un equipo Power Mac G5, con calidades profesionales para post-producción de televisión, ya que posee opciones versátiles de alto desempeño y productividad. Con el software Final Q-Pro se editaron una a una las imágenes y se lograron los efectos visuales y sonoros.

5.3 MONTAJE

Fotografías y video se integran en una misma idea y conforman la propuesta artística final. Para esto se dispuso un montaje sencillo que permite ver en secuencia las 24 fotografías y al final la proyección del video.

Las fotografías se imprimieron con ploter de alta resolución sobre papel fotográfico de 220 gramos, lo que permitió un fácil manejo. Como soporte se utilizó madera de 1 centímetro de espesor, suficiente para dar dureza a la forma y un acabado sólido que permitiría diferentes maneras para su sostenimiento en el montaje. Obedeciendo al concepto de la obra las fotografías deben ubicarse consecutivamente a una altura de 1.75 mts desde el piso hasta su centro, para lograr un punto visual acorde a la altura normal de una persona. No llevan ningún marco que las adorne sino por lo contrario, se presentan de la manera mas limpia posible.

Para la proyección del video se utilizó un video-beam que se ubicó sobre un soporte en el techo de la sala de exposiciones en su espacio correspondiente, con miras a ocultarlo lo mejor posible de la vista de los visitantes, para alcanzar la mayor pulcritud con el mínimo uso de elementos para la puesta en escena. Este sistema de proyección es complementado por el equipo de reproducción (VHS o DVD) y el sistema de amplificación de sonido, que igualmente no cobran protagonismo en el montaje.

6. CONCLUSIONES

La hipótesis planteada por el autor que le da título a este trabajo artístico, “Monotonía: Degeneración de la Rutina” pudo desarrollarse conceptualmente y logró enunciar con claridad la justificación para su desarrollo plástico.

El objetivo general impulsó la creación de las diferentes fotografías y el video propuestos y permitió estructurar la propuesta plástica a partir de un mismo elemento: el rostro del autor del proyecto

El escáner no reemplaza técnicamente a la cámara fotográfica, pero si permite su utilización para capturar imágenes con excelente calidad y en este caso en particular facilitó desde lo tecnológico estructurar la necesidad conceptual y artística propuesta.

El concepto de Monotonía que se planteó tal vez no sea compartido por otras personas pero hizo posible que el autor lo reafirmara, además que le permitió reconocer aún más, a través de la fotografía y el video, su propia imagen, su piel, el rostro que se muestra ante los demás y que ellos creen reconocer.

La ejecución correcta que resulta de unir conceptualización y manejo de la técnica, permite alcanzar los resultados esperados siempre y cuando se determine claramente un objetivo y se centre la atención tanto en lo particular como en lo general. Este trabajo logró a partir del manejo de elementos sencillos como el gesto llegar a estructurar una idea superior que se tituló “Monotonía: Degeneración de la Rutina”.

Realizar un trabajo en artes plásticas debe obedecer a un estudio previo serio en donde el autor determine claramente su idea, que recursos y técnica va utilizar, y como realizará la puesta en escena para darla a conocer, parámetros que se

complementan y permiten una ejecución artística correcta, que se puede exponer sin temores ante la crítica mirada de los espectadores. No es ético exponer obras sin tener la preparación adecuada y mucho menos sin hacer un trabajo conceptual inicial que sea el núcleo creador del artista y voto de seriedad y respeto que se ofrece a la mirada de los demás.

Monotonía: Degeneración de la Rutina”, fue un ejercicio teórico – práctico que enriqueció el nivel artístico de su autor y le permitió reconocer el proceso adecuado para estructurar cualquier clase de obra plástica. Además evidenció que tanto la consulta bibliográfica como la asesoría con un tutor o profesionales de otras áreas son fundamentales para desarrollar una idea y orientarla hacia las metas propuestas.

BIBLIOGRAFÍA

AMERIGO, María. Satisfacción residencia. Madrid: Alianza, 1995.

ANDERSON IMBERT, Enrique. Tradiciones y rupturas, La Nación, Buenos Aires, 19/8/90.

AYALA MARÍN, Alexandra. El arte fotográfico para comunicar el pasado. En: Revista Chasqui. N° 43, octubre 1992. P. 18.

BACHELARD, Gaston. Epistemología. Anagrama, 3ª. Edición, Barcelona. 1974. Pag. 54

BERLANGA, Jorge. Post Office. Black Sparrow Press. Santa Bárbara, 1976, Artículo: Cartero.

BYRÓN, Silvestre. La llamada del arte degenerado. Actualidad en el Arte N° 63, Buenos Aires, 1988.

DEWEY, John (1949) El arte como experiencia. Fondo de Cultura Económica. México

GAUTHIER, Guy. Veinte razones sobre la imagen y el sentido. Cátedra S.A. 1986. 252 p.

GAUTHIER, Guy. Veinte razones sobre la imagen y el sentido. Cátedra S.A. 1986. 252 p.

HONNEF. El arte de una máquina: La nueva visión. En: Arte del siglo XX.

Taschen. España. 2001. 840 p

ISAACS, Ann. Enfermería de salud mental y psiquiátrica. McGraw Hill Interamericana. Madrid, 2ª. Edición, 1998. 272 p.

LÓPEZ PARRA, Hiader Jaime. Vejez y muerte: una perspectiva psicoevolutiva. Medellín: U.P.B., 1998.

RODRÍGUEZ, Sanabra. La ciudad: ¿Monotonía o sobrecarga?, Documentación Social. 1987. 67, 69-82

TAMAYO, A; Schwartz, S. Estructura Motivacional de los Valores Humanos. 1993. Psicología: Teoría e Investigación, 9, p. 329-348

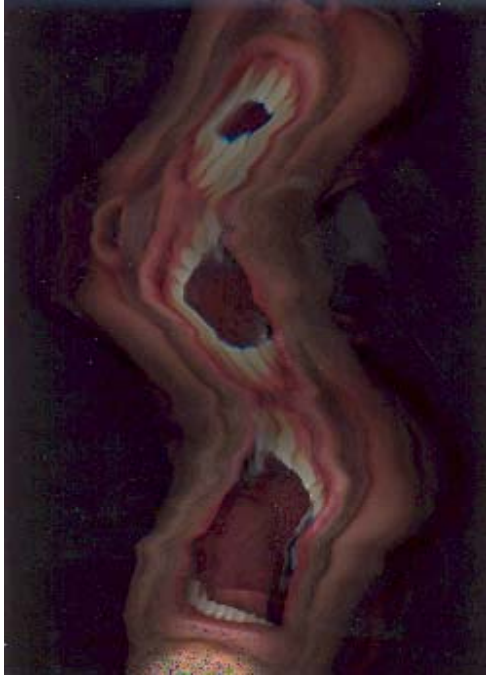
TEXEIRA R. Luiz Augusto. Revista Latina de Comunicación Social. La Laguna, Tenerife, N° 22, 1999. Disponible en Internet: <http://www.ull.es/publicaciones/latina>.

VARGAS LLOSA, Mario. Arte degenerado. La Nación, Buenos Aires, 2/4/92
FILEBO: "La monotonía, elogio a dos voces", Las Últimas Noticias, 10 de abril, 1994.

ANEXO A

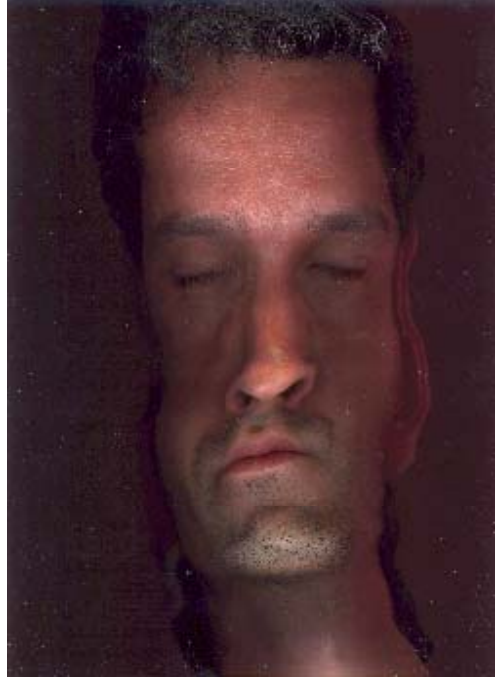




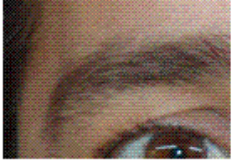










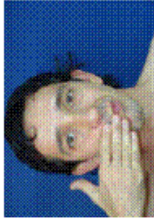
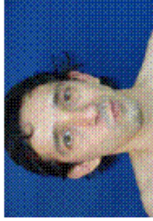
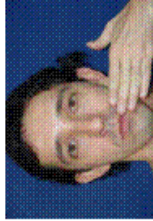
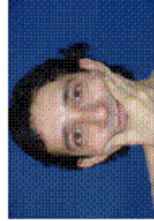
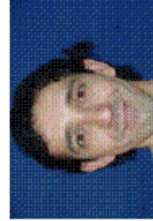


ANEXO B

Seg.	Esc.	T.T.	Indicación Técnica	Story Board	Imagen	Sonido
10	1	10	PPP. imagenes intermitentes		Aparecen diferentes imagenes de zonas del rostro de una persona	Efecto sonoro.
15	1	25	PPP. zoom out a PP.		Muy despacio se registra una mano y su movimiento simulando que coge un objeto y se dirige hacia la lente de la cámara	Sube mixer, ...
10	1	35	PP frontal		La mano se mueve ante la camara y se observa su parte superior.	Mantiene ..
10	1	45	PP. Frontal - Zoom out		La mano se retira un momento del plano y deja ver el rostro de un hombre, aparece de nuevo y simula la colocación y ajuste de una máscara.	Mantiene ...
10	1	55	PP. Frontal		El rostro permanece en total quietud	Mantiene ...

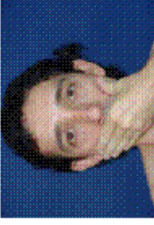

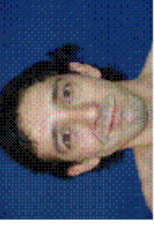


Título: MONOTONIA
 Director: Rubén Mantilla

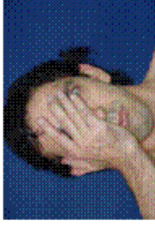
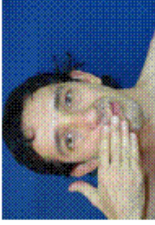
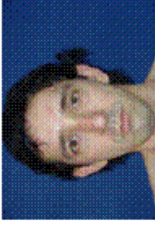
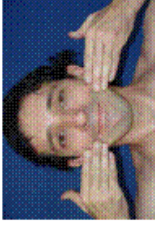
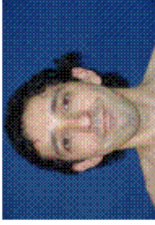
STORY BOARD

Seg.	Esc.	T.T.	Indicación Técnica	Story Board	Imagen	Sonido
10	2	65	PP: Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro desfigurando su expresión. <u>Acción 1</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	75	PP: Frontal		El gesto permanece. <u>Acción 2</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	85	PP: Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro ajustando la expresión. <u>Acción 3</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	95	PP: Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro desfigurando su expresión. <u>Acción 4</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	105	PP: Frontal		El gesto permanece. <u>Acción 5</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.

Título: MONOTONIA
 Director: Rubén Mantilla

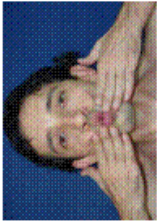
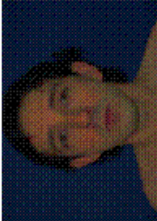
STORY BOARD

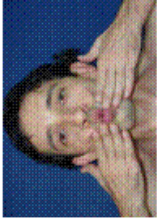
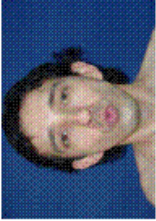



Seg.	Esc.	T.T.	Indicación Técnica	Story Board	Imagen	Sonido
10	2	115	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro ajustando su expresión. <u>Acción 6</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	125	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro Desfigurando su expresión. <u>Acción 7</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	135	PP. Frontal		El gesto permanece <u>Acción 8</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	145	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro y genera otro gesto en la expresión. <u>Acción 9</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	155	PP. Frontal		El gesto permanece. <u>Acción 10</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.

Seg.	Esc.	T.T.	Indicación Técnica	Story Board	Imagen	Sonido
10	2	165	PP: Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro ajustando medianamente su expresión. <u>Acción 11</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	175	PP: Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro ajustando totalmente su expresión. <u>Acción 12</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	185	PP: Frontal		El gesto permanece <u>Acción 13</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	195	PP: Frontal		Dos manos interrumpen la escena y tocan el rostro y desfiguran la expresión. <u>Acción 14</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	205	PP: Frontal		El gesto permanece <u>Acción 15</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.

Título: MONOTONIA
 Director: Rubén Mantilla


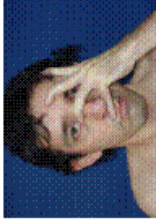
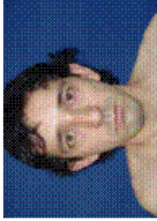
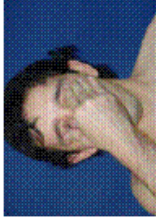
STORY BOARD

Seg.	Esc.	T.T.	Indicación Técnica	Story Board	Imagen	Sonido
10	2	215	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro desfigurando su expresión. <u>Acción 16</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	2	225	PP. Frontal		El gesto permanece <u>Acción 17</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	3	235	PP. Frontal		Efecto desenfoque <u>Acción 18</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	4	245	PP. Frontal		Efecto Fade <u>Acción 19</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	255	PP. Frontal		Se restaura la imagen del rostro. <u>Acción 20</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.

Seg.	Esc.	T.T.	Indicación Técnica	Story Board	Imagen	Sonido
10	5	265	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro desfigurando su expresión. <u>Acción 21</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	275	PP. Frontal		El gesto permanece <u>Acción 22</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	285	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro Ajustando su expresión. <u>Acción 23</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	295	PP. Frontal		El gesto permanece. <u>Acción 24</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	305	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro y altera su posición. <u>Acción 25</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.


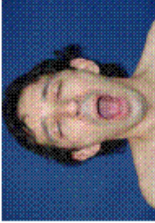
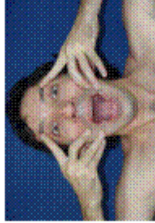
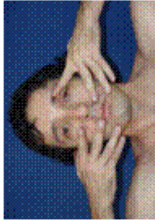
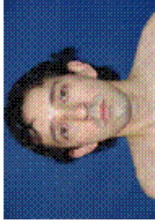
Título: MONOTONIA
 Director: Rubén Mantilla

STORY BOARD

Seg.	Esc.	T.T.	Indicación Técnica	Story Board	Imagen	Sonido
10	5	315	PP. Frontal		La imagen permanece. <u>Acción 26</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	325	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y ajusta la posición. <u>Acción 27</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	335	PP. Frontal		La imagen permanece. <u>Acción 28</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	345	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro y le cierra sus ojos. <u>Acción 29</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	355	PP. Frontal		El gesto permanece. <u>Acción 30</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.

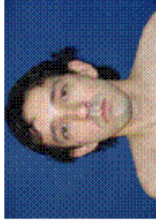
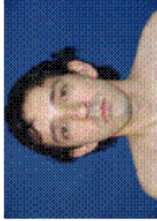

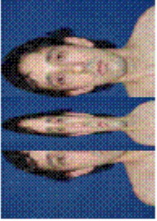
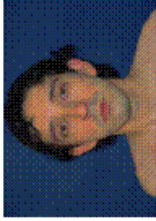
Título: MONOTONIA
 Director: Rubén Mantilla

STORY BOARD

Seg.	Esc.	T.T.	Indicación Técnica	Story Board	Imagen	Sonido
10	5	365	PP. Frontal		Una mano interrumpe la escena y toca el rostro desfigurando su expresión. Acción 31	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	375	PP. Frontal		El gesto permanece. Acción 32	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	385	PP. Frontal		Dos manos interrumpen la escena y exageran el gesto anterior. Acción 33	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	395	PP. Frontal		Las dos manos interrumpen la escena y ajustan la expresión. Acción 34	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	5	405	PP. Frontal		El gesto y la posición permanecen Acción 35	Baja mixer música... Efecto sonoro.

Título: MONOTONIA
 Director: Rubén Mantilla

STORY BOARD

Seg.	Esc.	T.T.	Indicación Técnica	Story Board	Imagen	Sonido
10	6	420	PP. Frontal		Secuencia de las imágenes a alta velocidad. <u>Acción 36</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	7	435	PP. Frontal		Secuencia de las imágenes de atrás hacia adelante <u>Acción 37</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	8	445	PP. Frontal		Efecto distorsión. <u>Acción 38</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	9	455	PP. Frontal		Efecto fundido varios rostros. <u>Acción 39</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.
10	10	465	PP. Frontal		De fade a imagen real <u>Acción 40</u>	Baja mixer música... Efecto sonoro.