

SONATA Y FUGA DE COLOR

YADIRA POLO DE LOBATO

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA - INSED
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2005**

SONATA Y FUGA DE COLOR

YADIRA POLO DE LOBATO

Proyecto para optar al título de Maestro en Bellas Artes

**Director:
Adolfo Cifuentes Porras
Licenciado en Literatura Lingüística
Universidad de la Sabana
Especialización en Lengua y Literatura Rusa
Instituto Pushkin – Moscú**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA “INSED”
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2005**

DEDICATORIA

A mi esposo y a mis hijos.

AGRADECIMIENTOS

Expreso mis agradecimientos a las personas que con sus consejos y recomendaciones hicieron posible la culminación de mi carrera profesional.

A Pedro mi esposo, quien fue apoyo incondicional en todo momento.

Al Maestro Germán Toloza Hernández, coordinador del programa de Bellas Artes de la UIS.

Al Maestro Adolfo Cifuentes, quien con su experiencia y conocimiento, orientó permanentemente la evolución de la investigación y la cristalización de la propuesta plástica Sonata y Fuga de Color.

A los Maestros: Luís Fernando Bernal, Carlos Eduardo Serrano, Emel Meneses, Pedro Gómez Navas, Cesar Chaparro, Jorge Torres, Vilma Castellanos, Gilma Carreño, Jhon Jairo Orozco, Mario Zafra, Imelda Villamizar, Máximo Florez, Mauricio Prada, tutores fundamentales en mi formación académica.

A mis amigas Silvia Díaz, Victoria Barrera y Aminta Suárez, de las cuales disfrute su amistad durante toda la carrera y a todos mis compañeros de grupo, a los que le debo mi experiencia comunitaria al regreso a las aulas universitarias.

GLOSARIO

BASURA: desechos orgánicos o inorgánicos producidos en el entorno urbano, como residuos de comida, papeles, trozos de cosas, trapos viejos y otros desperdicios. Por lo general se refiere a todo los materiales que se descartan y pierden valor de uso. De la basura se pueden recuperar materiales para reciclar.

CONTRASTE: Cuando dos colores diferentes entran en contraste directo, el contraste intensifica las diferencias entre ambos. El contraste entra en aumento cuanto mayor sea el grado de diferencia y mayor sea el grado de contacto, llegando al máximo contraste cuando un color está rodeado por otro, el efecto contrastante es recíproco.

CROMATICIDAD: Uno de los tres atributos del color, siendo los otros dos el tono y el brillo. La cromaticidad es la intensidad de un tono en una luminosidad determinada. Mientras más cerca se encuentre un color del gris neutro del blanco, menos cromaticidad.

COREL PHOTO- PAINT: Programa (software) que hace posible modificar o mejorar una imagen en formato digital, directa o escaneada desde un computador.

DIGITAL: Es un modo de representar datos como un número de distintas unidades. Una imagen digital precisa números de unidades muy grandes para que su aspecto a la vista sea de tono continuo; se visualiza en forma de puntos (píxeles).

ESTÉTICA: Disciplina filosófica que estudia la idea de lo bello en la naturaleza del arte.

FILTRO: Software de imagen incluido en los programas de tratamiento de imagen que modifica alguna de las características del área seleccionada. Algunos filtros, como Difusión, producen el mismo efecto que los filtros ópticos usados en fotografía, de donde reciben su nombre.

PHOTOSHOP: Programa (software) que hace posible mejorar o modificar una imagen en formato digital, directa o escaneada desde un computador.

PICTORIALISMO: Su nombre viene del Pictorial Photography, donde *pictorial* significa imagen. Sistema de producción de la imagen y de su estética. Le interesa el aspecto pictórico de las fotografías.

RESUMEN

TITULO: SONATA Y FUGA DE COLOR*.

AUTOR: POLO DE LOBATO, Yadira del Socorro**

Palabras Claves: Basura, color, digital, fragmentación, visual,

DESCRIPCIÓN:

El trabajo de la intervención fotográfica para lograr imágenes con calidad pictórica, se fundamenta en el conocimiento y manejo del color y las formas en un referente que, al ser manipulado, la mayoría de las veces se modifica totalmente en el camino hacia el logro de una propuesta plástica.

En la búsqueda de una mayor diversidad cromática, es seleccionado un elemento que cumple con este requisito, como es la basura, al cual se llega por observación del color y formas tanto de almacenamiento como de dispersión en su estado natural. A este elemento se le registra en imágenes digitales en un hábitat previamente seleccionado, estas imágenes posteriormente son manipuladas por medios también digitales que permiten obtener superficies tonales fragmentadas y controladas en la cromaticidad y las formas.

La obra presenta al espectador una invitación a la reflexión perceptiva de su interior, de acuerdo a la concepción de cada tonalidad y a la dinámica misma del color, elementos éstos que enlazan los diferentes componentes de la obra a manera de piezas musicales, en cada composición. Llevando así al espectador a emitir, hacia el exterior, un juicio valorativo, y hacia su ser un mensaje sublime que fortalezca su espíritu y enriquezca su pensamiento emocional y cultural.

* Proyecto de Grado

** Universidad Industrial de Santander. Carrera de Bellas Artes. CIFUENTES PORRAS, Adolfo Enrique.

ABSTRACT

TITLE: SONATA AND FUGE OF COLOUR*.

AUTHOR: POLO DE LOBATO, Yadira del Socorro**

Key Words: Garbage, colour, digital, fragmentation, visual.

DESCRIPTION:

Working on photographic intervention to obtain images with a pictorial quality is based on the knowledge and handling of colour and forms, in a context that, when manipulated, is usually completely modified during the process of achieving a plastic proposal.

Garbage is selected as an element that fulfils the requirement of having a great variety of chromatic diversity, discovered by observation of its colour and ways of storage and dispersion on its natural state. This element is registered in digital images within an environment previously selected. Afterwards, the resulting images are also manipulated by digital means, allowing the attainment of tonal fragmented surfaces, controlled over chromaticity and forms.

This piece invites the spectator to perform a perceptive reflection of its interior, according to the conception of each tonality and the self dynamics of colour, elements which bond the different components of the piece of art as if they were musical pieces, in each composition. Leading the spectator to emit an evaluative judgement to the outside, and a sublime message towards his/her inner self, thus fortifying his/her spirit, and enriching his/her emotional and cultural thoughts.

* Degree Project

** Universidad Industrial de Santander. Arts Career. CIFUENTES PORRAS, Adolfo Enrique.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	12
1. DESCRIPCION DEL TEMA	14
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
2. OBJETIVOS	15
2.1 OBJETIVO GENERAL	15
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
3. JUSTIFICACIÓN	16
4. MARCO REFERENCIAL	18
4.1 MARCO CONCEPTUAL	18
4.2 MARCO TEÓRICO	20
4.2.1 Pintura y Fotografía.	20
4.2.2 Procesamiento de la imagen en la cámara fotográfica.	24
4.2.3 El color en la pintura.	27
4.3 MARCO HISTORICO	28
4.4 MARCO ARTÍSTICO	34
5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA ARTISTICA	40
5.1 PROPUESTA ARTÍSTICA	40
5.1.2 Elemento Referente.	43
5.1.3 Fragmentación.	44
5.1.4 Técnica.	45
5.2 METODOLOGIA	46
5.3 ESTRUCTURACION Y DISEÑO DE LA OBRA	48
5.3.1 Impresión y montaje.	49
5.4 OBRA.	50
CONCLUSIONES	53
BIBLIOGRAFÍA	54
ANEXOS	56

LISTA DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1.	Man Ray. Sin Titulo. 1936, Fotografía.	31
Figura 2.	Ansel Adams. Maple Leaves, Mud, Zion by Charles Cramer	33
Figura 3.	Miguel Ángel Rojas. Guerreros. Fotografía revelado parcial.	34
Figura 4.	Azis & Cucher. De la serie Dystopia.1995.Fotografía	35
Figura 5.	John Paul Caponigro. Wake i, 2001, Fotografía	36
Figura 6.	Daniel Lee. Manimals 1993“ 1960 -Year of the Rat” Fotografía	37
Figura 7.	Ana Adarve. Ne-uter 3, 2000	38
Figura 8.	Quisqueya Enríquez. Sin titulo (Secuencia), 2001.	39
Figura 9.	Flor Urbana (Movimiento I)	50
Figura 10.	Recogimiento (Movimiento II)	51
Figura 11.	Dispersión (Movimiento III)	52

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Muestra del proceso de algunas fotos en su estado inicial (izquierda) y su posterior manipulación (derecha)

Anexo B. Conformación esquemática de cada obra (“Movimiento”)

INTRODUCCION

Esta obra recrea con un paseo a través de las entrañas del color, donde el alma del espectador debe plantearse el dilema del análisis inmediato, o hilar desde el origen elemental, e ir concluyendo paso a paso hasta construir esa sensación personal e individual que toda propuesta artística produce.

La composición como una sumatoria, contiene un mensaje artístico donde existe un elemento básico como es la basura, la cual rutinariamente crea reacciones de rechazo y, la mayoría de las veces, problemas a su alrededor; pero que a través de la estética del arte lo moldea hasta llevarlo a un nivel donde los sentidos olvidan el origen y empiezan a ser seducidos por la magia del color en todos sus componentes.

Es esta mezcla de pintura y realidad la que, actuando como vasos comunicantes, perpetúa en el inconsciente de cada espectador las diferentes lecturas, que hacen que el consciente emita el juicio de valor que le corresponde dentro del proceso a que es sometido cuando se sitúa frente a la obra.

El montaje y ensamble de los diferentes fragmentos están diseñados de tal forma que en su conjunto lleven una propuesta visual única sin distorsionar la propuesta artística en su cromaticidad, formas y texturas. Para lograr esta presentación, necesariamente hay que recurrir a herramientas que la actualidad ofrece, permitiendo la experimentación continua y rápida sin los contratiempos inherentes a las técnicas tradicionales, sin que esto implique ningún juicio de valor sobre ellas.

Sonata y Fuga de Color desea hacer remembranza de esa mezcla de deleite que depara el escuchar una buena música, así como el encanto que proporciona la

apreciación de una obra. Esta es una invitación a observarla, a analizarla y, a disfrutar de las sensaciones que pueda producir.

1. DESCRIPCION DEL TEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las diferentes formas de vida, características del mundo contemporáneo, generan y acumulan todo tipo de desechos ya sean orgánicos y/o inorgánicos, y se les conoce con el nombre de basura, concepto inseparable de la vida cotidiana, permaneciendo la apreciación de ella como algo despectivo, carente de valor.

En el presente proyecto se desarrolla una propuesta que genera una lectura a un grupo de imágenes captadas sobre este tema, sometiéndolo al juzgamiento del observador bajo unos parámetros diferentes, logrando producir un giro a los paradigmas actuales de la sociedad, obteniendo que la imagen final sea agradable a los sentidos. Esta transformación del elemento enunciado se logra manipulando las imágenes originales captadas en sitios específicos habitados de la ciudad, utilizando herramientas contemporáneas (cámara digital, el computador y sus soportes, tales como programas especializados, impresora...)

Este trabajo se enmarca en un contexto actualizado, que no escapa del torrente globalizado e informático ligado a las nuevas tecnologías, las cuales han roto con las categorías de la estética tradicional, permitiendo el desarrollo de nuevas estrategias artísticas.

El resultado final, presenta una obra plástica donde se conjuga la aplicación de diferentes efectos especiales, la fragmentación, la descontextualización del contenido y el aprovechamiento al máximo de la cromaticidad que nos brindan las diferentes imágenes tomadas al elemento originario "basura".

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Lograr una propuesta pictórica que genere cambios de percepción en el espectador, presentándole un tema que por asociación es sucio, como un icono agradable a los sentidos y el alma, a partir de un elemento como la basura, aplicando para ello la manipulación de un medio tecnológico como la fotografía digital.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar los medios de la imagen digital, para lograr un tratamiento y una calidad pictórica en la imagen, expandiendo así los límites tradicionales de lo pictórico hacia el uso de las nuevas tecnologías.
- Observar los ciclos de acumulación y dispersión de las basuras en los hábitats urbanos, para plantear a partir de ellos la estructura de la obra.
- Investigar y emplear adecuadamente los medios tecnológicos actuales explorando y permitiendo así sus posibilidades y usos desde la producción artística.

3. JUSTIFICACIÓN

La evolución artística a lo largo del tiempo es de transformaciones y de búsquedas experimentales al servicio de la creación. La tecnología digital está inserta definitivamente en la vida cotidiana: desde el cajero automático hasta las computadoras en los hogares. La cultura en general y por lo tanto el arte como parte de ella, no escapan a los grandes cambios que ella genera.

El artista jamás ha rechazado las invenciones, los descubrimientos de la ciencia y la técnica, pues ellos no constituyen campos separados sino que se comunican y se afectan mutuamente. La producción estética ha obtenido “utilidades” de este devenir de cambios, porque la imaginación amplía su campo a medida que la tecnología expande sus posibilidades.

La propuesta es construida a partir del manejo de las imágenes captadas del elemento basura, omnipresente en la vida cotidiana contemporánea, como vehículo fuente de inspiración que cuenta con unas cualidades propias, como: diversidad de texturas, brillo, riqueza cromática y formas.

El trabajo con la pintura tradicional no permite un desarrollo similar a esta propuesta, por la calidad de los efectos pictóricos planteados, es por esto, que se recurre al soporte de la tecnología digital y sus herramientas, como el computador y los programas especializados (Adobe Photoshop, Coreldraw, etc.), para lograr obtener el control del proceso artístico, que redundará en una mejor y más elaborada propuesta visual.

El manejo de los diferentes elementos (color, textura, forma) que sustentan esta

técnica se aprecia en el control de la intención, que los mantiene dentro de lo planeado durante todo el proceso. Éstos son identificados y hacen parte integral del proceso y al final se convierten en variables interdependientes.

Las cualidades que presenta la técnica dentro del proceso para conseguir el resultado planeado son:

- Percepción inmediata del color
La intensidad cromática (brillo) y la luminosidad como características determinantes del color, adquieren en el computador un nivel de libertad mayor para probar los efectos visuales en la propuesta.
- Facilidad de cambiar la forma y la textura.
La forma y la textura como elementos a los cuales hay que controlar y limitar, se vuelven maleables y susceptibles de transformar fácilmente, pudiendo visualizar el resultado que proporciona la manipulación de cada fragmento de la obra.
- Precisión en el resultado
Permite visualizar la imagen constantemente durante el proceso, permitiendo correcciones inmediatas y rápidas logrando la precisión en la intención.

El resultado final, teniendo en cuenta el elemento escogido, sugiere lo que en esencia aparenta una inversión de valores estéticos y sociales, es decir, convertir lo “feo” en “bello”. Un elemento como la basura, elemento básico en el universo del hombre, se convierte en una posibilidad discursiva que evidencia al individuo, y su indiferencia ante todo aquello que no le es útil.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONCEPTUAL

La naturaleza de la fotografía ha sido analizada por numerosos teóricos (entre otros, Philoppe Dubois) quienes destacan su valor como índice y como huella, donde el objeto se representa a sí mismo, mediante la luz que refleja y la imagen no es más que un rastro almacenado para perdurar en la memoria¹. Pero la fotografía al ser manipulada, su valor de huella, también está siendo intervenido por una serie de dispositivos operativos y tecnológicos que obedecen a dictados culturales e ideológicos, para de esta manera convenir que las huellas pueden ser directas o diferidas según sean o no intervenidas.

Las fotos convencionales son huellas codificadas que muestran el desajuste entre imagen y experiencia, porque la tecnología que interviene en la producción de la fotografía es un saber acumulado. Todas las herramientas (una cámara, un computador, un estilógrafo) y el conocimiento de su manejo constituyen la memoria aplicada. La imagen es físicamente una huella, es el resultado de un traspaso o de un intercambio (un depósito de tinta, un efecto de carga eléctrica o magnética, una reacción química), concluyendo que la huella es la unidad de la memoria.

Es así como a lo largo de la historia, la idea de “manipulación” en la fotografía se ha utilizado de una manera emparentada con la estética que supone la inclusión de efectos plásticos practicados por otras disciplinas (el dibujo, la pintura, técnicas

¹FONTCUBERTA Joan. Fotografía y verdad. El Beso de Judas. 2000. p.78

de estampación, etc.) y legitima cualquier recurso que se quiera introducir. Pero el objetivo y la espontaneidad de la fotografía tradicional se pierden como tal, ya que para “manipular” con el fin de lograr un resultado estético, hay que planificar y controlar el resultado.

La manipulación de una fotografía está dirigida a ciertos parámetros intrínsecos a ella, pero comunes también a la pintura, como son: la textura, el color, la forma y la composición, teniendo en cuenta que esta intervención se realiza milimétricamente de acuerdo a lo que se ha planeado obtener. Cada uno de estos parámetros los han trabajado algunos artistas con las técnicas digitales actuales, que utilizan los píxeles y la luz como una emulación a los pinceles, el lienzo y la paleta.

La propuesta planteada presenta un espacio pictórico donde a partir de un elemento representado como huella fotográfica (la basura) se generan valores artísticos, donde el elemento originado alguna vez se transforma completamente, dejando solamente un juego de relaciones visuales agradables estéticamente.

Se logró construir imágenes que pasan de ser un simple ordenamiento de fotografías captadas del elemento, a un sistema de formas fragmentadas, que se erigen como estructura primaria y fundamental de la obra final. La textura y el color del elemento, son relevantes al momento de intervenir las imágenes en el computador, donde se analiza cada fragmento y se acentúan o no sus rasgos (tono, luminosidad, opacidad, etc.) de acuerdo a lo planeado, y de esta forma, se consigue la variación total o parcial de la imagen.

Las imágenes resultantes, obtenidas por esta manipulación, establecen un espacio pictórico en que las formas se manifiestan a través de diferentes tonalidades, texturas y transparencias, desembocando en una gama de soluciones visuales dentro de este espacio.

El manejo del color en cada fragmento provoca un ordenamiento en las diferentes composiciones y será un elemento director para el logro de la armonía total del conjunto, teniendo en cuenta los diferentes parámetros analizados. En este aspecto, nos remitimos a la obra de Josef Albers (1888-1976), la cual está constituida por composiciones de línea geométrica y superficies de color que impulsan un ordenamiento inteligente de los hechos geométricos ópticos.

En general, la propuesta busca reconstruir los hechos visuales mas allá de la simple representación de la realidad, donde el espectador se hace participe activo bajo las fantasías y asociaciones de su propia experiencia.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Pintura y Fotografía. Cada medio o lenguaje en la historia del arte ha tenido que articular su propia manera de decir las cosas, este proceso lo podemos llamar madurez, este término se refiere a la culminación o al estiramiento del medio, es decir hasta dónde puede llegar el máximo de sus posibilidades representativas, expresivas, interpretativas y conceptuales. El término madurez incluye además la historia del medio, así como el uso que los diferentes artistas han hecho del mismo.

La pintura como medio la podemos definir como la representación de un objeto visible o imaginario, sugerido a través de la línea o el color, sobre una superficie bidimensional, pero en ocasiones es tridimensional, utilizando los elementos propios como el color, la línea y la materia.

La pintura responde a un impulso que se revela innato tanto en las pinturas rupestres de intención mágico-religiosa, como en el hombre antiguo y el moderno.

A lo largo de la historia de la pintura, se han producido infinidad de transformaciones de la función, del gusto, de la realización, etc., pero hay un

hecho que permanece: la intensa e interrumpida producción de objetos artísticos; fenómeno inherente a la historia de la cultura, de la civilización, del pensamiento y la religión durante siglos. Se puede decir que la pintura responde a la necesidad psicológica y filosófica del hombre de crear arte, pero igualmente responde a la necesidad de expresar el mundo como realidad.

En el devenir de la historia, la pintura ha adoptado diferentes formas, según los distintos medios y técnicas que la han guiado, y se han convertido en propias de cada una de ellas. Hasta el siglo XX la pintura se apoya, casi invariablemente en el arte del dibujo.

En la historia de la pintura, la irrupción de la fotografía (1840) produce una confrontación entre este medio novedoso, que necesitaba definirse, y la pintura que se vio obligada a redefinirse. Este proceso de definición de la fotografía y de redefinición de la pintura, que se extendió durante décadas, alcanzó su culminación, es decir su madurez, en la creación de lo que es el lenguaje contemporáneo del arte.

La pintura entró en un proceso de producir imágenes que comenzaban a derivarse de sí misma, a independizarse de la representación fiel y descriptiva de la realidad para adentrarse de manera plural en la exploración de la forma, en la multiplicidad de sus posibilidades, y sobre todo, de las variantes, interpretativas de la realidad visual.

Desde el impresionismo hasta la abstracción, a través del expresionismo, el cubismo, el surrealismo, y otras vanguardias, nos enfrentamos a una cadena continua de descubrimientos que surgen simultáneamente, ocasionalmente, y en otras se suceden en el tiempo, contribuyendo a la elaboración del lenguaje de la pintura durante la modernidad.

El sufijo “ismo” reúne e identifica a estos movimientos y podemos representar esta sucesión como una escalera que culmina en el purismo formal de la abstracción.

Los puntos referentes que tenemos para subir estos peldaños son, por un lado, los denominados estilos y, por el otro, son los nombres que definen el mapa de este proceso, es decir los representantes de la modernidad. De Cézanne (1839-1906) a Malevich (1878-1935), de Gauguin (1848-1903), presenciamos la evolución de la pintura hacia su madurez.

Esta ruta ascendente de la pintura hacia su propia esencia representacional es acompañada paralelamente por una trayectoria similar en la fotografía. Desde sus inicios la fotografía luchó con la dualidad representacional entre ser documento (ciencia) o ser expresión (arte). La fotografía del siglo XIX comienza desde sus inicios a documentar, a captar los eventos y de esta manera a crear un mercado de imágenes para consumo popular inagotable.

Ante la popularidad de este medio, entonces novedoso, muchos fotógrafos así como grabadores y pintores interesados en la fotografía intentaron ennoblecer el medio con el fin de acercarlo más al arte, a la expresión artística, desvinculándola de su objetividad y aproximándola a sus posibilidades de producción subjetiva.

“Como arte consiste en la explotación de las cualidades únicas del medio; la fotografía trasciende la imagen como estricto soporte de formación para devenir Obra, esto es, un objeto dotado de una riqueza de valores genuinos de forma y de contenido”²

² FONCUBERTA Joan. Fotografía y verdad. El beso de Judas, Barcelona. P.43

La fotografía se tornó imitativa de la pintura, copiando estilos, composiciones y temas de la representación pictórica del siglo XIX,” fue impulsada a cambiar su estética con la búsqueda de nuevas técnicas y materiales que modificaran su aspecto final, asemejándola más a la pintura del momento y fue diferenciada de la fotografía de aficionado, brillante y homogénea, convirtiéndola así en *obra de arte*. De esta manera, la fotografía podía volver a adquirir el *aura* que, según Walter Benjamín había desaparecido al tratarse de una obra reproducible ad infinitum³.

Todos estos cambios en la imagen fotográfica originaron una corriente que se denominó fotografía pictorialista. El tratamiento de la imagen se realizó efectuando la manipulación física del objeto, como ejemplo podemos nombrar el trabajo de Oscar Gustave Rejlander en su obra más famosa *The Two Ways of Life*, 1857, que es una impresión fotográfica en albúmina a partir de la combinación de treinta negativos, donde añade personajes o elementos de otras realidades.

Ante la realidad de la comercialización de la cámara fotográfica estandarizada, los pictorialistas trataron de abrir una puerta hacia nuevos esquemas fotográficos que rompieran las reglas actuales y lograran encontrar una realidad acomodada a sus intereses.

Comparando los planteamientos de estos fotógrafos y la perspectiva actual que ofrece la imagen digital y las posibilidades de su manipulación, encontramos cierta similitud, entre esta corriente de finales del siglo XIX y los cambios generados actualmente, donde se utilizan los medios infográficos para el almacenamiento y la manipulación digital de las imágenes. Se observa, que los procesos, aunque distintos, persiguen resultados similares, o sea, obtener imágenes que pierden parte de su referente con la realidad, empleando algunas técnicas de positivado

³ Luis Castelo. Pictorialismo, soporte y lo digital. Revista de fotografía. Madrid. Año II, No. 2. Mayo 2000. p. 38.

que cambian el carácter final de la imagen y parte de su información, lo mismo ocurre cuando sometemos las imágenes a una manipulación electrónica.

En resumen, en lo que si coinciden categóricamente es en la eliminación de la presencia fotográfica en el resultado final. Es de resaltar también, que las técnicas actuales ofrecen muchas alternativas de manipulación y control digital que son suficientes para realizar lo que hacían los pictorialistas en el siglo XIX y además tornar estos cambios en indetectables dentro de la obra.

4.2.2 Procesamiento de la imagen en la cámara fotográfica. La fotografía en general, tanto si se utiliza cámara análoga o digital, debe tener en cuenta las condiciones de luminosidad en las que se trabaja, para obtener una buena exposición del sujeto.

En la recepción de luz, la fotografía análoga y la digital no presentan diferencias notorias en este principio, la exposición es, en ambos casos, la captación y grabación de luz. La diferencia es el soporte en el que se realiza la grabación: en la analógica, la grabación se realiza en una película (blanco y negro o en color), positiva (en el caso de las diapositivas) o bien negativa. El resultado sólo es visible tras el revelado del rollo (se lleva a cabo mediante un proceso químico con haluro de plata)⁴.

En la cámara digital, la grabación se realiza mediante un *sensor de imagen* (del tipo CCD o CMOS), convirtiendo inmediatamente la impresión de luz en datos digitales que se graban en la *tarjeta de memoria* de la cámara. Este es el punto de partida del tratamiento posterior de imágenes.

⁴ Michael Karbo .Fotografía digital. Barcelona. No 12. 2003, Pág. 5

Las funciones básicas de una cámara digital, cualquier sea su gama, son bastante completas. Incluyen registro de la imagen por medio de sensor, procesado y almacenamiento de los datos, posibilidades de compresión y visualización instantánea sobre la pantalla LCD (pantalla de cristal líquido).

En fotografía, de haluros de plata o digital, la calidad de la imagen depende de la cantidad de detalles que contiene, la gama de brillo que puede registrar, la fidelidad cromática y su nivel de imperfecciones. Digitalmente esta calidad se expresa como resolución, gama dinámica, profundidad de bit.

La resolución es la medida de detalles y que en la cámara digital depende de la capacidad de captación del sensor y del número de píxeles por área de imagen. El modo más común de expresarla es por pulgada, por ejemplo 300 ppi (píxeles por pulgada). El Píxel es la unidad más pequeña de una imagen digitalizada, son los puntos cuadrados que forman una imagen en mapa bit y cada píxel tiene un tono y un color específico. En una imagen digital la resolución y el tamaño están siempre relacionados, por lo tanto los controles de la calidad de una imagen en una cámara digital permiten al usuario elegir el tamaño en el momento de realizar los registros fotográficos.

La gama dinámica indica la amplitud de información desde las luces a las sombra y se mide sobre una escala de cero (blanco puro) hasta cuatro (negro puro). El nivel de brillo más elevado en el que un CCD (sensor de imagen) o una película puede detectar detalle se conoce como DMin (densidad mínima, o sea el tono más claro que puede ser captado por un dispositivo) y Dmax (densidad máxima, el tono mas oscuro). La diferencia entre ambos es la gama dinámica.

La profundidad de Bit, también llamada profundidad de color, es la medida del número de colores diferentes que puede representar un solo píxel, y tratándose de una medida digital, es un número de pequeños pasos. La profundidad de bit se

expresa como dos elevado a cualquier potencia, en la practica 256 (2 elevado a la 8 o sea, 8 bits) pasos son suficientes y es el máximo que soporta la mayoría de los software (programas de tratamiento de imagen).

Un Byte (unidad de datos de computación) es un grupo de ocho bits, y como cada uno tiene dos estados, un byte tiene dos a la 8 combinaciones posibles, o sea, 256. Cuantos más bits haya por canal para registrar color y tono, más real será la imagen.

Según el fin que el artista se proponga, utilizará algunas herramientas, como son los programas: Photoshop, PhotoSyler, Pictor Publisher, etc. Todos están diseñados para el manejo de imágenes, pero el más ampliamente utilizado es el Photoshop, que es un programa basado en la tecnología del píxel que hace posible mejorar y modificar una imagen en formato digital, directa o escaneada, aplicándoles un tratamiento píxel a píxel complementando el proceso con formatos que permiten manejar capas, transparencias y otras características relacionadas con el campo artístico.

El paso del “laboratorio oscuro” (fotoquímico) al “laboratorio claro” (digital) es una realidad y la hibridación en las técnicas de copiado o la incorporación de impresoras de calidad fotográfica es algo que está al alcance nuestro.

Alrededor de las posibilidades que nos ofrecen hoy en día las nuevas tecnologías y sus herramientas, donde cada vez vemos más artistas midiéndose a este reto. Entre los cuales nombraremos algunos con gran trayectoria: Nancy Burson (Estados Unidos), Jhon Paúl Caponigro (Estados Unidos), Aziz & Cucher (Estados Unidos - Venezuela), Daniel Lee (China), Clara Ibáñez (España), Quisqueya Henríquez (Cuba), Ana Adarve (Colombia), y Juan Antonio Monsalve (Colombia).

4.2.3 El color en la pintura. La sinfonía cromática de una obra pictórica es el resultado de una sutil combinación de colores subjetivos, en donde el artista por medio de estímulos internos y el manejo de su técnica al color experimental da vida a una imagen.

El color con sus ritmos cromáticos provoca emociones estéticas, y es por esta cualidad que el color es el protagonista que engendra la obra, sin excluir por supuesto la originalidad de una nueva visión o la influencia de una cultura.

El uso del color en la pintura dependiendo de la cultura se ve restringido; por ejemplo en la pintura occidental nació moralmente restringido debido a la rigidez imperante desde el siglo V a.C. a la cual obedecían ya los sabios griegos, para quienes el verdadero arte debía expresar pureza y sobriedad, rechazando todo brillo y resplandor, por lo cual sólo usaban cuatro colores blanco, amarillo, rojo y negro azulado. De esta manera a lo largo de la historia del arte en las diferentes épocas el uso del color en el lenguaje pictórico, ha marcado diferencia dependiendo de las diferentes teorías y usos que las diferentes escuelas le han dado.

El color es menos preciso que la línea; es enigmático en las sensaciones que despierta en el contemplador, considerado como irracional y menos inteligible que la línea, va dirigido a los sentidos, es sensorial.

Física y anímicamente, el ser humano es afectado e influido por los colores que lo rodean, al articular sus referencias convencionales. Por eso desde los mitos y las leyendas primitivas hasta las modernas teorías de la conducta humana se ha tratado de explicar el significado de los colores. Goethe (1749-1832) en “Esbozo de una Teoría de los Colores”, antes que existiera la psicología, afirmaba que los colores actúan sobre el alma, y que pueden provocar la tristeza o la alegría. Con su vocación de pintor, el gran poeta alemán hizo esta observación desde un

instinto humano y fenomenológico que logra trascender el mundo físico del color para explorar sus vibrantes y emotivos efectos estéticos.

La psicología cromática divide cada color en siete tonalidades, a partir del rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta, siguiendo la norma más común de clasificación: fríos y calientes. El rojo, el naranja y el amarillo son de poder estimulante o excitante, en tanto el azul, el índigo y el violeta son sedantes o tranquilizantes. Cuenta la brillantez y la luminosidad, pero el calificativo suele orientarse por los matices medio brillantes. El adjetivo brillante es una cualidad indiscutible del color, es empleado por los músicos con el sentido de nítido. Los músicos aprovecharon el lenguaje colorista para traducir sus conceptos abstractos, son muchos los múltiples prestamos semánticos que un arte ha hecho al otro, aunque lo mismo sucede a la inversa, pues los términos tono y armonía fueron herencia que la música legó a la pintura.

Las continuas semejanzas encontradas entre un arte y otro han contribuido a que ambos lenguajes se entremezclen y por lo tanto hablar de armonías cromáticas y colores melódicos se ha convertido en algo común. Se han analizado varios enfoques respecto a la similitud que tienen entre sí la música y la pintura en los terrenos del sentimiento, casi como si fueran hermanas entre sí, o como si brotaran de una misma fuente emocional, pero en este sinfín de opiniones no pretendemos ahondar en esta especulación, y deseamos simplemente señalar estos nexos, en la medida en que el título de esta monografía hace alusión a dichas relaciones.

4.3 MARCO HISTORICO

Desde la década de 1860 hasta 1890, la fotografía fue concebida como una alternativa al dibujo y la pintura. Las primeras pautas de crítica aplicadas a ella

fueron, por la tanto, aquellas que se empleaban para juzgar la imagen pictórica, y se aceptó la idea de que la cámara podría ser utilizada por artistas, ya que ésta podía captar los detalles con mayor rapidez y fidelidad que el ojo y la mano, en otras palabras la fotografía se contempló como una ayuda para el arte. Se aceptó de hecho en esa época la práctica de hacer posar a las personas en un estudio, para después, retocar y matizar las fotos con el fin de que parecieran pinturas.

Este nuevo sistema de producción de imagen generó la corriente *pictorialista* tendencia fotográfica a la que le interesaba el aspecto pictórico de las fotografías y tenía como premisa que las imágenes debían ejecutarse de tal manera que el espectador pudiera discernir en ellas la mano del artista. En el último tramo del siglo XIX, los dos fotógrafos considerados como pioneros de estas prácticas pictóricas, fueron el sueco Oscar Gustavo Rejlander (1817-1875), y el inglés Henry Peach Robinson (1830-1875). El trabajo realizado por estos dos fotógrafos se desarrollo partir de la mezcla de varios negativos cuidadosamente combinados a la luz de sucesivas exposiciones sobre una misma copia final, logrando resultados semejantes a obras pictóricas de la época.

Durante los años veinte, en Europa, las ideas inconformistas del movimiento Dadá encontraron su expresión, en las obras de fotógrafos como el húngaro Lászlo Molí-Nay y el estadounidense Man Ray, quienes emplearon la técnica de la manipulación para lograr sus fotogramas, y en los años treinta y cuarenta el fotógrafo Ansel Adams ideó otros procesos de manipulación para controlar los valores tonales en una imagen.

La fotografía, no obstante, no se había liberado por completo de la influencia de la pintura, y toda esta primera mitad del siglo XX fue testigo del esfuerzo de muchos fotógrafos para crearle un espacio y una estética propia a la imagen fotográfica.

Serían muchas las formas posibles de abordar esos límites complejos entre los tipos de estrategia de producción de imagen (fotografía y pintura) y las maneras como han ido diferenciándose y aproximándose.

Sin embargo como bien lo señala un artículo de fines de los años 90 de la revista Arte en Colombia “a finales del siglo XX, en una era optimista llamada postmoderna las herramientas del *pictorialismo* están difundidas ahora como hace cien años, aunque principalmente sin la estética sentimentalista del siglo XIX, e involucrando no sólo la manera de producir la obra sino también pautas de interpretación, y utilizando además medios digitales”⁵. Es por eso que este término de *pictorialismo* ha sido retomado para hablar de las prácticas fotográficas basadas en la puesta en escena, la manipulación del soporte con las técnicas digitales y la disolución del referente.

En el transcurso de este devenir histórico se ha de mencionar algunos de los artistas a los que se deben aportes importantes en la manipulación fotográfica. Estos en un orden cronológico son:

* **MAN RAY** . Filadelfia 1890-París 1976.

Toda la obra fotográfica de Man Ray puede definirse como fascinante y desconcertante a la vez. Una continua mezcla de invención, juego y goce.

Man Ray parecía divertirse cuando fotografiaba, ya fuese con los rayogramas (fotografías sin cámara) o esos desnudos donde aplica la técnica de la solarización.

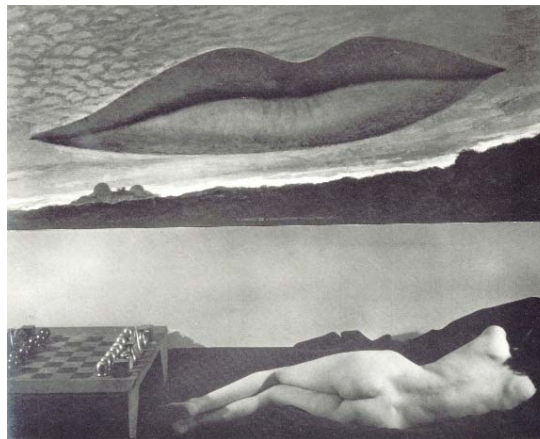
⁵CASTRO Fernando. Foto Fest 00. En: Arte en Colombia. Internacional. No.83 Julio-Septiembre 2000, Pág. 52

Los rayogramas eran imágenes abstractas, realizadas mediante colocación de objetos sobre superficies sensibles a la luz. Las imágenes creadas a partir de estas manipulaciones son composiciones muy estudiadas; trascienden lo cotidiano para tomar vida propia y formar parte de un mundo soñador, en el más puro estilo surrealista, en el que las cosas no son lo que son, logrando así recrear la realidad, no representarla.

Con la técnica de la solarización invierte los márgenes de luz y sombra de la fotografía, logrando desnudos casi teatrales, en perfecto equilibrio, mujeres llenas de atractivo sexual, pero que entran a formar parte de un juego compositivo.

A Man Ray se le puede señalar como el pionero en el descubrimiento de nuevos caminos en el mundo del arte, de él podemos afirmar que ha sido el pintor, el máximo responsable de que la fotografía fuera finalmente considerada de las Bellas Artes. Fue un trabajador incansable, cuya profunda huella puede ser trazada hasta nuestros días.

Figura 1.



Fuente: Man Ray. Sin Titulo. 1936, Fotografía.

* **ANSEL ADAMS.** San Francisco (1902-1984)

Fotógrafo estadounidense que adoptó como tema fotográfico los paisajes del suroeste de su país. Ansel creó el “*sistema de zonas*” el cual consiste en una escala de grises que realizó en la fotografía blanco y negro. Existen colores primarios, secundarios y terciarios que forman nueve sistemas a los que Ansel incorporó dos más: el cero, un blanco que permite la entrada de luz, y el 10, un negro absoluto, con lo cual demostró que los colores tienen otra tendencia al gris, que dependen de la luz (la posición del sol), y la manera de tomar la exposición.

El *sistema de zonas* permite controlar y pre-visualizar los valores tonales de una imagen en función de los materiales sensibles. Su propuesta consiste en que el fotógrafo pueda *imaginarse* la foto terminada antes de tomarla, a partir de mediciones fotométricas parciales de las diferentes partes de la realidad a fotografiar. Luego, de acuerdo al negativo y su revelado, el fotógrafo puede visualizar en qué valor de gris o zona quedará registrada cada parte de la imagen.

El sistema fue revolucionario porque hasta ese momento la exposición se hacía de una manera más o menos general. A partir de entonces los fotógrafos empezaron a tomar en cuenta cada uno de los valores de brillo de la escena y analizar cuál sería su rendimiento final en la película.

Existían ya en esa época algunos indicios de la gran revolución que se avecinaba, las computadoras no se habían integrado a la vida de la mayoría de las personas, pero Ansel intuyó que ese desarrollo se precipitaría, y en uno de sus libros “El Negativo” escribe unas líneas refiriéndose a la imagen electrónica como próximo avance.

La tecnología digital permite transponer el análisis de Adams, aplicando el *sistema de zonas*, allí donde la imagen se descompone en píxeles, cada uno tiene un valor numérico determinado, por lo que es fácil determinar en qué *Zona* puede estar una porción de la imagen, comparando el valor de los píxeles con una escala de grises

dividida en 11 zonas e impresa en el material en el que se va hacer la foto final. Esta sencilla unificación del *sistema zonal* con las herramientas de los programas especializados permite al artista trabajar con más exactitud, ahorrar papel y controlar mejor el trabajo.

Figura 2.



Fuente: Ansel Adams. Hojas de arce y barro.1962, Fotografía.

En Colombia la presencia de la fotografía podría ser señalada en la obra de muchos pintores, especialmente en aquellos de orientación realista. Sin embargo la influencia del Arte Pop y el surrealismo en los años sesenta hace que la práctica fotografía se manifieste en muchos artistas jóvenes que utilizan este medio bajo diversas determinantes tanto técnicas como conceptuales. Entre otros podemos mencionar a Miguel Ángel Rojas, Oscar Muñoz y Omaira Abadía.

* **MIGUEL ANGEL ROJAS.** Bogota, 1946.

Investigador del arte que se interesó en la fotografía como un referente de los medios tradicionales para crear arte. Su recorrido empieza en la fotografía documental hasta la investigación de las diferentes posibilidades que presentan los elementos fotográficos para obtener gestos y expresividad que son propios del campo de la pintura. Su trayectoria se puede resumir en las siguientes obras:

- “Fade Out” (desvanecimientos), manipulación progresiva de la foto hasta obtener resultados abstractos.
- “Diseños Libres”, manipulación de imágenes fotográficas desde su toma para convertirlas en pequeños círculos.
- “Revelados parciales”, trabajo en cuarto oscuro dibujando directamente con químicos y con rayo de luz controlada sobre el papel fotográfico, con el fin de lograr una síntesis de fotografía y pintura que le da otra dimensión a la fotografía propiamente dicha.

Figura 3.



Fuente: Miguel Ángel Rojas. Guerreros. Fotografía revelado parcial.

4.4 MARCO ARTISTICO

La tecnología digital está encontrando en los artistas contemporáneos una forma de comunicación y expresión artística, que permite el desarrollo de diferentes técnicas a través de la intervención de las imágenes. Cada uno de ellos ha explorado estas técnicas de acuerdo con su motivo de inspiración y al interés particular de generar un desarrollo pictórico innovador. De los muchos que trabajan en este campo, seleccionamos como referentes algunos de los más conocidos y que han aportado enseñanzas importantes con su divulgación. Estos, sin un orden de importancia, son:

* **AZIZ & CUCHER**

Anthony Aziz. (Massachusetts, 1961) y Sammy Cucher. (Lima, Perú, 1958), Su trabajo combina la fotografía, imagen digital, y la escultura para crear una poética visual que expresa las ansiedades físicas y culturales del cuerpo humano en nuestra época de cambios y transformaciones tecnológicas.

Sus obras han sido ampliamente exhibidas a nivel internacional. En 1995 participaron en la Bienal de Venecia con su serie de retratos digitales Dystopia en la cual los personajes fotografiados sufren una profunda modificación, podríamos decir que es una transformación molecular, casi una mutación perversa, puesto que les han sido eliminados todos los orificios del rostro convirtiéndose el retrato en un ser increíble y monstruoso aunque profundamente realista.

Figura 4.



Fuente: Aziz & Cucher. De la serie Dystopia.1995. Fotografía digital.

* **JOHN PAUL CAPONIGRO.** Boston, (1965).

La obra de este artista, básicamente es el compendio del manejo de la naturaleza (cielo, agua, tierra), sin intentar desalojar de ella la vida, porque está convencido

que este concepto de vida depende de la cultura en la que estamos inmersos en un momento determinado. La vida, en sus obras, la da el dialogo que el espectador establece con ellas, al sentir en su interior el espíritu animado que rodea lo expuesto, interpretado y expresado en la obra de Caponigro.

El proceso para llegar a un resultado se basa en la manipulación fuerte de la forma, el color y la simetría de las imágenes, utilizando el programa Adobe Photoshop y combinando los principios de la pintura artística con tecnología de avanzada, sin que la artificialidad que introduce a los paisajes se note. Para el manejo del color utiliza la infinidad de tonalidades que ofrece la paleta de la naturaleza, trabajándolo entre dos límites fundamentales, la exactitud del color (cosas y atmósfera) y la expresión del color (provocar y describir una respuesta emocional), ó sea, que es un recorrido entre lo objetivo y lo subjetivo.

Dentro de su obra podemos nombrar las series *Nocturnos*, *Sonatas*, *Preludios*, *Wakes*, donde las imágenes comparten un interés por el color y establecen una analogía entre la escala musical y la escala tonal del color.

Figura 5.



Fuente: Jhon Paúl Caponigro. Wake i. 2001, Fotografía digital.

* **DANIEL LEE.** Lee Siaojin (Daniel Lee). China (1945).

El trabajo de este artista chino radicado en New York consiste en manipular fotografías de gente normal para crear imágenes grotescas y elegantes.

En sus obras explora: la forma humana y su relación con la evolución, una asociación zodiacal entre los animales y las personas, la creencia budista de la reencarnación y por ultimo las interacciones animales intrínsecas entre las personas en un ambiente urbano.

Algunas de las misteriosas y extrañas transformaciones convertidas en obra de arte, son: Manimals, 108 Windows, Origen y Night Life que se han expuesto en Nueva York y tema de algunos medios noticiosos, como el New York Times y televisión PBS.

En su serie Manimals manipula las imágenes orientadas hacia transformaciones que aparentan metamorfosis de animales. Estas transfiguraciones se apoyan en el Zodiaco Chino antiguo que contempla un ciclo de doce signos de animales asociados con el año de nacimiento. Este artista más que manipular para transformar formas, colores, etc., también quita y agrega debido a que realiza un verdadero estudio zodiacal del sujeto sometido a la manipulación.

Figura 6.

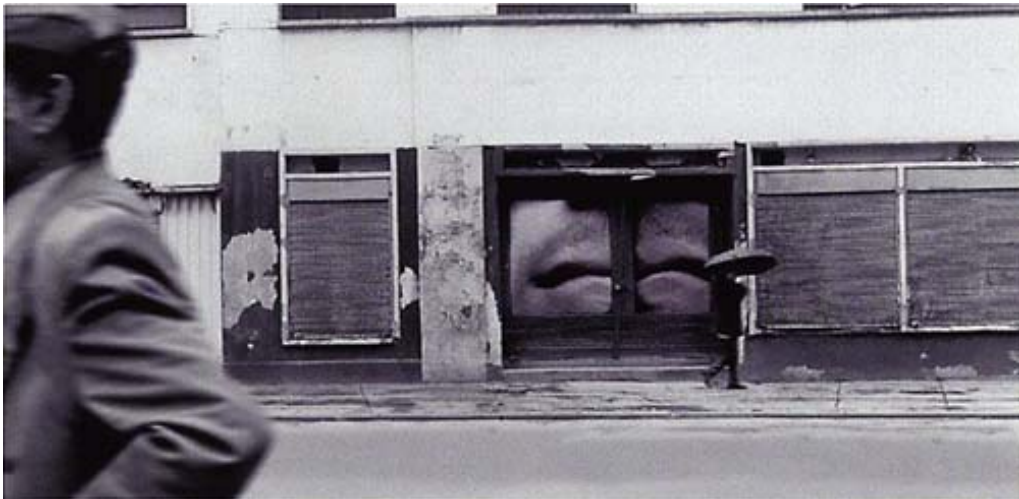


Fuente: Daniel Lee. 1960 -Year of the Rat, 1993. Fotografía digital.

* **ANA ADARVE.** Bogotá, Colombia (1976)

Construye imágenes de la ciudad a través del habitar y el transitar, ésta se compone así de innumerables fragmentos. Cada una de las fotografías es un posible imaginario urbano creado a partir de la unión y superposición de diversos momentos bajo la ilusión del instante. El lenguaje fotográfico se ve amenazado por lo pictórico que se ve a través de la mancha de color. En resumen su trabajo consiste en reflexionar sobre la identidad de los espacios urbanos, condicionados por la interacción con sus habitantes. Utiliza la tecnología digital para la elaboración de las imágenes.

Figura 7.



Fuente: Ana Adarve. Ne-uter 3. 2000, Fotografía digital.

* **QUISQUEYA HENRÍQUEZ.** Habana, Cuba (1965).

Los rasgos característicos de su producción artística como conjunto son: el concepto depurado de la forma, el sobrio y eficaz sentido del espacio y la dialéctica del mismo con los objetos, tanto en términos visuales como conceptuales, y la capacidad de simbolización a través de los objetos de uso cotidiano.

En su obra más reciente abunda la fotografía, pero integra el video. La idea de la ciudad como filtro domina la obra, y establece una relación con el cuerpo urbano y fisiológico del individuo. Utiliza el elemento basura (residuos sólidos urbanos, los originados en la actividad doméstica y comercial de la ciudad) el cual le proporciona un significativo retrato de las sombras de la sociedad post-industrial y por lo tanto, de sus íntimos y perturbadores secretos.

Dentro de esta última obra la pieza "Profilaxis", reúne ocho fotografías digitales, con la que muestra una selección de objetos. Estas fotografías fueron realizadas con un filtro de color que no sólo aporta un elemento de pulcritud a la visión del objeto desechado, sino que lo aísla y lo realza, cada elemento así seleccionado asume el carácter de signo y síntoma.

Nada consigue retratarnos más como sociedad que nuestros residuos, aquello que desechamos por no considerarlo útil en absoluto o porque ha dejado de serlo.

Figura 8.



Fuente: Quisqueya Enríquez. Sin Título. (Secuencia), 2001. Fotografía digital.

5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA ARTISTICA

5.1 PROPUESTA ARTÍSTICA

“Lo que no sirve para nada siempre puede servirnos” Jean Baudrillard⁶

A partir de la basura, elemento de desecho orgánico e inorgánico se planteó una confrontación con la realidad donde la solución al problema se dirige a pretender construir un espacio pictórico en donde la mirada va dirigida a la solución de la imagen como superficie y como propuesta visual, la cual está construida a partir de las imágenes reales de la basura, a la que se pretende modificar y transformar de tal manera que su valor perceptual no sea igual, sino sublimado con la eficacia de un juego de relaciones visuales.

El trabajo surge a partir de la observación del elemento en su estado natural, sus ciclos de acumulación y dispersión en su entorno, para plantearlo como superficie, y que nos remita a un espacio fragmentado, sugiriéndonos otros espacios que conformen un mundo donde el color provoque un ordenamiento y sea el elemento director, presentándonos como un todo un panorama visual, construido a partir de un juego de fragmentos y la interacción de tonalidades, texturas y transparencias que generan formas las cuales permiten desembocar en una gama de soluciones visuales.

Cuando se analiza el espacio real del elemento basura, se establece un reconocimiento de lo observado, percibimos sistemas de formas, colores y

⁶ Citado en: Revista Atlántica Internacional. Reciclando la Modernidad. Eugenio Valdés Figueroa: El desecho y la lógica del artefacto en el Arte Africano. España, No. 13, 2000

texturas que conforman un mundo reconocible. Existe gran cantidad y variedad de productos en cada uno de esos sitios, los cuales se ven identificados en las imágenes, la mayoría de las veces, por el mismo tipo de desecho que producen.

Al tomar la basura como elemento motivador de la propuesta, se generaron una serie de preguntas para las que había que tener respuestas, una de ellas fue: ¿Un proceso con la basura puede dar como resultado basura? La respuesta no siempre es sí, lo mismo que con arcilla no solamente se puede hacer cerámica. La basura tiene unos elementos plásticos muy ricos, tiene un alma secreta. A medida que se observa se descubre que guarda un silencio que con más frecuencia habla, produciéndose un dialogo cada vez más convincente a medida que nos acercamos a ella.

El método para encontrar la propuesta final se inicia con la búsqueda y la observación de este elemento, omnipresente en la vida cotidiana, complementado con el posterior análisis y reflexión sobre las muestras tomadas y con el apoyo de la cámara digital, que facilita la captación de las imágenes.

La fotografía, más que un medio que permite la elaboración de una técnica, representa una forma de mirada hacia las imágenes de esta propuesta que se construyó manipulando las fotografías digitales para de esta manera traducirlas en superficies tonales logrando así un espacio total con efectos pictóricos, resultado de lo que se fue trabajando en cada fragmento.

Cada fragmento se pintó con la luz del color, el cual se fue creando en cada uno de ellos con una extensión de la mano y del espíritu, tomando a manera de pincel el ratón (mouse), herramienta que traza virtualmente a través de los diferentes comandos y que conjuntamente con el cuerpo, la cámara y el computador mismo, conforman en sí, una extensión del ser, que hace posible crear.

Se trata de no agotar las posibilidades del color, de manera que la variación implica realizar múltiples representaciones posibles con cada fragmento, hasta lograr las gamas de tonalidades deseadas. El recorrido pictórico en cada uno de ellos pleno de luz, genera la superficie y participa de su materia, acusando la forma que está inmersa en él.

Las diferentes formas que tiene el elemento admiten que en la manipulación de los fragmentos se obtengan diferentes variaciones, pero en algunos de los fragmentos ésta se mantiene y en otras se transforma. Este juego permite dar significado, aunque el tema de la basura no corresponde a la afirmación de las formas sino más bien a la dialéctica de la imagen.

La imagen como solución, permite establecer un espacio pictórico, en el cual a través de la utilización de cada fragmento fotográfico manipulado, llegamos a una amplia gama de soluciones visuales dentro del espacio, aceptando la basura como el elemento constructor y generador de las formas en las composiciones.

En cada composición, las imágenes se desarrollan a partir de las formas de acumulación y dispersión que adopta el elemento en el entorno. De esta manera se hace presente la temporalidad, ya que las diferentes formas en que se plantea la imagen se relacionan con el desplazamiento del elemento en el espacio real en un momento dado. El color es el que provocará el tipo de ordenamiento y será el elemento directriz para el logro de la armonía total.

Al final, se propone provocar diferentes sensaciones al momento de observar este juego de soluciones visuales, en el cual a través del color y la forma del elemento escogido, la totalidad de los fragmentos que componen la imagen se convierten en un todo discursivo.

5.1.2 Elemento Referente. Gran cantidad de productos de uso diario llegan a los hogares y a todos los demás sitios donde el hombre desarrolla sus diferentes actividades diarias, entre los cuales podemos encontrar objetos de vidrio, empaques, envolturas, latas, etc. todos ellos y hasta la misma comida generan desechos, ya sean orgánicos o inorgánicos.

Esta cantidad de cosas desechadas por el hombre después de su uso, van formando lo que denominamos basura, pero en algún momento estos desechos podrían tener significado si descubrimos en ellos elementos plásticos. El pintor español Joan Miro, por ejemplo, *“iba todos los días a la playa, al amanecer, para recoger cosas traídas de la marea, y refiriéndose a ellas decía: las cosas están allí, esperando que alguien descubra su personalidad. Guardaba en el estudio sus hallazgos. De cuando en cuando, juntaba algunos de ellos y resultaban las composiciones más curiosas: El artista se sorprendía con frecuencia de la formas de su propia creación.”*⁷

En 1912 Pablo Picasso y George Braque hicieron lo que ellos llamaron collages con trozos de desperdicios.

El pintor alemán Kart Schwitters trabajó el contenido de la basura, utilizó clavos, papel, boletos de tren etc. Consiguió juntar esos desperdicios con tal seriedad y novedad que obtuvo efectos sorprendentes; sin embargo con la obsesión de Schwitters respecto a las cosas y su manera de componer llegó a convertirse en un absurdo, porque hizo construcciones con escombros dentro de su casa, donde tuvo que demoler parte de ella para conseguir el espacio que necesitaba. La exaltación que hace Schwitters de los materiales más toscos hasta un rango del arte, seguía fielmente la doctrina de los alquimistas según la cual la búsqueda de los objetos preciosos se ha de hacer entre la basura. Kandinsky expresó estas

⁷ JUNG Carlos G. El Hombre y sus símbolos. Barcelona, 1995. p. 253

mismas ideas cuando escribió: “Todo lo que está muerto palpita, no sólo las cosas de la poesía como son las estrellas, la luna y el bosque, sino que también puede ser, un botón brillando en el lodazal de la calle”⁸

El objetivo de cada uno de ellos, fue humanizar estos objetos desechados por la sociedad, muy útiles gracias a la dualidad de su significado, sacarlos de su contexto original y transformarlos en una propuesta visual, que además de integrarlos a otro entorno, se inclina a reconstruir las emociones y sensaciones del espectador.

La basura, con la rica variedad de elementos estéticos que contiene, permitió en esta propuesta, motivar la creación de imágenes, ya que fue la observación de los ciclos de dispersión y acumulación de este elemento lo que permitió conformar las diferentes composiciones. El material de desecho, al transformarse, se convierte en expresión, ya que con el contenido de color que envuelve a cada fragmento se construye un espacio de luz con significado propio.

Encontrar en la basura más de lo que los ojos están observando, y crear con ella composiciones que generen otras percepciones, establece un diálogo donde el espectador se hace participe bajo sus propias fantasías y asociaciones de su propia experiencia.

5.1.3 Fragmentación. El artista está necesitado de formar o constituir un universo de sentido en su obra, pero para lograr esta unidad, paradójicamente, muchas veces hace uso de lo múltiple y lo heterogéneo. Podríamos constatar con una rápida mirada esta continua polaridad entre unidad y fragmentación, entre lo “mismo” y lo “distinto”. La tradición moderna, por ejemplo fragmentó las formas con el impresionismo, el postimpresionismo, el cubismo o el neoplasticismo; y a lo

⁸ JUNG, Op. Cit., p. 254

largo del siglo XX la fragmentación de las imágenes se dan en el arte abstracto-constructivista, en el abstracto de orientación lírica, en la línea neo-figurativa o en la objetualista, y, más cercana a la época actual, en lenguajes del concepto, acciones corporales y artes del comportamiento.

En el proyecto *Sonata y Fuga de Color*, el uso de la fragmentación de la imagen es parte fundamental para construir una unidad a partir de un conjunto de elementos dispersos y heterogéneos por naturaleza, como es la basura, que encontramos diseminada o acumulada en muchos sitios. Este fenómeno se aprecia en la realidad del mundo: la información llega múltiple y fragmentariamente a nuestros sentidos, pero es procesada y asimilada como un todo, o como un conjunto unitario concebido como tal por nuestros sistemas de agrupación, pero también por nuestros esquemas de referencia que lo perciben como una totalidad o como un grupo con características distintivas propias.

La lírica del color ante los ojos del espectador no luce fragmentada, condición esencial para llevar este mensaje contenido en las diferentes imágenes de cada composición, las cuales están conformadas por un número determinado de fragmentos que unidos logran generar una forma.

5.1.4 Técnica. Desde hace tres años aproximadamente la proponente de este proyecto encontró en la tecnología digital un medio de explorar otra técnica, esta búsqueda le permitió descubrir soluciones que de alguna manera fueron generando nuevas posibilidades para crear imágenes, de este modo se fue involucrando esta técnica al proceso de su desarrollo artístico, sin descartar otros medios como la pintura al óleo, técnica convencional que todavía le interesa.

Lo digital alude a la creación de una obra artística realizada con la participación de un computador y sus periféricos como herramienta de trabajo (cámara, programas especializados, scanner, etc.), donde la imagen puede ser percibida

inmediatamente, e intervenirla si se quiere, lograr otras lecturas con los elementos, permitiendo correcciones inmediatas y logrando precisión en los resultados.

Según el diccionario intervenir es “colocar entre”, en arte se conoce como adentrarse en la imagen y modificarla dentro de un contexto preciso sin perder armonía o buscando crear otra armonía. Las imágenes fotográficas de la basura en la propuesta “Sonata y Fuga de Color” fueron intervenidas empleando los programas Photoshop y Photo-Paint. A cada imagen seleccionada se les aplicó la opción “Efectos de filtros”, por medio de la cual se fueron creando atmósferas de color, que modificaron en algunas la forma, y en otras sólo la textura.

El color aplicado en cada fragmento de imagen es tomado de la paleta de colores disponible en el computador, y se utilizaron las diferentes opciones de selección que ofrece el programa especializado. Las tonalidades de color en cada composición están generadas por una aplicación de contrastes que ofrece la interacción entre unos y otros, buscando armonía para lograr al final una gama de soluciones visuales dentro de cada una de ellas.

5.2 METODOLOGIA

La metodología que prevalece durante el desarrollo de la obra es aquella en que el método científico, guiado por la intuición y la sospecha poética, nos conduce paso a paso hacia una propuesta pictórica, producto de una documentación completa sobre el tema, de un trabajo de campo exhaustivo, y del análisis de la información, cuyo resultado es la integración de todos estos elementos en una propuesta pictórica basada en la imagen fotográfica digital.

- **Registro fotográfico.** Se seleccionó la ciudad de Bucaramanga para llevar a cabo el trabajo de campo, dentro de ella, los sitios específicos para los registros son los siguientes:

- Plazas de Mercado Central, Guarín, Concordia, San Francisco y Satélite.
- Edificios Torre del Prado
- Parques San Pío, Concordia, Parque Santander.
- Sitios alrededor de la UIS, Estadio, Centro comercial Cabecera

Tipo de cámara para la realización del registro fotográfico:

Olympus CAMEDIA DIGITAL C-3000 ZOMM.

- **Observación.** En el recorrido diario de los lugares seleccionados se observaron diferentes apreciaciones con respecto al elemento seleccionado (los desechos urbanos, la basura). La hora fue un factor del cual dependía que se hicieran más registros por mayor acumulación y dispersión de éste.

Dentro de los ciclos de acumulación y dispersión se observó: en las plazas de mercado es común al finalizar el día encontrar montículos o acumulaciones de basuras esperando ser recogidas.

En los edificios y parques se observa que las basuras están dispuestas en canastas y recolectores y en los alrededores de los diferentes sitios se encuentran apreciables cantidades de basura diseminada, proveniente de sujetos que no hacen uso de las canecas. Todos estos desechos hallados y acumulados produjeron una lectura que permitió descubrir unas formas que estarían contenidas en las composiciones.

- **Selección de imágenes.** Las imágenes se seleccionaron teniendo en cuenta aquellas que por su máxima cromaticidad y diferencia de formas pudieran generar un mejor resultado en la propuesta. Se consideró como parámetro fundamental aquel en que el color tuviera su máxima expresión en la variedad de matices, intensidad cromática (brillo), teniendo en cuenta que, en conjunto con la forma y la textura, ofrecieran diversidad en las imágenes finales. En conjunto la propuesta

esta compuesta por 200 imágenes intervenidas, de las 500 imágenes tomadas en el trabajo de campo.

- **Bocetos.** Los bocetos o esbozos preparatorios como acercamiento a la propuesta se realizaron en etapas, su inicio fue desde la selección de las imágenes fotográficas, intervención de cada una, conformación esquemática de cada obra, distribución y ordenación de los diferentes fragmentos. Esta última etapa requirió ir haciendo pruebas, para buscar el equilibrio y armonía dentro de las tonalidades de color, y dar solución final a la obra. (Anexos A, B)

5.3 ESTRUCTURACION Y DISEÑO DE LA OBRA

Cada una de las tres obras (“movimientos”) que componen esta “*Sonata*” exigió el estudio de diferentes estrategias que permitieron la conformación de la imagen global a partir de pequeños segmentos modulares.

El color negro que circunda la forma en cada uno de los movimientos es soporte constructor a medida que trasmite energía a los colores aledaños. Pero, de otra parte este color negro permite, a partir de la contraposición clásica entre *Fondo* y *Figura*, generar la construcción de un todo contrapuesto a un “telón de fondo” dado por este color oscuro que permite dar así límite a la forma.

De otra parte, y nos parece importante mencionarlo, el color negro (que vemos también bordeando los retablos) tiene un valor simbólico y conceptual en el desarrollo de la propuesta, ya que su utilización se dio en primer término como una alusión al color de las bolsas de polietileno que debían actuar como contenedor de estos desechos urbanos dispersos.

Obras:

Flor Urbana (Movimiento I). Cincuenta y seis fragmentos (1,86 x 1,42 mts)

Fragmentación de diferentes tonalidades, que en conjunto se apropian de la forma en el cual el color contenido representa un tipo de acumulación en forma piramidal.

Recogimiento (Movimiento II). Setenta y dos fragmentos (1,98 x 1,66 mts)

Esta composición denota la formación de un punto, resultado de la observación de las basuras que están depositadas en las canecas y canastas, forma que abarca el colorido de éstas en los sitios escogidos para realizar los registros fotográficos. Los colores empleados en este movimiento son una gama de colores calidos entre amarillos, naranjas y algo de rojos, que evocan proximidad e intimidad.

Dispersión (Movimiento III). Setenta y dos fragmentos (1,90 x 1,71 mts)

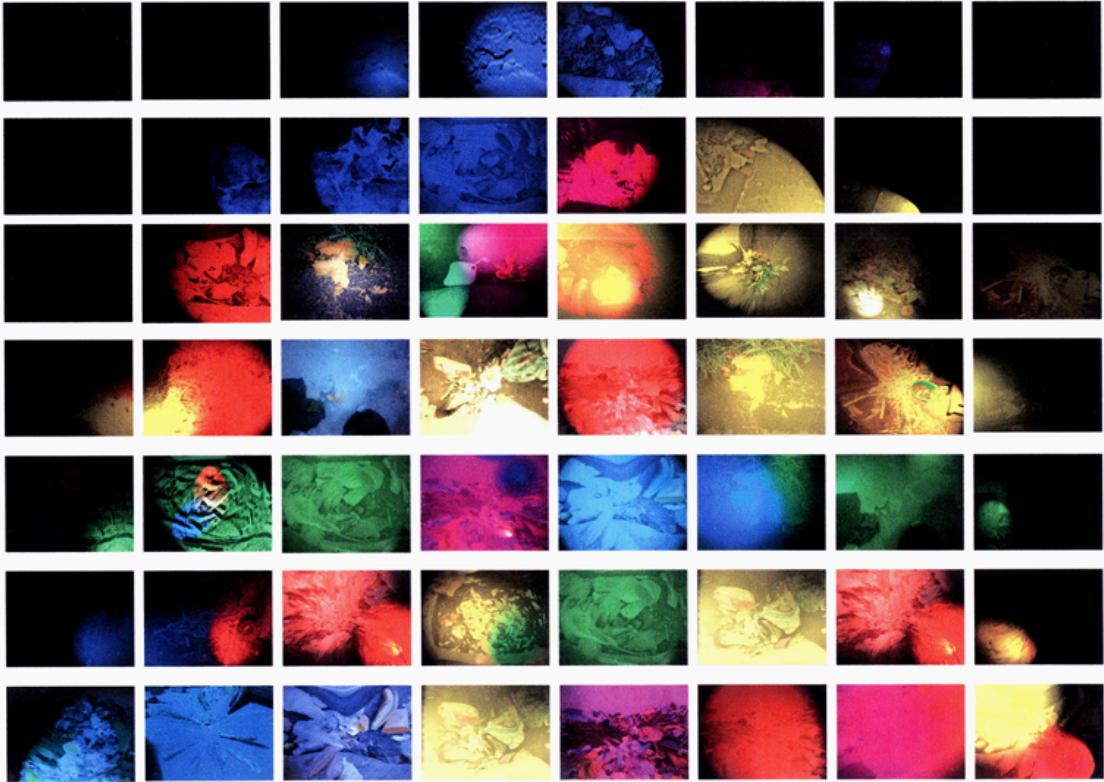
La forma concebida en esta composición se origina a partir de los movimientos de la basura durante sus ciclos de dispersión, que se producen ya sea por accidentes naturales como la brisa, las pisadas o por la acción física externa. Aquí el color en sus diferentes tonalidades conforma una envolvente, que se mueve entre los colores fríos (azules, verdes) y los calidos (amarillos, rojos) simulando una estela con una zona densa en el extremo derecho, la cual se difumina hacia el otro extremo hasta casi desaparecer.

5.3.1 Impresión y montaje. Cada una de las imágenes finales fue impresa en papel fotográfico, utilizando una impresora inyección de tinta, funcionamiento que se basa en la expulsión de gotas de tinta líquida a través de unos inyectores que impactan en el papel formando los puntos necesarios para la realización de las imágenes.

El material de soporte o retablo (19 x 22 cm.) que constituye cada segmento modular, o fragmento, es de madeflex, material de fibra de madera, liviana y muy lisa, que garantiza mejores resultados en el ensamblaje de cada foto.

5.4 OBRA. *Sonata y Fuga de Color* está compuesta por tres movimientos básicos:

Figura 9.



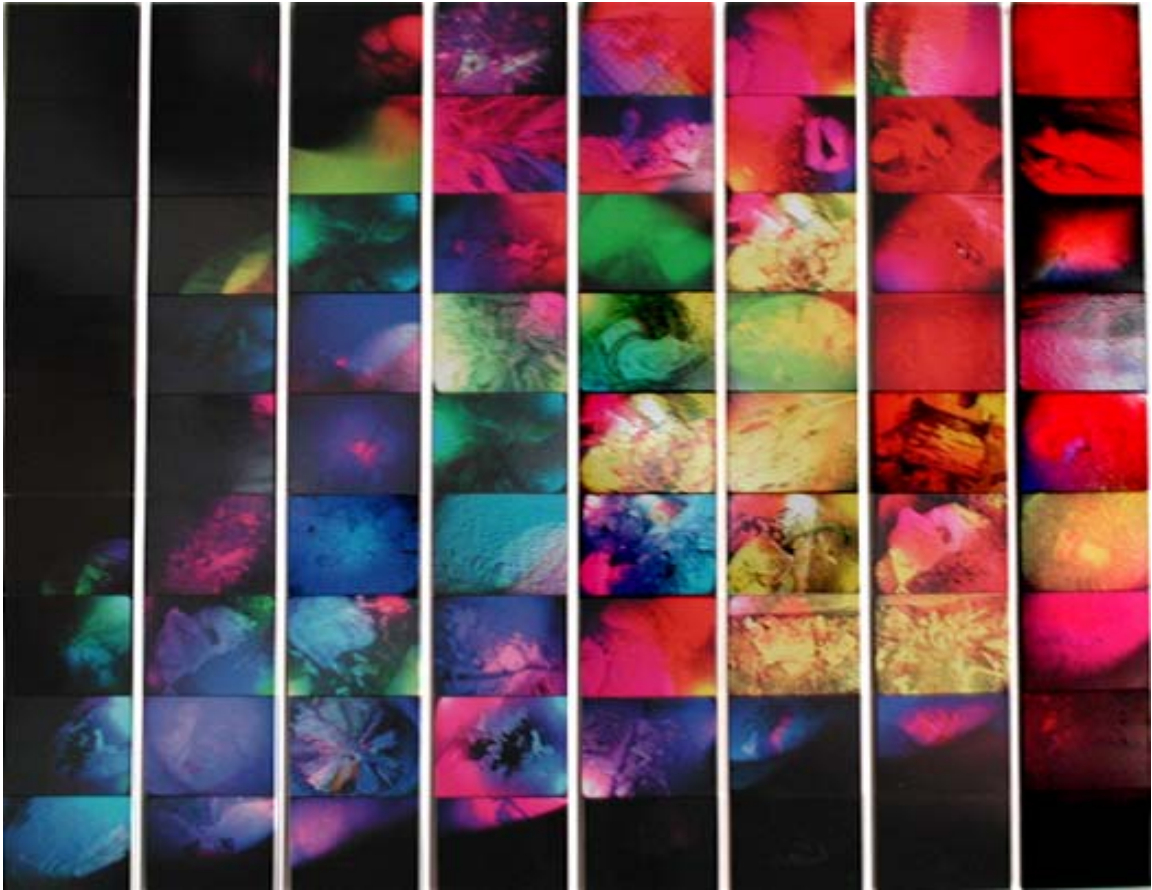
Fuente: Yadira Polo. Flor Urbana (Movimiento I). Fotografía digital. Impresión digital fotográfica. 1,86 x 1,42 mts.

Figura 10.



Fuente: Yadira Polo. Recogimiento (Movimiento II). Fotografía digital. Impresión digital fotográfica 1,98 x 1,66 mts,

Figura 11.



Fuente: Yadira Polo. Dispersión (Movimiento III). Fotografía digital. Impresión digital fotográfica 1,90 x 1,71 mts,

CONCLUSIONES

El elemento base para la propuesta, evidenció durante el proceso gran riqueza plástica en una gama cromática, además, las expresivas formas que adopta en y durante su acumulación, permitieron la inspiración para plasmarlas en la obra final.

El manejo del color que permite la técnica, facilita moverse con mucha libertad y pocas restricciones a través de todo el espectro cromático, condición primordial para llevar a feliz término una propuesta donde el brillo, las texturas y en general todas las cualidades del color lucen resaltadas y enfatizadas.

La propuesta final en su conjunto está dotada de una estructura dinámica poseída por las formas y el color, donde el elemento referente está completamente desconceptualizado de su significado, repulsivo por definición, convirtiéndose en un elemento cromático agradable a la vista y a los sentidos, adquiriendo incluso una connotación armónica, musical y estética.

BIBLIOGRAFÍA

ALBERS, Josef. *La interacción del color*. Madrid: Alianza, 1984. 115 p.

AZIZ, Anthony y CUCHER, Sammy. (Aziz + Cucher). Disponible en Internet: < cefvigo.com/galego/galeria_aziz+cucher.htm>

BANCO de la Republica, Miguel Ángel Rojas. Edición Original Única. Biblioteca Virtual, 2004. Disponible en Internet: < lablaaorg/blaa.virtual/letram/miguel/indice.htm>

CASTELÓ, Luis. *Soporte, pictorialismo y lo digital*. En: Revista digital. Universo fotográfico. Publicada por la Universidad Complutense de Madrid. Año II. No 2 (Mayo de 2000). Disponible en Internet: < [//147.96.1.15/info.univfoto/index.htm](http://147.96.1.15/info.univfoto/index.htm)>. ISSN 1575-8796

CASTRO, Fernando. FotoFest 00. En: Arte en Colombia. Internacional, No. 83 Julio- Septiembre 2000. p. 52

COTTER, James A. *The Evolution of Daniel Lee*. Photo Insider, 2002. Disponible en Internet: < Danielle.com/photo_In.htm>

FONTCUBERTA, Joan. *Fotografía y verdad*. El beso de judas. Barcelona: Gustavo Gili, 2000. 191 p.

GALERIA, Cefvigol. *Fotografía y Textos Aziz y Cucher*, New York 2002, 64 p.

GALERÍA EL Museo, [En línea] Bogotá. En: Proyecto "Fotología": la obra de Adarve, Ana 2000. Disponible en Internet: < galeriaelmuseo.com/Español/galeria.html>

GIL FIALLO, Laura. *Quisqueya Henríquez: la ciudad como filtro y como piel*. En: *Arte en Colombia*. No.95 (Junio-Agosto 2003); p.66-71

JOHN, Gage. *Color y Cultura*. El sonido del color. Siruela Madrid 1993, 335 p.

JUNG, Carlos G. *El Hombre y sus Símbolos*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1995. 320 p.

KARBO, Marcel. *Fotografía digital*. Barcelona. OTM, Ikast, 20003.p.5-7

MOLINARI, Mariano. *Sistema de Exposición Zonal*. Ansel Adams,2003. Disponible en Internet: < fotomundo.com/>

REVISTA Photo Techniques Estados Unidos. John Paul Caponigro. July/Aug 1999. p. 68-72.

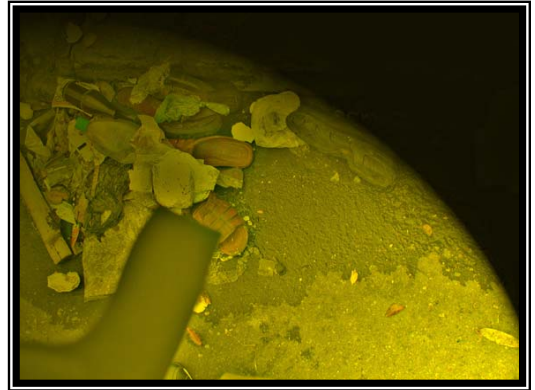
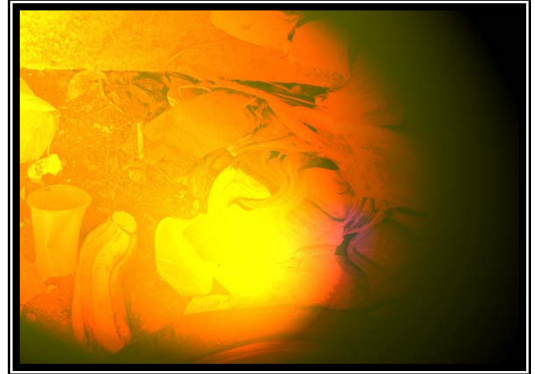
SOSA, Víctor. *La Fotografía como pintura*. Man Ray. En: *Agulha Revista de Cultura* # 15. Fortaleza, Sao Paulo. Agosto- 2001.

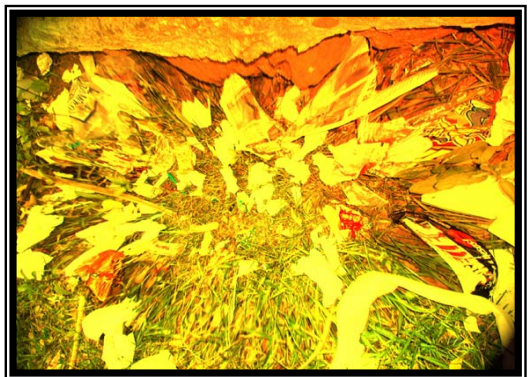
VALDÉS, Eugenio Figueroa. *Reciclando la Modernidad*. El desecho y la (antropo) lógica del artefacto en el Arte Africano Contemporáneo. En: *Revista Atlántica Internacional/Centro Atlántico de Arte Moderno*, España, No. 13, Primavera 1996.

ANEXOS

Anexo A.

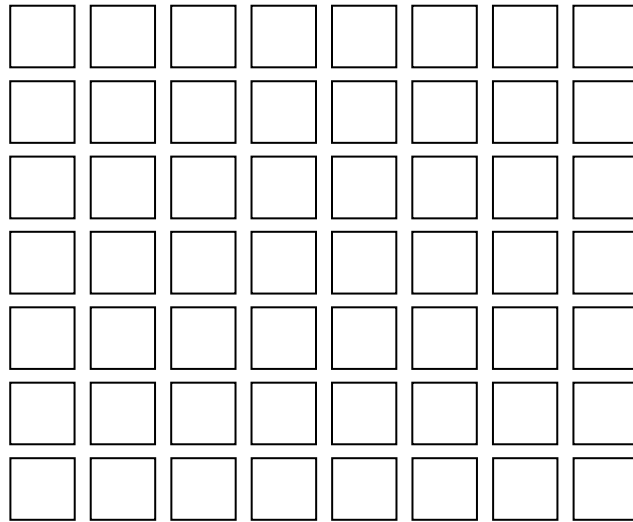
Muestra del proceso de algunas fotos en su estado inicial (izquierda), y su posterior manipulación (derecha)





Anexo B

Conformación esquemática de cada obra (“movimiento”).



Movimiento I



Movimiento II

Movimiento III