

Facebookeando

LUÍS GUILLERMO ALEJANDRO CÁRDENAS JIMÉNEZ

Universidad Industrial de Santander

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia

Bellas Artes

Bucaramanga

2010

Facebookeando

LUÍS GUILLERMO ALEJANDRO CÁRDENAS JIMÉNEZ

Trabajo de grado

para optar al título de Maestro en Bellas Artes

Director

EDWARD VELASCO MATEUS

Maestro en Arte, Licenciado en Educación

Universidad Industrial de Santander

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia

Bellas Artes

Bucaramanga

2010

CONTENIDO

	Pág.
1.Planteamiento del Problema	11
2.Objetivo	13
3.Proceso	14
3.1 Antecedentes	14
3.2 Inicio del Proyecto	24
3.3Descripcion de La obra	28
3.3.1 Descripción Formal	28
3.3.2 Descripción Conceptual	41
4.Conclusiones	47
5.Bibliografia	48

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Mi alma mi cuerpo	15
Figura 2. Cuidado me pisas	15
Figura 3. Chico ataraxia	16
Figura 4. Mimo	16
Figura 5. Sana Camilo	17
Figura 6. Hiper Autoretrato	17
Figura 7. Angie	18
Figura 8. Narli	19
Figura 9. Fotografia mave	20
Figura 10. Dibujo Mave	20
Figura 11. Fotografia Nick	21
Figura 12. Dibujo Nick	21
Figura 13. Fotografia Lau macarena	22
Figura 14. Dibujo Lau macarena	22
Figura 15. Fotografia Angie	23
Figura 16. Dibujo Angie	23
Figura 17. Prueba1	26
Figura 18. Prueba2	26
Figura 19. Prueba3	27
Figura 20. Prueba4	27
Figura 21. Muestra Fotografica	29
Figura 22 . Imágenes referencia1	31
Figura 23. Imágenes referencia2	32

Figura 24. Imágenes referencia3	32
Figura 25. Imágenes referencia4	32
Figura 26. Bocetos en físico	33
Figura 27. Taller1	34
Figura 28. Taller2	34
Figura 29. Taller3	35
Figura 30. Taller4	35
Figura 31. Taller5	36
Figura 32. Taller6	36
Figura 33. Retrato1	37
Figura 34. Retrato2	38
Figura 35. Retrato3	39
Figura 36. Retrato4	40
Figura 37. Second Life	43
Figura 38. Life Sharing	44
Figura 39. Talegarden	44
Figura 40. Mouchette	45

GLOSARIO

Interpretar: transformar información a una nueva forma de expresión, manteniendo cierta fidelidad con información original

Reinterpretar: Volver a interpretar

Autorretrato: interpretación plástica de un individuo hecha por el mismo

Mediación: se refiere a enviar y recibir información a través de algún mecanismo

Que en el proceso interpreta dicha información

Virtual:

-que pretende recrear la realidad utilizando un soporte de tecnología digital

-Que existe en potencia

Red Social: Entorno virtual para conocer gente y socializar con ella

Facebook: Nombre de la red social mas popular y con mas usuarios del mundo

Facebookear: Acción de utilizar el Facebook

Digital: forma en que la información puede ser interpretada a una manera cuantificada y discreta basada en dos estados, el mundo de la informática y la computación basa su tecnología en lo digital, la información existe digitalmente representada por unos y ceros.

Analogico: forma en que existe la información en la naturaleza, contraria a la información digital, no es discreta y no se puede cuantificar

Unicidad: Cualidad de ser único, irreplicable

RESUMEN

TITULO: FACEBOOKEANDO*

AUTOR: CARDENAS JIMÉNEZ, Luís Guillermo Alejandro**

PALABRAS CLAVES: Dibujo - Interacciones Sociales - Red social – Reinterpretar - Mediación virtual – Analógico - digital

DESCRIPCION: La mediación virtual en las relaciones sociales de las personas comienza a tener una presencia importante en la sociedad, fenómenos masivos como las redes sociales lo ponen de manifiesto. Esta nueva manera de interacción virtual permite la superación de límites temporales y geográficos intrínsecos en las antiguas maneras analógicas de interacciones sociales generando un desplazamiento del tejido social de lo físico a lo virtual.

El proyecto utiliza el Dibujo como medio plástico de expresión para generar una reflexión en torno a este reemplazo paulatino de las interacciones físicas por las virtuales, basándose en fotografías digitales de individuos que cumplen el papel de ser sus representaciones virtuales dentro de las redes sociales . Estas fotografías son posteriormente sustraídas de dicho entorno virtual a un entorno físico para luego ser reinterpretadas mediante un filtro subjetivo sobre un soporte físico. Los dibujos y su proceso de elaboración actúan como un símbolo de retorno a las interacciones físicas entre las personas.

Socialmente aporta una mirada desde el Arte hacia una problemática actual que comienza a perfilarse como una fuerza transformadora de la cultura; El poder de los medios virtuales. Artísticamente y Formalmente continua reivindicando medios expresivos tradicionales como el dibujo dentro del contexto actual del arte contemporáneo

*Trabajo de grado

**Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia – IPRED, Programa de Bellas Artes ,
VELASCO MATEUS Edward

SUMMARY

TITTLE: FACEBOOKEANDO*

AUTHOR: CÁRDENAS JIMÉNEZ, Luís Guillermo Alejandro**

KEY WORDS: Drawing - Social Interactions - Social Network – Reinterpretation - Virtual Mediation-Analog - digital.

DESCRIPTION: the virtual mediation in the social relationships of people

starts having an important presence in the society, mass phenomena like social networking evidenced it. This new way of virtual interaction has allowed to overcome time and geographic limitations inherent to the old analog ways of social interactions, generating a shift in the social tissue from the physical to the virtual.

The project uses the drawing as a plastic expression medium to generate a reflection about the gradual replacement of the physical interactions for the virtuals, based on digital photographs of individuals that fulfill the role of being virtual representations of them into the social networks. These photographs are subtracted from a virtual environment to a physical environment and then be reinterpreted by a subjective filter on a physical medium. The drawings and process acts as a symbol of the return to physical interactions between people.

Socially the project provides a view from the perspective of Arts to a current problem that is beginning to emerge as a transformative force of culture; The power of virtual media. Formally and artistically continuous claiming a traditional expressive media such as drawing in the actual contemporary context of art.

*Final Project

**Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia – IPRED, Programa de Bellas Artes ,
VELASCO MATEUS Edward

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A lo largo de la historia humana las relaciones interpersonales habían sido siempre mediadas por mecanismos analógicos de transmisión de la información. Los saludos de mano, los combates cuerpo a cuerpo, Las cartas, los besos, los abrazos, las reuniones alrededor de una fogata, el aroma del otro, las charlas en un café entre otros son mecanismos analógicos de transmisión de la información.

Esta forma de interacción social mediada analógicamente exige ciertas condiciones de parte de los individuos involucrados para llevarse a cabo. Condiciones principalmente de temporalidad, espacialidad y unicidad. Ejemplo: si se da la mano a alguien se necesita que ese alguien este frente a la otra persona y esa otra persona de también la mano al mismo tiempo en que el otro esta frente a ella, si se envía una carta solo hay un lugar donde existe esa carta que fue enviada y espera por ser abierta. sin cumplir con estas condiciones de espacio o tiempo único las interacciones personales prácticamente no se podían llevar a cabo, la presencia física del individuo o del objeto era necesaria para completar la transmisión de la información, incluso algunas interacciones solo se podían llevar a cabo dentro de un tiempo específico como por ejemplo contemplar con la pareja sentimental una puesta de sol. Con el paso del tiempo el desarrollo de nuevas tecnologías ha permitido la superación hasta cierto grado de estas limitaciones temporales, geográficas y de unicidad. Principalmente el desarrollo de la tecnología digital y la aparición de las computadoras ha permitido la creación de entornos virtuales que en busca de recrear la realidad física han sabido funcionar como mediadores de la información y en ultimas mediadores de las relaciones interpersonales entre los individuos.

Las redes sociales en la internet son entornos virtuales diseñados para que los usuarios creen un perfil que resuma sus intereses personales, gustos y preferencias con el propósito de conocer gente y socializar información de interés común, de esta manera construyendo todo un tejido de personas interconectadas virtualmente por donde la información puede fluir entre cientos, miles o millones de usuarios de manera casi instantánea .Texto, audio, imagen y video son algunas formas en las que esta información es transmitida de manera virtual. Al navegar unos minutos por los contenidos de estas redes sociales virtuales nos damos cuenta de la enorme cantidad de interacciones sociales que se llevan a cabo entre sus individuos, filtrado y busca de pareja, reencuentro con parientes lejanos, intercambio de opiniones sobre diversos temas, foros, comercio y creación de negocios, juegos, hasta movimientos políticos y religiosos o simple búsqueda de reconocimiento personal dentro de nuestra comunidad local son algunas de estas interacciones.

Facebook es el nombre que recibe la red social con mas usuarios en el mundo; 500 millones registrados hasta el 2010 y traducida a 70 idiomas.

Es tal el impacto que ha tenido este fenómeno conocido como red social, que diversos campos del saber como la antropología, la sociología, la psicología entre otros se han dado a la tarea de investigarlo. La conclusión general es que las personas gastan un tiempo importante interactuando dentro de este entorno de red social mediado por mecanismos virtuales reemplazando incluso actividades que antes se realizaban de manera analógica o física.

Este proyecto se plantea la siguiente pregunta:

¿Como realizar una serie de dibujos donde se reinterpreten autorretratos digitales del Facebook para generar una reflexión a cerca de la creciente mediación virtual en las interacciones sociales de la gente?

2.OBJETIVO

Realizar una serie de dibujos donde se reinterpreten autorretratos digitales del Facebook para generar una reflexión a cerca de la creciente mediación virtual en las interacciones sociales de la gente

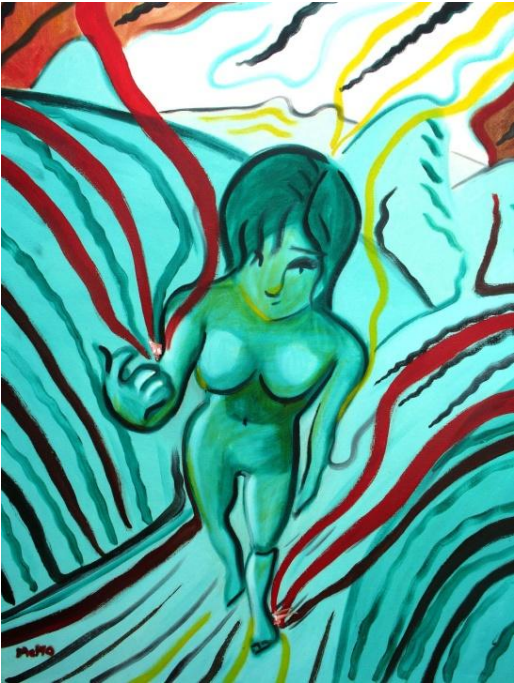
3.PROCESO

3.1 Antecedentes

El Dibujo como técnica bidimensional nos brinda un mundo de posibilidades plásticas: el punto, la línea, el plano, la textura, el gesto, la inmediatez e incluso el color, son algunas de las características que posee este medio artístico y que hacen de él una oportunidad para comenzar a desarrollar las competencias necesarias para ser un Artista plástico. Durante el desarrollo del programa de Bellas Artes se hizo énfasis en el aprendizaje de un buen dibujar donde se estructurase de una manera coherente y precisa cualquier forma que se deseara traducir de una realidad tridimensional a una representación bidimensional. Ya desde los primeros niveles de dibujo del objeto y dibujo anatómico hasta los talleres de expresión en dos dimensiones mostré gran interés por seguir ahondando en el desarrollo del dibujo además de cierta facilidad y soltura en el manejo de este medio, lo cual fue importante en el momento de seleccionar el medio plástico para la realización del proyecto. Paralelamente se indagó constantemente por el papel que desempeña la representación de los individuos en el arte a través de la historia y existió un interés particular por la representación gráfica del cuerpo humano, los rostros y su gestualidad.

Algunos trabajos realizados durante los niveles de pintura y dibujo, previos al anteproyecto fueron de gran ayuda para comenzar a definir y depurar elementos estilísticos y plásticos que eventualmente serían de gran utilidad para la realización de la parte formal del proyecto de grado. A continuación se relacionan algunos de estos trabajos.

Figura1. “Mi alma mi cuerpo” -100x70cm-2006 –Oleo sobre lienzo



Fuente:Autor

Figura2. “Cuidado me pisas”-170x80cm-2007 -Oleo sobre lienzo(Realizado durante la asignatura de Pintura del Cuerpo)



Fuente:Autor

Figura3. "Chico Ataraxia"-100x70cm-2007-Oleo sobre lienzo(Realizado durante la asignatura de Pintura del Cuerpo)



Fuente:Autor

Figura4. "Mimo"-100x70cm-2008-Lapicero y oleo sobre propalcote (Realizado durante la asignatura Expresión con el dibujo II)



Fuente:Autor

Figura5. "Sana Camilo"-50x50cm-2008-Marcadores sobre lienzo (Realizado durante la asignatura Expresión con el dibujo II)



Fuente:Autor

Figura6. "HiperAutoretrato"-80x50cm-2008-Lapicero sobre lienzo- lienzo (Realizado durante la asignatura Expresión con el dibujo III)



Fuente:Autor

En estos, se manifiestan habilidades encontradas a nivel del dibujo, de manera que se plantea la posibilidad de un anteproyecto usando el dibujo como medio de expresión plástica. El lapicero y el marcador se volvieron una constante en el desarrollo de los trabajos venideros. Al llegar a las últimas asignaturas de dibujo y pintura surgió la necesidad de establecer contenidos y definir temáticas fue en ese momento cuando apareció la inquietud por buscar en el cotidiano del autor. Eventualmente los dibujos basados en fotografías del Facebook hicieron sus primeras apariciones:

Figura7. “Angie” -100x70cm- 2009- Lapicero y marcador sobre propalcote(Taller de Dos dimensiones)



Fuente: Autor

Figura8. “Narli” 2009 – Lapicero y Marcador sobre propalcote -100x70cm(Taller de dos dimensiones)



Fuente:Autor

Al termino se encontraron aciertos en los trabajos hechos y se decidió finalmente realizar el Anteproyecto sobre las maneras en que el cuerpo es expuesto en las red social Facebook usando el dibujo como técnica y donde a su vez se planteo como parte de la obra usar la red social como medio de difusión de los dibujos llevándose a cabo un proceso de socialización de ellos dentro de la red social. Estos fueron los resultados de ese Anteproyecto en donde fueron seleccionadas fotografías del facebook que pertenecían a las categorías de Autorretrato y Ocio, a partir de ellas se realizaron cuatro dibujos a marcador sobre lienzo de 100x100cm posteriormente se subieron los dibujos al Facebook se etiquetaron las personas presentes en los dibujos y se recopilaron los comentarios:

Dibujo 1: "Mave"

Figura9. Fotografía Mave



Fuente:Facebook

Figura10. Dibujo Mave



Fuente:Autor

Comentarios:

EriiKa Rey

Ke NiiÑa Tan ErMoZa

El 23 de abril a las 9:21 ·

-Mavel Camacho-

=O

Genial

=o

que Hermoso =O

El 23 de abril a las 9:23

Genial

=O

Genial

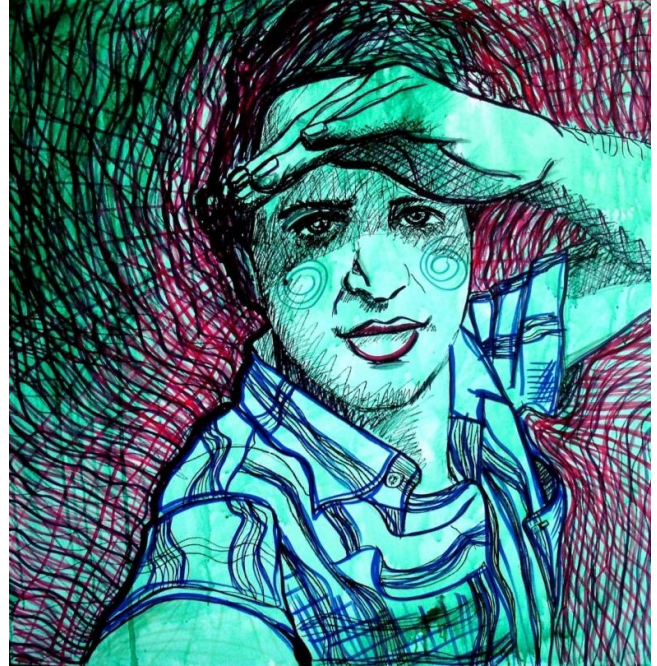
Dibujo2: "Nick"

Figura11. Nick Foto



Fuente:Facebook

Figura12. Nick Dibujo



Fuente:Autor

Comentarios:

Maria Alejandra Monsalve

:D

El 16 de abril a las 8:24 ·

Ricardo Melo Acevedo

jajajaja

El 16 de abril a las 10:34 ·

Nicolas Luna Acevedo

erda q artista

El 16 de abril a las 11:30 ·

Dibujo3: "Lau Macarena"

Figura13.Lau Macarena foto



Fuente:Facebook

Figura14.Lau Macarena dibujo



Fuente:Autor

Comentarios:

Roxana Leticia Rucan Catrin

ahora si brujisja ja ja solo te falta la escoba

El 16 de abril a las 21:07 ·

contempladas. Ahora es necesario encontrar la mejor solución formal que consiga dicho objetivo.

Se comienza a trabajar en una serie de dibujos de prueba en donde teniendo en cuenta la experiencia adquirida durante la realización del anteproyecto se mantienen unos parámetros y se cambian otros:

- Se aumenta el tamaño de los 100x100cm a 170cmx170cm, de esta manera la imagen genera mayor impacto visual además de permitir mayor cantidad de detalles a la hora de dibujar.

- Se mantiene el formato cuadrado. Este sigue siendo compositivamente apropiado y es consecuente con el hecho de que en el Facebook las imágenes de perfil de los usuarios poseen también esta forma cuadrada.

- Se continúa con el uso de Marcadores indelebles, se prueban diversas marcas

- La gama de colores que se utiliza es bastante amplia y varía dependiendo de las imágenes.

- El soporte elegido es el bastidor con lona costeña, imprimada con una base acrílica blanca, luego una base de color y luego un barniz transparente.

- Las fotografías que se utilizan para realizar los retratos están dentro de las categorías de Autorretrato, Eventos sociales y Ocio

- Con la intención de que predominan las personas retratadas, los fondos de las fotos son eliminados y reemplazados por texturas creadas con el dibujo u otro elemento si es necesario.

- Se agregan elementos a los retratos que no existían en las fotografías con la intención de generar disonancias visuales, cortocircuitos, otras lecturas.

Este fue el resultado de estos dibujos de prueba:

Figura17. Prueba1



Fuente:autor

Figura18.Prueba2



Fuente: Autor

Figura19. Prueba3



Fuente:Autor

Figura20. Prueba4



Fuente:Autor

Estos cuatro dibujos se realizaron según los parámetros de elaboración mencionados anteriormente. Después de algunos análisis hechos con el Director de proyecto y una posterior confrontación con los criterios de otros maestros del programa de Bellas Artes, se evidenciaron las siguientes falencias:

-No existía una temática aparente que hiciera referencia directa a las formas en que el cuerpo se exhibe en el Facebook y tratar de develar las intenciones de las personas de ser contempladas resultaba un propósito complejo y especulativo además se le estaba restando importancia al proceso de elaboración de los retratos y no había una justificación concreta de porque realizarlos a mano.

-Era preciso evaluar el tratamiento formal que se le estaba dando al fondo, porque comenzaba a tornarse un poco amanerado y en ocasiones le restaba protagonismo a los personajes.

-Los elementos disonantes o cortocircuitos no eran necesarios para conseguir el objetivo planteado y podían prestarse para confusiones.

-Faltaba unificar y definir más el tratamiento de la línea y tener mayor cuidado con la anatomía de los personajes.

De manera que se replanteó el objetivo del proyecto y se reajustaron los parámetros de elaboración formal de los retratos.

3.3 Descripción de La obra

Facebookeando es una serie de cuatro Dibujos donde se reinterpretan Autorretratos digitales del facebook para reflexionar acerca de un problema de mediación virtual en las interacciones sociales de la gente y en última instancia el tejido social.

3.3.1 Descripción Formal

Los dibujos se elaboraron teniendo en cuenta los siguientes parámetros formales

1. Las fotografías que se utilizan para realizar los dibujos están dentro de una única categoría: El autorretrato frente al espejo
2. Predominan las personas retratadas, los fondos de las fotos son eliminados y dejados en blanco.
3. Se usan colores primarios y complementarios junto a algunos análogos, el negro se dejó para usarlo principalmente en contornos y bordes.

4. El tratamiento de la línea es continuo e igual en los cuatro dibujos, las luces y sombras se conseguirán con degradados de un mismo color o con colores análogos.

5. El Tamaño de los dibujos es de 170cmx170cm cada uno, de esta manera la imagen gana mucha más presencia e impacto visual además de permitir mayor cantidad de detalles a la hora de dibujar.

6. formato cuadrado

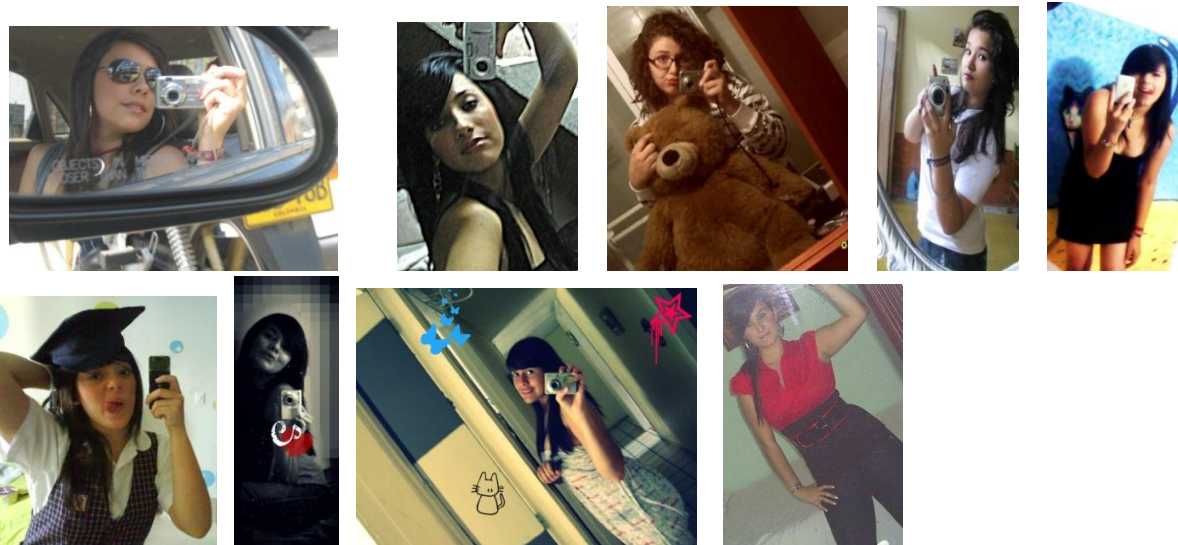
7. La técnica es Marcadores Sharpie sobre lienzo

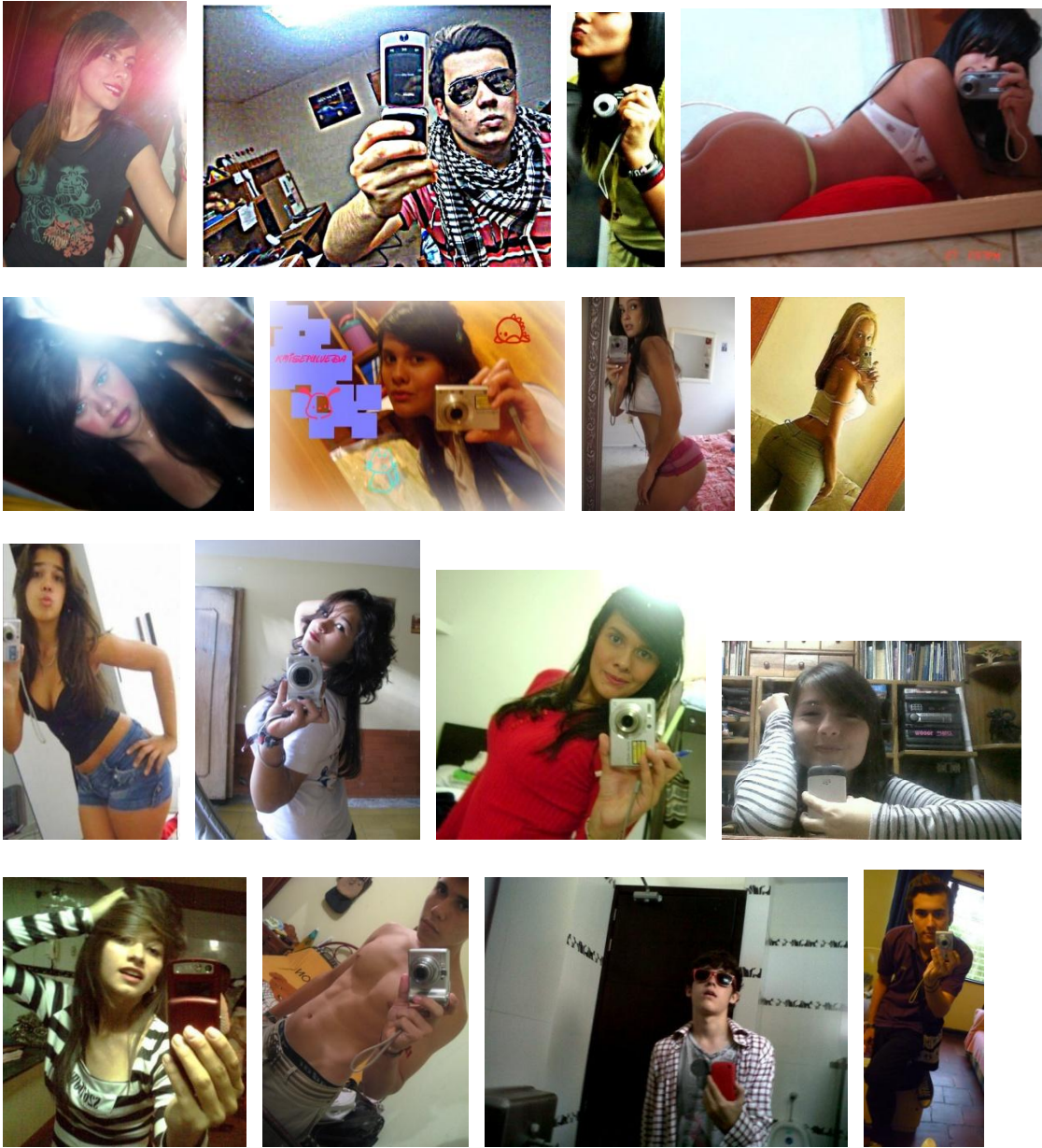
8. El soporte es bastidor encajonado con lona costeña imprimada con una base acrílica blanca y barnizada. La superficie debe estar lo mas liza posible y sin poros para que el marcador no sea absorbido por la tela..

Una vez teniendo claros los parámetros se inicio el proceso de búsqueda de fotografías en el Facebook que cumplieran el requisito de ser Autorretratos frente al espejo. Fueron seleccionadas cuatro fotografías de una muestra de alrededor de cuarenta, teniendo en cuenta que tuvieran una resolución aceptable , aparecieran tanto hombres como mujeres y existieran valores estéticos de composición .

He aquí parte de la muestra de fotografías del Facebook (autorretratos frente al espejo) de donde se escogieron cuatro para trabajar en base a ellas:

Figura 21. Muestra fotografica





Fuente: Facebook

Fotografías seleccionadas:



Teniendo claras las fotografías a utilizar para los retratos, se inicia la bocetación.

Mediante la ayuda de un software fotográfico se probó y definió la composición del retrato dentro del formato cuadrado además se transformaron las fotografías en dos tipos de imágenes :

- imagen en colores planos
- imagen de contornos

.Proceso de transformación de las fotografías

Figura22. Imágenes referencia1



Fuente: Autor

Figura23. Imágenes referencia2



Fuente: Autor

Figura24. Imágenes referencia3



Fuente: Autor

Figura25. Imágenes referencia4



Fuente: Autor

La imagen en colores planos permite un mejor estudio de las sombras y luces. La imagen de contorno se utilizó para la elaboración de bocetos en físicos donde se hicieron pruebas de color y trama.

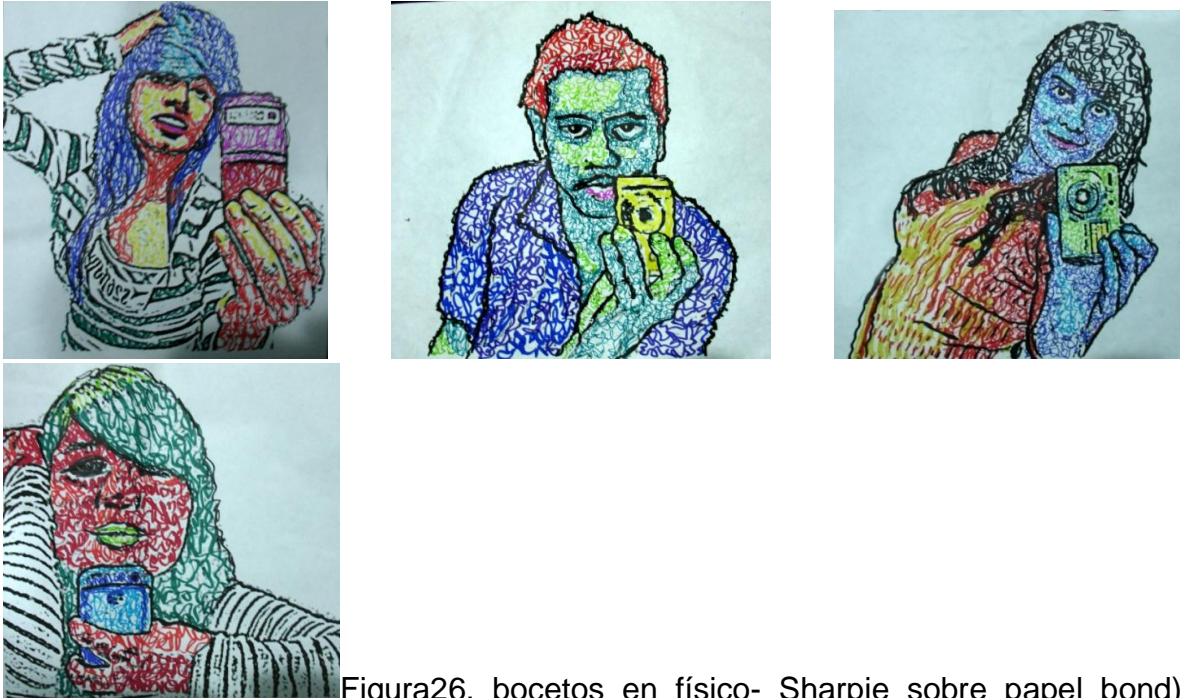


Figura26. bocetos en físico- Sharpie sobre papel bond)

Fuente:Autor

Los elementos formales que cambiaron radicalmente fueron colores, tramado de la línea, fondo,. En estos bocetos se tomaron decisiones importantes tales como que colores utilizar para cada imagen y como encuadrar las imágenes en el formato cuadrado. En cuanto los colores se procuro crear armonías de colores complementarios para rellenar planos e insinuar sensación de volumen. El negro se utilizo principalmente para delinear contornos y bordes.

La línea se trabajo de una manera sinuosa y frenética para el total de las imágenes , Para los encuadres de las imágenes en el formato cuadrado del bastidor, se procuro localizar la cámara fotografía(elemento que aparece en todas las fotos) dentro de una zona aurea, con el fin de mejorar las sensación de equilibrio y dirigir la mirada hacia ese punto, jugando con la idea de estar siendo fotografiado por el personaje del retrato.

Definidos los bocetos, se paso a la preparación del soporte. Lona costeña tensada sobre bastidores encajonados , se les puso una imprimatura de base acrílica blanca y luego un barniz transparente. Se procuro dejar la superficie lo mas liza posible y sin poros para que el marcador deslizara suavemente y no fuera absorbido por la tela. Seguidamente se fueron proyectando una a una cada fotografía sobre los bastidores utilizando un videobeam, encuadrándolas según los bocetos. Sobre estas imágenes proyectadas se realizo cada dibujo siguiendo los parámetros formales establecidos y utilizando como guía además de la imagen

proyectada por el videobeam, el boceto en físico y la imagen de colores planos creada con el software anteriormente nombrada

Figura27. Taller1



(espacio de trabajo y proyección de la imágenes en los bastidores)Fuente:Autor

.Figura28. Taller 2



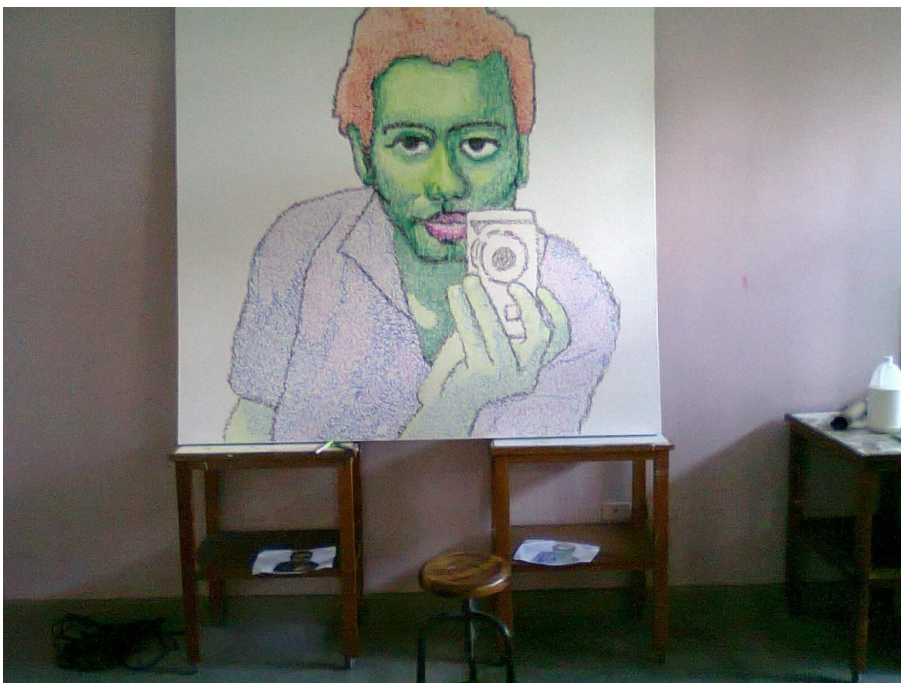
(durante la proyección de la imágenes en los bastidores)Fuente:Autor

Figura29. Taller 3



(Dibujando durante la proyección de la imágenes en los bastidores) Fuente: Autor

Figura30. Taller 4



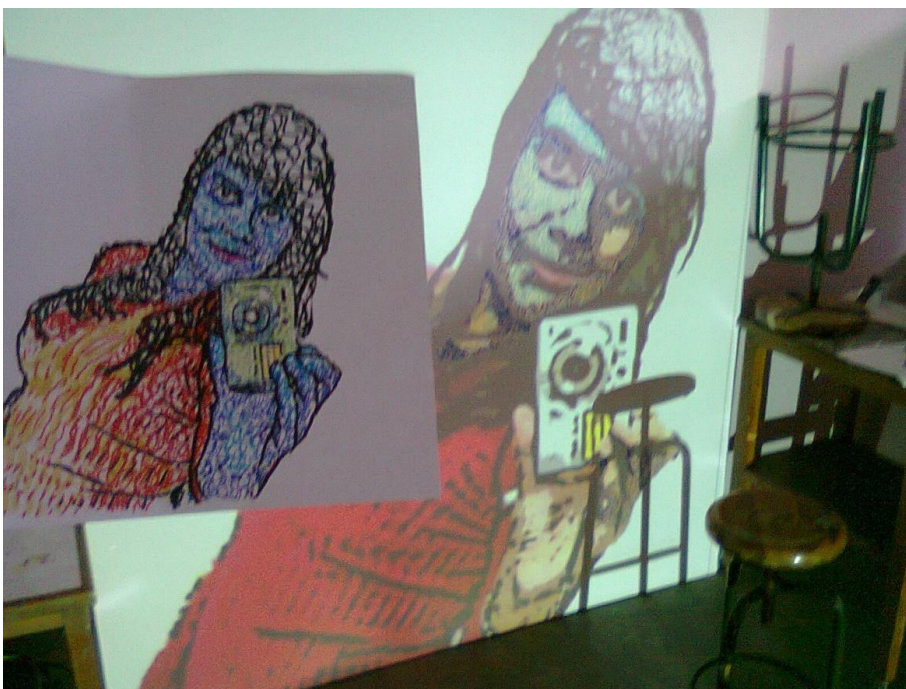
(Dibujo preliminar después de la proyección) Fuente: Autor

Figura31. Taller 5



(Dibujando durante la proyección de la imágenes en los bastidores) Fuente: Autor

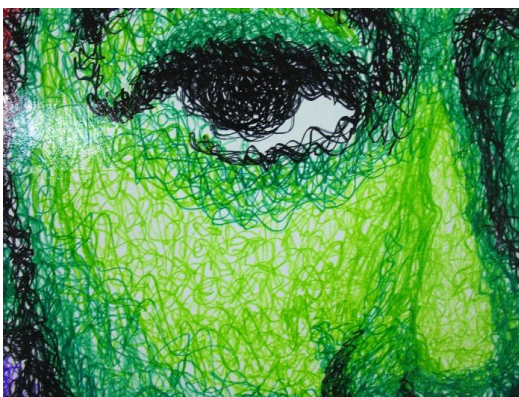
Figura32. Taller6



(Boceto y retrato en construcción) Fuente: Autor

Retratos Terminados:

Figura33. Retrato1



Fuente: Autor

Figura34. Retrato2



Fuente:Autor

Figura35. Retrato3



Fuente:Autor

Figura36. Retrato4



Fuente: Autor

La localización específica de los dibujos se deja voluntad del montajista y a dependencia del lugar, sí se pide ubicarlos en orden consecutivo para reforzar la sensación de estar a punto de ser fotografiado.

3.3.2 Descripción Conceptual

Entendemos que existe una mediación virtual de la información al utilizar entornos virtuales contenidos generalmente en dispositivos digitales, para transmitir información. El tipo de mediación que más nos interesa es la que conlleva interacciones sociales. Esta mediación virtual se lleva a cabo prácticamente en todas las infraestructuras tecnológicas que utilizan la Internet y dispositivos digitales: Computadoras personales, celulares, consolas de video, cámaras fotográficas, entre otros dispositivos contienen entornos virtuales que funcionan como mediadores de la información entre el dispositivo y el usuario y entre el usuario y otros individuos. Entonces por qué utilizar el Facebook y no otro tipo de entorno virtual existente para hablar sobre un problema de mediación virtual en las interacciones sociales de la gente? La razón fundamental para decidirse por este entorno es precisamente porque es una red social virtual que pretende recrear la red social real en la que se desarrolla normalmente la vida de las personas mediante interacciones analógicas y donde poco a poco la red social virtual ha ido reemplazando sus lugares de interacción. Ej: si antes dos personas quedaban de encontrarse en el parque del barrio ahora lo hacen en el Chat del Facebook. Su interacción analógica fue reemplazada por una interacción digital mediada por un entorno virtual.

Otra razón importante tiene que ver con el proceso de elaboración de los dibujos y la intención de hacer de este proceso y finalmente de los dibujos realizados una metáfora o símbolo de un alto en el camino de este desplazamiento paulatino de las interacciones sociales reales a las virtuales.

Los dibujos que aparecen en los lienzos son el resultado de un proceso de recepción, transformación y entrega de la información visual mediado en su mayoría por entornos virtuales contenidos en aparatos digitales. Inicialmente antes de que el individuo dibujado tomara su foto con su cámara la luz circundante en el ambiente viajó hasta el individuo, fue absorbida por las superficies de su piel y ropa, allí esta luz fue transformada mediante procesos físicos analógicos, se llevaron cambios en las frecuencias de esta luz gracias a las estructuras moleculares de estas superficies y luego fue devuelta al ambiente, en otras palabras la luz incidió en el individuo de una manera y reboto de otra manera. Lo que lleva a cabo la transformación de la información visual (la luz) es lo que denominé "Filtro subjetivo" en este caso las estructuras moleculares de la

superficie del individuo donde rebota la luz. Esta nueva luz viaja ahora hacia el espejo el cual vuelve y realiza un proceso analógico de recepción, transformación y entrega de la información visual usando su propio “filtro subjetivo” que también consiste en la composición física de dicho espejo, seguidamente la nueva información viaja hasta la cámara fotográfica que sostiene el individuo y ahí se repite el proceso solo que esta vez la información llega siendo de tipo analógico y se transforma por primera vez en información digital “el filtro subjetivo” estaría dado tanto por las características de los materiales de la cámara fotográfica como por las opciones que estén ajustadas dentro de los entornos virtuales de la cámara (software) en ese momento. La información de la imagen del individuo se almacena de manera digital en la cámara y sufre un nuevo proceso de transformación cuando se lleva esta información al computador el cual la recibe, usa su “filtro subjetivo” y la muestra a través de la pantalla seguido de esto el individuo usa el computador para subir su autorretrato digital a la red social virtual del Facebook. la imagen continua viajando de un medio a otro y transformándose sutilmente en el camino. Del computador a los servidores de Internet de los servidores de Internet a la red social de la red social al computador del artista, del computador del artista al video beam del video beam a la superficie del lienzo, es en este punto donde la información mediada virtualmente desde el momento en que entro a la cámara, luego al computador del individuo, luego a los servidores de Internet, luego a la red social, luego al computador del artista se transforma nuevamente en información analógica que se proyecta como luz sobre el lienzo y es reinterpretada por el artista como dibujos utilizando “su filtro subjetivo” finalmente estos dibujos llegan al espectador por medio de la luz que los refleja de manera analógica en las retinas de los espectadores.

El “filtro subjetivo” del artista esta hecho de sus propiedades físicas y de su sentido de lo estético.

La fotos escogidas para realizar los dibujos, son fotos subidas por los mismos usuarios de la red social Facebook tomadas por ellos mismos, lo que las convierte en autorretratos. Esta foto autorretrato es una interpretación que cada individuo realiza de si mismo y donde mediante su imagen buscan comunicar rasgos de su personalidad a los demás usuarios de la red social. Esta fotografía autorretrato cumple la importante función de ser la representación virtual del individuo dentro de ella. Al reinterpretar estos autorretratos digitales existentes en la red social mediante dibujos análogos se realiza una extracción simbólica del individuo desde el entorno virtual al entorno físico, generándose también una interacción interpersonal análoga y metafórica, entre este individuo y el artista que habla de una vuelta a lo físico, a lo analógico y tangible, a lo directo y altamente sensible.

Posteriormente aparecerá otra interacción social de tipo analógica importante, la cual se lleva a cabo entre los espectadores y los dibujos.

Algunos referentes importantes son "Portraits"(retratos) de Eva y Franco Mattes quienes exponen como retratos las representaciones virtuales de personas dentro de Second Life otro entorno virtual que busca recrear la realidad en todos sus aspectos pero con el propósito de ofrecer una alternativa de vida a los usuarios , estos retratos expuestos por Eva y Franca hablan sobre un problema de identidad mediante el uso de los retratos virtuales de las personas en este otro entorno virtual llamado Second Life.

Figura37. Second life



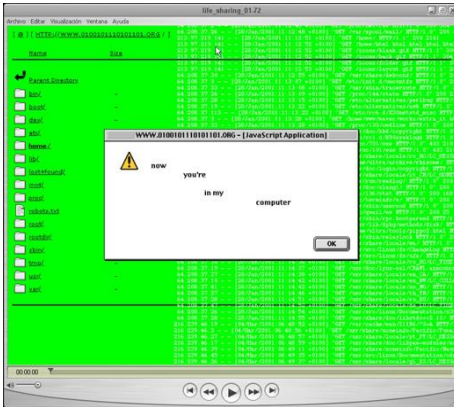
"13 Most Beautiful Avatars" Eva y Franco Matte, Kate Cole, 2006, impresión digital, 36x48pulg

Fuente: <http://www.0100101110101101.org/home/portraits/thirteen.html>

También de Eva y Franco Mattes está la obra "Life Sharing"(compartiendo la vida)

En donde por medio de una página web, otro entorno virtual, compartieron toda la información existente en su computador con el resto del mundo durante tres años, hablando de cómo un computador puede resultar en un retrato o representación de su dueño y como hacer de algo íntimo algo completamente público a través de un medio virtual.

Figura38.Life Sharing



”Life Sharing” pantallazo de la pagina web de Eva y Franco Mattes en el recuadro dice:” ahora estas en mi computador.

Fuente: <http://ecosistemaurbano.org/castellano/life-sharing/>

Otra obra es “Telegarden” del artista e ingeniero Ken Goldberg quien ofrecía a jardineros el servicio de cuidar de un jardín a través de un brazo mecánico que lo regaba y arreglaba, el cual era controlado a través de Internet. Tocando temas como la mediación de la información de manera virtual cuestionando su veracidad y donde se relacionan elementos analógicos o físicos con elementos existentes solo en espacios virtuales.

Figura39. Telegarden



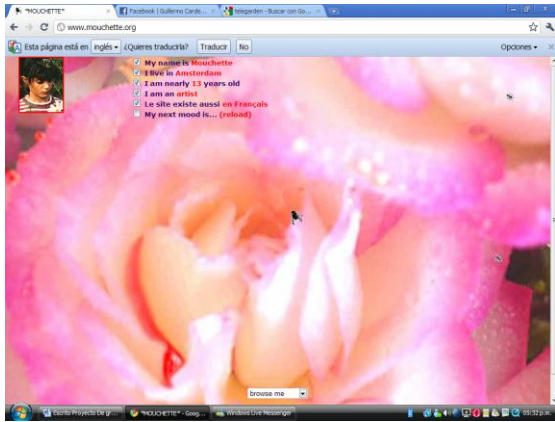
”Telegarden”, Ken Goldberg,

Fuente: <http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>

Mouchette.org es una pagina web que aparentemente simula estar construida por una niña llamada Mouchette y donde se describe a si misma y donde aparecen una serie de elementos con los cuales los visitantes pueden interactuar. Esta obra

de autor anónimo también trabaja con conceptos de mediación virtual, de interacciones sociales, interpretación de la identidad dentro de un entorno virtual y como relacionarse con el otro.

Figura40.Mouchette



Fuente:<http://www.Mouchette.org>

Otras consideraciones:

Las fotografías escogidas para realizar los dibujos además de representar a las personas dentro de la red social y de tener el valor agregado de ser sus propias interpretaciones son también un tipo de fotografía muy común en estas redes y facilita su referencia.

La forma cuadrada es estéticamente agradable, visualmente atractiva además de ser consecuente con el hecho de que en el Facebook las imágenes de perfil de los usuarios poseen también esta forma cuadrada.

Se usan Marcadores Sharpie indelebles, por la comodidad y seguridad que brindan al autor además de ser versátiles, prácticos, duraderos y generar unas calidades plásticas únicas de limpieza y asepsia visual similares al mundo de la red social. La trama del dibujo fue pensada como la analogía del píxel con el cual están formadas el total de las imágenes en el Facebook es por esto que los retratos generan una primera sensación de haber sido impresos y no dibujados a mano además de esta razón la trama del dibujo junto con los colores utilizados son productos de lo que he denominado anteriormente como “filtro Subjetivo”.

Es necesario aclarar que no se busca utilizar el dibujo como un medio efectista para copiar algo, sino como una herramienta que permitiera reinterpretar imágenes figurativas utilizando el “filtro subjetivo” del cual se habló anteriormente sin ocultar su naturaleza como técnica, es decir sin negarse a sí misma, por esta

razón la línea es visible esto a su vez hace que la imagen sea muy rica en textura y gestualidad.

4.CONCLUSIONES

Realizar una propuesta plástica a partir de conceptos como la mediación, lo virtual, la transformación de la información, lo analógico, lo digital, la interpretación y reinterpretación dentro de un contexto de las relaciones sociales utilizando una técnica tradicional y analógica como el dibujo fue el gran reto del desarrollo de este proyecto, pero tal vez a su vez la mejor manera de conseguir el objetivo planteado a través de elementos aparentemente contradictorios como lo virtual y lo real lo digital y lo análogo pero que en última instancia se utilizaron coherentemente para llevar a cabo una reflexión entorno a las interacciones sociales actuales desde un punto de vista plástico. Los resultados formales evidenciaron un aprendizaje técnico llevado a cabo durante la carrera y generan gran satisfacción personal al autor además de haber sido fundamentales en el desarrollo conceptual del proyecto. La temática tratada deja abierta inquietudes para seguir trabajando entorno a ella y explorar nuevas técnicas y maneras de abordarla desde el arte.

5.BIBLIOGRAFIA

“Arte y Nuevas Tecnologías”, Mark Tribe – Reena Jana ,2005

“El lenguaje de los nuevos medios de comunicación” Lev Manovich 2001

-“Historia del arte en la modernidad”, Jose Germán Toloza Hernandez 2001

-“Taller de pintura del rostro”, Juan de Jesus Mejia 2001

- “Anatomía para el artista” Sarah simblet 2002

-“Del arte a la idea ensayos sobre arte conceptual”, Robert C Morgan, 2003

-“Somos como somos” Eduard Punset 2008