

Mi gratitud a aquellas personas que incondicionalmente me han ayudado con valiosas aportaciones y grandes dosis de cariño y elogios.

Especialmente a mis familiares, amigos, compañeros del Master, y como no a esa persona que antes de ser un gran profesional es una gran persona, mi tutor Rodrigo, haciendo que desde el primer día siguiera adelante, y con el no me cabe la menor duda que he crecido como persona y profesionalmente.

Antonio Cordero Bermúdez.
Director de tesis de Master: Rodrigo Pérez Galindo.

Investigación sobre los límites del Diseño Gráfico y la conexión con disciplinas paralelas.

Objetivos:

- 1) Establecer una base teórica por la comparación de los recursos que emplean determinados Diseñadores Gráficos reconocidos en su campo, con recursos que podrían emplearse en disciplinas paralelas como la Pintura o la manipulación de fotografía digital, llegando a rayar los límites del concepto del Diseño.
- 2) Realizar un trabajo práctico donde se haga patente los límites del Diseño Gráfico establecidos en el apartado 1.

TÍTULO DEL PROYECTO

Identidem.

DESTINATARIOS

Proyecto fin de master para el Master en Producción Artística de la Universidad Politécnica de Valencia.

DATOS PERSONALES

Nombre: Antonio Jesús Cordero Bermúdez.

Dirección: Argentería 12- 46800 Xàtiva – Valencia.

Dirección de correo electrónico: ancorber@doctor.upv.es

Fecha y lugar de nacimiento: 09/06/82, Granada.

RESÚMEN CURRICULAR

-Licenciado en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos, en la UPV.

-Título de monitor y guía en el Taller Didáctico del IVAM.

-Becario de colaboración con la Facultad de Bellas Artes de San Carlos en la asignatura "Pintura y Entorno" (pintura mural) realizada en la carrera en el año 2005, donde realizamos colectivamente varios proyectos de pinturas murales.

-Certificado de aptitud pedagógica (CAP) impartido en el Instituto de las ciencias y la educación (ICE) de la Universidad Politécnica de Valencia.

-Participación en el libro de artista colectivo, Otra mirada a la ciudad, Editorial UPV, 2008, ISBN 978-84-8363-267-3.

-Prácticas en empresa desde Junio a Octubre del 2007, en la empresa "Astro Europa", en el departamento de Diseño Gráfico. Realización de papelería, joyería, moda y merchandising, entre otros productos, de personajes animados de "Disney", "Spiderman" y "Los Simpson" entre otros, para el público infantil y juvenil.

Índice:

0. INTRODUCCIÓN	5
1. DESARROLLO CONCEPTUAL	9
2. BASE TEÓRICA	
2.1. CONCEPTOS Y DEFINICIONES	
2.1.1. Arte.....	11
2.1.2. Diseño gráfico.....	15
2.1.3. Imagen digital.....	17
2.1.4. Diseño y fotografía.....	19
2.1.5. Ilustración.....	20
2.1.6. Tipografía.....	22
2.1.7. Color.....	26
2.2. REFERENCIAS	
2.2.1. Conexiones y diferencias entre arte y diseño.....	31
2.2.2. Tablas comparativas.....	50
2.3. ARTISTAS Y DISEÑADORES EN EL LÍMITE	52
2.3.1. Elección de obras.....	71
2.3.2. Análisis de recursos empleados en las obras:	
Tablas comparativas.....	79
3. TRABAJO PRÁCTICO	80
3.1. CRONOGRAMA	
3.2. METODOLOGÍA	81
3.3. FICHAS TÉCNICAS	114
3.4. RETRATOS INICIALES	126
3.5. TRABAJOS FINALES	138
4. RENDER	150
5. CONCLUSIONES	151
6. BIBLIOGRAFÍA	153

0. INTRODUCCIÓN

Hace seis años cuando empecé la carrera de bellas artes, creaba cosas desde un principio sin demasiado sentido, ideas dispersas pero con una búsqueda constante del color y la representación del ser humano que surgía naturalmente.

En la infancia jugar con los típicos juguetes con los que todos los niños y niñas jugaban no era algo que me llamase demasiado la atención, mis juguetes eran más bien las técnicas pictóricas que los familiares más cercanos solían comprarme como: lápices de colores, rotuladores, acuarelas y témperas entre otras cosas. Entonces empecé a crear un mundo de fantasía que se acercaba bastante a la realidad cotidiana, tal y como la veía. Pintaba sobre los suelos del salón, sobre folios DIN A-4 y los doblaba, recortaba, pegaba, mezclaba con otros papeles de colores llenándolos de dibujos sin una temática definida, pero con un interés ya por representar a personas con su entorno adecuado y otras veces imaginado, entonces de ahí surgió la idea de hacer dibujos de todo tipo, ilustraciones y cuentos inventados. Y es que lo que al principio resultaba divertido ahora forma parte del trabajo que día tras día puedo disfrutar sin que la esencia cambie.

En los últimos años la pintura junto al dibujo, ha formado parte de las técnicas manejadas para la representación de retratos de familiares, amigos y también de personas desconocidas. Pero antes de dedicarme a ello, compré una cámara fotográfica analógica "Polaroid" con la que hacía fotografías libremente, desde los espacios arquitectónicos que mas impactantes, hasta hacer las típicas fotos de amigos con poses divertidas en días de vacaciones y otros eventos.

Una vez descubierta la cámara digital, y sabiendo que podía fotografiar y borrar en el instante, hacía fotos a cualquier cosa aunque no me sirviera para nada y lo guardaba en el ordenador para posteriormente manipularlas con el programa de retoque digital, "Photoshop", haciendo montajes de todo tipo, cambiando el color, modificando luces y sombras, etc. Entonces se iban generando nuevas ideas y nuevas composiciones, hasta llegar al punto de pintar un cuadro donde intervenían las fotografías como si de un colage se tratase, pintar a partir de fotografías propias, y hacer cuadros con referentes fotográficos donde el empleo de las tintas planas se acercaban a la idea del cartelismo y la publicidad con un estilo aproximado al pop.

El arte digital sin duda amplió mis conocimientos, y con el, cambió mi perspectiva de entender todo lo que estaba creando, por lo que cambiar de hábitos era interesante para trabajar con un mundo desconocido entonces para mí: el diseño gráfico.

Creación de logotipos, diseños de edición, carteles siempre acompañados con un mensaje de concienciación social, envases de productos de cosmética, cajas de frutas (packaging), diseño de moda, papelería y merchandising para niños,... Descubrí un mundo diferente a lo anteriormente realizado, del cual extraje lo que me interesaba realmente, hacer obras donde dos disciplinas determinasen de manera personal lo que quiero contar.

Es preferible empezar explicando que es lo que no se pretende en éste proyecto para ir aclarando conceptos desde el principio, ya que hablar de arte y de diseño sería abarcar demasiado y muy ampliamente.

No se trata en ningún momento de que el conjunto de imágenes trabajadas que respondan totalmente a la idea única de un cartel, ni a la de un cuadro o una ilustración.

El objetivo en este proyecto, es que ambas disciplinas convivan en un “híbrido”, sin llegar a fusionarse de manera que cada trabajo tenga las mismas características que los demás, y ni siquiera tenga que haber un término medio de las cosas. Por que hoy en día arte y diseño conviven sin problemas, y aunque existan discrepancias al respecto, llegan a unirse de tal modo que nos cuesta intuir si lo que vemos es una obra de arte, por que en algunos casos ambas disciplinas están tan bien integradas que a veces nos cuesta diferenciar con que técnicas está realizado aquello que estamos viendo y por inercia tendemos a cuestionarnos si lo que vemos es arte o es diseño. Es por ello que aun que la novedad esté siempre a la orden del día, no estamos acostumbrados del todo y no podemos reaccionar aceptando cualquier cosa por muy espectacular que sea.

Entonces empiezan las dudas y los debates entre artistas y diseñadores, por lo que ha tenido que pasar el tiempo y ver que con las nuevas tecnologías se han logrado trabajos fascinantes de todo tipo.

Este tipo de cosas suceden por ejemplo, en una famosa compañía de la marca italiana de diseño *Diese*³, que ofrece un desfile de moda con el nombre de, “Diesel 'Liquid Space' Holographic Fashion Show”. Esto es algo nuevo en una pasarela, por lo que el desfile se transforma en una escenografía de ambientación futurista con hologramas animados que aparecen y desaparecen, por donde los profesionales muestran los diseños que llevan puestos de la famosa firma internacional, a la vez que se manifiesta la videoproyección holográfica en movimiento. El espectador es transportado a otra dimensión viendo un desfile fuera de lo convencional en forma de espectáculo.

³ <http://es.youtube.com/watch?v=o26f-NA6Htc> 17/ 7/ 08 13:25h

Por el tipo de recursos asociados a los personajes⁴ que se ha seleccionado, por así decirlo, cada obra tendrá un aspecto más pictórico, otros se inclinarán hacia la fotografía pura y dura, otros hacia el campo de la ilustración,... Esto se verá reflejado en el proyecto práctico que mas adelante podremos ver y analizar detenidamente.

Viendo el resultado definitivo, claramente vemos un proyecto que parte de la fotografía con fusiones de otras técnicas aplicadas gradualmente dependiendo del mensaje que cada identidad represente.

Respecto al título que recibe el proyecto, Identidem⁵, cuando hablamos del término identificación (en psicología), se refiere a la conducta, habilidades, creencias e historia del individuo en una imagen consistente de sí mismo⁶. La identidad es una búsqueda de toda la vida, la cual se enfoca durante la adolescencia y puede repetirse durante la edad adulta. Erik Erikson enfatiza que este esfuerzo por encontrar un sentido de sí mismo y del mundo es un proceso sano y vital que contribuye a la fuerza del ego del adulto. Los conflictos que involucran el proceso sirven para estimular el crecimiento y el desarrollo. Así, para alcanzar un buen nivel de autoestima se debe, antes que nada, descubrir la propia identidad. La identidad es el rol que toma cada ser humano en el planeta.

⁴ Hay que dejar claro desde el principio que el termino "personaje" es el resultado obtenido tras la manipulación fotográfica. Teniendo en cuenta que una vez se aplica el retoque digital la fotografía pierde su originalidad, y el sujeto por mínimas intervenciones que se le haya interferido, su físico deja de ser el que era antes de su manipulación digital.

⁵ La palabra identidad procede del latín idem (lo mismo) y probablemente está asociado con identidem (una y otra vez). Y es que una de las características de la imagen es que se construye al impactar una y otra vez.

⁶ <http://es.wikipedia.org> 30/ 2/ 08 12:46h.

1. DESARROLLO CONCEPTUAL

Identidem es una propuesta de una serie de obras, donde fotografía, tipografía, pintura y el retoque digital quedan patentes en mayor o menor medida. A la vez que se trata de un proyecto práctico basado en el concepto como mensaje, de manera que todo lo que veamos tiene una simbología respecto a la personalidad de los protagonistas, ya sea por la colocación de los cuerpos de cada uno de ellos, el color empleado para cada cosa, la iluminación, objetos,... Cada persona de las que hablaré próximamente adquiere un papel a representar generado por sus identidades respectivas, y mediante el uso del lenguaje visual básicamente, cada una de ellos contarán quienes son, mostrando esa parte más particular y a su vez sorprendente de ellos de un modo metafórico y artístico.

En algunas imágenes, como comentábamos al principio de la idea del proyecto, dependiendo de como se haya empleado cada técnica, tendremos la sensación de ver algo que nos recuerda a una pintura, en otras veremos claramente un fotomontaje, un cartel donde todo se integra perfectamente, o una fotografía artística carente de sobrecarga de recursos y elementos innecesarios para que la imagen hable por si sola. De hecho en un retrato de carácter fotográfico, el acto de un personaje que remite su identidad mediante un simple gesto, o que la fotografía tenga los recursos deseados en el momento de su captura, es más que suficiente, porque no siempre es obligatorio retocarla, aplicar texturas, o acompañarla de palabras o frases para obtener un resultado óptimo e impactante. La sencillez en la mayoría de ocasiones puede ser lo más bello que se puede contemplar.

Los personajes son personas reales de carne y hueso dotados de unas características que le identifican como ser único diferenciándose del resto.

A raíz de su manera de ser, vemos una estética, una serie de actitudes, un tipo de tendencia en su manera de vestir, condición social, gustos, manías, carencias, virtudes...

Lo más sencillo hubiera sido recurrir a la familia o a aquellos con los que más confianza se suele tener, pero no es lo que se pretende, no se trata simplemente de conocer a una persona. La idea o lo que se busca, es que estos sujetos puedan aportar algo, extrayendo una serie de recursos para crear un personaje, o dicho de otro modo, que una o varias características se unifiquen hacia una identidad determinada. A partir de la selección de aquellos conocidos que si que destacaban en algo había que cuestionarse quien podría tener el perfil adecuado para representar su identidad de la manera mas honesta posible.

En el momento que se sabe como es el individuo y la información que nos puede aportar personalmente, la imaginación empieza a recoger una serie de datos asociándolos a su personalidad para ser exteriorizada, ya sea con la apariencia de un animal, un ser fantástico o real, con una escenografía, etc. La cuestión es que cualquiera que conozca a cada una de estas personas, tengan la capacidad de reconocimiento de un modo distinto al que normalmente están acostumbrados. Y que aquellos que los desconozcan, no tengan opción a pasar desapercibidos.

Viendo todo esto, al tratarse de un proyecto personal, se tendría que pensar la manera de describir y por lo tanto de interpretar a cada uno de los sujetos que más adelante pasaremos a presentar, y esto conlleva a que cada cual que vea una imagen tendrá un modo diferente de interpretación y utilizarán inevitablemente otros recursos de descripción.

Algunos solo pueden ser representados por como son interiormente; otros por su condición física; en algún otro caso el personaje representa un conjunto o equilibrio del exterior y su manera de ser.

2. BASE TEÓRICA

2.1 CONCEPTOS Y DEFINICIONES

2.1.1. Arte

La retórica visual la entendemos como parte de los aprendizajes inconscientes habituales de aquellos que pertenecen a nuestra cultura.

Si el aprendizaje verbal se produce inicialmente por parte de los progenitores, y a las relaciones sociales, en el ámbito visual son los media (carteles anuncios, libros etc.), los que forman parte de nuestro medio visual "natural" desde la infancia, igual que nuestro entorno social⁷. El arte no entra en funcionamiento hasta que no reviva la complejidad expresiva sensorial-intelectiva, y no podrá adquirir su eficacia y sentido último o renacimiento, lo cual resulta fundamental no sólo para reconocer una finalidad a la actividad artística, sino que también como sostiene Nelson Goodman, nos "proporciona las bases para el concepto de la obra de arte".

Los autores de éste libro citan el término de arte como una actividad humana que empieza con una sucesión de acontecimientos con el fin de cumplir una función o referir un conocimiento sensible-inteligible de cualquier realidad, a la vez que la propia noción del arte, por lo que se orienta hacia algún tipo de comunicación⁸. Para ello las artes (pintura, escultura, etc.) se sirven de procesos materiales-mentales, a veces comunes y a veces propios de cada arte".

⁷ CARRERE, Alberto Y SABORIT, José. *Retórica de la pintura*. Editorial: Cátedra (Grupo Anaya, S.A.) Madrid, 2000. Página 23.

⁸ Id. Página 25.

Así, en la pintura, el cambio de expresión, los matices de color, las capas pictóricas superpuestas, etc., vuelven a adquirir significado. En ocasiones la incorrección se debe a una pintura concreta, donde se exige un recorrido de significación profundizado en el que asisten tanto las representaciones figurativas (signo icónico) como las representaciones “abstractas” (signo plástico).

Un retrato pictórico denota la manifestación icónica que reconocemos referida a un individuo contextualmente representado y ese reconocimiento inicial puede connotar hacia las cualidades psicológicas del personaje, su situación social, su atractivo físico, sus creencias o avatares históricos, etc.⁹

Como comentábamos al principio, las cosas que conocemos en nuestra vida cotidiana se apoyan en procedimientos retóricos (metafóricos y metonímicos), aprendidos inconscientemente durante la infancia.

Cuando a un niño le explicas que un ser querido ha fallecido, la manera de explicarlo sería que “esta haciendo un viaje muy largo”. Pero el ya es capaz de coger un objeto y transformarlo en otro, estableciendo analogías visuales entre cosas diferentes por medio de su uso y la contextualización.

Así la retórica, como el resto del lenguaje, participa en la construcción de la vida cotidiana dentro de nuestra sociedad, y más que hablar de belleza o estética, se reflexiona sobre los instrumentos del conocimiento, en varios sentidos: el propio conocer, el de dar a conocer, y junto a los anteriores, el de construir.

En el ámbito del arte no faltan argumentaciones, y tópicos que hablan sobre la imposibilidad expresiva, irracionalidad e incomprensibilidad de la

⁹ Id. Página 127.

experiencia estética, defendiéndose que el arte reside en su misterio y en su inaccesibilidad a la razón. En el caso de la retórica cuando hablamos de elocución, nos referimos a al lenguaje apropiado (palabras e imágenes) para transmitir esas ideas (figuras y tropos) desviándose de la norma en cuanto al término estética dentro del arte. De éste modo el receptor hace conexión intelectual y emocional con la propuesta del enunciado de lo que ve.

La aparición de figuras y tropos dependen en cada obra o imagen, pero no solo la retórica visual se aplica a la pintura, también es muy común en el diseño y la publicidad a la hora de comunicar lo que quiere decirnos en cada caso.

A veces nos preguntamos si la estética en el arte no ha cambiado, a pesar de que la tecnología haya intervenido en el significado del arte y sus funciones¹⁰. Y aun que el arte actual se basa en estimular la relación entre la obra y el receptor desde la percepción. Se establece una diferencia de relación entre el objeto y observador, por lo que la obra de arte requiere más tiempo para ser entendida y una explicación teórica de la misma.

Actualmente, en el mundo occidental, el empleo de signos es cada vez más amplio, el receptor vive rodeado de innumerables estímulos visuales, algunos quedan en su consiente, otros como referencias inconcientes.

La mayoría de imágenes de hoy pertenecen a la contaminación visual, afectando al usuario y a la ciudad. Pero lo peor es cuando se publica algo que llama la atención del lector, de manera que se usan medios como el acoso visual, que obliga al mero espectador a aprender algo que no sirve para nada. Esto se puede ver en lugares tan cotidianos como un centro

¹⁰http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A022.pdf 20/ 2/ 08 19:40h

comercial y en las zonas más concurridas de las urbes, como en nuestro propio hogar.

Humberto Eco habla de una clase de estudios históricos y teóricos en los que un grupo de filósofos hablan de una forma confrontada sobre la definición del arte y los conceptos artísticos¹¹. En una segunda parte se exponen los conocimientos teóricos frente a las poéticas de vanguardia, donde además parece que todas las definiciones sobre arte son suprimidas. Y la tercera parte del libro habla un poco sobre una introducción de la obra "*La estructura ausente*"¹².

Según Eco, en todo lo que el hombre descubre y realiza existe un sentido artístico y creativo, de manera que la "creación artística" ha ido perdiendo su significado y se prescinde de fijar un principio de autonomía que distinga la *obra de arte* —tanto en su proceso formativo como en su resultado empírico— de cualquier otro tipo de formas.

Para Eco, lo más atractivo y convincente de la Teoría de la Formatividad¹³ consiste en que toma como punto de partida de toda creación artística la unidad de la persona humana, afirmando que en todas las actividades de la persona dentro del arte, la intención con la que se actúa es formativa, y así es como surge "la formatividad pura".

Entonces los campos de la moral, del pensamiento y de la operatividad física, además de superponerse llegan al extremo de confundirse, por lo

¹¹ ECO, Humberto. *La definición del arte*
Ed. Martínez Roca S.A., Barcelona 1970, 285 pp.

¹² Eco, Humberto. Barcelona: Lumen. 1972.

¹³ Pareyson habla en la teoría de la formatividad (Pareyson, 1954) de cómo toda actividad artística es fundamentalmente normatividad de tal modo que en la obra de arte la formación es intencionada y prevalente, porque en este caso se forma para formar. La operación artística es formativa en el sentido que se propone intencionalmente formar debido a su centralidad como "forma que se hace". La estética se entiende como análisis de la experiencia del arte, siendo el estudio del hombre que hace arte antes que filosofía del arte. Su fin no es sólo práctico, sino también "formativo".

que el compromiso ético debe intervenir siempre en la obra de arte, hasta el punto de que "el arte comprometido" sea considerado como la más elevada manifestación artística.

En el capítulo IV de éste libro, se habla sobre los límites de la estética, donde en la filosofía del Arte de León Bopp es criticada, y el plantea convertir lo cualitativo en lo cuantitativo de una manera objetiva, sin preocuparse de cómo se organizan los elementos en la obra, sino de *cuántos* valores se reúnen en ella: tendencias activas (movimiento, fuerza...), afectivas (tristeza, placer...) o intelectuales (realismo, misterio, ironía...).

Finalmente se trata el problema de la definición general del arte, especulando sobre la idea de "la muerte del arte", lo cual no significa fin o terminación histórica, como interpreta Croce, más bien de modo dialéctico quiere decir (disolución-resolución), lo cual significa que el arte muere continuamente, para asumir nuevas formas (renovación).

2.1.2. Diseño gráfico.

El diseño comenzó a existir en el imaginario popular a partir del momento en que algunos diseñadores adoptaron la modalidad comunicativa de los media para difundir sus trabajos¹⁴. En realidad, los diseñadores no hicieron nada más que lo que venían haciendo los modistos desde que existe la alta costura y, de ese modo, dejaron de estar ocultos como parte integrante del proceso productivo para hacerse un hueco en la sociedad de masas y el espíritu de la época. No es extraño, pues, que la otra gran confusión en relación al diseño venga de su asimilación con la moda. Eso sucedía en torno a 1980.

Algo similar ha ocurrido en las últimas décadas en la relación con el arte, aunque en ese caso el camino haya sido inverso. Desde la Documenta de

¹⁴ <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=296179> 9/ 1/ 08 20:00h

Kassel de 1987, el diseño, o mejor dicho, algunos diseñadores y sus obras vienen siendo acogidos en las manifestaciones artísticas de mayor prestigio, en un esfuerzo del mundo y la institución del arte para abrirse a los nuevos medios de "expresión artística".

En una de las reflexiones del diseñador, artista y teórico Tomás Maldonado¹⁵ sobre la gran importancia del diseño en la sociedad, nos dice que el diseño forma parte de un discurso mucho más amplio que nosotros habíamos heredado de la tradición idealista y romántica que decía que el mundo de la industria no era cultura. Entonces era necesario constatar que la cultura no estaba solamente en el arte o la literatura sino que también el producir objetos de uso tiene una valencia cultural. Sin aislar el arte, sino relacionarlo con el diseño industrial, al diseño de productos y al mundo de la comunicación. Pero como más adelante afirma el reconocido diseñador gráfico Yves Zimmer, de todas las ramas del diseño, más que el diseño industrial, es el gráfico el más cercano al arte, por entre tantas cosas la utilización de símbolos, tipografía,...

Los eventos nacionales e internacionales en torno al diseño en su sentido más amplio se multiplican sin pausa¹⁶. Así, ferias, exposiciones, museos, encuentros y celebraciones de toda índole son cada vez más frecuentes. Por su parte, las ciudades de muchos lugares del planeta compiten para autonombrarse capitales del diseño o para dedicarle un mes o una semana en su calendario cultural. Además, el número de cursos especializados y de escuelas de diseño privadas o públicas está creciendo de forma espectacular y finalmente hasta en los lugares más ocultos de nuestra geografía, toda familia que se precie cuenta por lo menos con un comensal futuro diseñador. A esta situación le corresponde una demanda de diseño y creatividad cada día más consistente, tanto por parte de las industrias e instituciones como por parte de la sociedad en general. Esto

¹⁵ www.clarin.com/diario/2007/11/28/sociedad/s-04201.htm 12/ 6/ 08 18:39h

¹⁶ Pierluigi Cattermole. "Editorial Experimenta". Experimenta/ 58. Pag. 5.

delinea un escenario en el cual el diseño, en cierto sentido, parece convertirse en un estilo de vida y en una de las profesiones más difundidas del nuevo siglo. Una profesión líquida que, más allá de sus ámbitos profesionales, se expande en múltiples entramados y direcciones que abarcan desde las joyas hasta el multimedia. Del *food design* al textil o la artesanía, e incorpora nuevas fórmulas empresariales o de autoproducción. Sin embargo a esta aparente buena salud de la profesión le corresponde una profunda crisis de su perspectiva ética y social. Frente a unas cuantas piezas de buen *design* del siglo pasado (y de éste) destinadas a durar en el tiempo y a seguir comercializándose durante muchos años, hoy tenemos una gran cantidad de ofertas que se renuevan perversa e implacablemente, y cuyo destino más probable es el de caer en el olvido con la misma rapidez que las modas mas superficiales. Y cuando muchos diseñadores jóvenes y menos jóvenes proyectan y re-proyectan cosas que no van a ninguna parte, se vuelven participantes de un eterno “juego de silla” en el que para estar hay que seguir dando vueltas sin parar. Así, al igual que los cazadores del último libro de Zygmunt Barman (*Modus Vivendi, Infierno y utopía del mundo líquido*), “en lugar de vivir en dirección a una utopía”, como lo hacían con cierto optimismo los maestros del pasado, a los diseñadores de nuestros días “se les ofrece vivir dentro de una utopía (...) en un tangible *aquí y ahora*”. Es la triste paradoja de una época de creciente exhuberancia creativa y de gran protagonismo del diseño en la que de todas maneras sigue primando la visibilidad y la visión mediática tanto sobre las formas como sobre los contenidos.

2.1.3. Imagen Digital.

En un texto del profesor y doctor José Gómez Isla nos aporta sus reflexiones sobre la relación entre la imagen digital y la fotografía.¹⁷

¹⁷ <http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/pdf/hibridas.pdf> 4/ 4/ 08 17:55h

Nos comenta que el proceso óptico es el registro de lo real y lo necesita la fotografía digital aun que esté manipulada, lo que conlleva a hacer una clara diferenciación entre la fotografía tradicional y el fotomontaje virtual, dejando claro que en la fotografía documental no se puede manipular tras su obtención deseando un resultado óptimo como el de una imagen que no ha sido tratada.

En el fotomontaje clásico, el hecho de que se notaran las imperfecciones del montaje no importaba, (la falta de integración visual entre los diversos elementos que componían la imagen) siempre que se justificara en cuanto a que la intención de la imagen fuera esa, no obstante el falseamiento era más que evidente y es imposible de engañar al espectador por mucho que el resultado sea profesional, ya que siempre hay un mínimo detalle que a aquello que estamos viendo.

En la fotografía digital, las nuevas tecnologías ofrecen resultados actualmente que antes ni se imaginaban. Ahora ya se ven los recortes inevitables, por lo que cada tratamiento se puede suavizar integrándose a la perfección y por lo tanto ocultando el proceso de manipulación. Esto permite que las imágenes digitales trabajadas con el ordenador, parezcan inquietantemente reales a pesar de esa segunda génesis virtual.

Pero ante esto, no tenemos que olvidarnos que la fotografía digitalizada permite la manipulación de la imagen convirtiéndose en otra cosa que ya no es fotografía pura. A partir de estos sucesos se llega a reflexionar sobre si el arte digital tiende hacia un nuevo pictorialismo. Entonces hay que llegar a la conclusión sobre que si por el hecho de que la fotografía digital puede enfocarse hacia una pintura hiperrealista, sin olvidar que la propia fotografía ha sido en muchos casos el referente para la elaboración de una obra de tal carácter fotográfico, por que no darle la vuelta a la tortilla y, en lugar de ocultar los montajes (o fotocollage) para que la foto parezca más creíble, se podría manipular la imagen en sentido contrario

para suprimir la apariencia fotográfica como tal, adquiriendo una imagen que oculta precisamente su propia condición fotográfica para parecerse a otra cosa híbrida totalmente diferente.

Lo más importante es, al margen de la herramienta utilizada, poder contar lo que se quiere transmitir sin importar la naturaleza del procedimiento empleado. Para ello lo mejor es un medio "híbrido" como es el digital, poniendo a nuestro alcance todas las ventajas y facilidades de los medios de producción tradicionales y que, a su vez, se separa de su naturaleza técnica precisamente todas las debilidades de sus antecesores.

El problema es que la imagen digital sigue pareciendo real, sin embargo a finales del XIX, la fotografía quería parecerse a toda costa a la pintura, para dotarse de una cierta artisticidad que le era negada sistemáticamente por su exceso de realismo. Entonces hoy se tiene dudas en cuanto a que el medio digital mediante un proceso de ocultación, puede que pretenda parecerse a otra disciplina para intentar ganarse de esta forma su condición de artisticidad al igual que en su día sucedió con la fotografía.

2.1.4. Diseño y fotografía.

Por otra parte, en cuanto a la incorporación de la fotografía en el diseño gráfico, cuando hablamos de los recursos empleados para este proyecto, tenemos que tratar con una serie de disciplinas paralelas y componentes indispensables, desde la fotografía y su manipulación con los medios digitales hasta la incorporación de la tipografía y el tratamiento del color como lenguaje visual¹⁸.

Hay dos áreas principales en las cuales los diseñadores trabajan con los fotógrafos y con la tipografía: la edición y la publicidad. Algunas de las

¹⁸ *Biblioteca del diseño gráfico*. Editorial: Blume, Naturart, S.A.Barcelona, 1994

tareas y habilidades que se requieren para cada una de estas áreas son las mismas. Pero podemos preferir una fotografía en lugar de una ilustración, dependiendo de la demanda del cliente y para donde se vaya a exponer. No obstante hay ocasiones en las que solo la fotografía funciona realmente bien, siendo el método más sincero de justificar la presencia de un lugar, persona o producto.

Una fotografía tiene autoridad, aun cuando la realidad que describa sea idealizada y su función básica es ratificar nuestras ilusiones. Pero el fotógrafo se tiene que encargar entre otras cosas, de sorprender y estimular la experimentación, ya sea por el hecho de arriesgarse a hacer algo que nunca antes había hecho, con lo cual se pueden obtener resultados espectaculares, o con la reinención de un estilo.

El objetivo de un director de arte de una agencia es distinto, sería usar la imaginería visual de la que disponga para comunicar un mensaje lo más directo posible, organizando un presupuesto y asegurarse de lo que anda buscando para el tipo de trabajo, si es mejor una fotografía de encargo o una de archivo. Las fotografías de archivo son perfectamente adecuadas para trabajos sencillos y son de menor coste que encargar trabajos originales. Pero los directores artísticos son más exigentes, y prefieren acompañar a un fotógrafo al sitio elegido para supervisar cada detalle antes de comprar una foto de archivo. El problema básico de encargar cualquier tipo de fotografía es la difícil decisión de lo que se quiere, y a menudo exige un equipo grande de profesionales formando una amplia cadena creativa, lo cual hace poner en peligro al producto final, por los errores que pueden aparecer.

2.1.5. Ilustración

La ilustración como medio de comunicación en el diseño gráfico puede ser como un medio en si misma o como recurso para ser aplicada en

proyectos que van más allá en su espacio convencional¹⁹: desde la portada de una revista hasta el eje gráfico sobre el que se sustente una colección de moda urbana, pasando por vinilos o papeles pintados para decoración y carteles, en una gama que abarca desde el grabado hasta el collage, y es que hoy en día los continuos progresos tecnológicos han hecho posible una variedad extraordinaria de modalidades de trabajo que hoy puede reproducirse con garantía de éxito. Actualmente, uno de los problemas en el mundo de la ilustración es que hay una gran divergencia entre ilustradores y diseñadores y aquí es donde encontramos una diferencia:

El papel del diseñador, cuando encarga ilustraciones destinadas a la publicación, puede variar enormemente según la naturaleza de la mencionada publicación y el estilo y contenido de la ilustración que se solicita.

Que un ilustrador sea bueno o no, no solo depende de su calidad gráfica, sino también por que resulte apropiado para el tema con el que se va a trabajar. Pero generalmente se puede percibir hasta qué punto un enfoque específico coincidirá con una historia determinada, sin olvidarnos que hay algunos temas especialmente sensibles y difíciles de convertir en ilustración. Por ejemplo, un artículo sobre el abuso sexual a los niños necesitaba una imagen impactante, pero también un mensaje esperanzador más que deprimente.

En las décadas de los cuarenta y cincuenta, muchos diseñadores y directores artísticos hacían sus propias ilustraciones y eran ilustradores muy respetados por derecho propio, como por ejemplo Tom Eckersley, Marvin Kurlansky y Milton Glaser. A menudo se ven malos ejemplos de ilustración o, lo que es igualmente malo, buena ilustración arruinada por una tipografía inadecuada.

¹⁹ *Biblioteca del diseño gráfico*. Editorial: Blume, Naturart, S.A.Barcelona, 1994

La ilustración ha sido situada entre medias del arte y el diseño. Sin ser considerada totalmente en el campo del diseño, tampoco es apreciada como creación de arte.

La creación de una imagen de arte, por mucha creatividad y libertad del artista reflejada, en el momento que va destinada a un fin de reproducción como producto de un encargo, pierde su valor aunque su realización sea la mejor, de modo que pasa a ser una ilustración.

La ilustración comercial, reproducidas en medios desde el cartel a la revista son inevitablemente expuestas en la comunicación visual de la sociedad actual. El estado de la ilustración en la actualidad se caracteriza por la personalidad del autor, y el concepto en su más puro estado.

Muchos diseñadores son hábiles en el terreno de la ilustración, para dedicarse al mundo del diseño, el cual tiene salidas profesionales, pero a la vez disfrutando de la creación artística.

2.1.6. Tipografía.

Uno de los elementos pertenecientes al diseño gráfico, que puede indudablemente puede convivir junto a la ilustración es la tipografía.

Se entiende como tipografía “el arte de imprimir”, y aunque a veces sea considerada como cenicienta del mundo del diseño, así como la fotografía, el cine o la ilustración, no habría que subestimar la importancia de la tipografía, ya que es la manera de traducir la palabra hablada a la página impresa²⁰. Su función es comunicar ideas, historias e información a través de todo tipo de medios, desde billetes de autobús, etiquetas de ropa y señales callejeras, hasta carteles publicitarios. En el medio urbano,

²⁰ *Biblioteca del diseño gráfico*. Editorial: Blume, Naturart, S.A.Barcelona, 1994

estamos completamente rodeados por el lenguaje, de manera que los mensajes han penetrado hasta tal punto en nuestras mentes que hacia finales del siglo XX estamos acostumbrados a leer e interpretar imágenes por lo que nos resulta prácticamente imposible imaginar un mundo sin tipo.

La tipografía como método de traducir palabras a imágenes ha existido durante miles de años, desde los dibujos rupestres donde el símbolo se utilizaba para contar algo a los jeroglíficos para registrar y recordar sucesos e historias.

Con la creación y evolución de los alfabetos, la tipografía se desarrollaba cada vez más, gracias al trabajo de las órdenes religiosas que llevaban libros de registros. Uno de los sucesos más significativos en la historia de la tipografía se produjo con la invención de la impresión con tipos móviles en el siglo XV, y a raíz de esto, conforme aumentaba la alfabetización, mayor era la demanda de materiales impresos. Entonces nació el oficio de tipógrafo, el cual creaba familias de tipos, talladas en madera o fundidas en metal, que se empapaban de tinta y después se trasladaba al papel.

Más tarde, los métodos de impresión más avanzados como la fotocomposición, llevaron a experimentar con el diseño tipográfico hacia una apariencia más definida y fluida de los sesenta. En la década de los ochenta, con el nacimiento del diseño por ordenador, pioneros como Neville Brody crearon una nueva manera de componer tipográficamente.

El trabajo del tipógrafo consiste en comunicar ideas y emociones y sus herramientas incluyen alfabetos de distintos tipos, y cada vez mas, un ordenador. El debe saber qué determinados tipos dispararán reacciones y emociones predecibles. Por ejemplo, si observamos un tipo fluido y caligráfico se asocia instantáneamente con la ficción romántica, la era

victoriana o con lujosas cajas de chocolate. En cambio tipos sencillos, bien explícitos, se encuentran con frecuencia en carteles políticos y en publicidad para las industrias de la construcción y de productos manufacturados.

Uno de los mejores atributos del buen diseñador es su comprensión de cómo piensa la gente y de cómo responden a las imágenes representadas por tipos, y por lo tanto el tipógrafo al igual que el diseñador, tiene que ser capaz de saber cuales son los requerimientos de un cliente y conocer sus productos, para saber que es lo adecuado ante estas demandas. Además ha de tener la suficiente capacidad de atención a los pequeños detalles, ya que son trabajos muy minuciosos y precisos y es ahí donde radica la importancia del resultado.

El debate acerca del diseño tipográfico se ha centrado, tradicionalmente, en la aparición de la tipografía en relación con el mensaje²¹. Se ha analizado principalmente la estética y las consideraciones técnicas, como la gran selección de fuentes, jerarquías, organización espacial, retículas y estilo.

La tipografía es esencialmente lenguaje visual, y es extraño que el lenguaje y la tipografía se enseñen en sitios situados fuera del sistema de enseñanza y escuelas de diseño.

En las universidades se enseña antropología, lingüística, desarrollo del lenguaje, idiomas y literatura. No obstante, la tipografía es al lenguaje lo que los mapas a la geografía, las partituras a la música y el álgebra a las matemáticas. Es de vital importancia que los tipógrafos empiecen a comprender los rasgos del lenguaje al mismo tiempo que aprenden los convenios para su notación y los procesos técnicos para su reproducción.

²¹ BAINES, Phil / HASLAM, Andrew. Tipografía. *Función, forma y diseño*. Ediciones: G.Gili, SA. CV, México, 2002.

El libro *Tipografía. Función, forma y diseño*²², nos muestra definiciones potenciales de la tipografía entre pequeños grupos de estudiantes de diseño gráfico y de esta disciplina:

“La arquitectura de las ideas y de la elaboración del lenguaje”, una definición que revela el papel de la tipografía en la construcción de la narración, creando espacios intelectuales a través de los que el lector puede desplazarse.

“El modelo de la experiencia”, una definición que incide en la idea de que la forma del mensaje influye en la interpretación del contenido por parte del lector.

“El manejo de las letras”, pone el énfasis en la capacidad organizadora del tipógrafo y alude a la creación de la estructura.

“El motor del aprendizaje”, incide en la idea de que la tipografía permite y facilita la lectura y la escritura.

“Una prolongación formal de la memoria”, subraya el papel de la tipografía en la documentación y la conservación de ideas, lo que permite la reflexión.

“Pintar con palabras”, considera la tipografía como un arte expresivo en el que el contenido emocional de las ideas se refleja en la manipulación de la forma de las palabras.

²² Id. Página 7.

2.1.7. El color.

El lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista²³. Es algo cotidiano que nos rodea y con lo que entramos en contacto todos los días de nuestra vida. Se ha utilizado como vehículo de comunicación a lo largo de la historia, la enorme cantidad de mensajes que hoy se transmiten con este sistema de comunicación, debido al desarrollo tecnológico que ha tenido lugar en las sociedades occidentales desde los años sesenta; y cada vez que la tecnología evolucione, el lenguaje visual también lo hará. En definitiva, cualquier persona que viva en una sociedad dominada por los medios de comunicación icónica debería saber mediante el lenguaje visual que es lo que se debe transmitir con un mensaje visual y lo que realmente se transmite.

Consideramos, al igual que lo hace Maria Acaso López-Bosch entre otros que uno de los elementos más importantes en el arte y el diseño es el color. Se trata de una herramienta visual cargada de información, por lo que constituye uno de los recursos más importantes para transmitir significados a través del lenguaje visual.

Debemos saber que existen básicamente dos tipos de colores: los colores-pigmento, que son los colores tratados como materia táctil, formados por la suma sustractiva de los colores primarios que dan lugar al negro (ausencia de luz). Éste tipo de colores se suelen emplear para la reproducción de las ilustraciones de libros. En cambio los colores luz, son aquellos suceden por la mezcla aditiva, mediante la mezcla de el rojo, azul y verde se produce el blanco.

²³ ACASO LÓPEZ-BOSCH, Maria. *El lenguaje visual*. Editorial: Paidós Ibérica, S.A. Barcelona, 2007.

Los infógrafos, fotógrafos, los directores de cine y vídeo trabajan siempre con colores-luz. En cambio los escaparatistas, pintores, los diseñadores gráficos entre otros suelen trabajar normalmente con colores-pigmento.

El color tiene un alto nivel de capacidad comunicativa a diferencia con lenguajes como la forma, por lo cual hoy en las imágenes publicitarias consigue transmitir significados sofisticadamente concretos.

A continuación mostramos una relación entre color y los significados con los cuales van asociados:

- Rojo: sexo, poder, lujo, sangre, violencia
- Verde saturado: naturaleza, dinamismo. Verde militar: autoridad, caza
- Amarillo: original, verano, sol
- Naranja: energía, Asia, verano, sol
- Marrón: naturaleza, chocolate, guerra
- Blanco: pureza, nieve, navidad, neutralidad
- Negro (ausencia de luz): muerte, gama más alta del lujo
- Azul: ligereza, frialdad, agua, autoridad, seguridad, masculinidad
- Rosa: femenino, dulzura
- Morado: magia, veneno, tortura

El contenido simbólico va ligado siempre a los productos visuales, ya sean informativos, comerciales o artísticos, y va alternando según el mensaje que se pretenda emitir. Por ejemplo, mientras que en las sociedades occidentales el negro se asocia en muchos casos a la muerte y es el color oficial del luto, en las culturas orientales el blanco es el tono que se asocia con el fallecimiento. En diseño gráfico, por ejemplo, el contraste visual, se utiliza para facilitar una buena identificación, de modo que los rótulos y la identificación con las marcas lleguen hasta el espectador mediante colores fácilmente reconocibles, como el negro sobre blanco, o el amarillo junto al rojo, y esto se suele emplear habitualmente con las marcas comerciales.

- Los colores que mejor se ven, son la combinación del blanco y el negro.
- Los colores que más cuestan de percibir, son el amarillo con el blanco.

Según el estudio de las asociaciones psicológicas del cromatismo en el arte, el diseño y la publicidad concretamente, podemos ver los significados con los que se suele comparar los colores:

Rojo: fuerza, pasión, cercanía, calor, sangre, ira, sexo, urgencia (ambulancia).

Produce atracción infantil hacia el rosa.

Azul: cielo, agua, limpieza, estabilidad, integridad, mineral, fresco puro, confianza, opresivo, serio, salto a segundo plano.

Amarillo: el más brillante, el más visible, sol, luz, trigo, naturaleza, cálido, alegría, energía, electricidad, primavera (verdoso), enfermedad, vejez, con el blanco y tonos pastel (mala combinación), máximo contraste con el negro.

Verde: primavera, eucaliptos, huerta, mar y algas, camuflaje, militarismo, navideño (junto al rojo), eléctrico (con % de azul), limpieza fría y refrescante, lujo, calidad (oscuros).

Naranja: vibrante, vivo y claro, sol (sobre cielo), juvenil, cálido y fresco, exótico, fresco y sabroso, otoñal, añejo y tradición (tonos oscuros).

Morado: absorbente, realeza, victoriano, iglesia, intelectualidad, excelencia y alto rango, dramático y teatral, joven y sofisticado, muy legible sobre el blanco, espiritual (tonos claros), romántico y femenino por su alejamiento del rojo.

Marrón: Campo y tierra, planeta, otoño, cereales, corteza de pan, tranquilidad rústica, tiro, caza y pesca, buena salud, nostalgia, antiguo, bronce, historicidad, riqueza (junto al azul), apagado y mortecino (junto al gris), vigor y fuerza (junto al blanco).

Escala de gris (máximo contraste):

Blanco = pureza.

Fondo negro= desconocido.

Fondo blanco= conocido.

Gris oscuro = elegante.

Los grises = conservadores, seriedad y tradición.

Sin olvidar la importancia del tono empleado de cada color pues pueden intensificar o atenuar los significados asociados al color, incluso en algún caso lo puede cambiar.

Los colores vivos: Animación, felicidad, juguetes infantiles, taxis, logotipos, entornos de gran consumo y fuerte competencia (tonos muy fuertes), cosmética (en el envase, no en el producto).

Colores tierras: masculino (rojo y negro), robusto y sólido, mortecinos y apagados, época, pasado, música clásica, tradición, primitivismo.

Colores pastel: color + blanco o gris, femenino (mínimo contraste), dulzura, suavidad, sofisticación con aspectos agrisados.

En cuanto a la herramienta de iluminación, se transmite significado desde dos niveles. El primer nivel se refiere al tipo de iluminación que elige el autor para el contenido intrínseco del propio objeto y que se utiliza en las representaciones bidimensionales, tanto estáticas como en movimiento, mientras que en el segundo caso hablamos del tipo de luz que se utiliza para iluminar un objeto desde su exterior, como ocurre en los productos

tridimensionales, pero en ambos casos los criterios de selección de reducen a:

- Tipos de fuente: natural o artificial.
- Cantidad: claves altas o claves bajas.
- Temperatura: caliente o fría.
- Orientación: a favor de lectura, a contra lectura, picado o contrapicado.

En cuanto a la luz, hay que decir que tanto la natural como la artificial transmiten diferentes mensajes: mientras que la luz artificial se relaciona con lo interiorista y lo urbano, la luz solar está mas relacionada con la naturaleza y el exteriores. Los pintores románticos solían utilizar en sus pinturas este tipo de iluminación cercana a la realidad. En otros caso la luz puede mostrar distintos significados por la temperatura calida (protección y relajación), por el contrario, las iluminaciones azuladas provocan frialdad, incluso soledad como la de los aislados personajes urbanos del pintor Edgard Hopper.

El sentido de orientación de la luz en el caso que vaya de izquierda a derecha, siendo esta la dirección de escritura de los países occidentales, producirá sensaciones positivas. Y en el caso contrario y se enfoca a contra lectura, la luz dirigida de derecha a izquierda provoca sensaciones negativas.

2.2. REFERENCIAS.

Antes de describir todo el desarrollo conceptual de cada una de las imágenes, es necesario hablar de las referencias. Para ello tendremos que ver las reflexiones y recursos con los que trabajan determinados diseñadores gráficos, ilustradores, pintores y fotógrafos dentro del ámbito del arte y del diseño (en mayor o menor medida).

El uso de la tipografía y el color como lenguaje visual, el retoque fotográfico, y la imagen digital son algunos de los conceptos comentados y extraídos de libros, textos, revistas, y como no, tendríamos que mencionar la importante influencia de Internet, donde textos e imágenes encontrados en blogs²⁴, aportan mucho para completar muchos conceptos teóricos, y encontrar información sobre autores y sus obras, etc.

2.2.1. Conexiones y diferencias entre arte y diseño

Empezaremos hablando de Arte ¿? Diseño, uno de los libros de Anna Calvera, profesora de Estética, Historia y Teoría del Diseño en la Universidad de Barcelona. Es investigadora, conferencista y autora de varios libros y artículos publicados en varios países²⁵.

En este libro se hace una reflexión sobre la problemática de la relación que mantiene el diseño con el arte, en especial el diseño gráfico. Entonces para saber si es posible esa convivencia, veremos junto a la aportación de Anna Calvera, los puntos de vista de diversos profesionales de distintas, tendencias, especialidad, países, etc.

²⁴ Sitio web que se actualiza periódicamente y recopila cronológicamente artículos de autores, imágenes,...

²⁵ CALVERA, Anna. Arte ¿? Diseño: Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos. Editorial: Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 2003.

Algunos diseñadores, los que pertenecen a generaciones intermedias, en su momento compartían el diseño ligeramente con el arte, la moda, la decoración o la artesanía y prefieren aceptar la relación entre diseño y arte porque ya han asimilado su relación.

Cuando el que impone las condiciones y los objetivos es el diseñador, empiezan a notarse las diferencias. Pero aunque tengan un punto de partida artístico, el auto encargo no tiene por que responder a una necesidad de expresión por parte del diseñador.

La demanda de artisticidad a los diseñadores, ha sido una práctica adoptada por empresas importantes mucho antes de que aparecieran los especialistas o profesionales, y de este modo han conseguido ser lo suficientemente reconocidos socialmente. Que un simple diseñador puede firmar y no se tenga la necesidad de recurrir a un artista famoso, es lo único que ha cambiado en relación con el pasado, lo cual no tiene por que alterar los procesos de producción y comercialización que se emplean en el diseño.

Lo propio del diseño, según las cualidades que tiene que tener un producto era unir el valor de utilidad y satisfacción y a su vez encontrar su correspondencia en una única síntesis según la teoría y práctica del diseño desde siempre.

Para que realmente se viera la necesidad del diseño, la sociedad tenía que rechazar un producto hecho por el nuevo orden económico y la Industria. En éste caso el diseño tenía que cumplir con una misión estética, donde se incorporaría al proceso productivo. Luego se buscaba la belleza idónea, para que un producto funcionase lo suficiente, sin tener que llegar a los conceptos estéticos del arte.

El funcionalismo además de ser un método de diseño, es también una concepción estética propia, y su objetivo consiste en establecer un canon

de belleza y mostrar el camino para alcanzarlo con garantías de éxito. No obstante, después de la II Guerra Mundial se complicó la comprensión estética del diseño y en el caso del diseño gráfico algunos ilustradores se dedicaban a realizar grandes carteles pictóricos muy llamativos y eficaces en tanto que parecían anuncios.

Al irse separando la reflexión estética del diseño, cualquiera que fuera el tipo de preponderancia formal de una propuesta de diseño era comprensible si se explicaba comparándolo con el arte, el cual estaba aceptado por el gran público. Por lo que el diseño consiguió hacerse un hueco en la vida cotidiana y en la cultura de masas como referente “high” (caracterización de grupos sociales).

Unas palabras de un crítico extraídas de una publicación digital: “El diseño se ha convertido en el vehículo estético de masas: frente a eso, el arte opera como resistencia (...) Pensar el arte es resistir al diseño en cuanto a vehículo favorito de la industria de la visión”.

Según aclara Bruno Munari, tanto el arte como el diseño son actividades que cambian continuamente en el tiempo según las relaciones que tienen en el momento histórico en el que actúan.

Aquí podemos ver algunas relaciones entre la función del artista y el diseñador.

Mientras que el artista trabaja de modo muy personal, con un estilo único y sin preocuparse porque el gran público le comprenda, siendo que el valor artístico ha ido desapareciendo con el paso del tiempo. El diseñador (objetivo, racional y lógico), se preocupa más de producir de la mejor manera objetos corrientísimos de gran consumo para atraer a un público consumidor que debe notar que se ha pensado en sus necesidades, mediante una estética creada para vender (estética de la lógica).

El artista se arriesga a que el público no acepte la obra de arte por el mensaje que suele transmitir (filosófico, social, político, religioso, moral, etc.) En cambio el diseñador debe preocuparse de que el mensaje del objeto sea comprendido para que la gente pueda usarlo.

Otra gran diferencia entre el artista y el diseñador, es que el primero emplea la fantasía (aunque no siempre recurre a ella), mientras que el diseñador emplea la creatividad (dependiendo del tipo de diseñador) sin saber que forma tendrá el objeto que está realizando hasta que no se resuelve y armoniza creativamente todos los componentes del problema. En cuanto a la belleza de un producto, Munari afirma que cuando alguien compra un diseño, no suele entender la belleza del producto, simplemente lo compra por que le gusta.

Para Yves Zimmermann, los puntos de partida de la obra de arte y la obra de diseño son distintos, con diferentes funciones y finalidades.

Para empezar, nos habla sobre el trabajo del pintor que dio lugar al concepto del diseño como si el diseño se tratara de una evolución del arte. Cuando a mediados del siglo XIX como sustituto del lienzo apareció el cartel considerándose como “arte libre”, (obras en reproducción sin ningún tipo de *briefing* ni encargo de un cliente), entonces el diseño dio lugar a especialidades según los requerimientos de la sociedad, la industria y el comercio”: el diseño industrial (objetos de usos diferentes) y el diseño textil (tejidos de todo tipo) y el diseño gráfico (signos e imágenes). Este último es el que expresa en todas sus obras de manera más evidente la relación entre arte y diseño por el uso similar en ambos casos de colores y signos de todo tipo como medio de expresión y significación.

Se continuaba diseñando y reproduciendo el cartel para eventos culturales (de nuevo el cartel como sustituto del lienzo) sin mostrar elementos típicos del diseño gráfico como: un *packaging*, una imagen corporativa o un logotipo, y se prefería por la libertad que desempeñaban.

Una vez aparecieron los objetos de diseño, es cuando empezó a tomar importancia el diseño en la sociedad del momento presentándose en los medios de comunicación y se convirtió en tema de conversación social, por ser algo distinto a lo que el público estaba acostumbrado.

La palabra diseño empezó a utilizarse cotidianamente para todo, de tal modo que con el tiempo adquirió una connotación negativa, peyorativa, incluso incrustada en el ámbito de la política.

Un proyecto de diseño presupone siempre un encargo mediante la elaboración de *briefing* en el que exponen las exigencias con las que debe cumplir un diseño, de manera que no trabaja para si mismo, sino para personas o empresas que tienen la necesidad de crear un objeto, un producto o una imagen de algún tipo.

Otra de las cosas en las que el artista y el diseñador se diferencian es que el diseñador reproduce en serie, haciendo copias exactas al modelo original. El artista hace obras únicas.

En el diseño, a diferencia de una obra de arte, al quedar insertado en un mercado de diferentes sexos, culturas, hábitos...competirá con otros mercados dirigiéndose al mismo tipo de receptor o consumidor teniendo en cuenta que los productos de un determinado segmento de mercado suelen compartir ciertas tipologías de signos.

Otro autor que habla sobre la compleja relación entre arte y diseño es Rubén Fontana, dejando claro ya de antemano que el diseño no es arte,

puesto a que en la solución de un trabajo de diseño y en la solución de los problemas que se plantea cualquier modo de comunicación, se aplica el ingenio, la innovación y la abundante cultura visual estética.

En el diseño la comunicación no va subordinada a la personalidad del autor sino a sus capacidades profesionales para innovar creando identidad sin alejarse de lo convencional. La distancia definitiva entre diseño y arte surge entonces de la necesidad de pensar el diseño como una forma objetiva siendo una actividad social que se desarrolla con mayor eficiencia de manera colectiva, empezando a pensar en sus aspectos formales solo cuando la base del problema que plantea el proyecto es comprensible. Así como en los casos del diseño de una imagen corporativa aplicada a las señales de seguridad vial y a las señales que indican algún tipo de instrucción, vemos una clara funcionalidad en cuanto al mensaje (tipografía) y poco a poco va adquiriendo también una función estética.

En el arte, si lo desea el artista, se puede romper con todos los condicionantes y no está obligado a responder a la utilidad funcional que tiene el diseño.

La dependencia existente entre el arte y la comunicación masiva se fue modificando con la aparición de los distintos modos específicos desarrollados a través del tiempo, por lo que hoy el arte puede actuar libremente de acuerdo con los intereses estéticos de quien lleve a cabo su ejecución.

André Ricard, bajo su criterio entre la relación del arte y el diseño, nos comenta que como consecuencia de la revolución industrial a la vez que surgen los movimientos pictóricos, llega el diseño, para mejorar y facilitar la creatividad que ahora necesita la industria para sus productos.

Desde las teorías de las *Arts & Crafts*, que consolidan la importancia espiritual, y estética del trabajo manual, hasta el Espirit *nouveau* y su *object unique* o la Bauhaus, que lucha por integrar el orden social en la nueva sociedad industrial, apoyaron a la nueva creatividad “el diseño” que los nuevos tiempos precisa.

El diseño tiene que asumir que la artesanía era ese arte próximo que daba forma al entorno objetual de lo cotidiano.

La función asignada de un producto dice que tiene que estar bien diseñado, con unas cualidades coherentes donde nada sobra y nada falta. Realizado con los mínimos medios y la mínima complejidad estructural, alcanzan la perfección funcional y la belleza. Hay algo en ellos que los distingue de los demás. Tienen una tal consistencia formal que resulta difícil determinar en qué momento la función se hace estética o la estética se hace función. Eso es precisamente lo que ha de lograr el diseño.

Algo muy similar pensaba Bruno Munari, y es que lo propio de las cosas útiles que el diseño crea es satisfacer necesidades prácticas del mundo real y cotidiano, con lo que el diseñador hace lo posible por comprender los problemas de aquellos para quien está creando, ofreciendo soluciones adecuadas a cada situación, esto es algo que le diferencia del artista.

Es difícil determinar en qué medida arte y diseño se influyen, ya que en cada época, en cada tiempo histórico ambas disciplinas encuentran su inspiración, no solo el uno en el otro, sino en todo lo que ocurre alrededor. Todo puede ser punto de partida para una reflexión, una poesía, un cuadro, una melodía o un diseño, de manera que todo influye en todo.

El cubismo fue una estética nueva que marcó poderosamente su época, gracias a los diseñadores gráficos la dieron a conocer fuera de los reducidos círculos del arte.

Pero del mismo modo que el arte influye en el diseño, también los objetos e imágenes que éste crea, por esa omnipresencia que tienen en la vida cotidiana, fue lo que estimuló al diseño postmoderno.

Las obras de arte ya no influyen en las tendencias estéticas del público. Así como los *graffitis* - violencia reconocida en el arte – son hoy quizás la expresión artística más libre y veraz con que la gente pueda identificarse. Poseer obras de arte como si fueran fetiches, fue un signo externo del *status* social, pero también hoy la posesión de determinados signos delimita fronteras sociales.

La aportación que el diseñador industrial, profesor y doctor Oscar Salinas plantea, que la mayoría de los historiadores del diseño están de acuerdo en que el diseño industrial y gráfico surge como una consecuencia de la Revolución Industrial, necesitando a un profesional que supiera resolver la creación de nuevos productos tal como el fabricante lo requería.

La contraposición entre la producción en masa y el individualismo de los artistas pasó por una segunda etapa de conciliación en el siglo XIX como último movimiento, el *art nouveau*, (llamado así internacionalmente) presentando una serie limitada de productos de bajo coste pero dotados de belleza por el artista - diseñador de la época, y este fue uno de los motivos por los que el diseño es una prolongación de los procesos seguidos por las artes sólo que con otra dirección.

Una diferencia evidente se ve cuando el diseño no incorpora la ejecución manual de los productos que se proyectan, a diferencia del artista y del artesano manipulan las artes decorativas, entonces el nuevo profesional se limita a proyectar la configuración de un producto y se ubica como mediador entre la producción y el consumo, empleando la afectividad persuasiva en muchos casos.

En otros casos el diseñador a causa de las injusticias sociales no ha podido dar a conocer sus productos, menos en los casos de los grupos masivos, entonces a raíz de esto se pregunta a los diseñadores sobre si el arte es diseño, la mayoría no sabe que responder con seguridad, y contestarían con una respuesta distinta.

Arte y tecnología, en su origen, era lo mismo, de tal modo que los objetos que sobresalían, lo hacían por la perfección técnica de su ejecución, por algunos elementos estéticos reconocidos por la cultura en que nacieron y por los valores culturales, pero no por los valores artísticos.

El concepto arte sufre en el mundo occidental una fragmentación filosófica y en la edad media se separan las artes mecánicas y las artes liberales y, en el renacimiento un alejamiento final entre artes útiles y las bellas artes. El diseño industrial y el gráfico se hacen presentes como una respuesta a la industrialización surgida en el siglo XVIII para satisfacer un creciente consumo masivo de uso cotidiano y mayoritario.

Según el filósofo Vilém Flusser, la tecnología, el diseño y el arte, están muy relacionados y aunque en el renacimiento esa unión dejó de existir, la cultura burguesa moderna hizo una división irreversible a finales del siglo XIX entre las artes, la tecnología y las máquinas, y dividió la cultura en dos ramas mutuamente excluyentes: una ciencia cuantificable y “dura”, y otra estética, evolutiva y “blanda” formando el diseño un puente entre éstas dos ramas.

Ante todo lo expuesto, la relación entre diseño y arte es muy íntima, siendo el diseño una variante de la cultura estética occidental.

Norberto Chaves, indica claramente que el diseño no es una rama del arte, por lo que el carácter artístico del diseño no suele ser reivindicado explícitamente dentro del ámbito profesional, en cambio puede gozar del

concepto “creatividad” o carácter artístico, pero se nombra de un modo insinuado para no ser discriminado. No obstante, está incluido en el paradigma de todo aquello cotidiano hecho con imaginación y belleza.

Asimilan al diseño con las artes plásticas (posiblemente con el dibujo o la pintura) por simple abuso de la analogía: ambos comparten la tarea de la creación de imágenes visuales mediante el dibujo, un indiscutible compromiso estético y una valoración de creatividad.

Las corrientes artísticas conocidas como futurismo, constructivismo, suprematismo fueron socios fundadores del diseño. Piet Mondrian declaraba que, en el fondo, el neoplasticismo, no era más que un lenguaje formal para la arquitectura y por lo tanto también para el diseño.

Si el artista busca la autoexpresión a través de su obra (subjetivo), el diseñador busca resolver un problema objetivo, independiente de su tendencia personal.

La obra de arte nos propone una experiencia poética autosuficiente, donde el autor y el receptor entablan una relación con los valores estéticos de su comunidad, por lo que se trata de un género de cultura.

En cambio, el diseño, erigido en práctica técnica indispensable en todo proceso productivo se traslada de la cultura a la tecnología tratándose de un punto medio de producción.

El sentido último de la obra de arte es la experiencia artística del receptor – beneficiario de su producción. A no ser que en el diseño se conciba el estilo de consumo y su correspondiente estética, corporizado en los objetos llamados “de diseño”.

Una vez salidos del proceso productivo, los productos de diseño, por así decirlo, se insertan en los respectivos paradigmas culturales que son los que codifican su modo de integración social.

Esto impide que el arte y el diseño tengan cosas en común, pero la diferencia radical entre ambos no implica estanqueidad. Y es esa existencia de importantes zonas de solapamiento lo que facilita la confusión.

Para que exista diseño es condición indispensable que el producto se defina íntegramente con anterioridad a su producción material, y en el caso del arte, al igual que recurre a las tecnologías materiales, puede recurrir al diseño sin perder por ello su carácter artístico.

Por más intuitivo que haya sido el método para diseñar los carteles y por más que una copia de cada uno haya ido parar al MOMA, siempre será un mensaje informativo y persuasivo con un fin específico y prefijado.

Para ver donde se producen la “promiscuidades” entre arte y diseño partiremos del diseño artístico. El profesional confunde el concepto de “cliente” con el de “espónsor” cuando a los programas de diseño los asocia como “la herramienta de expresión artística”. Entonces se produce el error de que ya se trabaja mezclando conceptos y todo al fin y al cabo tiene un valor artístico, por lo que no destacan ni como buenas soluciones de diseño ni como obras de interés artístico.

Pero la confusión también se produce en el sistema de identificación corporativa de una empresa, donde dicho producto es típico del diseño, independientemente del origen de sus iconos.

Otro problema en el solapamiento del arte con el diseño es confundir la estética del diseño con la creación artística, y por mucho carácter artístico

que pueda contener una obra de diseño no es suficiente para que se les asigne carácter artístico en su conjunto.

El llamado “arte conceptual” es quizá la corriente que mejor ilustra esta convivencia: el artista concibe y planea la obra de un modo prácticamente idéntico al que un diseñador concibe y proyecta un mensaje gráfico, pero sin llegar a constituir una relación de identidad, solo que en este caso el diseño es un instrumento al servicio de un plan artístico.

En conclusión, en todos los casos el límite en que podríamos detectar alguna forma de identificación entre arte y diseño, es meramente aparente, siendo el resultado de una mirada superficial y un pensamiento puramente analógico, y el diseño en la sociedad de consumo aunque tenga elementos artísticos sigue siendo diseño y el arte no es que se desplace, simplemente muere.

La diseñadora industrial Isabel Campi nos dice que el hecho de que el diseño se considere una disciplina artística o una forma de arte no es algo que se desprenda de modo inmediato de la actividad creadora de los diseñadores ni de las cualidades estéticas de sus productos. Es algo que depende del grado de consenso que los agentes culturales y los agentes implicados en el estudio, la producción, la venta, el consumo, la difusión y la conservación del diseño sean capaces de crear.

Donde se discrepa es dentro del arte en los lenguajes que se proponen desde la cultura de masas (los cómics, la ilustración o la publicidad) contra las nuevas disciplinas de la creación que la tecnología hace posible (la animación, los interactivos, las páginas Web).

Barbara Kruger, Jenny Holzer, Krystof Wodiczko o los colectivos Guerrilla Girls, Gran Fury, y Group, eran artistas activistas norteamericanos que, durante los años ochenta y coincidiendo con la era Reagan, utilizaron

todos los recursos del diseño gráfico (tipografía, fotografía, reproducción *offset*, etc). Emitieron un mensaje socialmente comprometido desprovisto de finalidad comercial y manipulaban como soporte productos económicos, como carteles, camisetas, fotocopias, fascines, proyecciones fotográficas sobre paredes, etc. Sus incisivos mensajes pretendían denunciar los grandes problemas de la sociedad americana durante la era Reagan: la homosexualidad, el sida, las reivindicaciones feministas, la integración racial, el derecho al aborto, etc.

Estos artistas, en tanto que manipuladores de signos gráficos actuaban como si fueran diseñadores ignorando los signos comerciales ya que su mensaje es gratuito.

Esto hace que el diseño moderno fuera funcionalista, antidecorativo, seriado y fruto de tradición, de tal modo que ponía énfasis en la comunicación afectiva con el usuario, y admitía la decoración, los procesos semiartesanales y era el fruto del planteamiento intuitivo.

Considerarse un artista y coquetear con el diseño puede convertirse en un factor de exclusión de aquellos colectivos de diseñadores más ortodoxos. Así se dio la paradoja de que Mariscal (diseñador de la mascota de los Juegos Olímpicos de Barcelona '92), cuya procedencia del mundo de la ilustración y del cómic suscitaba muchas reticencias. Irrumpió hace veinte años en el panorama del diseño español rompiendo con todos los esquemas convencionales de la metodología y proyectación.

Hay que destacar los beneficios culturales también, dado que el diseño juega un papel muy importante en la mejora de la calidad física, visual y estética del entorno, según Oriol Pibernat, los museos y centros culturales acercan el diseño al arte y, como ocurrió con la fotografía a principios de siglo, configurando un mundo del arte consolidado.

Para los diseñadores es mucho más importante el soporte social y económico de las empresas, que garantiza el normal ejercicio de su profesión antes que la opinión de los especialistas en estética, mientras que el mundo del arte y la alta cultura se enriquecerían aceptando que el diseño es una de las artes, como lo pueden ser en un sentido moderno la fotografía, el cine, la ilustración, el cómic o la arquitectura efímera, y ya en el siglo XXI la esencia del arte está depositada en la inutilidad y la singularidad.

En la reflexión de Roxana Meygide asegura que en algunas obras de arte la tipografía es la expresión presente desde las vanguardias.

Las obras de Andy Warhol emplea carteles usados como materia prima en manifestaciones de arte urbano, experimenta con formas, tratamientos y soportes iguales que los usa el diseño en sus desarrollos multimedia, al igual que la apropiación de signos pictóricos para el desarrollo de proyectos de imagen corporativa; autógrafos convertidos en una marca,...En estos casos vemos los límites entre arte y diseño manifestando las hibridaciones entre un lenguaje y otro reconociéndose por sus rasgos enunciativos y no sus aspectos formales.

Podemos definir el discurso gráfico, como un acto que consiste en prefigurar formal y funcionalmente sus realizaciones, de modo que a partir de las operaciones del diseño en las comunicaciones gráficas, el sujeto como enunciador de esas comunicaciones no solo pierde su condición de sujeto privado en tanto aparece en los espacios públicos de comunicación.

Las producciones artísticas a diferencia con las del diseño, pueden entenderse como mensajes que no necesitan acotar un referente (basta pensar en la pintura abstracta), como un discurso que, a partir de las operaciones formales tiene capacidad de volver sobre si mismo.

Según Ana Herrera, que un encargo llegue exigiendo arte al diseño es el síntoma más evidente del cariz ideológico menor, puesto que impide al diseñador cumplir con los requisitos propios de su quehacer. Ante esto se cambia el comunicar por el expresar, y es el propio diseñador quien queda en el centro de comunicación, y será el quien escoja las pautas formales para desarrollar el mensaje según su propia identidad y su propia preferencia estética. Con lo cual en vez de potenciar el mensaje reforzándolo y optimizándolo desde el lenguaje visual, no hacemos más que generar interferencia.

La imagen del artista hace referencia a la manera en que éste se posiciona frente al proceso creativo, ya que en la realidad del arte la obra está condicionada por otro tipo de encargo – la búsqueda pura de la expresión y la de la identidad de su autor, por lo que es el artista lo que se reconoce en ella.

Lo que, en todo caso, diferencia a los diseñadores de los artistas son los objetivos, de modo que si reemplazamos el análisis y el pensamiento crítico por una estética autoexpresiva, quedamos expuestos a los impulsos de las modas sin tener nada propio que aportar, por que se acaba repitiendo el mismo lenguaje visual.

El diseño no es arte, se reconoce como disciplina independiente con sus propias necesidades y objeto de estudio, no para enfrentarse ni al arte ni a otras profesiones cercanas sino, por el contrario, para convivir en una práctica interdisciplinar donde todos tengamos algo que aportar.

El diseñador Francisco Providencia, ante la reflexión de Ana Herrera de la demanda de artisticidad al diseño, nos plantea que el diseño puede ser entendido como aquella disciplina que hoy ocupa el lugar que antes ocupaban las artes. De hecho, aunque esté contextualizado en el siglo

XIX, justificado por la Revolución Industrial o por la difusión internacional de la denominación *design* a partir de los años cuarenta, el diseño se corresponde con la antigua disciplina del dibujo.

La retórica conscientemente construida o aplicada ingenuamente, es condición material de cualquier comunicación, y si la reconocemos como expresión artística de su autor, nos encontramos ante otra contradicción.

Si el fin último del diseño es comunicar mediante el mayor denominador común, y ese mayor denominador común forma parte de una misma identidad (cuyo reconocimiento comunicativo se apoya en los estereotipos). Sin estereotipos no hay comunicación de masas, no existe una comunicación rápida, no hay movilización social que despierte el necesario sentido de pertinencia (ya sea un club de fútbol a un partido político, o al ambiente de eterna jovialidad de Calvin Klein).

No existe comunicación exenta de retórica, como no existe contenido sin forma, verificándose que en pocas ocasiones, la forma corresponde al contenido principal de la comunicación.

La legibilidad jerarquizada de los textos (familia tipográfica, dimensión del tipo, justificación), el sistema de las figuras retóricas (aglutinado en una metáfora holística que se refleja también en los embalajes) y la escala de la composición del conjunto (relación entre figuras y fondo, y composición), dan lugar a la coherencia estilística con la que están históricamente condenadas a ilustrar lo moderno en España.

En el caso de que el elemento gráfico se asocia a la identidad tipológica universal de un producto, en otros, la grafía crea una identidad nueva del mismo, como demuestra la gran variedad de temas en los embalajes de perfumes.

De Zimmerman a Rams, la poética trasciende la razón funcional. Cierta idea heredada del movimiento moderno defiende que el diseño puede y debe ser independiente, idea introducida por Ives Zimmerman, quien destaca su papel funcional apenas condicionado por la comunicabilidad, dice que el cometido del diseño gráfico no es el artístico ni sirve a una función estética, sino que se circunscribe a la tarea de comunicar visualmente.

Si la gran contribución innovadora de Duchamp en la historia del arte moderno se caracteriza por la introducción de objetos de uso cotidiano en la escena, Beuys defiende que cada persona es un artista haciendo referencia a la necesidad de devolver sentido a la actividad artística.

Arte y diseño son disciplinas distintas, ambas sujetas a las mismas tendencias. El arte y la ingeniería, por razones opuestas (libertad subjetivada y optimización objetiva). El diseño como el más fiel de los descendientes del sistema sintético de los elementos, autor, programa y tecnología, es el único de todas las disciplinas el más legítimo de los herederos del título "artístico".

Por una parte José María Cerezo insiste permanentemente en que el diseño reclama la presencia de un usuario que interactúe con el físicamente, para hacerlo útil. Yves Zimmermann e Isabel Campi entre otros y otras afirmaciones defendían la idea que se el diseño se reproduce en serie. En cambio, Cerezo nos dice que en el diseño se proyecta algo que va a ser producido en serie, pero la idea de producción en serie de una obra tampoco nos ayuda mucho, puesto a que todos los ejemplares de un CD musical o de una película VHS están producidas en serie y no se puede decir de ellas que sean de diseño. Por otra parte la seriación en sí misma considerada no es diseño, no es diseño la producción de grabados, como tampoco lo es la de escultura múltiples.

Originalidad, novedad, creatividad, sensibilidad, emotividad, planificación, programa, destreza, maestría, genio, ingenio, invención, técnica, gusto, imaginación, instinto, intuición, razón reglas, expresividad, interés, profesión, oficio, esfuerzo,... Todos son conceptos que relacionan el diseño con el arte.

Por último en el libro vemos la afirmación de Fernando Martín Juez aclarando que ambas disciplinas se diferencian, por lo que cualquier objeto de diseño puede ser colocado en el entorno de lo extraordinario, en cambio cualquier obra de arte puede ser tan solo parte de una escenografía cotidiana.

Encontramos una recopilación y reflexión sobre el tema que nos ocupa, donde además podemos ver una serie de diferencias que en ciertos casos se repiten entre las reflexiones de distintos profesionales anteriormente citados: "El arte es para los sentidos y alimentan el espíritu, el diseño es una extensión mecánica de nuestro cuerpo y facilitaba nuestras tareas. El arte no obedece a las reglas (su ámbito es el de la imaginación); el diseño (su empeño es la certeza). El artista es caprichoso; el diseñador disciplinado. El arte es trabajo individual; el diseño colectivo; etc"²⁶.

En este punto consideramos de gran interés el artículo *sobre Arte y diseño* escrito por Ramón Almela, donde reflexiona firmemente sobre el dilema entre estas dos disciplinas²⁷. Afirma la superposición de las estrategias de ambas disciplinas, mientras el diseño se disuelve hacia las estrategias de la Institución-Arte mientras el Arte se centra más en imágenes cotidianas de la sociedad contemporánea. Existen variadas teorías sobre cuando se considera un objeto o acción como arte, pues el concepto ha sido heterogéneo a través de las épocas.

²⁶ CALVERA, Anna. *Arte ¿? Diseño: Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Editorial: Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 2003. Página 237.

²⁷ http://www.homines.com/arte_xx/ilustracion_arte_diseno/index.htm 15/ 10/ 08 17:10h

La idea actual proviene de los cambios sociales del siglo XVIII que convierten el Arte en una industria millonaria del espectáculo, aunque, también, el arte se disuelve en la actualidad en la esfera extendida de la imagen, reconsiderándose si existe como entidad cultural cuando se opina que el diseño es el arte de nuestros días. Son las manifestaciones del diseño las que acaparan las prácticas simbólicas más activas hoy en el panorama artístico.

La polémica de la consideración del diseño como arte sigue presente.

“Las manifestaciones gráficas del diseñador, similares a las de los artistas, y la vinculación de sus aspectos creativos con los del arte originan bases para la identificación de las dos disciplinas, y al mismo tiempo, conceptos asumidos como características intrínsecas al objeto de arte como los de singularidad e inutilidad, se encuentran opuestos a las condiciones del diseño que son reproducibilidad y utilidad. Una de las mayores objeciones para la consideración artística del objeto de diseño es la propia naturaleza del diseño emanada de un requerimiento del cliente que enmarca la libertad del diseñador, aunque se revalida hoy, al mismo tiempo, el status del diseñador de firma e individualidad que impone su estilo sobre el encargo, añadiendo el valor de diseño de autor, a veces incluso a costa de los requisitos del cliente.”

2.2.2. Tablas comparativas

RELACIÓN ARTE Y DISEÑO	Bruno Munari	Yves Zimmermann	Rubén Fontana	André Ricard	Óscar Salinas	Norberto Chaves	Isabel Campi	Roxana Meygide	Ana Herrera	Francisco Providencia	Jose M ^a Cerezo	Fernando Martín Juez
La relación entre diseño y arte es muy íntima, siendo el diseño una variante de la cultura estética occidental.					X	X						
Comparten la tarea de la creación de imágenes visuales mediante el dibujo, un indiscutible compromiso estético y una valoración de creatividad. Arte y diseño comparten recursos: tipografía como medio de expresión, soportes, signos pictóricos,...		X				X		X			X	
El diseño es una prolongación de los procesos seguidos por las artes sólo que con otra dirección.				X	X					X		
Diseño: Más importante el soporte económico y social de las empresas. El arte se enriquece del diseño, considerándolo una de las artes como el cómic. La ilustración, fotografía, ...						X	X					
El cometido del diseño gráfico y el artístico comparten la función de comunicar visualmente.		X					X			X		

DIFERENCIAS ARTE Y DISEÑO	Bruno Munari	Yves Zimmermann	Rubén Fontana	André Ricard	Óscar Salinas	Norberto Chaves	Isabel Campi	Roxana Meygide	Ana Herrera	Francisco Providencia	Jose M ^a Cerezo	Fernando Martín Juez
Artista: Trabajo personal con un estilo único para una elite que le comprenda. Corre riesgos. Emplea la fantasía Diseñador: Objetivo, funcional, racional, lógico, y disciplinado, produce objetos corrientes para el público consumidor. Emplea la creatividad.	X		X			X						X
Diseñador: Pura modalidad de producción. Reproduce en serie, haciendo copias exactamente iguales. Artista: Crea obras únicas. Género de cultura con autonomía disciplinar, su creación.		X				X						
Diseñador: Preocupación por satisfacer las necesidades cotidianas del mundo real. El artista no actúa así.	X			X	X							
Diseño: No incorpora la ejecución manual de los productos que se proyectan. Artista y artesano: Manipulan las artes decorativas (no reproducible)		X			X							X
El arte no se puede unir al diseño, impide desarrollar sus funciones, si se unen se cambia el comunicar por el expresar. El objeto de diseño: Puede estar en el entorno de lo extraordinario. La obra de arte: Puede formar parte de una escenografía cotidiana.			X						X			X

2.3. ARTISTAS Y DISEÑADORES EN EL LÍMITE

Sería conveniente nombrar una serie de artistas (pintores), fotógrafos (manipulación fotográfica), diseñadores (ilustradores) como referentes cercanos a los recursos y estética aprovechados para este proyecto, empleando como recurso la técnica del arte digital en mayor o menor medida encontrado en los híbridos entre el arte y el diseño.

A continuación podemos ver una selección de autores por orden alfabético según sus apellidos, que están relacionados con el proyecto realizado que además pasaremos a comentar detalladamente, y por otro lado veremos una lista de aquellos que han interferido sutilmente y por lo tanto mencionamos sus nombres. Estos autores con su respectiva información han sido extraídos de algunas direcciones Web, libros y apuntes personales recopilados.

-Miles Aldridge: Es reconocido por sus fotografías ultra-nítidas, artificiosas y detallistas que seducen por sus personajes que parecieran habitar, en estado de alienación constante, un mundo ficcional, congelado y estático. Temas como el sexo y la muerte se repiten constantemente y la polémica nunca deja de rodear sus fotografías²⁸.



²⁸ <http://enkil.wordpress.com/> 10/ 4/ 08 16:20h

Aziz + Cucher: En su obra fotográfica, hacen arte gráfico digital junto a metáforas visuales con las nuevas tecnologías en nuestras vidas y cómo nos afectan política, social y psicológicamente²⁹. Con la biotecnología y la ingeniería genética reflexionan sobre los límites entre lo natural y lo artificial, así como el papel que puede desempeñar la estética en las formas de vida que puedan surgir en un mundo de las nociones tradicionales de la evolución. Estos artistas nos advierten sobre los posibles hechos de la cirugía estética llegando las personas a un estado aprisionado, carentes de órganos sensitivos, en un envoltorio de carne y por lo tanto carente de expresiones emocionales.



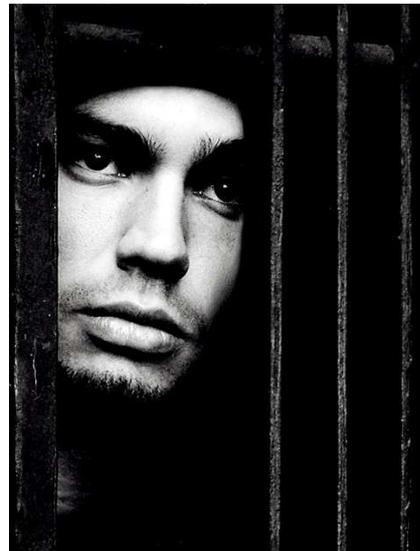
-Philippe Bréson: Este fotógrafo francés da una estética a sus modelos con cierta agresividad y tortura, burlando el erotismo de sus desnudos, o enfocándolos hacia un paisaje diferente que no por ello deja de ser

²⁹ EWING, William A. *El rostro humano. El nuevo retrato fotográfico*. Editorial: Art Blume, S.L. Barcelona, 2008.

atractivo³⁰. Emplea la idea de la sexualidad desde un punto de vista distinto va enfocado a la violencia y el dolor, llegando al fetichismo de manera que procede a buscar otra realidad. Juega con sus negativos en busca de otra realidad. Nos encontramos con un artista que trata el erotismo, y en este caso también el fetichismo, desde un prisma diferente.



-Tia Danko/ Martina Dankova: Busca la expresión de las emociones y sentimientos a través de sus fotografías en blanco y negro puro y duro, de un modo sencillo y emotivo³¹. El rostro es lo que se muestra en primer plano, y es ahí donde se concentran todas las emociones.



³⁰ <http://enkil.wordpress.com/> 10/ 4/ 08 18:50h

³¹ Id. 11/ 4/ 08 11:00h

-John Davies: En su obra se ve "la preocupación constante del artista por el ser humano"³². Desde su "inicial época realista hasta su interés por las influencias mediterráneas, pasando por la traslación al arte plástico del teatro del absurdo cultivado por Ionesco o Beckett, la figura humana es siempre la protagonista" en sus esculturas. En esta línea, el género del dibujo brinda al autor un espacio en el que plasmar la soledad universal del hombre.

Al principio de los 70 realiza una serie de grandes cabezas con máscaras y otros elementos que distorsionan los rasgos, dominados entonces por la escultura abstracta y el informalismo.

Cada cabeza era creada a partir de un modelo real, al margen del cuerpo que le acompañara. Los rasgos familiares parecían, sin embargo, demasiado "predeterminados" de manera que el autor se vio obligado, como el mismo dijo, "a inventar lo que yo domino 'artefactos' sobre sus caras, para que interfirieran con ellas. Para crear un enigma que fuera fiel a la realidad, todo lo que vemos en las primeras cabezas del artista – narices en forma de zanahoria, jaulas semejantes a mallas metálicas que encerraban las caras, bozales o mordazas u otros mecanismos de contención, o monstruosas protuberancias animales que evocaban la posibilidad de una metamorfosis licantrópica- han de parecer generadas desde el propio interior de éstas; es decir que no eran un juicio de valor impuesto por el artista sobre ellas, sino más bien una imperfección horrible y vergonzosa imaginada por su propietario.

Entre las obras más conocidas de Davies, se encuentran numerosas series de cabezas, de formato grande y pequeño, hechas durante las décadas de los 80 y los 90 en las que las tonalidades grises y rojizas dan a estos rostros un aspecto distanciador y dramático. Son muy sugestivas las trasposiciones escultóricas de los maniqués de Chirico, que influyen, en la creación de los rostros de Davies convirtiéndose en una especie de

³² DAVIES, John. Esculturas y dibujos desde 1968. Ivam (Institut Valencià d'Art Modern), Valencia, 2004.

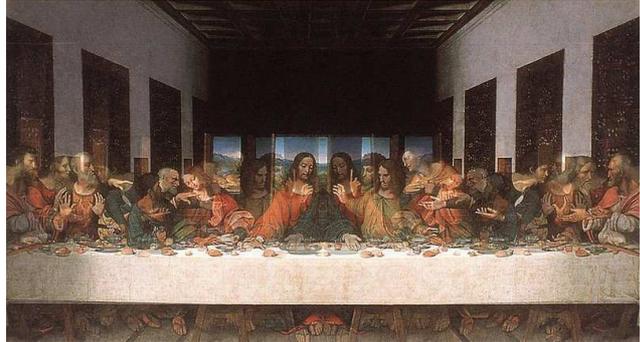
maniqués, extraídos de la imaginación onírica, por la mirada poética que ha visto en esos objetos encontrados una imagen significativa del hombre mecánico.

Volviendo a la idea de las apariencias, parece que ese juego de simulaciones, de representación teatral, surja del realismo, del documento fotográfico o el vaciado de un modelo real, además del énfasis que pone Davies en el uso de máscaras, de actitudes retóricas, de aparejos extraños, y de plataformas escenográficas. Un énfasis que entre los verdaderos hiperrealistas, como Duane Hanson o de John de Andrea, se aplica a la identificación con el modelo real, al engaño de que el objeto simulado pase desapercibido entre los seres reales, y que en el juego de la identidad final de la apariencia se produzca el impacto expresivo.



-Leonardo Da Vinci: Las mayoría de las mujeres en el renacimiento eran madres, y la maternidad era su profesión y su identidad³³. Tener hijos era una carga y un privilegio de las mujeres. La Última cena, es una de las obras apaisadas donde, donde se ven mayor número de personajes retratados en una misma obra.

³³ www.theartwolf.com 2/ 4/ 08 12:36h



-Désirée Dolron: En los retratos consigue, mediante la manera especial de manejar la luz y el tratamiento del retoque digital, que sea difícil verlos como fotografías³⁴. En sus últimas obras se inspira en la pintura clásica, y el retoque fotográfico es protagonista. Consigue dar a sus modelos anónimos la misma apariencia que conseguían los antiguos flamencos y Johannes Vermeer en los retratos. La serenidad y el enigma que estos pintores consiguieron en su trabajo están magistralmente conseguidas por la fotógrafa.



³⁴ EWING, William A. *El rostro humano. El nuevo retrato fotográfico*. Editorial: Art Blume, S.L. Barcelona, 2008

-Andrzej Dragan: Es un conocido fotógrafo especializado en retratos que crea su peculiar estilo³⁵. Integra a la perfección la calidad de buenas fotografías con un tratamiento digital original y con un efecto dramático realmente sorprendente. Tanto es así, que ha creado escuela y se pueden encontrar muchas variantes a su estilo, imitadores y también seguidores, llegando a conocerse como “efecto Dragan” o “efecto draganizado”, que se basa en una técnica de postproducción fotográfica. Su trabajo de edición se basa en la saturación del color, sobreexposición selectiva y enfatización de los detalles, además de extremar la nitidez en los ojos y oscurecer los tonos de piel, aumentando las sombras.



- Oleg Duryagin: Más conocido como Dou, es un artista nacido en Moscú que trabaja mayormente el retrato, emplea una técnica que le ha dado un estilo muy particular y fácilmente reconocible, retocando las fotografías de

³⁵ <http://enkil.wordpress.com/> 14/ 4/ 08 13:06h

forma precisa y minuciosa, y dándole a estas un aspecto de muñecas de porcelana totalmente increíbles³⁶.



-Lori Early³⁷: Es una joven ilustradora americana que se le reconoce por sus retratos pictóricos, normalmente femeninos en un ambiente surrealista, esotérico y casi místico con miradas melancólicas, misteriosas, enigmáticas, intimidantes y atractivas al mismo tiempo.

Como proceso creativo, Early realiza primero bosquejos múltiples para sus fondos o paisajes minimalistas. Luego realiza en su estudio una foto de la modelo realizando después un bosquejo de esa fotografía para empezar finalmente su pintura en óleo. Los modelos de la artista posan con vestidos de grandes diseñadores, entre los que predomina Jennifer Nicholson, con lo que la artista captura la visión del diseñador y la transforma en una nueva forma de arte.

-Siro Antón: Hace montajes extraordinarios con la pintura, fotografía, con un toque escabroso. Su trabajo prevalece por su oscuridad y belleza imposible entre otras cosas. Vemos un trabajo oscuro y a veces asfixiante pero de indudable calidad y de cierta belleza imposible.

³⁶ Id. 14/ 4/ 08 16:20h

³⁷ <http://enkil.wordpress.com/> 14/ 4/ 08 21:12h



-Christopher Gilbert: Sus fotomontajes con Photoshop tienen algo especial y altamente creativo. De hecho, son mucho más que fotografías: son mágicos montajes en los que fantasía y realidad se confunden³⁸. Su obra es puramente conceptual, donde juega con el humano como icono de objeto y reflexión, como en las fotos femeninas con bebés, que transmiten un sentimiento de maternidad focalizado en la naturaleza primitiva y animal.



³⁸ <http://enkil.wordpress.com/> 15/ 4/ 08 14:03h

-Pierre Gonnord: Los rostros de sus personajes esconden sus identidades³⁹. Cada una de sus fotografías enganchan al espectador a descubrir q enigmas se esconden detrás de ellas, y a buscar los elementos más característicos de su personalidad.



-Darren Holmes: Este artista desarrolló la pasión por la fotografía donde la interacción entre el espacio y el sujeto es omnipresente en sus trabajos, y los envuelve en una mágica y bellísima apariencia de ternura y melancolía⁴⁰. Miradas vacías, bellas, aún elocuentes, posturas simples y sutiles, la actitud de sus retratados dice mucho, profundizando en el misterio que parece emanar de sus imágenes. Las emociones y el misterio se acercan a la pintura, a la vez que pronuncia la contradicción entre lo masculino-femenino, lo bello-repelente,...

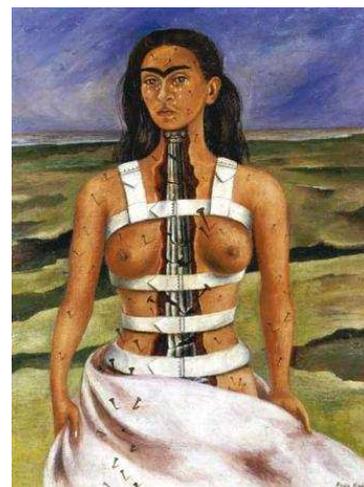
³⁹ EWING, William A. *El rostro humano. El nuevo retrato fotográfico*. Editorial: Art Blume, S.L. Barcelona, 2008.

⁴⁰ <http://enkil.wordpress.com/> 14/ 4/ 08 11:13h



-Frida Kahlo: La obra en general de la pintora mexicana es el fiel reflejo de su personalidad atormentada, donde expresa un realismo trágico de dolor y los sentimientos más tristes en la mayoría de su trabajo pictórico. Uno de los ejemplos es el la obra “Las dos Fridas”, donde hay una doble personalidad unida por el mismo sentimiento⁴¹.

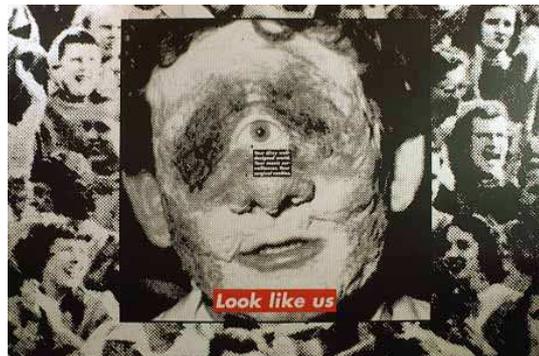
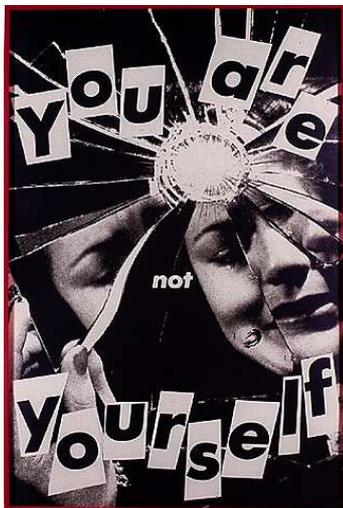
Su famosa obra, “La columna rota”, tiene un claro mensaje donde el pubis desnudo podía desviar la atención del mensaje de dolor en su cara. No obstante los surcos del paisaje árido y los múltiples clavos hincados en su rostro y cuerpo ensalzan de forma contundente su dolor físico y moral.



⁴¹ GACÍA SANCHEZ, Laura. Genios del arte/ Frida Kahlo. Editorial: Susaeta, México DF., 2004.

-Barbara Kruger: Es mundialmente reconocida como artista y se ha formado en el ámbito de la publicidad y su obra debe mucho al cartelismo político ruso de los años veinte⁴². La fotografía en blanco y negro y la mezcla de elegancia y sabiduría con frases escritas con tipografías *bold* en rojo sumamente contundente, las imprime en carteles, vallas publicitarias, aparecen en el interior de los comercios etc. Con ello compone mensajes que denuncian el imperialismo africano, la opresión de la mujer, o el consumismo.

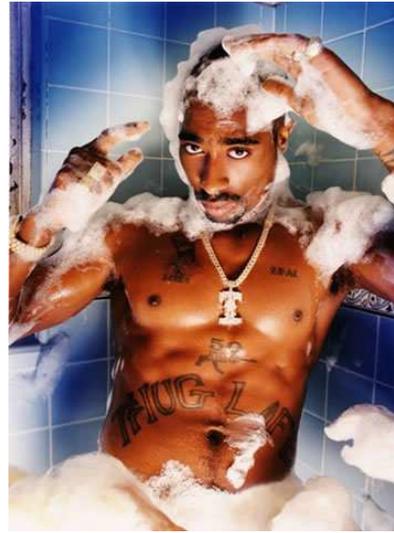
Siendo mundialmente, hay que estudiar de su obra que la reivindican como diseñadora gráfica: "Aunque ella no crea signos, símbolos o mensajes que promuevan el consumo de masas o la identidad corporativa, es un ejemplo de la multitud de diseñadores activistas que desde el siglo XIX han utilizado las herramientas de comunicación de masas para subvertir los mitos perpetuados por los poderosos.



-David LaChapelle: Trabaja con fotografías llenas de fantasía, colorido, atrevimiento, descaro sin llegar a producir violencia, pero acercándose

⁴² CALVERA, Anna. *Arte ¿? Diseño: Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Editorial: Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 2003.

porno y al sado-masochismo⁴³. Sus fotografías tienen influencias desde el arte del renacimiento hasta el pop art. Hace referencia a temas como la homosexualidad, la fama, la libertad de expresión y los placeres prohibidos entre otras cosas.



-Mac Diego: Ganadería Transhumante es una especie de revista de diseño que el mismo edita, donde el se describe como un creativo publicitario incorrecto, que a veces puede resultar una mezcla entre grosero y divertido, lo cual le lleva a dotarse de genialidad en sus creaciones⁴⁴. Es un difusor de la cultura, el arte y el diseño.



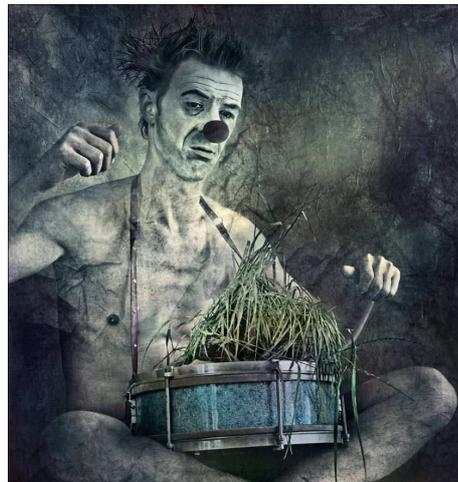
⁴³ <http://enkil.wordpress.com/> 16/ 4/ 08 09:12h

⁴⁴ Ganadería Trashumante N°5. macdiego@macdiego.com.

-Ray Massey: en la serie de retratos fotográficos, los rostros y cuerpos son muy expresivos. El movimiento, la acción, la escenografía, hacen una composición sencilla y lo suficientemente potente con la idea de asociarlo con la identidad del individuo representado⁴⁵. En la mayoría de retratos llama la atención el gesto amable y humorístico.



-Anke Merzbach: Fotógrafa alemana que trabaja entre la fantasía trágica de muchas de sus creaciones y un lirismo mágico y oscuro, hermoso y a la vez terrible⁴⁶. Trabaja la fotografía llevándola a la ilustración, por lo que el uso de técnicas gráfico – plásticas está presente en la creación de atmósferas surrealistas y cargadas de un misterio subliminal por parte de los personajes representados en cada una de las obras.



⁴⁵ <http://enkil.wordpress.com/> 16/ 4/ 08 12:48h

⁴⁶ 16/ 4/ 08 18:22h

-Dave McKean: (fotógrafo, músico y diseñador grafico) Sus obras son especiales por el uso del collage, la pintura, fotografía, texturas, y con todo esto montajes que como resultado impactante destaca en lo poético, surreal, exquisito y tenebroso al mismo tiempo podemos observar la combinación de las técnicas especialmente tratadas y cuidadas con unos resultados únicos⁴⁷. Es una clara influencia de los años noventa.



-Anders Plassgard: En cuanto a sus ilustraciones destacan los ambientes de ciencia ficción como robots y personajes futuristas y las famosas pin-ups de aspecto post-punk⁴⁸.



⁴⁷ <http://enkil.wordpress.com/> 16/ 4/ 08 00:27h

⁴⁸ 17/ 4/ 08 14:19h

-Dylan Ricci: Este reconocido artista trata como la más pura expresión del arte, el cuerpo masculino como vehículo de exploración de la luz y la forma⁴⁹. Él afirma que el poder que tiene el rostro, con sus innumerables asociaciones y expresiones, a menudo traiciona a la pura estética y cualidades escultóricas del cuerpo humano, entonces oculta la cara de los personajes en la mayor medida posible.



-Cindy Sherman: Es una de las fotógrafas más respetadas del siglo XX). Su obra se ha caracterizado siempre por la representación del autorretrato, siendo a la vez la modelo y autora⁵⁰. Ella utiliza el lado perverso del disfraz desde que era pequeña, representando a la mujer que era el reflejo de los medios de comunicación, de tal modo que aparece en cada una de sus imágenes travestida mostrando un tipo de mujer diferente. Realiza retratos de gran formato donde, según ella misma afirma, comienza a pensar en la mirada masculina como receptora de sus imágenes, de sus estereotipos de mujer.

⁴⁹ <http://www.dylanricci.com> 24/ 3/ 08 23:30h

⁵⁰ PÉREZ, David. *La certeza vulnerable. Cuerpo y Fotografía en el siglo XXI*. Editorial: Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 2004.

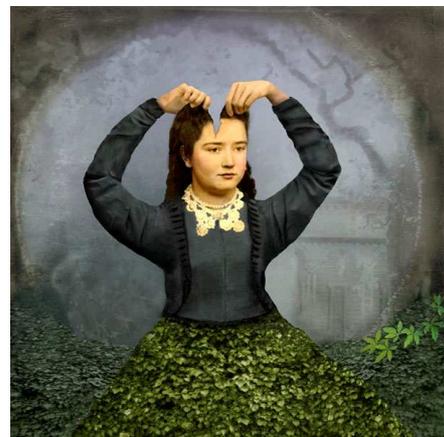


-Rodolphe Simeon: Hace fotografías sin la manipulación digital ni software, de modo que son imágenes tratadas con collage, y en las de estudio se refleja para él un mundo violento y salvaje que cada día vemos en la TV, pero añadiéndole su dosis particular de humor que las hacen menos crudas⁵¹.



⁵¹ <http://enkil.wordpress.com/> 17/ 4/ 08 01:07h.

-Maggie Taylor: Su obra tiene una mezcla de ingenio, realismo y la ironía. Es una artista que trabaja con imágenes digitales produciendo impresiones mediante la exploración de objetos en un ordenador mediante un escáner plano y, a continuación, la estratificación y la manipulación de estas imágenes usando el programa Photoshop en un surrealista montaje⁵².



-Bodgan Zwir: Es un fotógrafo ruso que centra su obra en la filosofía de lo absurdo, debatiéndose entre lo clásico y lo experimental⁵³. El surrealismo se une a la estética visual que le proporciona el procesado digital de la imagen.

⁵² <http://enkil.wordpress.com/> 18/ 4/ 08 16:36h.

⁵³ <http://enkil.wordpress.com/> 19/ 4/ 08 20:55h.



Johann Fournier
Calvato photography
Isidro Ferrer
Pierre et Gilles
Pierre Gonnord
Shannon Hourigan
Jean-Pierre Khazem
Eva Lauterlein
N'Rey
Martin Schoeller
Ellen Von Unwerth
Robert Wilson.
Thomas Buchta
Gray Decay
Christopher Lee Donovan

2.3.1. Elección de obras

Las razones por las que se han elegido las siguientes obras para analizar no se si son las más adecuadas para compararlas con éste proyecto, pues mas que escoger obras que sean similares a cada uno de los fotomontajes realizados personalmente, me he basado en aquellas obras de autores más o menos conocidos, por que de algún modo me han influenciado, en cuanto al concepto, la estética, la técnica, el color, etc.

En cada una de las imágenes los personajes son retratados y nos muestran una identidad real o no, dependiendo de lo que el autor quiera contar.

Dave McKean:

Mirror Mask (fig.1), es uno de los fotomontajes de este artista, donde aparece una especie de figura femenina, sutilmente masculinizada en un plano medio y posición frontal con el rostro muy estático y una mirada alienígena, amenazante, perturbadora y desafiante.

El retoque que se ha empleado es muy preciso, y aun que normalmente McKean suele fusionar la fotografía con la pintura, y la materia en ilustraciones de este tipo suele verse un aspecto mucho más pictórico que fotográfico.



(fig.1) Mirror Mask

En este caso la aplicación del color que se le ha dado a esta imagen y los efectos metálicos integrados con la variedad de luces y sombras hacen que la imagen tenga mayor impacto, ya no solo por el disfraz y el personaje en si que se integra a la perfección con los efectos tenebristas

de los ojos totalmente negros, el peinado levantado y la ornamentación del traje que recuerda a las gárgolas y dragones. La inquietante apariencia del rostro recuerda al de una máscara que parece estar implantada con la piel de la protagonista.

La luz quemada que vemos en la parte derecha de la imagen aplicada sobre el personaje, es la zona con mayor atracción visual a simple vista, aunque queda compensado con la mirada, la calidez ambiental y el recargamiento del traje y el fondo.

Désirée Dolron:

Ésta obra anónima (fig.2) es una de las más conocidas de ésta autora, donde podemos ver un retrato fotográfico en plano con la figura de una joven que no aparece totalmente de frente. El tipo de vestimenta que lleva, el peinado que antiguamente se estilaba y el rostro pálido y sereno recuerda a las Meninas de Velázquez entre otras cosas por el color de la piel, con una clara influencia de la pintura clásica de los pintores flamencos, lo se refleja en el resto del trabajo de Dolron.



(fig.2) Sin título

La luz y el tratamiento digital que se ha empleado en esta imagen le dan un aspecto muy pictórico, y los colores bajos en saturación junto a la abundancia del negro hace que toda la composición en si tenga un carácter gótico y serio. Pero como podemos observar aun que el rostro solemne sea casi inexpresivo, congelado y veamos una mujer que parece que vaya vestida de luto, al concentrarse la mayor parte de luz en la fisonomía, la belleza con la que se ha tratado el rostro del sujeto nos evoca a observarla fijamente.

Cristopher Gillbert:

La imagen que vemos (fig.3), es una fotografía donde el retoque digital y el concepto han participado considerablemente, y por lo tanto conceptualmente se ha tratado en este caso el tema de la maternidad. Como podemos observar la figura de la mujer y el bebé aparecen en un plano entero, con una posición casi de perfil. La imagen de ella parece que no corresponda con el niño al que supuestamente amamanta, de manera que si se ve un cierto instinto maternal, pero hay una



(fig.3) Sin título

serie de contradicciones que dan un carácter peculiar a la creatividad del autor por sus imágenes llenas de contradicciones evidentes. Para empezar la figura femenina parece una muñeca o maniquí, además de la raza que ya impacta por tener un color de piel totalmente contrario al del niño que se ve que es de carne y hueso, y es ahí entre otras cosas donde se ven claramente los conceptos fantasía y realidad.

La composición en si recuerda a los cuadros de la maternidad de la virgen con el niño, pero con una vuelta de tuerca mostrándonos una estética futurista muy actual.

Ray Massey:

En esta composición vemos un fotomontaje de un artista y publicista que trata los temas del movimiento, la acción, y en algunos casos como éste una expresividad amable y divertida concentrada en una serie de actuaciones un tanto forzadas dentro de una múltiple personalidad en este caso.

Master Of Disguise (fig.4), es una de las fotografías más carismáticas de la serie de retratos de Massey, donde el polifacético y divertido sujeto interviene en un formato rectangular de varios planos medio del mismo, y por lo vemos que se disfraza adoptando distintas personalidades y oficios, como si



(fig.4) Master Of Disguise

estuviese en un anuncio o en el teatro. La iluminación en este caso parece bastante natural y se integra perfectamente en cada una de las imágenes y el color posiblemente ha sido manipulado posteriormente, cuya relativa intervención digital en algún caso parece haber favorecido al conjunto, mejorando los actos de humor y dinamismo del presente sujeto. A simple vista si vemos la imagen en conjunto parece un cubo de Rubik.

Anke Merzbach:

Las obras de esta fotógrafa e ilustradora resultan impactantes por la carga de misterio y fantasía que evolucionan a una esencia de lo teatral y el surrealismo. Con ilustraciones como Monsieur der Philosoph (fig.5), no nos deja inmutables, es más nos obliga a mirar más allá de la composición.

Aquí podemos observar un retrato de un individuo de perfil adaptado totalmente al formato de la composición



(fig.5) Monsieur der Philosoph

en un plano entero con un escenario un tanto reducido junto a una caja de cristal que no presta opción a moverse. Por la acción que desempeña, vemos a un hombre

totalmente desnudo y refugiado en un espacio sin oxígeno, con la mirada de tensión y gestos de pánico, dentro de una escena de actuación sin prestar atención a la cámara. El juego de tonos fríos y delicados da una tonalidad bastante interesante a la piel del sujeto reflejando sensualidad y seducción en la fisonomía y anatomía, pero al mismo tiempo la apariencia es aterradora ya que vemos a un ser que muestra una apariencia de congelación y melancolía.

Andrzej Dragan:

En ésta fotografía de plano entero podemos observar atentamente la figura de una joven sentada de costado y mirando fijamente al espectador (fig.6). El autor de esta imagen es especialista en retratos con un tratamiento digital en dirección a enfatizar el dramatismo de la mayoría de sus modelos.

Además de las alteraciones irregulares en sus condiciones físicas de esta modelo, el fotógrafo busca el más allá de la expresividad creando una imagen única con la menor manipulación posible, ya que esto ofrecería calidad a la imagen original que funciona bien por si sola.



(fig.6) Sin título

Detalles como la nitidez de la mirada inquietante, la imposible belleza por la antiestética apariencia, el aumento de sombras o la luz enfocada de tal resaltando la extrema delgadez ocasionada por la enfermedad, son aspectos naturales del sujeto de mayor impacto.

El tipo de vestimenta recuerdan a las vendas, y el tono crudo del fondo funden a la persona en unos tonos de color bien suaves y relajados, que hacen a función de fijar la mirada sobre ella.

David LaChapelle:

El plano de conjunto que conforma este dinámico fotomontaje (fig.7), trata de temas polémicos como la libertad de expresión, el sadomasoquismo o el porno insinuado, pero aunque una imagen tan directa pueda sorprendernos a muchos, tiene un carácter dominante muy divertido y particular.



(fig.7) Sin título

La apariencia de los personajes y la ropa con

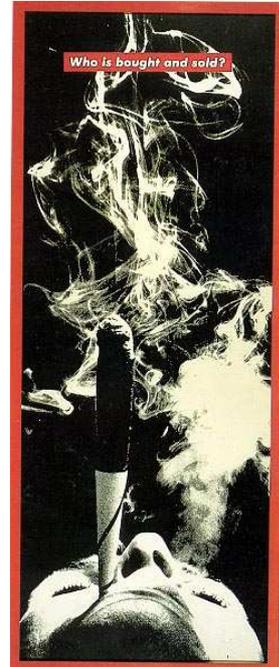
la que visten de color rosa saturadísimos hacen alusión al espectáculo y a la cultura gay, y el hecho de que algunos elementos se salgan de la fotografía acompaña al aspecto ordinario de las acciones.

Los objetos plásticos o metálicos evocan el acabado industrial, pero esto no quiere decir que sean objetos de uso cotidiano, pues como podemos ver nada de lo que el artista refleja en esta imagen no es habitual. Incluso el paisaje no está integrado a lo que muestran los personajes. Entonces de lo que se está hablando más que de la exhibición de un espectáculo y diversión sería de una serie de actos superficiales y puestas en escena Kitsch., lo cual hace que el resultado sea lo más exuberante posible.

Bárbara Kruger:

La fotografía de este cartel (fig.9) como en el resto de la obra en blanco y negro de la artista y diseñadora, se fusiona contrastadamente con elegancia y sabiduría con frases escritas en rojo que expresan un mensaje directo al espectador.

Aquí podemos ver un encuadre en un primer plano de una cabeza masculina recortada en formato vertical, donde el humo del puro que fuma éste hombre de apariencia de clase alta, eleva un mensaje con tipografía *bold* que dice: ¿Quién es comprado y vendido? La frase tiene intención de hacer referencia directamente al capitalismo de las diferencias de clases sociales. Vemos como la artista critica un problema que a todos nos afecta y con el gran contraste lumínico, la dirección vertical



(fig.9) Who is bought and sold?

y el movimiento violento del humo nos da sentido a lo que se pretende transmitir. Texto e imagen

funcionan a la perfección por la elección adecuada del color rojo en el recuadro de la imagen y el mensaje, que en éste caso simboliza alerta. El blanco con el negro además de ayudar a potenciar el significado de la idea, da un carácter de seriedad absoluto y reflexión junto al encuadre que se ajusta solo a lo que se tiene que contar.

Philippe Bréson:

Las composiciones de Bréson (fig.8) son fotografías todas ellas manipuladas con la idea de maltratar los negativos buscando otra realidad. Ensucia la imagen para darle importancia al mensaje que quiere transferir a través de la imagen de la mujer como objeto. En ésta imagen como podemos observar, más que un símbolo que atrae por su estética, la cual no resulta desagradable a simple vista, ya que parece un retrato de una persona con un cierto atractivo. El torso y rostro frontal quedan recortados en un plano medio con la gama de grises modificada por la luz y la sombra, al mismo tiempo que refuerza la tensión y



(fig.8) Sin título

frialdad de la escena. El rostro adquiere un aspecto inexpresivo y congelado por lo que esto hace que la potencia más explícita se concentre en el cuerpo, atado con un claro estilo fetichista y de “bondage”, pero alejado de las connotaciones sexuales, puesto que no es lo que se pretende precisamente en esta obra, resultando algo violento observarlas, y menos todavía en el resto de obras de éste autor que adquieren una estética mas terrorífica y artificial. El autor otorga una belleza aproximada al horror y a la burla del erotismo.

2.3.2. Análisis de recursos empleados en las obras: tablas comparativas

ARTISTAS QUE PERTENECEN A LAS OBRAS COMENTADAS									
RECURSOS EMPLEADOS EN LAS OBRAS	Dave McKean	Désirée Dolron	Cristopher Gilbert	Ray Massey	Anke Merzbach	Andrzej Dragan	David LaChapelle	Philippe Bréson	Bárbara Kruger
Predominio de la variedad cromática	X			X			X		
Espacios reales y reconocibles			X				X		
Mayor similitud con el referente fotográfico		X		X	X	X	X	X	X
Mayor manipulación digital en los individuos	X	X	X		X			X	
Cercanía con lo irreal y la fantasía	X		X		X		X		
La concienciación social y polémica como mensaje			X			X	X	X	X
Tendencia hacia la ilustración y el pictoricismo	X	X			X				
La identidad del sujeto parece sincera		X		X		X	X		

3. TRABAJO PRÁCTICO

3.1. CRONOGRAMA

Octubre	<ul style="list-style-type: none"> Comienzo del Master
Noviembre	<ul style="list-style-type: none"> Elección del tema de investigación. Concretar el tema, conceptos y tiempos. Cronograma Metodología Aclaración de dudas a través de preguntas a profesores expertos en los campos de interés del tema Verificación.
Diciembre	<ul style="list-style-type: none"> Recopilación de información sobre el tema de investigación (primera toma de contacto). Decisión final de los conceptos teóricos y prácticos. Elaboración del índice. Verificación.
Enero	<ul style="list-style-type: none"> Recopilación de información y documentación. Lectura de artículos, libros, Internet y otras fuentes. Verificación.
Febrero	
Marzo	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de la base teórica Búsqueda de primeras imágenes como referencia para el proyecto. Búsqueda de bibliografía específica. Visita de museos y conferencias sobre arte, diseño y nuevas tecnologías (finalización de la búsqueda de referentes). Verificación.
Abril	
Mayo	
Junio	<ul style="list-style-type: none"> Realizar una ficha técnica de cada una de las personas mientras se van organizando conceptos.
Julio	
Agosto	<ul style="list-style-type: none"> Elección, análisis y conclusiones de recursos empleados en las obras de referencia Tablas comparativas Finalización de la base teórica Verificación.
Septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Comienzo del trabajo práctico Descripción técnica. Realizar fotografías de las personas que formarán parte del trabajo práctico. Trabajar con las fotografías realizadas (retoque y transformaciones posteriores). Finalización del trabajo práctico. Verificación.
Octubre	
Noviembre	<ul style="list-style-type: none"> Redacción de las conclusiones Entrega de la tesis de master. Verificación.

3.2. METODOLOGÍA

Para empezar, una de las cosas de las que debemos hablar es de retrato, o mas bien, ver como el rostro tiene una importancia en la vida social junto al cuerpo y a otros elementos asociados al individuo que les caracteriza como seres diferentes del resto de humanos.

Entonces al hablar de identidad, nos estamos refiriendo a cómo son las personas y como las vemos desde nuestro punto de vista individual. Y es por ello que a la fotografía, tras su manipulación, se le ha dado otro significado, por lo que entre otras cosas pierde su originalidad para convertirse en un híbrido.

Si nos preguntáramos cual fue el origen de la representación del ser humano, en la prehistoria ya se veía las imágenes de cazadores de escenas cotidianas del momento, lo cual fue evolucionando en cuanto a la utilización de nuevas técnicas y el modo de representación cada vez más cercano a la realidad⁵⁴.

En la época del Imperio Nuevo, la técnica de la pintura directa llega a sustituir al bajorrelieve; al pintar directamente se suprime una de las operaciones, aun cuando el procedimiento exige al artista un esfuerzo de invención no acostumbrado. Tal como ocurrió cuando el fresco italiano reemplazó al mosaico bizantino por análogas razones de economía, de tiempo y de materiales, la sustitución en las tumbas egipcias de los bajorrelieves por la pintura directa provocó las mismas consecuencias: un arte nuevo nacía, menos suntuoso, más frágil, que el antiguo, pero también mas libre, más apto para extenderse y para expresar ideas que se oponían a las tradiciones establecidas.

⁵⁴ FRANCASTEL, Galianne y Pierre. *El retrato*. Editorial: Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, 1978.

El retrato volvió a encontrar, pues, las condiciones favorables para su existencia a partir de la restauración del Imperio y gracias a la flexibilidad de la nueva técnica, favorecida por la restauración del orden y la unidad, la serenidad habitual del arte egipcio reanuda también su puesto superando la inquietud y los tanteos que han marcado el fin del Imperio Medio.

El retrato es la representación de un sujeto. Aún ocupa su lugar como espectáculo garantizado de miradas, gestos y haceres, colores y técnicas pictóricas y sigue ahí luchando por permanecer formando parte del arte⁵⁵.

Según cita Rosa Martínez-Artero en su libro sobre el retrato: "En principio un retrato es un cuadro en el que se reconoce a un sujeto particular por la semejanza y parecido principalmente con su rostro y que además suele titularse con el nombre de retratado"⁵⁶. Respecto al sujeto, la apariencia externa debe coincidir con las señas de identidad pero entonces debemos saber que éstas son mucho más que un nombre.

En el momento que un sujeto es representado un sujeto se efectúa una operación retórica llamada metonimia, por la cual por la que la imagen del rostro es la representante de la totalidad del cuerpo y se usa el nombre como centro del conjunto de las señas de identificación (la parte por el todo).

Por otro lado la apariencia del cuerpo ha sido interpretada como una expresión del ser interior, de la personalidad total⁵⁷.

⁵⁵ MARTÍNEZ ARTERO, ROSA. *El retrato, del sujeto en el retrato*. Editorial: Montesinos editor, S.A. Barcelona, 2004.

⁵⁶ Id. Página 16.

⁵⁷ PÉREZ, David. *La certeza vulnerable. Cuerpo y Fotografía en el siglo XXI*. Editorial: Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 2004.

El cuerpo humano desde siempre ha sido el tema principal de los artistas, y para la representación de la identidad en este proyecto es imprescindible por varias razones⁵⁸. Entre las cuales el hecho de ir desnudo o vestido y que ciertos elementos cubran el cuerpo son puntos de expresión igual de importantes que la exteriorización del rostro de los seres que veremos a continuación en las imágenes intervenidas.

La imagen del individuo puede cambiar con el tiempo, lo cual no tiene por que cambiar su identidad, a no ser que pretenda cambiar de personalidad con un cambio de apariencia, adoptando diferentes personalidades junto a una nueva estética. Si se examina el cuerpo y vemos que hay partes que no se han conservado de su estado natural, sino que han sido intencionadamente modeladas o modificadas, llegamos a la conclusión de que no existe ninguna parte del cuerpo exenta de reglas o criterios. Por ejemplo:

- El crecimiento del pelo de la cabeza, en nuestro rostro y en nuestro cuerpo es tratado de distintas maneras, dejándolo crecer, cortarlo, afeitarlo o depilarlo. También se podría teñir cambiando el estilo; la falta de cabello natural pueden ocultarse mediante pelucas y postizos.

- Nuestra piel puede cambiar con ayudas de cremas, pintura, o renovación, dándole el efecto que se desea.

- Las imperfecciones estéticas son constantemente corregidas. Cambiamos la forma de crecimiento de nuestros dientes, la forma de nuestra nariz, las arrugas de nuestro rostro, tamaño del pecho, etc. Y en cuanto al tamaño del cuerpo y los músculos son cambiados mediante culturismo y dieta.

⁵⁸ SIMBLET, Sara. *Anatomía para el artista*. Editorial: Naturart S.A. Barcelona, 2002

En la década de los setenta, en relación con el sujeto los artistas conceptuales utilizaron la fotografía como medio de expresión. Y es en las últimas décadas del siglo XX, donde para los espectadores de la fotografía del cuerpo, la exhibición del mismo era muy personal ya que no es lo mismo exhibir nuestro cuerpo desnudo que el rostro⁵⁹. Así pues, mientras el cuerpo continúa siendo en gran parte un tema privado, la cara es un asunto público de inevitable exposición.

Además de ver caras todos los días de carne y hueso, en la publicidad sobre todo, también nos encontramos rostros perfectos, sin edad ni defectos, ya que están retocados por los productos combinados de muchos artistas comerciales: modelos, directores artísticos, estilistas, maquilladores, artistas de la composición, de la compaginación, del Photoshop y del retoque, fotógrafos, litógrafos e impresores. Aun cuando los rostros contruidos por éstos artistas sólo pretenden seducir durante no más de una fracción de segundo, sus “imágenes posteriores” se recuerdan durante muchísimo mas tiempo.

Y aunque desde siempre el rostro humano fue un aspecto fijo de la persona, inmutable e impuesto por el destino, hoy en día la cara puede rejuvenecerse con cosméticos o con la propia cirugía estética cada vez más avanzada.

Actualmente, pues los fotógrafos artísticos que desean representar el rostro humano acuden a las nuevas tecnologías, en el siglo pasado el retrato tenía una temática mucho más restringida, ya que su objetivo se limitaba a revelar la verdad interior de los individuos. En aquella época entonces, el rostro considerado como un objeto era un asunto estable, mientras que hoy es un tema alternativo y las nuevas ideas desaparecen.

⁵⁹ EWING, William A. *El rostro humano. El nuevo retrato fotográfico*. Editorial: Art Blume, S.L. Barcelona, 2008.

Antiguamente los estanqueros, sombrereros, barberos, y otros comerciantes añadieron a la oferta de sus servicios habituales la de rápidos y económicos retratos, de tal modo que se convirtieron en una industria radiante y los clientes aprovechaban la oportunidad.

Los fotógrafos aconsejaban a sus modelos en realidad a imitar la introspección, dando como resultado unas “poses estereotipadas y caricaturizadas, el lado oculto de este fetiche burgués que era el carácter.

Normalmente la mayoría de los retratos lo eran de cuerpo entero o de tres cuartos de su longitud, y la representación total del cuerpo se consideraba como un requisito esencial de todo retrato. La dignidad y el decoro constituían aspectos esenciales de la pose y era mucho más importante aparentar pertenencia a una clase social concreta que ostentar la marca de cualquier tipo de individualidad.

Al ser el rostro el punto central del retrato, los defectos peculiares de los rostros individuales se tornaron evidentes, y los expertos en retoque no tenían más remedio que embellecer el sujeto mejorando el efecto artístico.

Hay una gran diferencia entre mirara a una persona directamente a la cara y mirar su cara en una fotografía y no solemos permitirnos normalmente examinar a fondo otras caras de carne y hueso, excepto los rostros de las personas que amamos. Por lo tanto no deja de ser natural que insistamos en que una fotografía nos presente bajo la mejor luz posible, por lo que entre otras cosas, mientras una imperfección en un rostro puede ser un sofoco pasajero, en una fotografía ésta se convierte en una humillación eterna.

En la fotografía del siglo XIX; hay millones de rostros: fotografías de pasaportes, de criminales hechas por la policía, fotografías de locos

captadas por médicos, nuevos rostros de celebridades, o las caras tal y como se veían por la calle. El carácter y el espíritu no encajaban con éstos géneros. A finales de siglo, sin embargo, ya se había recogido suficiente información sobre los rostros y la gente quería algo más expresivo. Mas tarde la fotografía se aproximó más a la vida de las personas, de tal forma que en el otro extremo del espectro estaban las instantáneas informales del álbum de familia, con encuadres y ángulos extraños y sus tiempos de exposición mal calculados, que empezaron a incrementarse tras la aparición de las pequeñas cámaras manuales.

Ya se veían en los álbumes de familia “muecas tontas y de sobreactuaciones humanas”.

Éstas son algunas frases celebres de personajes famosos que hablan acerca del retrato fotográfico.

“¡Un retrato! ¿Qué puede ser más simple y más complejo, más obvio y más profundo?”. Charles Baudelaire, 1859.

“Un retrato fotográfico es una imagen de alguien que sabe que le están fotografiando”. Richard Avedon, 1993.

“La tecnología que sacó al hombre de su entorno y también de su cuerpo, permitiéndole entrar y salir del limbo a voluntad, se ha convertido en algo tan informal, tan inherente al entorno, que hoy en día hacemos este viaje de una forma tan automática como quienes viajan diariamente para ir al trabajo, con los ojos que no ven y desaparecido el misterio de la autoconfrontación y del autodescubrimiento”. Edmund Snow Carpenter, 1972.

“Sueño con un espejo. Me veo a mí mismo con una máscara o veo en el espejo a alguien que soy yo pero a quien no reconozco como a mí mismo”. Jorge Luis Borges, 1985.

En el rostro humano hay infinidad de recodos, de curvas y de vías de escape”. Georges Bataille, 1944.

“Los rostros cotidianos nos impresionan como enjambres de sutilidad. Esta impresión tiene que agudizarse en la fotografía, que sólo revela un microsegundo del comportamiento de la cara, inmersa en un proceso social”. Max Kozloff, 2000.

La fotografía es nuestro exorcismo. La sociedad primitiva tenía sus máscaras y la sociedad burguesa sus espejos. Nosotros tenemos nuestras imágenes. Jean Baudrillard, 1998.

“¿Por qué? Incluso me has robado el rostro; ¡tú lo conoces y yo no!”. Jean-Paul Sastre, 1944.

Para hacer un retrato no basta con reproducir las proporciones y formas del individuo con exactitud matemática; por encima de todo, también es necesario comprender y representar las intenciones de la naturaleza puestas de manifiesto en ese individuo, para conservarlas y mejorarlas...” André Adolphe Eugène Disdéri, 1862.

“La fotografía pretende mostrar la realidad. Con su técnica tienes que acercarte a la realidad tanto como sea posible para imitarla. Y cuando te acercas tanto te das cuenta de que al mismo tiempo no estás tan cerca”. Thomas Ruff, 1993.

“Nuestra personalidad social es una creación de las mentes de otros “. Marcel Proust, 1918.

“El cuerpo, ese bosquejo que hay que corregir...” David Le Breton, 1999.

“La mitología del estiramiento facial crea personas que intentan nadar río arriba contra la corriente del tiempo, y lo hace cambiando sus rostros en la otra dirección. Wendy Doniger, 2000.

“El rostro humano nunca miente. Es el único mapa que registra todos los territorios en los que hemos vivido”. Luis Sepúlveda, 1998.

“Las exhibiciones faciales de los primates son estratagemas diseñadas por la evolución para suscitar una respuesta por parte del receptor”. Signe Preuschoff, 2000.

Nuestra peculiar fascinación por la fama quizás sea la culpable de una cultura en la que la apariencia es una reluciente ilusión, una ilusión que cambia día tras día”. Jonathan Lipkin, 2005.

“¿Cuál es la función de un retrato? ¿Cuál es el grado de manipulación correcto, aceptable, entre el modelo y el fotógrafo? Y, ¿debe el arte preocuparse por la exactitud? ¿No debe la fotografía preocuparse por ello incluso mas?”. Richard Avedon, 1993.

El método con el que se han realizado las composiciones es muy similar en el desarrollo de cada una, partiendo de la fotografía como base. La cámara utilizada para los seres retratados, es una reflex digital Canon 400 D de 10 mega píxel, cuyos resultados han sido óptimos, dado a que para cada uno de los protagonistas se ha realizado una gran cantidad de fotografías mediante el cual ha habido un proceso de selección previo a la intervención con retoque digital.

Para crear al personaje se ha tenido que pensar en la idea del concepto hacia que es lo que quiere transmitir y que es lo que necesito que transmita, entonces ha habido unas conversaciones en las que “fotógrafo y modelo” haciendo un pacto con aquello que se le pide al personaje para mostrarlo ante la cámara.

A la hora de elegir a cada uno de estos, además de la confianza adquirida, como comentaba al principio, por las características de sus identidades son asociados a un personaje en concreto y creado por la imaginación.

No ha sido tarea fácil en la mayoría de los casos saber quien respondía al perfil buscado. Es más ni siquiera se ha encontrado lo que había como predeterminado al principio de la sesión fotográfica. Todo ha ido surgiendo, evolucionando y puliéndose poco a poco con anotaciones de todo tipo, así como el tipo de vestimenta adecuado, si necesitan maquillaje o no, la escenografía adecuada para lo que se quiere contar, la posición del cuerpo, la expresión del rostro,...

Durante el proceso de trabajo, en el algunos casos una vez decididas las características específicas del personaje, progresivamente ha llegado a tener una apariencia, según el caso, distinta de la que se tenía plantada, incluso en algún caso, inesperadamente pero contando con ello, el sujeto no daba de sí lo suficiente por lo que se ha tenido que replantear las cualidades que debían aparecer en las fotografías y repetir la sesión, incluso llegar a descartar por completo el trabajo realizado.

Una vez realizadas y elegidas las fotografías finales con la iluminación y enfoques adecuados para las intervenciones con el retoque digital con el

programa Photoshop⁶⁰, se han hecho previamente pruebas de color con la aplicación de colores en CMYK que son los resultantes en la impresión.

Además se han hecho pruebas de brillo, el contraste, la saturación, y como no, al tratarse de fotomontajes se ha eliminado el fondo original en cada una de las fotografías seleccionadas para incorporar posteriormente una escenografía creada con algunos de los componentes típicos del diseño gráfico y el arte (tipografías, herramientas del programa, fotocomposición y pintura) que a su vez concuerda con los aspectos identificativos de los protagonistas.

El objetivo del fotomontaje no es integrar todos los elementos para que nos acerque de algún modo a la realidad, sino crear un efecto artístico donde todo lo que se vea acompañe al mensaje que el receptor en menor o mayor medida ha de comprender.

La potenciación del mensaje en algunos casos no siempre precisa de la aplicación de la tipografía como recurso, pero en ocasiones la propia imagen pide su asistencia para comunicar de forma mas directa con el espectador, ya que sin ella en ocasiones la imagen no siempre puede hablar claramente por si sola.

A continuación vamos a comentar una a una las imágenes presentando a los protagonistas de este proyecto, así como además podemos ver los recursos empleados para entender la identidad correspondiente de cada uno de ellos por muy efectista que nos pueda resultar la imagen definitiva. Y posteriormente veremos unas fichas descriptivas en unas tablas que se hicieron antes de las obras definitivas y durante el proceso, por lo que no se puede ver todos los detalles del apartado descriptivo.

⁶⁰ WILLMORE, Ben. Photoshop CS avanzado. Editorial: Anaya multimedia (Grupo Anaya, S.A.), Madrid, 2004.

Cris:

El carácter espontáneo y positivo de ésta joven de 24 años le hace mostrarse ante los demás siempre con una apariencia sofisticada y atractiva muy femenina, de modo que el género masculino en la mayoría de ocasiones la ven como una mujer objeto, superficial por su extravagante y moderno aspecto.

La manera de ser representada consiste en sustituir a dos maniqués de un escaparate en una tienda de ropa femenina, ambas, una de pie y la otra como si fuese una peana están expuestas verticalmente para ser observadas ante todo espectador en un plano general.

Ambas ubicadas de diferente manera exponen una estética que recuerda a la mujer americana, con una melena rubia similar al estilo *bob*⁶¹ que junto a la ropa y los complementos pertenece a una tendencia de moda retro, cargada de glamour, sensualidad e insinuación, como si fuera una modelo de pasarela o una estrella famosa, restándole protagonismo a la vestimenta que supuestamente está expuesta en el maniquí para ser vendida. Pero en éste caso ella es la que parece venderse, pero la contradicción de los textos complementan su identidad, siendo una mujer con alto poder de dignidad y fuerte carácter que no se entrega fácilmente, pero su apariencia física es lo más impactante de su personalidad y está presente por encima de todo .

Los recursos que se han empleado para esta imagen de carácter publicitario son:

-Manipulación de elementos del escaparate, cuya fotografía real fue realizada una tarde de lunes en la población de Xàtiva.

⁶¹ *Estilo bob*: Corte de pelo clásico creado en los años 20, de líneas rectas y cortadas por encima de la mandíbula.

-Agregación de sombra de la modelo, tipografía y elementos como la señal de peligro.

-Ajustes del brillo, iluminación, contraste y saturación del color, para obtener sensación de juventud, energía, modernidad, estatismo y de superficialidad en el personaje.

-Cortes rotativos que suelen llevar los maniqués para reforzar el efecto.

David:

Una de las personas con mayor impacto visual, tras su enfermedad y su deterioro físico difícilmente camuflado, pero ante esto tiene una de las personalidades más características de todos los personajes de este proyecto. Tras varias conversaciones con el, pudo surgir la posibilidad de hacer una representación al natural de su estado vital, prestándose a poder representarlo tal como se planeó al principio de su descripción técnica.

La lucha por la supervivencia, su agradable forma de ser y el optimismo constante, le hacen poder ser un joven integrado en la sociedad como el resto de personas.

Por otro lado, interiormente se siente vacío, dolorido e inestable en todos los sentidos, cuyo rasgo de su persona es lo que se ha decidido exteriorizar en un ambiente urbano donde su única compañía es el mismo y los elementos que presencian su enfermedad.

Éste es otro caso en el que el mismo personaje aparece repetido, solo que ahora ambos tienen una relación. Dentro de un plano general, el personaje que se esconde, mira de frente de cara al espectador mostrando con cierta timidez una radiografía de donde se sitúa su malestar con una actitud más receptiva y luchadora que el que aparece encorvado de perfil con el rostro en sombra y la mirada pedida.

Todos los elementos de la composición, tienen simbología junto al texto que de nuevo que podemos ver con evidencia la descripción del aspecto más relevante del sujeto.

El hecho de que las vendas dejen entre ver la pierna, flexionando las rodillas y su piel con tonalidades pálidas, potencia la extrema delgadez de

su anatomía. Por otro lado la mirada que transfiere desconfianza y temor, y el conjunto de camisa y corbata hablan de un lado triste y decadente y otro lado elegante sutilmente estable.

Los recursos que se han empleado para esta imagen cercana al cartel con un mensaje de concienciación social son:

- Incorporación de elementos junto a la imagen de un espacio nocturno extraídos del Internet.

- Retoque digital basado en la manipulación del color, y modificación de elementos incorporados con simbología asociada con el espacio interior respecto a la enfermedad (hospital), y el estado actual que el personaje vive (la realidad de enfrentarse a la sociedad).

- Integración de una fotografía del rostro del sujeto como si de un cartel publicitario se tratase, pero con un elevado contenido de desolación en el mensaje.

Esmeralda:

En un plano medio podemos ver la imagen de una de las personas más jóvenes del conjunto de personajes.

A la hora de describir a Esmeralda, lo más predominante de su carácter son los estados de ánimo, mostrando seriedad y serenidad en el rostro y su actitud. Pero los estados anímicos son siempre se pueden ocultar, y menos cuando se trata de una obsesión o un instinto como es en este caso.

El hecho de ver como en su entorno la mujer siempre ha sido luchadora por hacerse un hueco ante la sociedad masculina, le ha llevado a una inquietud de defensa propia y de aquellas mujeres que están en una situación similar. Esto va relacionado con la obsesión y el instinto de maternidad que siente constantemente, importándole más que cualquier otra cosa.

Su identidad va asociada a la representación de una mujer embarazada con un bebé en brazos, que ha sido sustituido por una bolsa de plástico transparente llena de agua. Cuya inspiración viene por la clásica virgen con un niño en brazos, cuyo tema es típico de algunos pintores del renacimiento. Y por otro lado se tuvo en cuenta como referencia el videocip "Nothing really matters"⁶² de la cantante Madonna, donde al principio del mismo nos muestra una estética similar en la sustitución de la bolsa por el bebé.

Su acostumbrada expresión seria muestra al mismo tiempo satisfacción por un lado por ser reconocida por sus valores como mujer y por otro lado por sentirse madre sin en realidad serlo (instinto de maternidad).

⁶² <http://es.youtube.com/watch?v=mLp7w9jyHGw> 10- 5- 08 12:18h

La joven aparece desnuda ante el espectador en posición frontal, con un cuadro justamente detrás de ella del cual parece haber salido y vemos la pintura fuera totalmente de él. Además el marco dorado que la rodea, igual que tiene una apariencia muy artística, tiene un significado emblemático, representando a la mujer como una heroína, con la maternidad como referencia al papel importantísimo de la mujer en la sociedad.

En éste caso vemos una mezcla de ilustración con fotografía hacia una tendencia más artística que los anteriores. Los recursos manejados en esta imagen son:

-El fotomontaje y el retoque fotográfico en exceso, ha sido utilizado en el dibujo digital de las hebras del cabello, el maquillaje de la piel y la creación del embarazo artificial entre otras cosas. Todo el conjunto podríamos asociarlo con las portadas de libros o cuentos, además de un cuadro antiguo como comentábamos previamente.

En el fondo, la parte de colores cálidos, previamente al montaje y su manipulación, se hicieron unas mezclas de color con pinturas al óleo dejando texturas de la propia pintura para dar un efecto de relieve. Además estéticamente es el sustituto del fondo negro, de tal modo que figura y fondo pictórico parecen haber salido de un cuadro.

La tipografía de estética medieval en este caso queda integrada formando parte de los recovecos decorativos del marco, y a la vez potenciando de nuevo el mensaje de un modo sencillo.

-La incorporación de un fondo negro dentro del marco hace que a ella se le pueda ver mejor y contrasta con la calidez de los colores y texturas que simulando elegancia y lujo.

Fanny:

Sin duda alguna, es uno de los personajes con mayor expresividad y mejores resultados obtenidos.

Su versatilidad de reinención normalmente le permite representar muchos personajes y por lo tanto diferentes identidades, pero una vez conociendo su forma de ser relacionada con su aspecto físico frío y atractivo al mismo tiempo, facilita ver en ella aquello más contundente de un ser ambiguo entre lo animal y lo humano. Ante todo, su actitud territorial evoca insensibilidad, desafío, seguridad, calma aparente y tensión interior que inevitablemente se reflejan en el rostro, de modo que era necesario unir esa parte de su conducta revolucionaria, en la que suele actuar con temperamento e impulso instintivo ante todo lo que le produce la mínima desconfianza.

Por otro lado, la seducción y su potente atractivo físico se involucran mostrando belleza, y a la vez una estética permanente que impone respeto por su mirada aterradora paralela a la del gato con el que mira fijamente al espectador.

La imagen de ella aparece acomodada sobre un asiento de cuero negro dentro de un plano general, con el rostro de frente y el cuerpo de perfil, encarnando a una especie de reina antigua o bruja malvada, con una ambientación y estética mixta entre lo actual y lo más cercano al estilo clásico y lo fúnebre.

El espacio no necesita elementos de texto ni objetos que describan la identidad, por lo que la fotografía en éste caso es más que suficiente con una ambientación oscura y unos dibujos de motivos vegetales evocando al lenguaje enigmático de esta imagen. Solo un gato negro, junto al reptil

incrustado en el brazo derecho (textura de serpiente), es el otro animal con el que el sujeto es identificado por sus cualidades comentadas.

Los recursos empleados en el trabajo de la imagen similar a una fotografía artística son:

- Mínimas intervenciones de retoque digital aplicadas al contraste, la iluminación, la modificación de partes del rostro como la zona de los ojos, incrustación de texturas, elementos gráficos en el fondo para dar un toque de fantasía al estética general,...

- Potenciación leve del color, ampliando la gama de tonos fríos integrados en el contenido del mensaje principal.

Paco:

Continuando con la estética en la atmósfera envuelta en sensaciones de oscuridad y misterio, vemos al personaje más inaccesible de todos a la hora de describir su identidad. Entonces viendo la personalidad hermética e introvertida que el sujeto desprende, al conocerle mejor en toda acción cotidiana, vemos que en la mayoría de sus acciones emplea el temor y la inseguridad a la hora de emitir un comentario o acto que pueda molestar a los demás.

Esa parte es la más atrayente de su persona, el hecho de cómo se aísla de todo ambiente rodeado de personas y cosas que puedan incomodarle son sustituidas por un espacio mínimo que le mantiene cerrado, y puede ver todo lo que pasa a su alrededor sin que nada le pueda afectar.

La idea de estar introducido dentro de una caja de cristal blindado hace referencia a la protección que necesita y al carácter cerrado que presenta pronunciadamente.

El hecho de estar sentado en el suelo con una telaraña formada en la pierna flexionada alude a la inmovilización en todos los sentidos, desde el ocultamiento de todos sus pensamientos y emociones al tremendo temor a ser conocido y observado. Por eso se pensó en la idea de descubrir parte de su anatomía, ya que cuando la intimidad se exterioriza, la reacción ante dicha acción puede ser brusca afectando como es en este caso al estado de ánimo y transferirse al rostro.

Para la revelación de la identidad en éste caso la fotografía tiene la fuerza suficiente y no necesita más elementos que los que vemos. El fondo negro totalmente liso, es el original que se empleó en el momento de la toma fotográfica.

Uno de los fotomontajes más sutiles de todo el conjunto de imágenes destaca como obra fotográfica con pocos recursos empleados:

-Los retoques digitales han sido tratados de una manera muy minuciosa, ya que la fotografía en éste caso tiene una resolución óptima y manipularla en exceso estropearía sus cualidades.

-Telaraña dibujada posteriormente con la mayor delicadeza posible para que sea coherente con el resto de elementos.

- Al igual que se ha intervenido en el rostro pasando de mostrar cierta expresión seria a mostrar un ligero pánico, la anatomía ha sufrido una leve congelación y encogimiento sin perder calidad y atractivo.

Paloma:

Nada mas iniciar una conversación lo primero que desprende esta joven de piel morena y rasgos agitanados es su fuerte temperamento. No oculta nada, y se muestra tal como es sin importarle lo que otras personas puedan pensar de ella.

El modo en el que se pensó para personificar su forma de ser más directa, en este caso salió de un modo más fluido, viendo unos resultados increíblemente óptimos para lo que se quería representar.

En un plano general y mediante una composición de tipo triangular, ella se sitúa equilibradamente en la parte central procesando una gran carga de dominación y agresividad neurótica perteneciente a la ira y al descontrol de sus acciones, y a la vez controlando todo lo que puede dar arrasando con todo lo que se le ponga por su camino. En la parte izquierda, vemos arrodillada retorciéndose al sujeto en un momento de tortura y sacrificio ocasionado normalmente por ella misma. Y finalmente en el lado derecho, expresa una parte de venganza y locura extrema contenida que se refleja en el rostro.

Quizás al ser una persona tan honesta, de fácil exaltación y dispuesta a mostrarse tal como es, se le atribuye un papel de descontrolada y fuera de lo común, esto implica a la estética con la que se identifica, en este caso como si fuera un animal que ha sido cazado y atado en un estado natural de agresividad permanente, insertada en un lugar adecuado como es una jungla con hogueras y espeluznantes animales que le acompañan en la acción que está ejecutando.

Los colores calientes contrastados con un significado violento en este caso, el juego anatómico con las cuerdas y la escasa vestimenta indican

una fusión entre el sadomasoquismo, el bondage⁶³, y el más puro dolor físico y emocional.

Los recursos gráficos de éste fotomontaje se acercan a la ilustración rozando más los aspectos de la fotografía que otra cosa:

-El fondo es un fotomontaje donde se notan los ensamblajes del colage a propósito, creando una ambientación artística para dejar ver en lo posible al sujeto.

-Modificación de las tonalidades de la piel, los contrastes de rojos y la reestructuración del cabello para aumentar la expresividad que debe mostrar.

⁶³ Sadoquismo y bondage: Atribuido a las prácticas sexuales.

Ramón y Vito:

Este es el único caso en el que se ha escogido a dos individuos diferentes para hablar de la identidad.

Ellos son pareja y lo que se pretende contar es por un lado lo que ambos comparten, la libertad en tener relaciones sexuales con otras personas de su mismo sexo, siempre con el mutuo consentimiento.

Por otro lado la identidad de cada uno va unida a los gestos y vestimentas que se les atribuye. De modo que vemos una serie de contrastes que estéticamente ofrece una apariencia versátil integrada perfectamente con el objetivo de esta obra.

Ramón es más maduro en cuanto a la mentalidad y la edad que tiene, lo cual se relaciona con su carácter serio y conservador. Antepone el respeto y la educación ante cualquier tipo de acción, en especial con las personas que no entienden la homosexualidad.

Vito es impetuoso, y tiene una actitud más femenina y alegre, lo cual se exterioriza de tal modo que llega a eclipsar a su pareja.

La promiscuidad y sus variantes son los puntos más espontáneos e identificativos que ambos desprenden, y que por lo que vemos en la dinámica composición, así como detalles de cogerse de la mano y no atados implica libertad.

La compensación de masas y los dos cuerpos cortados amplían el plano, siendo de tipo general y como en las imágenes anteriores, vemos parte de los elementos del escenario que corresponden a las descripciones de los protagonistas.

El hecho de que ambos miren fijamente a un cuerpo distinto y algunos mensajes tipográficos sean tan evidentes, se asocia rotundamente con la promiscuidad. Así como en el color, el rojo de las paredes y suelo, son atribuidos a la pasión sexual, la imagen general tiene un toque de fetichismo.

La alfombra con el contraste del blanco y el negro, paralelamente a los trajes y sillas, más que un objeto de decoración es un contraste total de los caracteres de los personajes.

Y siguiendo con la simbología, el cuadro que vemos al fondo con una especie de salpicadura de sangre, representa el momento en el que ellos dejan de mirarse para interesarse por otras personas, pareciendo un disparo que interrumpe una acción para iniciar otra.

En este caso los recursos que se emplean son:

- Grandes retoques digitales, tales como la creación del espacio digitalmente construido, con degradados para simular realidad y la incorporación apropiada de elementos para narrar la escena.

- El tratamiento de los personajes está trabajado con un efecto distinto a los anteriores, de modo que ante la proximidad del espectador, hay una mezcla entre el tratamiento pictórico digital y el fotográfico, cuyo efecto se unifica al alejarse.

Sivera:

Este conocido de hace poco más de un año es otro caso de mostrar contradictoriamente un lado muy humano y otro más superficial.

Al conocerle se notaba esa parte cariñosa tierna y afectiva hacia las personas, algo que está conexo a su apariencia física, delicada y sencilla. Describir sus cualidades tiende a estar destinadas a su trabajo y aficiones, las nuevas tecnologías en cuanto a lo electrónico y el mundo informático.

Físicamente tiene cabello cano, ojos claros, piel fina y voz amable, entonces la identidad que habría que representar, junto a su dedicación casi completa al trabajo que desempeña, iba formulando una mixtura de conceptos que hablaban de un lado muy humano y entregado a las personas de su entorno, pero por otro lado un comportamiento independiente, frío, irracional y calculador.

Estas cualidades junto a su aspecto físico, hicieron que surgiera la idea de transformarlo en un cyborg⁶⁴ con un aspecto más humano que mecánico.

En un plano americano vemos al sujeto retratado desplazado hacia la derecha, mediante una actitud posesiva y firme con su corazón humano en la mano. El hecho de haberlo sacado del centro indica entrega sin importarle lo que pueda ocurrir, lo cual puede parecer que esté programado por esa parte tecnológica e inhumana al mismo tiempo que hace de él un ser dudoso de sentimientos, pero siempre impulsado por sus emociones más profundas.

⁶⁴ Cyborg se forma a partir de las palabras inglesas *Cyber (netics) organism* (organismo cibernético) y se designa a esos personajes que son mitad mecánico y mitad orgánico.

El fondo es muy sencillo y se integra a la perfección con el resto de tonos claros y fríos, de los que la tipografía también se aprovecha para pasar casi desapercibida mezclada entre los dibujos de circuitos eléctricos.

Los recursos empleados para esta imagen compuesta mayoritariamente por la fotografía son:

- La transformación de ojos, textura del pantalón, supresión de ombligo y pezones, y la abertura de la carne con mecanismos internos entre otras aplicaciones en el cuerpo son algunos de los cambios necesarios para la apariencia ambigua entre hombre y máquina.

- El color de la piel ha sido modificado a tonos más sonrosados y fríos, mostrando una anatomía que se aproxima a la vez que se aleja de la realidad. La modificación de todas estas partes de su cuerpo además de parecer un cyborg hace que tenga un aspecto más estático que en la fotografía original, por lo cual el retoque digital ha sido de mayor utilidad en este caso más que quizás en otras identidades.

Toni:

Aquí vemos un autorretrato múltiple, donde por lo visto el personaje no adquiere ningún aspecto transformista, más bien se acerca a una realidad de actitudes cotidianas y sinceras.

La identidad en éste caso es variada, se puede hablar de estados de ánimo y emociones de todo tipo que van variando en cuestión de momentos.

Podemos ver desde una parte divertida, positiva y enérgica hasta una actitud decadente, íntima y seria en menor medida. Entonces observamos un recorrido por varias facetas o maneras de ser en una misma persona multiplicada sin importar la vestimenta, el peinado o el lugar en el que se encuentra para la creación de un personaje en concreto.

La tipografía y los elementos gráficos son nuevamente suficientes para acompañar a las acciones que se quieren contar mediante la expresividad de los gestos, muecas, movimientos y relaciones entre ellos hablando en todo momento del mismo sujeto fotografiado en momentos diferentes.

El hecho de hacer varias sesiones fotográficas para la misma persona supone un registro distinto cada vez que posa ante la cámara en diferentes días, ya que vemos estados de ánimo variados y por lo tanto reflejados en el rostro.

Todos los personajes están situados en un plano de conjunto con formato de una panorámica alargada para poder ser organizados y tener relación entre unos y otros. Si dividimos el formato en varias partes como si de un políptico se tratara, no pueden dar la sensación de que estar todos incomunicados. En éste caso se ha empleado la regla de tercios quedando todas las masas repartidas por igual.

Existen varios referentes de obras apaisadas y con gran número de personajes retratados. En la obra *"la última cena"*, hay un intento de mantener un equilibrio de masas.

Los recursos básicos empleados en éste foto collage son:

-El fotomontaje múltiple, la incorporación de tipografía de distinta clase para jugar con la diversidad de elementos gráficos creados con las herramientas del programa.

-La desaturación cromática, el contraste y la iluminación para la potenciación de las expresiones en el rostro de cada uno de los retratados.

Tras la descripción de los personajes con el uso del retoque digital y el diseño en la fotografía, hay que comentar una serie de tres identidades que están tratadas con los mismos recursos, además de un aporte artístico, la pintura. Comparten intereses similares y son el componente artístico que complementan a los objetivos de este proyecto.

Comparten entre otras cosas una imagen sencilla, real y coherente en conjunto, como la representación de la posición relajada, los fondos blancos intervenidos con el arte digital y la pintura directa, la naturaleza como medio identificativo, etc. La manipulación fotográfica ha sido menor en comparación con las obras de retoque digital anteriormente descritas, siendo la pintura la encargada de enfatizar lo que se pretende decir en cada caso.

El proceso de trabajo que se ha llevado a cabo consiste en imprimir la fotografía sobre una tela de algodón con imprimación previa, y tintas especiales para impresión digital, y una vez hecho esto posteriormente son montadas sobre una superficie rígida como es en este caso la madera que le dará una estabilidad al soporte en el que se intervendrá con las técnicas de pintura acrílica y el látex como componente matérico y protector de la superficie final.

Sita:

El carácter dulce y vulnerable de ésta joven de 23 años es fácil de reconocer. Aunque parece que vaya disfrazada en algunas ocasiones, ella tiene su propio estilo satírico, creativo y espiritual que la hace diferente del resto entre otras cosas por sus actitudes peculiares que la llevan a ser casi un personaje de teatro en el entorno cotidiano.

En la toma de la fotografía ella buscó un lugar donde se sentía identificada, el medio ambiente y la naturaleza.

El día era luminoso y eso le hizo expresar alegría y satisfacción natural, con lo que entró en un proceso de relajación y placer que se transfirió inmediatamente a la fotografía que posteriormente fue manipulada con la técnica del fotomontaje. Tres rostros con la técnica de la transparencia y la opacidad muestran el proceso de sensación del momento junto al estallido vibrante de los colores limpios y puros que en su conjunto despiertan alegría.

Los motivos vegetales con formas orgánicas y las texturas más geométricas juegan de un modo dinámico e integrado junto a todos los elementos de la composición.

La tipografía como en el resto de obras refuerzan el mensaje y se adapta a la estética que se requiere en todo momento. En éste caso ha sido transferida manualmente para adquirir el efecto de autenticidad que caracteriza al sujeto.

Sandra:

Es quizás el carácter más negativo e introvertido de todos los personajes comentados hasta el momento.

La marginación por parte de sus compañeros durante la infancia le ha marcado de tal modo que, aunque se vea una sonrisa en su rostro transfiere connotaciones negativas cargadas de tristeza y melancolía.

Ante cualquier fotografía intenta ocultar su fisonomía, ya que los complejos que adquiere su personalidad, la llevan a momentos en los que fácilmente se deprime y se encierra en si misma.

Sin embargo, a pesar de la estética que adquiere la tipografía con el texto invertido y las raíces antiestéticas incrementando el significado de su identidad, se ha optado por extraer la parte oscura de Sandra de un modo positivo y animado. Esto se asocia a que solo se siente feliz cuando está en contacto con el exterior y de nuevo el entorno natural ligado a su paisaje emocional.

En éste caso el color ha sido sustituido por la materia, usada para dar una textura rugosa a la superficie plana.

Sofía:

Si las dos obras anteriores se acercaban a la fotografía y la ilustración, ésta composición tiene una estética más cercana a la publicidad con pequeñas dosis de arte pop (incorporación de tintas planas).

Sofía como veremos en las tablas de cada personaje, tiene una identidad amable, dulce y delicada que atrae con facilidad a todo aquel que la conoce. No obstante, su apariencia serena se transforma en un ser despiadado y grosero.

Se ha elegido la representación física como apariencia inofensiva y delicada, por lo que se han empleado los recursos de las transparencias, como en el fotomontaje de Sita, y los colores suaves y en éste caso el rosado, como símbolo femenino junto al verde se relaciona con la primavera.

La oposición entre la apariencia y el interior se alude mediante la vestimenta, los grafismos aleatorios y la tipografía, por un lado manual acoplada a la rama de un árbol y por otra en negro, y más visible emite un significado sarcástico.

Juegos de nitidez en la imagen, el dominio racional del color, elementos sin excesiva coherencia con la finalidad de enriquecer compositivamente, y ayudar a que el mensaje se entienda mejor, etc. Muchos son los recursos empleados tras la captura fotográfica, que junto a temas como la libertad de expresión, los derechos del ser humano, la exposición de la anatomía de las personas retratadas como medio de expresión junto al rostro, la metáfora y la ironía como lenguajes más destacados propios de la retórica visual,... Son medios manejados repetitivamente y hacen que poco a poco se establezca un estilo único en una obra basada en lo conceptual y la poética visual.

3.3. FICHAS TÉCNICAS.

Cris	
Conceptos básicos	Artificial, superficial, racional, estable, segura, maquillaje y vestimenta moderna le hacen sentirse más segura de si misma, estética con connotaciones que sugiere sensualidad y sexualidad, centro de atención.
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas. Diferentes posiciones de pose de modelo, frialdad y posición totalmente estática, tres figuras de cuerpo entero. Vestimenta y complementos de estilo moderno, retro y pop que se involucra en expresión de personaje irreal creíble y belleza física perfecta.</p> <p>Tres maniquís en un escaparate de ropa juvenil, imágenes, objetos y tipografía que junto a la imagen el resultado fortalece el concepto. Versatilidad, glamour, variedad de color y abundante luz como si se tratara de un show.</p>
Observaciones	<p>La idea de colocar tres figuras de cuerpo entero se modifica, siendo finalmente dos, una de cuerpo entero y una peana. La tipografía y la pantalla de neón se integran como elemento real del escaparate.</p>

David	
Conceptos básicos	<p>Tristeza, carencia de realizar una vida normal, sufrimiento constante, enfermedad, soledad, marginación, debilidad, fragilidad, deterioro físico, lucha por camuflar su estado decadente.</p> <p>Muestra del estado de la enfermedad como punto característico de la identidad correspondiente.</p>
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas: Posición encorvada intentando mantenerse en pie y exteriorizando su identidad mediante las connotaciones de la enfermedad del estado interno.</p> <p>Espacio real donde suele haber gente, y es en plena vida nocturna (luces, tráfico, movimiento ocasionado por el contraste cromático) donde el personaje es el único ser viviente.</p> <p>Las sombras y las luces son recursos que favorecen al contenido del mensaje.</p>
Observaciones	<p>Los mensajes se encuentran en letreros, carteles y colores combinados con una atmósfera negra que abunda entre objetos cotidianos asociados con la enfermedad que le acompaña.</p> <p>El sujeto aparece duplicado como si formase una única persona mostrando las expresiones del miedo que sufre ante su enfermedad persistente.</p>

Esmeralda	
Conceptos básicos	<p>Ingenua, protectora, instinto de maternidad, ama de casa (actitud mujer de hace 30 años), inocente, trabajadora y luchadora, apariencia serena y vulnerable, calma y tranquilidad.</p> <p>En la imagen final ella debe aparentar felicidad de representar el papel de una madre, que en realidad no lo es (contradicción)</p>
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas. De frente con el rostro solemne, relajado y natural. Embarazada y cogiendo una bolsa de agua y meciéndola como si tuviese un bebé entre los brazos. La bolsa de agua tiene que representar el vacío. Sensibilidad en tratamientos de la piel, aspecto natural, bello y sutil en el rostro. Fondo con texturas pictóricas y tonalidades cálidas.</p>
Observaciones	<p>Evolución de conceptos: Ella por la posición de su cuerpo nos recuerda a una virgen con el niño, y con la presencia de el marco que hay detrás de ella se habla de la idea poética en al que ella sale del cuadro convirtiéndose en un personaje real.</p>

Fanny	
Conceptos básicos	<p>Audaz, carácter fuerte, desconfiada, desafiante, insensible, posesiva, ambiciosa, egocéntrica, despecho, seductora.</p> <p>Su relación con la serpiente: Observadora, segura de sí misma y cuando consigue su objetivo actúa con máxima rapidez.</p> <p>Representa sutilmente el papel de una especie de bruja o reina malvada.</p>
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas. Posición frontal, rostro serio y solemne, piernas cruzadas, sentada, torso erguido.</p> <p>Estética gótica: Vestido elegante, peinado de época (antiguas reinas), tonos negro y verdosos, alguna joya antigua, piel y ojos de reptil, brazos colocados sobre piernas, tono de piel moreno pálido.</p> <p>Fondo oscuro con materia, tonos grises, negros y sombras, atmósfera cerrada y con texturas metálicas y bastas.</p>
Observaciones	<p>La incorporación del gato negro, relación con la identidad del sujeto y animal de compañía de las brujas.</p> <p>El fondo tiene un aspecto gótico con colores apagados y formas orgánicas vegetales.</p>

Paco	
Conceptos básicos	Hermético, inaccesible, calma aparente, carácter cerrado e introvertido, inmóvil, sereno, frío, pero como punto de contradicción aparenta fuerza y cercanía. Intención de relacionarse, pero es una conducta superficial en búsqueda de la apariencia.
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas. Posición frontal, encerrado en caja de cristal blindado ajustada a su cuerpo encogido, pies descalzos, sentado y mirando fijamente al espectador. Sin ropa de cintura hacia arriba, piel húmeda.</p> <p>Fondo oscuro, con mínimo espacio de fondo, juego de seducción por el efecto que produce la iluminación y ambientación fría e inquietante. Tratamiento mínimo en el rostro manifestando el pánico y la falta de oxígeno producido por éste estado. La sensación de congelación del tiempo se refleja en todos los aspectos, pero hay que dejar ligeras ideas del estado vivo.</p>
Observaciones	<p>El rostro, expresa actualmente mayor sensación de miedo contenido.</p> <p>La incorporación de una telaraña en la pierna es un aspecto tenue que potencia lo suficiente al mensaje que define a éste individuo.</p>

Paloma	
Conceptos básicos	<p>Ira, agresividad, desesperación, impaciente, salvaje, soberbia, descontrol...</p> <p>Por su carácter predomina más el comportamiento animal que el humano).</p> <p>Todos los conceptos relacionados con la agresividad se sobreexponen sobre la belleza física de la que dispone el sujeto y los instintos moralmente incorrectos en el ser humano (instinto animal).</p>
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas.</p> <p>Posición frontal arrodillada, mirada en tensión absoluta, cuerpo sucio y desgarrado, expresión caníbal, fiera, atada con cuerdas, con pintura para simbolizar la sangre y el desgarró), (Tres imágenes del estado de agresividad/ira, tortura y desesperación.</p> <p>La imagen de la selva o jungla salvaje, colores muy contrastados y de alta saturación, acompañan a la expresión de la identidad en plena acción.</p>
Observaciones	<p>El fondo pasa a ser una jungla formada a partir de fotografías diferentes y dibujos gráficos (ordenador).</p> <p>La ascensión de las llamas e incorporación de la luna llena complementan la estética deseada para el escenario y dan mayor sentido al mensaje conceptual.</p> <p>Exageración de la estética del personaje manifestada con la aplicación del retoque digital.</p>

Ramón y Vito	
Conceptos básicos	Dependencia, libertad de expresión, mostrarse tal como son de forma irónica y humorística, sinceridad, promiscuidad, elegancia, fetichismo, actitud animal, pasionales.
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas. Ramón: Serio, elegante, educado, cuidadoso, y comprensivo. Vito: Alocado, sexy, ordinario, ambiguo, arriesgado y liberal.</p> <p>Posición de perfil, unidos de espaldas sin mirarse, sentados cogidos de la mano. Fondo sencillo, de colores planos recargados de palabras y mensajes que describen el carácter de ambos. La mirada de cada uno de ellos se dirige hacia otros hombres (infidelidad). La estética de cada uno de ellos refleja sus identidades.</p>
Observaciones	<p>Connotaciones sexuales: La tipografía se reduce a mensajes que sutilmente aparecen de fondo y divididos según los que pertenezcan a cada uno de ellos. Cuadro con salpicón de sangre. Hombres de espaldas desnudos con cuerpos espectaculares. Diseño y decoración del ambiente con un toque Kitsch y tendencia retro. La alfombra con estampado de animal está asociado con el glamour y la calidad, el color rojo de suelos y paredes, ...</p>

Sivera	
Conceptos básicos	<p>Tiene dos facetas contradictorias:</p> <p>Positivo, alegre, honesto, sincero, transparente, sencillo, generoso, se entrega así mismo. Sumergido en exceso en las tecnologías, independiente, insensible, mentalidad fría y calculadora ...</p>
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas. Mirada y posición del cuerpo frontal sacándose un corazón real, rostro sereno, serio y tenso, apariencia humana – robot. Retoques digitales alternativos, incrustando cortes y heridas en la piel, cables eléctricos y órganos internos metálicos. Torso descubierto.</p> <p>Tonos cálidos, tonos fríos y apagados en la piel, persona de carne y hueso y elementos de maquinaria y electricidad, serenidad y tensión. Todas estas oposiciones muestran una identidad ambigua.</p> <p>Fondo sencillo con tintas planas sin elementos que recarguen lo más mínimo la imagen y por lo tanto pierda protagonismo el personaje.</p>
Observaciones	<p>El fondo pasa a ser un espacio lumínico incoloro, con tonalidades metálicas y dibujos digitales de circuitos integrados en una sola palabra que sugiere lo que la imagen quiere contar junto a la fotografía manipulada en la medida justa y adecuada.</p>

Toni	
Conceptos básicos	Fantasioso, frágil, inestable, infantil, inmaduro, extra sensible, noble, alocado, risueño, optimista, obsesivo, ingenuo, carácter de contraste rotundo. Activo y nervioso (interior), tranquilidad, dulzura (expresión del rostro).
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas. En realidad se muestran muchas facetas, con lo cual es complicado crear un personaje único que destaque en algo en concreto.</p> <p>Selección de fotografías donde cada uno de los personajes (el mismo sujeto), representa un estado de la personalidad en diferentes planos, con una coherencia entre ellos. Armonía cromática y abundancia de luz. Fondo monocromo en blanco o negro y sin elementos escenográficos, creando una atmósfera limpia carente de forma o color alguno. Naturalidad y espontaneidad. Sin abusos del retoque en la fotografía.</p>
Observaciones	<p>Muchas fotografías del mismo personaje clonado mostrando mis mil facetas algunas de ellas repetidas, saltando, pensativo, feliz, dependiente,... colocadas de manera espontánea con el mismo fondo en un mismo espacio panorámico de color blanco definitivamente.</p> <p>Texto: alguna frase y palabra que desde siempre me han interesado y me definen como persona.</p>

Sita	
Conceptos básicos	Espiritual, tranquila, creativa, optimista, natural, sencilla, humana, risueña.
Recursos gráficos	Primeras ideas. Posición frontal mostrando una actitud de búsqueda de la autoestima mostrando serenidad y paz. Los motivos vegetales se integran con la vestimenta y representan una especie de escena de lluvia (contacto con la naturaleza). El otro rostro se muestra transparente para la representación del positivismo que desprende.
Observaciones	La saturación del color con pintura acrílica armoniza los gestos amables de su identidad. La tipografía manual, tiene un aspecto caligráfico muy real y humano como si ella misma lo hubiese escrito

Sandra	
Conceptos básicos	<p>Introvertida, incómoda consigo misma, vulnerable, solitaria, acomplejada y precavida.</p> <p>Su felicidad se exterioriza cuando una fuerza mayor por otras personas de su entorno le hace abrirse (el exterior).</p>
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas.</p> <p>Posición de perfil con una expresión de sonrisa forzada, rodeada de un conjunto de elementos, entre ellos el fondo un equilibrio vertical inestable. Juego ambiguo entre el autocontrol y el intento de exteriorizar su identidad, y los elementos barrocos con un “yo” ausente y aterrado.</p> <p>Escasez del color y abundancia de materia en la superficie del soporte.</p>
Observaciones	<p>La tipografía medieval junto al significado del texto y la imagen, dejan clara una sensación contradictoria entre el rostro levemente sonriente y los elementos de aspecto serio y misterioso.</p>

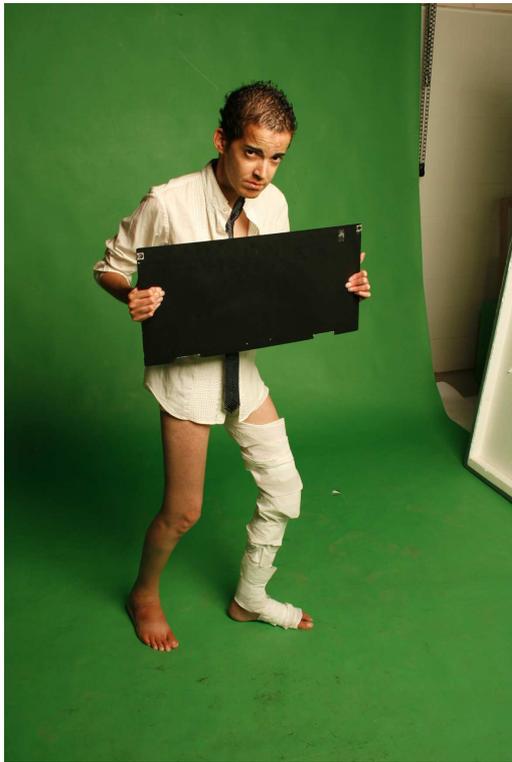
Sofía	
Conceptos básicos	Belleza delicada, enérgica, sincera, delicada, extrovertida, aparentemente inocente y de carácter brusco interiormente.
Recursos gráficos	<p>Primeras ideas.</p> <p>El hecho de aparecer durmiendo sobre un árbol alude a la paz de su supuesta identidad. Así como los motivos florales, colores relacionados con la feminidad, la dulzura y la sensibilidad y algunos textos tipográficos, son elementos que por mayoría hacen hablar por si sola a la imagen.</p> <p>Algunos datos como la ropa semioculta, la expresión seria del rostro de perfil y el texto rotundamente sobrecargado de motivos punzantes, contradicen y por lo tanto revelan su verdadera identidad.</p>
Observaciones	La saturación del color y las formas curvas y rectas aportan información al mensaje contradictorio del de la personalidad del sujeto.

3.4. RETRATOS INICIALES

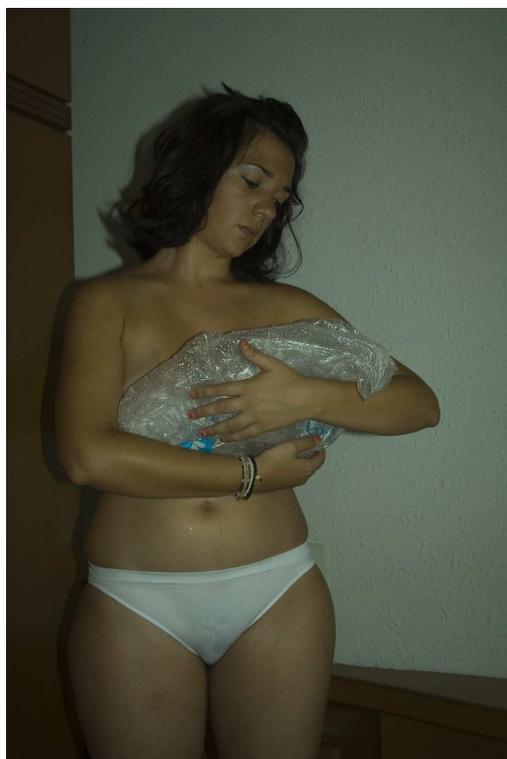
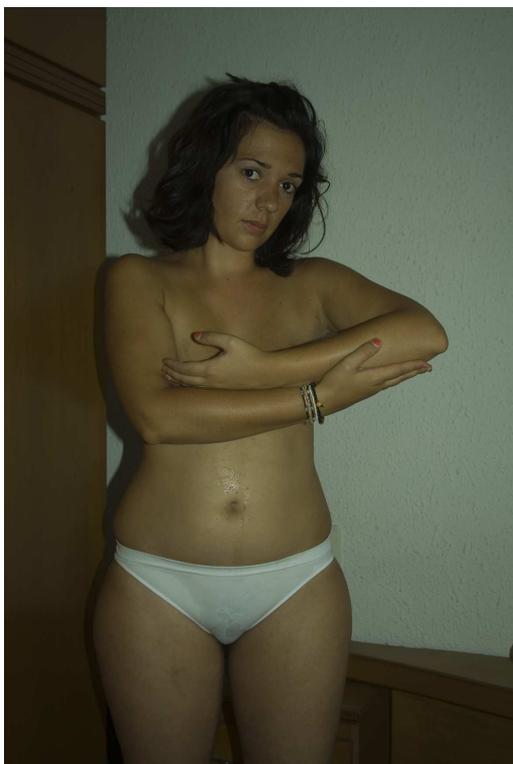
Cris



David



Esmeralda



Fanny



Paco



Paloma



Ramón y Vito



Sivera



Toni



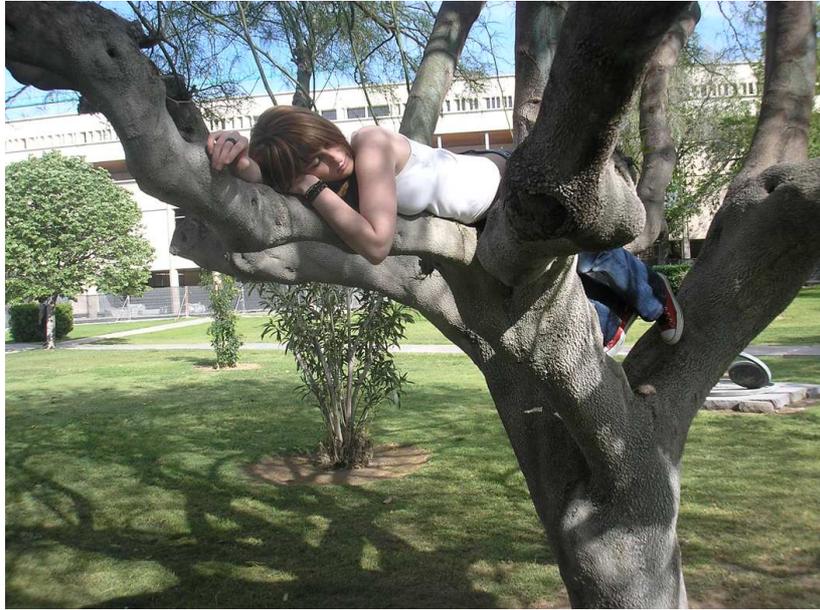
Sita



Sandra



Sofia



3.5. RETRATOS FINALES

Cris



65,7 x 50 cm.

David



60 x 60 cm.

Esmeralda



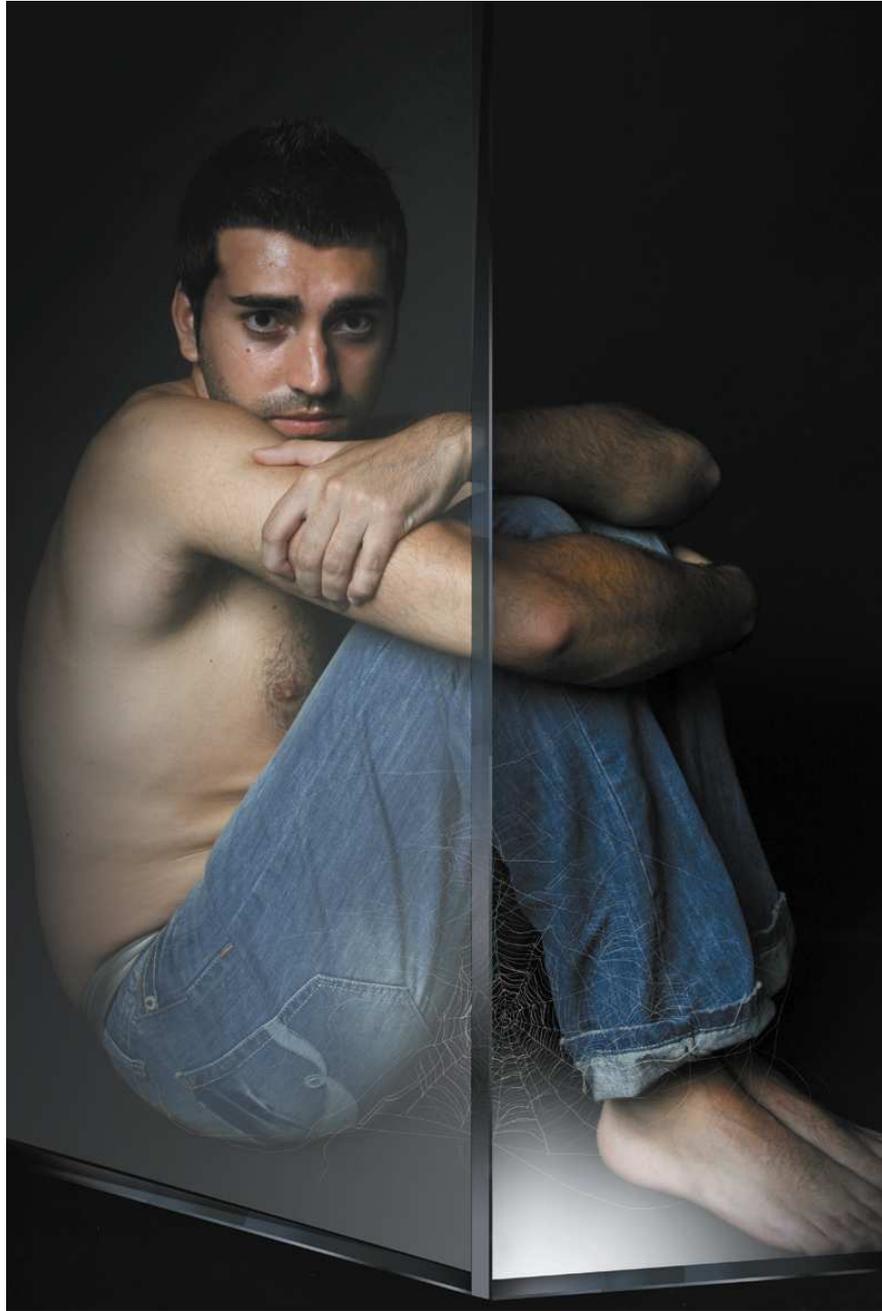
65,6 x 60 cm.

Fanny



68,9 x 50 cm.

Paco



75 x 50 cm.

Paloma



72,6 x 50 cm.

Ramón y Vito



96 x 49,5 cm.

Sivera



65,7 x 60 cm.

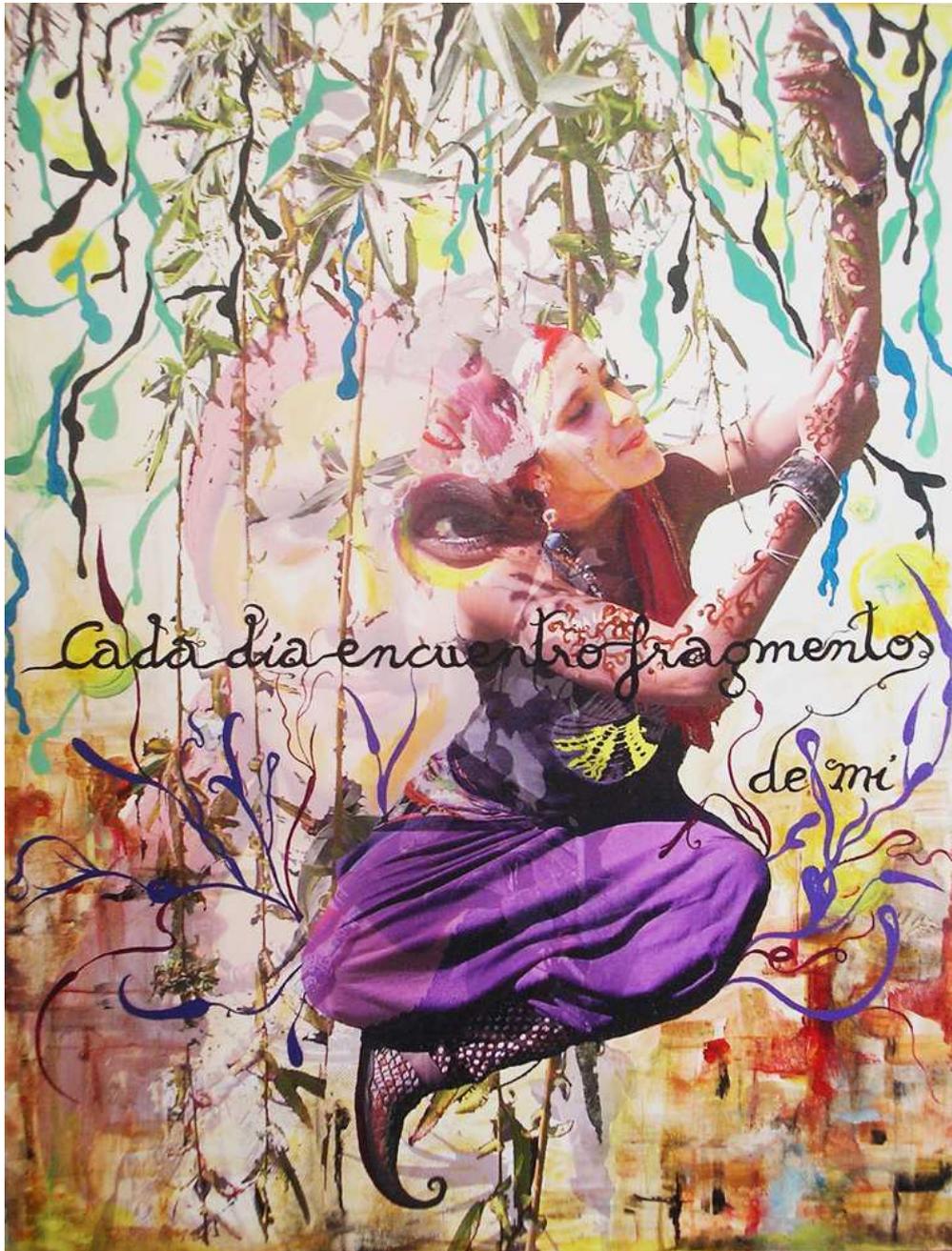
Toni



detalle

116 x 28 cm.

Sita



70 x 51 cm.

Sandra



70 x 51 cm.

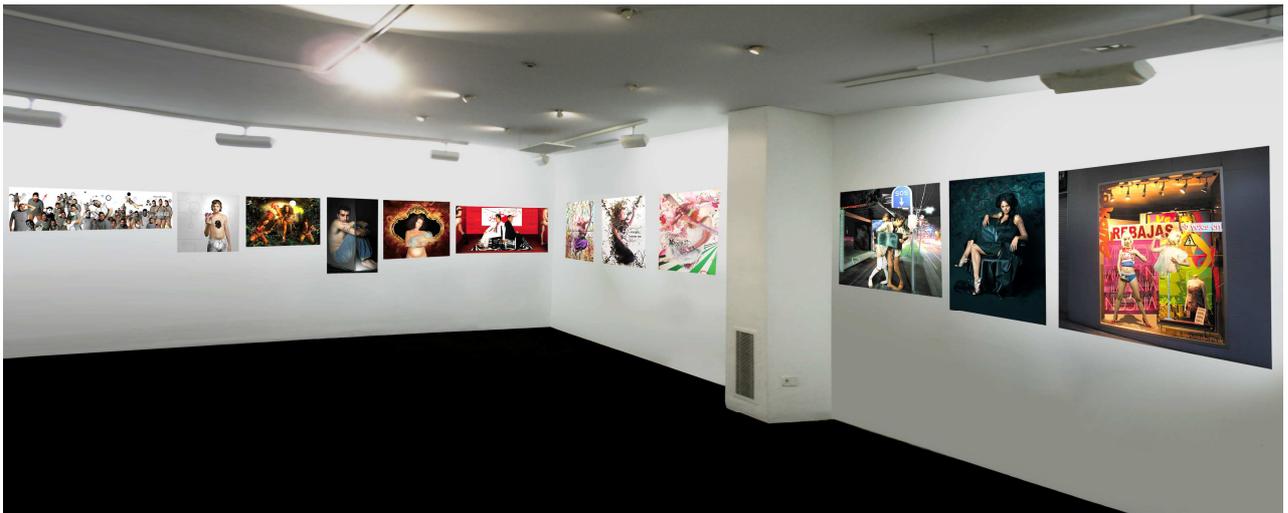
Sofia



70 x 51 cm.

4. RENDER

En este apartado podemos ver una simulación de uno de los espacios provisionales donde se expondría el conjunto de la obra. Como todavía no se sabe el sitio concreto en el que cada una de las imágenes serán expuestas, se había pensado en la sala de exposiciones de la facultad de bellas artes como uno de los posibles lugares donde se puede contemplar por primera vez el proyecto como espacio de inauguración.



Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos

5. CONCLUSIONES

Para la realización de éste proyecto sentí la necesidad de trabajar con aquellos temas de interés que desde siempre me han despertado curiosidad pero que nunca he llegado a llevarlos a cabo.

Al principio tenía muchas dudas y me veía realmente perdido, por que el hecho de realizar una investigación de algo que todavía no tenía claro del todo, era algo totalmente nuevo a lo que me tenía que acostumbrar. Pero poco a poco fui razonando cuales eran los factores que había que tener en cuenta para cada planteamiento y todo se iba solucionando a la vez que maduraban las ideas. Al mismo tiempo concretaba las técnicas, temas y materiales con los que quería trabajar del modo más personal posible, sin tener que asociar ciertas técnicas con las imágenes que quería representar en un principio.

Todo surgía cuando se veían los resultados obtenidos, de tal modo que solo me involucraba con aquello que realmente respondía a mis objetivos.

El ordenador es una herramienta de trabajo a la que no estaba demasiado acostumbrado, entonces con éste proyecto a al vez que trabajaba con las imágenes tengo que confesar que he aprendido a utilizar herramientas que anteriormente desconocía del programa con el que he trabajado para cada una de las obras durante todo el proceso del proyecto.

En cuanto a la ilustración como término intermedio entre el arte y el diseño, en la fase de investigación, he aprendido muchísimo viendo por ejemplo obras de autores fascinantes que de algún modo han enriquecido mi cultura visual. Y a raíz de esto me siento muy orgulloso y sorprendido, de mi mismo por obtener resultados óptimos en cada uno de los fotomontajes, que a su vez forman un conjunto muy interesante, lo cual no quiere decir que deje este proyecto como algo cerrado, quiero seguir trabajando con los retratos fotográficos usando los medios artísticos y

digitales como lo he hecho hasta ahora. Y probablemente continúe con este tema en la tesis del doctorado.

Estaba sin duda más familiarizado con el mundo del arte, la pintura exactamente, que con el del tratamiento digital y el diseño, entonces he aprovechado los conocimientos de mi carrera combinados con los nuevos aprendizajes adquiridos durante el curso del master, y ha sido estupendo por que creo que ha interferido positivamente en el trabajo.

Otra de las sensaciones que he tenido durante la parte práctica sobre todo, ha sido la excesiva cantidad de retoques y de modificaciones que se le puede hacer a un personaje, con lo que he llegado a disfrutar intensamente, pero esto también causa adicción hasta que se llega a un punto donde se empieza a dudar demasiado sin llegar a un punto exacto de complacencia personal. En estos casos se han hecho modificaciones de todo tipo llegando a detestar el trabajo realizado, incluso a descartarlo por recursos que no se han podido emplear de ningún modo o por que algo no daba más de sí.

Paso a paso las cosas salen bien, y dedicando tiempo suficiente, el trabajo va obteniendo una calidad digna, lo cual me ha hecho sentir cómodo y eso implica a que mi creatividad y mis ganas de seguir trabajando han mejorado con respecto al principio.

En general estoy bastante contento de la investigación que se ha realizado, y espero seguir alcanzando un estilo propio que cada vez lo llevo más a mi terreno como lo hace la mayoría de artistas y diseñadores reconocidos en su campo.

6. BIBLIOGRAFÍA

CALVERA, Anna.

Arte ¿? Diseño: Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos.

Editorial: Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 2003.

PÉREZ, David.

La certeza vulnerable. Cuerpo y Fotografía en el siglo XXI.

Editorial: Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 2004.

CARRERE, Alberto / SABORIT, José.

Retórica de la pintura.

Editorial: Cátedra (Grupo Anaya, S.A.) Madrid, 2000.

ACASO LÓPEZ-BOSCH Maria.

El lenguaje visual.

Editorial: Paidós Ibérica, S.A. Barcelona, 2007.

EWING, William A.

El rostro humano. El nuevo retrato fotográfico.

Editorial: Art Blume, S.L. Barcelona, 2008.

BAINES Phil / HASLAM Andrew.

Tipografía. *Función, forma y diseño.*

Ediciones: G.Gili, SA. CV, México, 2002.

Biblioteca del diseño gráfico.

Editorial: Blume, Naturart, S.A. Barcelona, 1994

MARTÍNEZ ARTERO, Rosa.

El retrato, del sujeto en el retrato.

Editorial: Montesinos editor, S.A. Barcelona, 2004.

FRANCASTEL, Galianne y Pierre.

El retrato.

Editorial: Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, 1978.

GACÍA SANCHEZ, Laura.
Genios del arte/ Frida Kahlo.
Editorial: Susaeta, México DF., 2004.

ECO, Humberto.
La definición del arte.
Ed. Martínez Roca S.A., Barcelona 1970.

SIMBLET, Sara.
Anatomía para el artista.
Editorial: Naturart S.A. Barcelona, 2002

WILLMORE, Ben.
Photoshop CS avanzado.
Editorial: Anaya multimedia (Grupo Anaya, S.A.), Madrid, 2004.

Catálogos:

John Davies. Esculturas y dibujos desde 1968.
Ivam (Institut Valencià d'Art Modern), Valencia, 2004.

Revistas:

Pierluigi Cattermole.
"Editorial Experimenta".
Experimenta/ 58.
Pag. 5.

Ganadería Trashumante N° 5.
maccdiego@maccdiego.com.

Direcciones Web consultadas:

<http://es.wikipedia.org>

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A022.pdf

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=296179>

www.clarin.com/diario/2007/11/28/sociedad/s-04201.htm

<http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/pdf/hibridas.pdf>

http://www.homines.com/arte_xx/ilustracion_arte_diseno/index.htm

<http://enkil.wordpress.com/>

<http://www.theartwolf.com>

<http://cgtextures.com>

Videos y videoclips:

<http://es.youtube.com/watch?v=o26f-NA6Htc>

<http://es.youtube.com/watch?v=mLp7w9jyHGw>

<http://es.youtube.com/watch?v=ySBfph44XdU>

<http://es.youtube.com/watch?v=-p5ZEAuABSU&NR=1>

<http://es.youtube.com/watch?v=H72aIUyF-EM&feature=related>

<http://es.youtube.com/watch?v=xK8t0gP4isE>