

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

EL HALO DE LA MEMORIA.

Presentado por Aarón Gabino Roselló

Tutor: Rubén Tortosa Cuesta

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ÍNDICE

0. RESUMEN	1
1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
2.1. OBJETIVOS	
2.2. METODOLOGÍA	
3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES	9
3.1. MARCO TEÓRICO	
3.2. REFERENTES	
3.2.1 Natalia Ocerín	
3.2.2 Christoph Niemann	
3.2.3. Francis Bacon	
3.2.4. Nate Siggard	
3.2.5. Christian Boltanski	
3.2.6. Roberto Botija	
4. ANTECEDENTES CIENTÍFICOS Y MECANISMOS PSICOLÓGICOS QUE SE ESCONDEN DETRÁS DEL EFECTO HALO	17
5. EL EFECTO HALO EN LAS DISTINTAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS	19
6. LA IMPORTANCIA DE LA LUZ Y LAS VIDRIERAS EN LAS IGLESIAS GÓTICAS	21
7. EL EFECTO HALO EN LOS PERSONAJES IMPORTANTES DE LA HISTORIA	23
7.1. CLEOPATRA	
7.2. JESUCRISTO	
7.3. JFK VS. NIXON	
7.4. PEDRO SÁNCHEZ	
8. PROYECTOS PREVIOS	31
8.1. MEMORIA SIGNIFICATIVA	
8.2. MEMORIA VICTORIANA: VIDA Y MUERTE	
9. EL HALO DE LA MEMORIA	39
10. CONCLUSIONES	42
11. BIBLIOGRAFÍA	45

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El efecto halo es uno de los sesgos cognitivos más clásicos de la psicología y que podemos observar con frecuencia en la vida cotidiana. Consiste en la realización de una generalización errónea a partir de una sola característica o cualidad de un objeto o de una persona, es decir, realizamos un juicio previo a partir del cual, generalizamos el resto de características.

El efecto halo se manifiesta de continuo en nuestra vida. Por ejemplo, si alguien es muy guapo o atractivo le atribuimos otra serie de características positivas sin haber comprobado si los tiene o no, como que es una persona inteligente, seductora, agradable, etc... O si alguien nos parece feo, podemos pensar que será una persona aburrida, o poco amigable. Además, suele pasar también cuando sabemos a qué se dedica una persona en su trabajo, categorizándolo según sea médico, carpintero, o recepcionista. Incluso en marketing, esta técnica es muy usada como estrategia para mejorar la imagen de algunos productos y posicionar una marca en el mercado. El proyecto hace uso del efecto halo y de la memoria para el desarrollo del trabajo práctico.

Efecto halo, prejuicios, arte, memoria, tecnología, personajes.

SUMMARY AND KEYWORDS

The halo effect is one of the most classic cognitive biases of psychology and one that we can observe frequently in day to day life. It consists in the realization of an erroneous generalization from a single characteristic, quality of an object or a person, that is, we tend to make a previous judgment from which, we generalize the rest of characteristics.

The halo effect is manifested continuously in our life. For example, if someone is very handsome or attractive we attribute another series of positive features without checking whether they have it or not, such as an intelligent person, seductive, pleasant, etc. Or if someone seems ugly, we think of someone who will be a boring, or unfriendly person. In addition, it also happens when we know what a person is engaged in his work, categorizing it as a physician, carpenter, or receptionist. Even in marketing, this technique is widely used as a strategy to improve the image of some products and position a brand in the market. The project makes use of the halo effect and memory for the development of practical work.

Halo effect, prejudice, art, memory, technology, characters.

Este trabajo final de grado reflexiona sobre el efecto halo, su influencia en el arte y su forma más artística con el fin de crear obras pictóricas para un futuro proyecto como podría ser una instalación en la cual predomine más la parte sentimental que el objeto en sí. El efecto halo ya fue puesto de manifiesto por los psicólogos de los años 20 (Thorndike, 1920). Esta respuesta sesgada tiene lugar cuando el que responde generaliza en exceso acerca del objeto a valorar, de forma que valoraciones del mismo objeto en dimensiones diferentes están altamente correlacionadas. Los que responden parecen estar utilizando sus evaluaciones en una dimensión para determinar sus evaluaciones en otras dimensiones. Por tanto, el efecto halo consiste en la realización de una generalización errónea a partir de una sola característica o cualidad de un objeto o persona, es decir, realizamos un juicio previo a partir del cual generalizamos el resto de características.

Si dicho individuo es atractivo, es probable que le otorguemos unas cualidades buenas o mejores que si de un individuo poco atractivo se tratase, al cual, con casi total probabilidad le otorguemos un estatus social menor, con relaciones interpersonales menos satisfactorias, etc.

Siguiendo la idea de Albert Einstein de que la ciencia es una construcción de la realidad que sirve para dar sentido y explicar dicha realidad, se retoma el concepto de Efecto Halo, que ha sido descrito en otro contexto, con el objetivo de definirlo como concepto psicológico y relacionarlo con el campo del arte.

Por tanto, el mundo de las artes no se salva de la influencia de este efecto, ya que una característica positiva también se puede extrapolar a la obra de un autor. Por ejemplo, una canción con la que de repente, escuchando la letra, te sientes identificado, posiblemente hará que atribuyas otras características positivas a ese autor, al estilo musical, o incluso a la persona que te ha hecho llegar la canción, ya sea un conocido o un locutor de radio. O en el caso de que una novela te apasione, lo más probable es que des por hecho que el autor es

una persona inteligente, con sentido común o incluso, si te sientes muy identificado con la obra, lo consideres similar a ti. Incluso algo tan simple y superficial como la portada —o el título— de un libro, un disco o una película puede influir en cómo creemos que será. Si de entrada no nos gusta o no nos resulta atractivo, le atribuiremos características negativas, en cambio haremos lo contrario si nos resulta atractivo. Este proyecto comenzó siendo un trabajo de clase, el cual fue derivando en un proyecto final que aunara dos ramas dispares pero que pudiesen conjugar muy bien como es el tema de la psicología y el arte.

El trabajo consistirá en una parte teórica en la que se analizaran distintos aspectos partiendo de la base del efecto halo y la memoria, y una parte práctica en la que haremos incursión de la nueva tecnología para poder desarrollarla.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1.OBJETIVOS

- El objetivo principal se centra en sacar el mayor partido posible del efecto halo, partiendo de la base del mismo y cómo llevarlo a una obra. Especialmente en este caso, nos centramos en la recogida de información a través de libros, documentales, webs, etc., los cuales nos van a servir como punto de apoyo a la obra definitiva de dicho proyecto. La observación y toma de datos constará de varias fases y se hará tanto de forma auditiva como visual.

- Gran parte del objetivo de recabar información, se basa en la búsqueda de fotografías, las cuales me aporten un recuerdo junto a un audio, en las que pese más la parte sentimental que la visual.

- Posteriormente, el proceso lleva a una revisión de todo el material para proceder a iniciar la obra . Por ello, el análisis de la documentación compilada lleva un planteamiento teórico y conceptual del proyecto. La adquisición de conocimientos va conformando así el plano conceptual del proceso hasta llegar a la finalización de la obra.

2.2.METODOLOGÍA



Fotografía de mis abuelos.

El desarrollo de la parte teórica de este trabajo es mediante una metodología de búsqueda cualitativa. Con el efecto halo como punto de partida, procederemos primero a la recopilación de datos y archivos de los cuales sacaremos la información previa para así poder realizar los análisis de los diferentes apartados del trabajo, como pueden ser los personajes referentes de la historia, entre otros. Éstos me van a servir como proceso para ir definiendo mejor la parte práctica.



Yako, hermana y yo.

En cuanto a la metodología de trabajo para la parte práctica, se basa en una selección de imágenes que tengan una cierta implicación personal y/o emocional, las cuales digan o aporten mucho a nivel sentimental a la persona que lo esté viendo.



Tres de las ocho fotografías escogidas para este proyecto.

Después de hacer la selección de imágenes, se procederá a la grabación de audios. Estas grabaciones acompañarán a las imágenes para darle así un mayor nivel de empatía entre el espectador y la obra. Una vez teniendo claras las imágenes escogidas y los audios para cada imagen, el siguiente paso es digitalizar la imagen y llevarlo a un plano más artístico en forma de litofanía.

La idea principal de esta parte práctica del trabajo es hacer que el usuario no se quede con lo que a simple vista se ve de la obra/objeto sino que, al escuchar el audio de la imagen experimente una sensación que la imagen por sí sola no ha hecho, pues se pretende que la imagen quede abstracta y no se entienda mucho hasta que tenga un foco de luz puesto.

Para poder escuchar el audio que cada imagen tiene predefinida, contaremos con una aplicación móvil que al enfocar el teléfono/Tablet a la imagen, se reproducirá el audio ya sea redirigiéndote a una web o automáticamente.

3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES

3.1.MARCO

TEÓRICO

Para este proyecto es de vital importancia el estudio de trabajos previos con el objetivo de abordar de una forma más elaborada la siguiente parte del trabajo que será donde analice algunos personajes icónicos y algunos trabajos que me lleven al desarrollo del trabajo final. La pretensión última consiste en tener un apoyo no práctico dentro del trabajo y poder así realizar una mejor labor con vistas a la obra concluyente.

Una vez finalizado el proceso de revisión, se elegirán las fotos y audios con mayor valor sentimental para hacer una recopilación de ideas y determinar las conclusiones finales que se podrían llevar a cabo en dicha obra final. Haciéndolo de esta forma, nos damos cuenta de que hay menor margen de error en el estudio y se ve facilitado el trabajo posterior.

3.2.REFERENTES

En cuanto a los referentes, nos encontramos con cinco artistas que me han ayudado a asentar las bases pictóricas del trabajo de una forma u otra, ya que son referentes que entre ellos son muy distintos pero de interés para el presente trabajo. Los artistas son los siguientes:

- Natalia Ocerín
- Christoph Niemann
- Francis Bacon
- Nate Siggard
- Christian Boltanski
- Roberto Botija

3.2.1. NATALIA

OCERÍN



Ocerín, N. *DSMV:1*, Oil on linen and table 190x190 cm. (2015)

Esta artista plástica valenciana tiene una metodología cambiante, dependiendo del tipo de trabajo que realice. Su trabajo ha ido cambiando con el paso del tiempo hasta llegar a convertirse en una mezcla entre Psicología y Arte, ya que no solo se centra en la pintura, sino que además se apoya en medios audiovisuales para así dotar de mayor sentido a la obra. Para su obra “El miedo psíquico y la arqueología de la locura” investigó sobre el tema y leyó libros de psicología y filosofía. Investigó sobre las locuras clásicas (melancolía, demencia, ira e histeria) en las cuales tenía como referente a Freud.

Para su obra, también hace interés en el cine, ya que de este le interesa la imagen y el color.

En cuanto a su trabajo diario, sigue siempre las mismas pautas para trabajar en su taller. En sus últimas obras realizadas “Las Ventanas”, quiere reflejar el estado psíquico variante, la soledad y ese algo más que hay ahí fuera.

He escogido a Natalia Ocerín como referente por su metodología de trabajo ya que me veo bastante reflejado en ese sentido y por el hecho de haber juntado la psicología con el arte, pues es en este punto donde me he sentido identificado, ya que no solo es una obra pictórica bien ejecutada sino que además tiene un trasfondo que se transmite a simple vista.



Ocerín, N. *HISTERIA*, Oil on linen and table 200x140 cm. (2014)

3.2.2. CHRISTOPH

NIEMANN

Christoph Niemann es un ilustrador, diseñador gráfico y artista alemán, el cual ha hecho numerosos trabajos pero en especial me llama uno mucho la atención y es por eso que lo he tomado como referente y no es otro que uno de los trabajos que realizó para la revista New Yorker, en la que hace una ilustración para la portada y contraportada de esta revista, pero va un paso más allá y usa la realidad aumentada para hacerlo más espectacular. Es aquí cuando pensé que podría abrir un poco más el trabajo práctico he incluir de alguna forma una aplicación la cual integrase mejor la obra con el usuario y que de esta manera lo hiciese partícipe de esta, a la vez que se crea un vínculo a través del audio.



Portada de la revista New Yorker en la que fue usada la realidad aumentada.

3.2.3

FRANCIS

BACON



Bacon, F. (1953) *Estudio según el Retrato del papa Inocencio X de Velázquez*. O/L 153x118 cm

Francis Bacon fue uno de los artistas más singulares del s.XX. con un estilo muy personal el cual ha sido muy odiado a la par de muy querido por la forma de interpretar sus obras.

Era una persona muy coqueta y le daba muchísima importancia a su estética personal, ya que quería que la gente tuviese un buen concepto de él, no obstante, en sus obras era algo contrario ya que, la estética de sus cuadros no era del agrado de todo el mundo. La primera ministra Margareth Thatcher, repudiaba sus obras ya que lo veía un artista muy macabro: “no será ese hombre horrible que pinta esos cuadros tan espantosos”¹. En sus obras se ve claramente interesado por el cuerpo humano expresando así la vida y la muerte, los momentos más desgarradores del ser humano, la fragilidad, la mutilación y la autodestrucción del propio ser.” La apariencia de un cuerpo sufre el accidente de las marcas que se le infligen involuntariamente. Su imagen distorsionada llega entonces directamente al sistema nervioso del espectador (o del pintor), quien vuelve a descubrir la apariencia del cuerpo a través o por encima de las marcas que sufre.”²

Aunque su obra puede resultar experimental, lo cierto es que tiene relación con el renacimiento y el barroco con artistas como Miguel Ángel o Caravaggio, e influencias claras de Picasso y Goya.

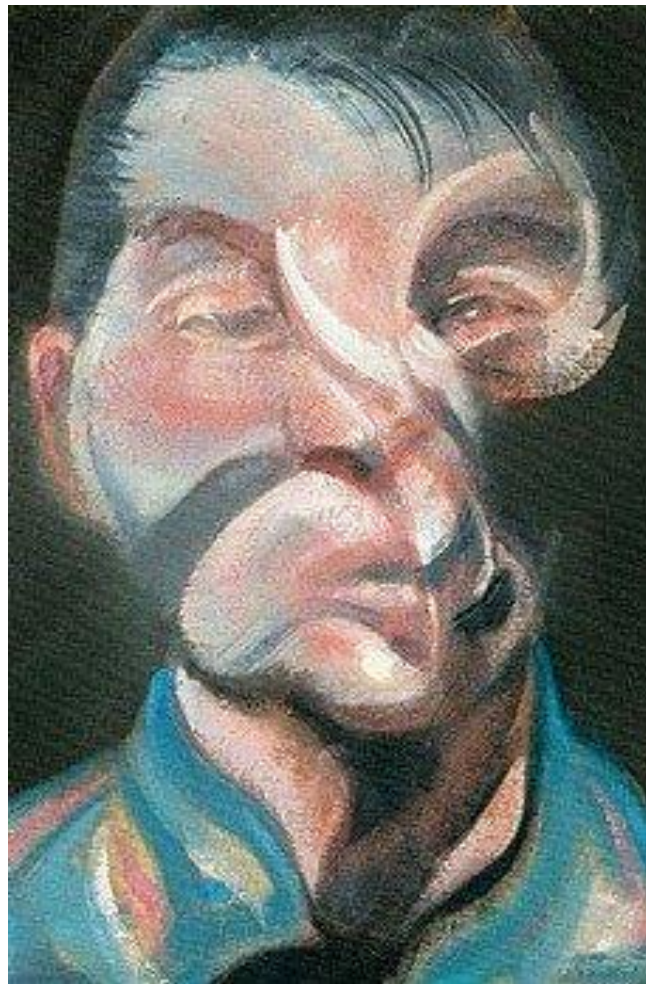
En sus autorretratos podemos encontrar semejanzas con el autorretrato de Miguel Ángel en el juicio final de la capilla sixtina. El pellejo de San Bartolomé con esos rasgos completamente contorsionados y perdiendo la estructura interior del cuerpo humano.

Sus retratos eran figurativos, pero disolvía lo figurativo yendo al interior del

¹ Thatcher, M. Primera Ministra del Reino Unido. Recuperado de <http://www.circulobellasartes.com/blog/desgarrando-a-francis-bacon/>

² Berger, J. *Mirar*, p.66.

cuerpo humano, hacia las entrañas de este, buscando algo que no era el alma sino la realidad del individuo, el caos interno y el vacío humano. Bacon entendía que la muerte no era el fin, sino que era algo q te sobrevolaba durante la vida y eso lo reflejaba en sus obras ya sea con el quebrantamiento de sus facciones o con los tonos empleados. “Quisiera que mis pinturas se vieran como si un ser humano hubiera pasado por ellas, como un caracol, dejando un rastro de la presencia humana y un trazo de eventos pasados, como el caracol que deja su baba.”³



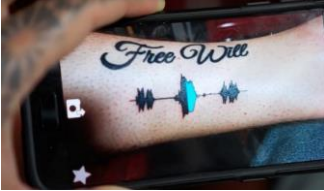
Bacon, F. (1972) *Self-Portrait*, oil on canvas, 35.5 x 30.5 cm, Gilbert de Bottom Collection, Switzerland

³ Maybury, J. (1999). *Love Is the Devil: Study for a Portrait of Francis Bacon*. Gran Bretaña: Golem

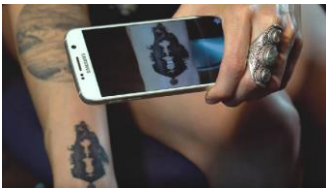
3.2.4.

NATE

SIGGARD



Video del programa usado para la reproducción del audio.



Tatuajes con sonido mediante una App creada por Nate Siggard.

Es un artista multidisciplinar Californiano que actualmente se dedica al mundo del tatuaje. Siggard decidió ir un paso más allá en el mundo del tatuaje y se le ocurrió hacer tatuajes con sonido.

Nate Siggard creó Soundwave Tattoos en 2017 después de una reunión con sus amigos, en la que se le ocurrió la idea de poder recordar un momento concreto de la vida e ir un paso más allá de un simple tatuaje.

Combinando arte y tecnología, los *Soundwave Tattoos* son tatuajes que reproducen las ondas sonoras previamente grabadas a través de una aplicación móvil que escanea la zona, de modo similar a lo que realiza un decodificador de código de barras. La *app* permite codificar cualquier sonido, voces o melodías.

Lo he tomado como referente porque ha experimentado algo que en el mundo de los tatuajes, hasta la fecha era algo inimaginable que fusiona lo tradicional con la nueva tecnología que hoy por hoy, la tenemos a nuestro alcance. Cuando vi lo que había hecho, pensé en implementarlo a mi trabajo, ya que veía muy interesante la inclusión de una app para salir un poco de lo “tradicional” y crear algo distinto a lo que venía haciendo en trabajos anteriores. Lo cual podría dar a pensar cual es la obra, si el tatuaje, el audio o el proceso. Puede que, a primera vista, parezca un tatuaje normal e incluso poco “vistoso” pero realmente te habla de la memoria y que, al escuchar el audio, le otorgas un nivel emocional mayor y no tanto a nivel estético. La mecánica es la misma que a mí me gustaría implementar en este trabajo, ya que resulta muy llamativa.

3.2.5.

CHRISTIAN

BOLTANSKI



Es sin duda alguna mi referente principal ya que, sin darme cuenta me he sentido muy identificado con su obra ya que durante los últimos cursos de carrera he estado realizando trabajos sin tener un referente en mente y llegados a este punto, he visto que tenían algunas similitudes sin yo saberlo. La obsesión por la muerte es un tema al cual recurre mucho y que yo he usado en el trabajo previo de la ‘Memoria Victoriana’.

La exposición ‘Boltanski. Départ – Arrivée’, sin darme cuenta, tiene un cierto sentido con mi trabajo ‘Memoria Victoriana’ por los temas tratados en común, aunque la exposición “Compra-Venta”, es la que me ha promovido a usarlo de referente, ya que es un proyecto que habla sobre la memoria colectiva e individual de la ciudad.

Boltanski fue pidiendo muebles y objetos viejos a los vecinos a la vez que grabó recuerdos asociados a cada objeto. A simple vista, la obra podría parecer un rastrillo lleno de objetos que han perdido su valor, pero que, al aproximarse se escucha una voz anónima explicando dichos recuerdos.

Ha sido uno de mis mayores referentes por trabajar con el concepto de preservación de la memoria, dándole más importancia a la parte sentimental que al objeto en sí, sin descuidar al objeto.

Instalación DÉPART-ARRIVÉE en el IVAM. (2016)



3.2.6.

ROBERTO

BOTIJA

Roberto Botija es un fotógrafo bilbaíno que aunque su trabajo es más documentalista, en este trabajo trata la memoria evanescente a través de la fotografía.

Una parte de la exposición “El rastro de la memoria” habla fundamentalmente sobre la muerte, la pérdida y el duelo que surge del fallecimiento de seres queridos. Su obra tiene un ruido de fondo autobiográfico y es por esto que lo trata a modo de duelo personal.

Influenciado por la fotografía postmortem, hace uso de la cámara de placas (imagen química) para los grupos estatuarios que cuentan algo más permanente y una cámara digital de bolsillo para los rostros usando el desenfoque haciendo así que estén en el olvido mediante una niebla por el paso del tiempo, potenciando así lo efímero. Sin hacer uso de la manipulación de la fotografía y predominando el blanco y negro.



Entrevista a Roberto Botija en su exposición “El rastro de la memoria”.

4. ANTECEDENTES CIENTÍFICOS Y MECANISMOS PSICOLÓGICOS QUE SE ESCONDEN DETRÁS DEL EFECTO HALO

Edward Thorndike acuñó el término "efecto halo" en el año 1920 y fue el primero en demostrarlo con evidencia empírica. Describió este fenómeno en su artículo "El error constante en la calificación psicológica". Este efecto surgió a partir de sus investigaciones en el ejército cuando observó la tendencia de los oficiales a atribuir una serie de características positivas a sus superiores una vez que habían descubierto una sola cualidad positiva o, al contrario, valorarlos negativamente a partir de una única cualidad negativa.

Este sesgo es una distorsión cognitiva que afecta el modo en el cual percibimos la realidad, pero los mecanismos psicológicos que dan origen a esta forma de valorar el mundo, a día de hoy, aún son objeto de discusión.

Thorndike creía que el Efecto Halo era mucho más que una simple presunción o interpretación de los significados de las cualidades aisladas. Consideraba que el origen del mismo radicaba en nuestra incapacidad para resistir la influencia afectiva de una evaluación global sobre una evaluación de cualidades específicas. Es decir, carecemos de habilidad para separar un atributo aislado que tiene un fuerte impacto emocional de nuestra visión global de la persona o el hecho en cuestión.

Nisbett y Willson consideraban que el origen del Efecto Halo no se encontraba tanto en el impacto emocional de la cualidad aislada como en la falta de conciencia de las personas para separar una cualidad individual de una valoración global.

Por otra parte, Solomon Asch pensaba que el Efecto Halo era consecuencia de una disonancia cognitiva. Si la primera impresión que nos formamos de una persona es positiva, entonces mostraremos una tendencia a evaluarla

positivamente de manera global para evitar romper la congruencia entre emociones, comportamientos y creencias. Así, el Efecto Halo estaría vinculado con el Efecto de la Primacía, según el cual los primeros atributos que se conocen de la persona serán decisivos para nuestra valoración integral de la misma.

5. EL EFECTO HALO EN LAS DISTINTAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS



Publicidad Nazi de la 2ª Guerra Mundial.



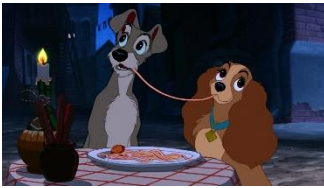
iPod de la marca Apple.

En el Arte y usando como punto de partida este efecto, se puede apreciar en diversas disciplinas como puede ser en la publicidad o en el cine. “La imagen juega un papel fundamental en la publicidad puesto que actúa sobre todo como persuasor, principalmente en el plano de las motivaciones profundas, teniendo una alta capacidad de influencia sobre el inconsciente de la persona.”⁴

En la publicidad podemos encontrar desde la propaganda Nazi de Hitler, cuyo fin era crear una imagen favorable para así obtener adeptos, hasta la marca Apple, la cual gracias al gran éxito que cosechó el iPod sus ventas en los ordenadores Mac se dispararon. En el cine es donde nos damos cuenta de que es un recurso muy utilizado que pasa desapercibido. Por ejemplo, en películas de Walt Disney es utilizado como recurso para aportar calidad, metáforas, entre otras. “Lo que se muestra a la luz de las últimas películas de Disney se insinúa ya de hecho en las obras anteriores: la tendencia a aceptar la bestialidad y el acto violento como fenómenos colaterales de la existencia.”⁵ Podemos encontrar claros ejemplos del efecto halo en la película de "La Bella y la bestia", en la que la joven no se enamora del físico sino del interior y es juzgado por su apariencia agresiva. Otra película a destacar es "La dama y el vagabundo", pues el diseño que adquieren los personajes refleja claramente los estatus socioeconómicos de los mismos: la protagonista de estatus superior aparece con aspecto cuidado y limpio, mientras que, el protagonista que es un vagabundo tiene una caracterización opuesta a su compañera. Estos son solo algunos ejemplos de películas en las que podríamos encontrarnos con este rasgo.

⁴ Zacipa, I. (2002). *Juventud. La subjetividad de la marca*, p. 114.

⁵ Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, p. 110.



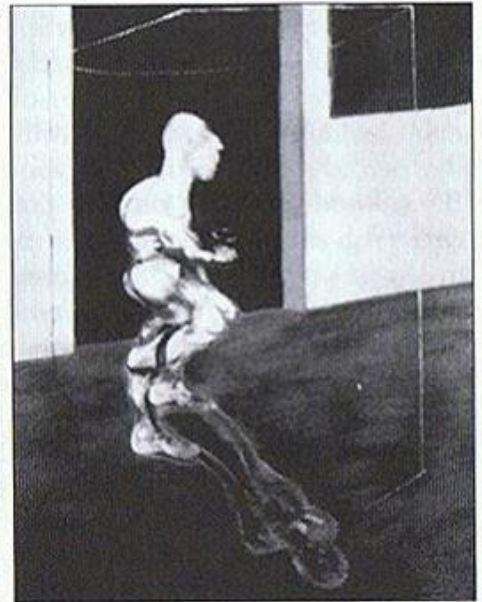
Disney, W. *La dama y el vagabundo*. (1955)



Disney, W. *La bella y la bestia*. (1991)

John Berger hace una comparativa entre Francis Bacon y Walt Disney en la que dice que ambos “se plantean el comportamiento alienado de nuestras sociedades; y, cada cual, de una forma diferente, convencen al espectador de que lo acepte como es. Disney consigue que el comportamiento alienado parezca gracioso y sentimental y, por lo tanto, aceptable. Bacon interpreta ese comportamiento en unos términos según los cuales lo peor que pudiera suceder ya.”⁶ Bacon interpreta como lo peor q ha pasado y plantea que tanto la oposición como la esperanza carecen de cualquier sentido. Los dos tienen similitudes en cuanto a la distorsión de miembros, perspectivas achatadas y la sensación de figura y fondo.

Comparación entre Walt Disney y Francis Bacon, por John Berger.



⁶ Berger, J. *Mirar*, p.68.

6. LA IMPORTANCIA DE LA LUZ Y LAS VIDRIERAS EN LAS IGLESIAS GÓTICAS



Vidriera de la catedral de Chartres, Francia.

En cuanto a la luz, es en la que se veía reflejada la presencia de Dios. La presencia de la luz en las iglesias góticas, es esencial en la configuración del espacio. La iglesia ya no está cerrada en sí misma, sino que, a través de las vidrieras, interactúa con el exterior. En estas vidrieras se plasman distintos pasajes de la biblia, que son introducidos al interior de la iglesia mediante la luz natural del exterior que las atraviesa, transformando así la luz en un aura de color divino. Estas vidrieras en conjunto con las estatuas, representan la enseñanza para los más pobres y analfabetos que no tenían acceso a los distintos textos evangélicos.

Los muros de piedra gris opaca, genera un contraste con el translucido color de las vidrieras, que hace que en el interior de la catedral se genere un juego de luces y sombras. Esto le hace a la persona, tener la sensación de estar en un espacio sobrenatural, que, junto con la escala monumental de la catedral, representa al dios omnipresente y a la ciudad celestial de todos los cristianos.

Entre la luz y el olor, se puede crear una sugestión en las personas muy devotas, ya que la luz natural procedente de las vidrieras y el incienso, acercan así la divinidad de Dios a las personas ahí consagradas. Es aquí donde entra en juego el efecto halo, con el cual relacionamos el olor intenso del incienso de las catedrales y lo atribuimos a algo puro, incluso espiritual. Ese olor tan característico que a su vez se utiliza para quitar el mal olor y que si no tuviera este aroma tan intenso, seguramente tendría menos peregrinaje.

El incienso se conocía desde antiguo y se usaba para las ofrendas religiosas, ahuyentar a los espíritus malignos, alejar a las enfermedades y, naturalmente, como medio de comunicación de los hombres con sus dioses ya que los perfumes deliciosos agradaban a las divinidades y los predisponían a favorecer lo implorado en las plegarias.

Al igual que el olor del sacrificio de animales y la quema de ofrenda de cosechas, su aroma agradaba a las divinidades y quien lo ofrecía accedía desde la tierra al estrato divino. Sus ruegos, mimetizados con el humo, ascendían hasta Dios. La historia judía del Diluvio bíblico relata. “Cuando está en tierra firme, Noé ofrece un sacrificio a Yahvé. Su aroma agrada tanto a Dios que decide que nunca más intentará destruir a la humanidad”⁷. Muchos recurrían a la práctica de complacer a sus dioses por medio de los aromas. El humo del incienso significa la ascensión de las plegarias de los creyentes hasta Dios.

El incienso también era usado para eliminar el mal olor dejado por feligreses, ya que la gran mayoría que se acercaba a rezar era de una clase social muy precaria, lo cual da a entender el mal olor que producían las personas concentradas en un mismo lugar.



Vidrieras de la catedral de León del s.XIII.

⁷ La Biblia. Génesis 8:20-21 p.18

7. EL EFECTO HALO EN LOS PERSONAJES IMPORTANTES DE LA HISTORIA

En este apartado del trabajo nos encontramos con algunos de los personajes icónicos más influyentes a lo largo de la historia, como pueden ser los casos de Cleopatra, Jesucristo, JFK o recientemente Pedro Sánchez (PSOE).

7.1.

CLEOPATRA



Moneda con la cara de Cleopatra.

Cleopatra Filopátor Nea Thea o más conocida como Cleopatra VII, la última reina del Antiguo Egipto y de la dinastía ptolemaica. Conocida por ser propagandista, líder, además de una cautivadora nata por los hombres que conquistó, fue venerada por su belleza y es posible que esta característica no fuera tal. Cleopatra subió al poder con 18 años y durante dos décadas mantuvo a los Romanos a raya. Siempre se le ha atribuido una gran belleza, lo cual no cuadra con los dibujos, grabados y esculturas encontrados hasta la fecha, ya que seguramente su belleza radicaba en otros sentidos como por ejemplo la personalidad y su voz cautivadora, ya que estas predominaban por encima de su belleza. Lo que se sabe de Cleopatra es que era muy inteligente, (ya que hablaba más de 6 idiomas) poseía una gran autoestima y era muy ambiciosa. El filósofo francés Blaise Pascal dijo que “ si la nariz de Cleopatra hubiera sido más corta, toda la faz de la Tierra habría cambiado”.⁸

Siempre se le ha atribuido una belleza excepcional, la cual no es del todo cierta, ya que más bien sus logros los conseguía con otras armas de seducción. Su marcada personalidad, su inteligencia y sobretodo su voz, le hacían una mujer muy seductora. Realmente tenemos una percepción de Cleopatra como una

⁸ Novillo López, M.Á. *Breve historia de Cleopatra*, p. 166.



Busto de Cleopatra VII. Altes Museum, Berlín.

diva, ya que su figura ha sido llevada en innumerables ocasiones a la gran pantalla, interpretadas por mujeres muy bellas como pueden ser: Elizabeth Taylor, Vivien Leigh, Mónica Bellucci o Angelina Jolie entre otras. De ellas se destaca en los films el mito de la gran belleza que poseía, cuando realmente no era así, ya que a Cleopatra se le otorga el nivel de diosa por sus logros.



Cambió el lugar que la vio nacer, potenció la investigación a un nivel puramente intelectual e idealista, mantuvo durante años ciudades avanzadas para la época como podría ser Alejandría siendo así un país de éxito, teniendo una fuente interminable de riquezas, siendo así envidia de otras potencias mundiales como la Romana. Tras huir de Egipto y con la intervención de Cesar y sus tropas, Cleopatra lo persuadió para aliarse y así poder volver al poder, ya que por aquél entonces Egipto estaba en un nivel precario. “Cleopatra fue adquiriendo un halo de grandeza hasta el extremo de convertirse en el símbolo de los grandes peligros que amenazaban a la cultura y a la tradición romanas”.⁹ Esta alianza con Roma, se hizo para evitar la invasión y otorgar estabilidad al país, proyectando así una imagen de gran reina. Defendió a capa y espada su pueblo sin importar lo que hubiera que hacer, de ahí sus relaciones con Cesar y Marco Antonio, para así impedir el asedio Romano. Esto fue un halo de esperanza para el pueblo Egipcio ya que de esta forma la elevarían a nivel de diosa no por su belleza sino por lo que le dio a su pueblo.

Cleopatra, esta tenía una ascendencia compleja ya que provenía buena parte de Grecia y Macedonia. Se hicieron monedas con su rostro, las cuales realmente servían como propaganda (ya que en Egipto se usaba el trueque) para que

⁹ Novillo López, M.Á. *Breve historia de Cleopatra*, p. 167.

supieran la forma que tenía. Quería que la viesen como ella quería mostrarse. A los griegos se mostraba con un perfil griego y un fisionomía adecuada para el canon de belleza y para los egipcios, se presentaba como una diosa adoptando la forma de Isis.

7.2.

JESUCRISTO



Representación de “El sagrado corazón”

Nunca sabremos realmente como fue este personaje, ya que en aquella época no habían fotografías ni videos para saber a ciencia cierta cómo era. Recientemente unos estudios determinaron el aspecto físico de Jesús partiendo de unos escritos de la biblia. En estos pasajes no lo pintaban muy agraciado y da a presuponer que no tenía una belleza muy atractiva, la cual sería un aspecto físico más tirando a un judío poco agraciado. Entonces, si según la Biblia Jesús no era tan atractivo, ¿porque lo representaban los artistas con un canon de belleza más armonioso y atractivo? Aquí podría entrar en juego el efecto halo ya que dicho efecto de los cuadros podría hacer que pensásemos que Jesucristo era una mejor persona o una persona extraordinaria fuera de lo común, cuando realmente nos guiamos por unos escritos y unas pinturas, las cuales con el paso del tiempo en ninguna se le ha visto plasmado como alguien vulgar. Siempre con extrema delgadez, lo que le hace más mártir. Otro detalle el de su halo, representado en algunos de sus cuadros, lo cual nos hace relacionar el halo con algo bueno y lo que ello desprende, algo divino, algo que nos será imposible de representar científicamente ya que no puede constar ningún documento visual que lo acredite.

Jesucristo, de padre carpintero, el también ejerció dicho oficio con lo que sus manos, con el paso del tiempo estarían callosas y muy castigadas pero sin embargo, en las pinturas se muestran unas manos muy estilizadas.

Así como de Saúl y David si aportan cosas positivas sobre su aspecto físico, no hacen la misma referencia sobre Jesús. En estos casos vemos que liderazgo del pueblo era asociado con ser atractivo de

alguna forma y llamar atención con el aspecto físico, ya sea genético o el resultado de una bendición especial. El pasaje de Isaías “Creció ante El como un pimpollo, como raíz en tierra seca. Sin gracia ni belleza para atraer la mirada, sin aspecto digno de complacencia”¹⁰, indica que Jesús no poseía aspecto hermoso (como Saúl y David) ni majestad (como Moisés, y tal vez Saúl por su altura).

Probablemente Jesús era normal, muy parecido al resto de judíos ya que en el pasaje de San Lucas dice: “Pero él, pasando por medio de ellos, prosiguió su camino”¹¹, dando a entender que no destacaba por su apariencia. Ciertamente nada como para atraer a las multitudes a base de su aspecto físico.

Rostro de Jesús según la investigación de Richard Neave. (BBC)



¹⁰ La Biblia: Isaías 53:2-3 Pág. 913

¹¹ Nuevo Testamento: Lucas 4:30 Pág. 133

7.3. JFK VS NIXON



Retrato del presidente John F. Kennedy

La importancia de la nueva tecnología y ser el primer debate político en ser televisado de la historia, presumiblemente hizo que muchos de los votantes se decantasen por un JFK el cual había medido hasta el último detalle de su aspecto físico. El dato de ser el primer debate político en ser retransmitido por televisión tuvo mucha repercusión, algo que benefició notablemente sobre la figura de JFK, ya que los que siguieron el debate por la tv dieron como ganador a este y por el contrario, los oyentes que seguían el debate a través de la radio, dieron como ganador a Nixon. Esto tiene su explicación en el efecto que estamos tratando, ya que visualmente el candidato demócrata John.F.Kennedy iba mejor preparado que su adversario el cual presumía de que estas elecciones ya estaban ganadas. Uno de los principales problemas que tuvo Nixon por el cual no saldría ganador fue su arrogancia, esto le pasó factura en el debate.

Los dos aspirantes a la presidencia de la casa blanca, se prepararon físicamente para el debate. Ambos dieron importancia a su aspecto, solo que uno de los dos lo hizo con más acierto que el otro. Kennedy se bronceó para tener un aspecto más saludable, tenía una buena percha y buena presencia encima del escenario, era joven, muy atractivo y con una forma física atlética. A parte de esto, se maquilló para resaltar sus encantos y tuvo un buen asesoramiento en cuanto a su traje, el cual haría que se centrase en él la atención y no en su rival, ya que su traje contrastaba mucho con el fondo gris. En cuanto a Nixon, fue todo lo contrario, no fue asesorado en cuanto al traje y eligió un color gris, el cual lo integraría con el fondo y no llamaría la atención visualmente. No pasaba por un buen momento de salud y se transmitía por su aspecto físico, algo que podría haber camuflado con maquillaje el cual se negó a usar alegando que era un hombre muy varonil.

Kennedy y Nixon. Debate por la presidencia de EEUU. 1960



En cuanto al debate se refiere, Kennedy supo llevar mucho mejor la situación, ya que se podía apreciar mucho más tranquilo que Nixon con las piernas entrecruzadas mientras que su oponente mantenía un aspecto más derrotista y sentado de una forma inadecuada para dicho evento. Ambos miraban a la cámara en sus respectivos discursos con la diferencia de que la mirada de Kennedy llegaba más al ciudadano ya que parecía ser una mirada más amigable, mientras que la de Nixon parecía más desafiante e intimidante. Conforme iba pasando el discurso, mientras que Kennedy adoptó una postura más relajada, otorgando así una seguridad en sí mismo que inspiraba confianza, Nixon sudaba y no sabía que postura adoptar y expresar así su miedo por el rival. Al término de este primer debate, Nixon huyó rápido, lo cual hizo ver a la gente una postura derrotista.

Los asesores de Nixon no tuvieron en cuenta el mismo a la hora de planificar la campaña electoral de 1960, lo que le supuso perder la presidencia de EE.UU. frente al televisivo Kennedy. “Su carrera meteórica pareció terminar por completo después de sufrir dos fracasos imprevistos: pérdida de las elecciones presidenciales ante [John F. Kennedy](#) en 1960 y lo que fue más humillante, derrota en su intención de convertirse en Gobernador de California en 1962. La noche de esta última derrota electoral apareció ante los medios de comunicación dando un discurso errático y amenazante contra la prensa.”¹²

¹² Summers, A. (2003) *Nixon: La arrogancia del poder*.

7.4. PEDRO SÁNCHEZ

El 21 de mayo de 2017, la militancia del Partido Socialista Obrero Español (PSOE) eligió como secretario general a Pedro Sánchez, obteniendo una victoria contundente sobre los otros dos candidatos. Así fue como Sánchez volvió a ocupar el puesto que ya ostentó entre julio de 2014 y octubre de 2016, cuando dimitió tras una fuerte crisis interna. De esta manera, retoma el poder de la formación socialdemócrata gracias al impulso de la militancia después de que los órganos ejecutivos del partido le restirasen su confianza y forzasen su dimisión el octubre del año pasado.

Pedro Sánchez, se caracteriza por ser un hombre atractivo, de poder, familiar, deportista, estudiante y demócrata. Para muchos, representa la libertad, el poder y el cambio en España. Salvando las distancias, se asemeja un poco a lo ya explicado de Kennedy, hombre joven y atractivo, que se cuida y parte con una ligera superioridad visual respecto a sus contrincantes de partido. Asimismo, es un hombre que fue forzado a dimitir, convirtiéndose en un mártir para el pueblo y mostrando así su honestidad a los simpatizantes de su partido con el sacrificio de su puesto por la defensa de los valores socialdemócratas. Por ello, los militantes socialistas decidieron otorgar su confianza a Sánchez, incluso con mayor porcentaje de escrutinio.



Pedro Sánchez en un meeting del PSOE.

Se han encontrado dos características principales asociadas a las fuentes con mayor poder persuasivo como Sánchez: la credibilidad y el atractivo. Cuánto más creíble es una fuente, mayor es su efecto en el sujeto a persuadir. A su vez, la credibilidad de la misma depende de la competencia y la sinceridad con la que se percibe. El segundo factor principal asociado a la efectividad de la fuente es el atractivo. En general, las fuentes más atractivas a los ojos de la audiencia poseen mayor poder persuasivo. La atención que atrae la fuente atractiva, hace que aumente la probabilidad de que su mensaje se procese. Además, también moviliza posibles factores identificativos.

En resumen, el atractivo y la credibilidad son las características que determinan el poder persuasivo de una fuente. Y tales características, son representativas de Pedro Sánchez y de su recorrido político, por las que se ha determinado que presida su partido y las que se relacionan con el efecto halo.

Fotografía en la que aparecen:
Susana Días, Patxi López y Pedro
Sánchez.



8. PROYECTOS PREVIOS

8.1. MEMORIA SIGNIFICATIVA



Reproducción del cuadro "La Gioconda" de Leonardo Da Vinci

En este trabajo, que me sirve como enlace para hablar de la memoria. El halo, en su variante artística, no deja de ser una proyección de luz que en este caso proviene de un escáner para poder revelar un recuerdo, el cual no es tan estético pero si emocional ya que representan situaciones de la vida las cuales creía olvidadas y que gracias a esto me ha llevado a redescubrirlas de nuevo.

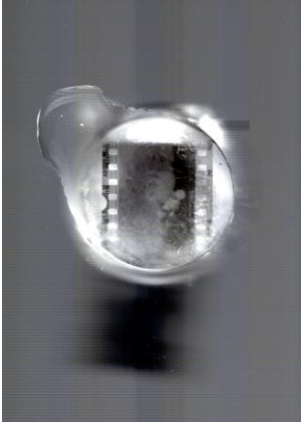
La memoria significativa es aquella que involucra la organización y comprensión de la información que se desea recordar. Busca establecer conexiones y relaciones lógicas entre conceptos e ideas. Se busca la idea de transportarte a ese momento específico.

La idea es trabajar la memoria a través de las diapositivas, las cuales tienen un significado especial usando las nuevas tecnologías, en este caso un escáner. "Desde los años 80, el planeta vive al ritmo del movimiento general de la digitalización. Imágenes, textos y sonidos pasan de un estado analógico a un estado digital que les permite ser leídos por nuevas generaciones de máquinas y sometidos a tratamientos inéditos." Es por esto que la reproducción técnica tiene pros y contras ya que gracias a esta práctica, "puede, además, por otra, poner la réplica del original en ubicaciones que son inalcanzables para el original."¹³ En contra "lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproductividad técnica es su aura."¹⁴ "En principio, la obra de arte ha sido siempre reproducible. Lo que había sido hecho por seres humanos podía ser siempre re-hecho o imitado por otros seres humanos."¹⁵ "Hace, sobre todo, que ella esté en posibilidad de acercarse al receptor, sea en forma de fotografía o de

¹³ Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, p. 43.

¹⁴ Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, p. 44.

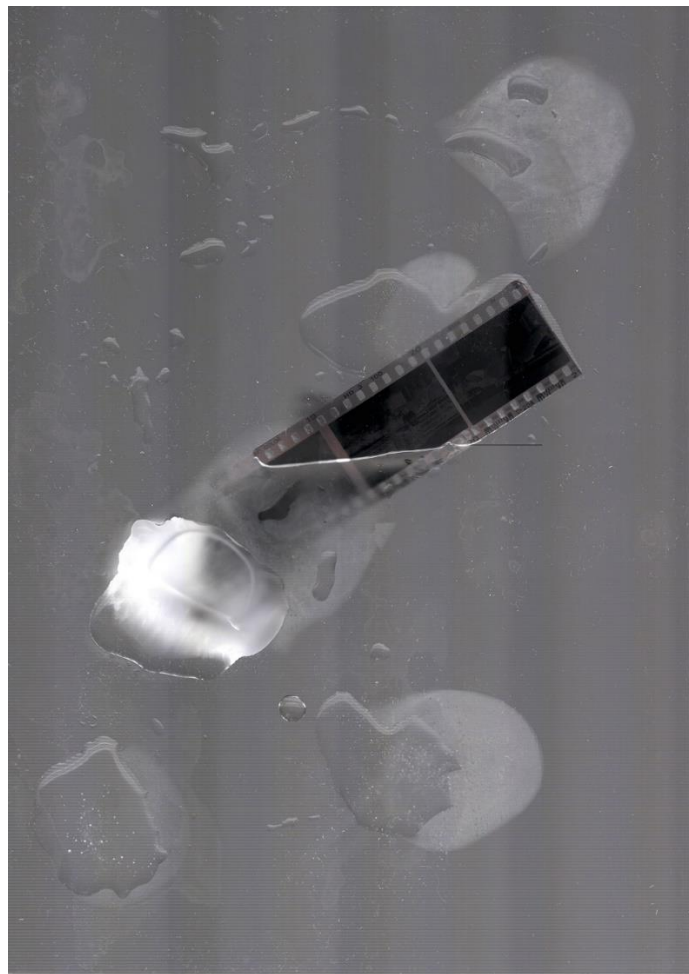
¹⁵ Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, p. 39.



Fotografía con escáner.
70x50 cm.

una reproducción de sonido grabada en un disco.”¹⁶ Con esto, Walter Benjamin daba a entender que esta práctica acercaba el arte a todas las personas a cambio de perder la esencia de la unicidad, la pérdida del aura. Por otra parte, José Luis Brea decía que con la reproducción técnica no se pierde el aura, sino que se enfría. La consecuencia principal es que “el nuevo aura tiene su origen, precisamente, en el lugar en que Benjamin preveía la causa de su desaparición: la reproducción mecánica”¹⁷.

Con el avance de las nuevas tecnologías, las reproducciones han llegado a un punto en el que “cuando las copias son demasiado perfectas, puede llegar un momento en que nadie sepa a ciencia cierta si es un original o una copia”¹⁸.



Fotografía con escáner.
100x70cm.

¹⁶ Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, p. 43.

¹⁷ Brea, J.L. *Las auras frías*, p. 22.

¹⁸ Gubern, R. *Del bisonte a la realidad virtual*, p. 178.

8.2. MEMORIA VICTORIANA: VIDA Y MUERTE



Experimentación de transferencia sobre resina de poliéster.

Este ejercicio, me sirve como antecesor del proyecto. Tratamos la transferencia como un proceso de construcción de la imagen, ya que “se transportan datos o signos de un punto a otro, y este gesto expresa nuestra época mejor que cualquier otro.”¹⁹

En este caso volvemos a hacer uso de la nueva tecnología, en este caso de una impresora específica dependiendo del tipo de papel que vayamos a utilizar y, por tanto, de la superficie que elijamos: una plancha industrial manual de tamaño A3, un ordenador y papeles específicos. A lo largo de este ejercicio fui comprendiendo el importante papel que juega el soporte a la hora de querer representar una obra.

De este modo, el transfer puede ser utilizado de múltiples formas, ya que se puede jugar con la transferencia sobre diversas superficies tales como textil, jabón de manos, cobre, cuchillas, etc., pudiendo utilizar así los planos horizontal y vertical. Estos son algunos de los modos de empleo de los que se puede hacer uso para este trabajo. “En la idea de transferencia, se trabaja con una misma imagen desde contextos diferenciados, por lo que estamos obligados a dominar los contextos. Una fotocopia transferida desde una fotografía de una revista a un papel determinado no cambia apenas su sentido formal y, sin embargo, varía enormemente su sentido conceptual, pues estamos variando su contexto desde el de los media de las artes gráficas al propio de las artes plásticas.”²⁰

En esta propuesta me enfoqué en los materiales rígidos, debido a que me aportaban más información y trasfondo a la hora de querer contar algo sin tener que hacerlo. De hecho, es en esto último donde se destaca la importancia de elegir dicho material. Me incliné por un soporte rígido porque estuve probando soportes como el látex, la cola blanca y resinas con distintos acabados, pero

¹⁹ Bourriaud, N. *Radicante*, p. 157.

²⁰ Alcalá, J.R. y Pastor, J. *Procedimientos de transferencia en la creación artística*, p. 13.



ninguno de ellos me convencía. Así pues, me decanté a favor de un soporte rígido, que tiene unas propiedades naturales y que pueden hablar por sí mismos como son el **cobre y el zinc**. Estos dos materiales son importantes ya que los dos proceden de la tierra y nos permiten diferenciar entre la vida y la muerte, otorgando al zinc algo más terrenal y al cobre algo más divino. Para este trabajo he usado el papel rígido para superficies duras junto a la impresora específica y la plancha térmica a 150 grados centígrados durante 2 minutos. Y sin apenas aplicar presión (muy poca presión).



Fotografías postmortem de la época victoriana.

Llegados a este punto, he enfocado el tema en cuestión sobre el trabajo con fotos victorianas pre y post mortem para jugar con la memoria, el presente y el pasado. “El valor de culto de la imagen tiene su último refugio en el culto al recuerdo de los seres amados, lejanos o fallecidos.”²¹ Partiendo de la memoria y el estilo de vida entre los años 1830 y 1860 entorno a las imágenes fotográficas de la época he tratado de contar un recuerdo sin necesidad de expresarlo verbalmente.

La forma de preservar la memoria de sus seres queridos, no era una forma muy atractiva, pero sí muy llamativa y rara para nuestra época, ya que consistía en fotografiar a los difuntos en su lecho de muerte como si estuviesen vivos realizando alguna acción de la vida cotidiana. Así de alguna forma preservaban su halo en forma de memoria, ya que estéticamente no era algo muy bonito, pero que tenía la esencia y el recuerdo de dicha persona.

El halo a nivel artístico, no deja de ser un aura, una luz la cual puede proceder en este caso del flash de la cámara para inmortalizar el espíritu de esa persona. “No habrá de extrañar, por tanto, que algunas lenguas antiguas, como el latín, utilicen la misma palabra (imago) para designar la imagen, la sombra y el alma.”²² En muchas culturas, como por ejemplo la cultura árabe, se piensa que, si se hacen una fotografía pueden robarles el alma. En este caso lo usaban para

²¹ Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, p. 58.

²² Gubern, R. *Del bisonte a la realidad virtual*, p. 9.



Fotografías familiares de la época victoriana. En esta ocasión los modelos están con vida.

la preservación de la memoria.

Este trabajo, busca establecer conexiones y relaciones lógicas entre conceptos e ideas. Es un trabajo de investigación de una costumbre en una época determinada, ya que trata sobre la fotografía postmortem, un tema del cual no se tiene mucha información y una práctica que con los años fue prohibida. Se pretende hablar de recuerdos íntimos de la época mencionada.

Durante la era Victoriana (de mediados a finales del siglo XIX) las fotografías de un ser amado recién fallecido servían como substitutos y recordatorios de esta perdida. Esta práctica nació poco después que la fotografía (19 de agosto de 1839) en París, Francia, dada la alta tasa de mortalidad infantil, para luego extenderse rápidamente hacia otros países tanto de Europa como América latina y finalmente Norte América. “En las primeras fotografías, el aura nos hace una última seña desde la expresión fugaz de un rostro humano.”²³ La práctica partícipe de un último retrato grupal, con familiares, amigos o un retrato individualmente. En Austria se decretó una ley la cual prohibía el transporte del difunto a los estudios fotográficos para no propagar enfermedades y en 1890 esta práctica fue prohibida en Francia.

Las familias que no tenían el dinero para pagar un retrato pintado podían, al menos, contratar la toma de una fotografía rápidamente después de la muerte. Esto era muy importante especialmente cuando no existían más fotos de la persona fallecida. La invención de la Carte de Visite, la cual permitía la impresión de varias copias desde un mismo negativo, ayudo a que las imágenes pudieran ser enviadas a los familiares que vivían lejos.

Los fallecidos eran representados como si estuvieran durmiendo pacíficamente en vez de parecer muertos. Pero algunas veces el cuerpo se hacía ver como si estuviera todavía con vida.

²³ Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, p. 58.

La fotografía mortuoria no era considerada morbosa, ya que hay que recordar que fueron hechas para preservar el recuerdo de las personas fallecidas y que la ideología social de la época venía del Romanticismo y en dicho periodo, se tenía una visión nostálgica de los temas medievales y se concebía la muerte con un aire mucho más sentimental incluso llegando a verla como un privilegio.

La prohibición de la fotografía mortuoria, supuso junto al paso del tiempo una pérdida del entendimiento de esta práctica. Lo que hace dos siglos se utilizaba para preservar la memoria del fallecido, hoy en día se considera un acto como poco morboso por la pérdida de su valor simbólico. En la actualidad, son las características superficiales de tales fotografías y la visión de la muerte desde la cultura occidental lo que determina el significado de las mismas. Y es aquí precisamente donde se pone de manifiesto el efecto halo.

Estos rituales post mortem no eran una novedad en la época, ya que desde épocas muy remotas el hombre se preocupó de realizar rituales funerarios, como signos distintivos de la vida transitoria del hombre. Entre los más destacados podríamos nombrar la cultura de los antiguos egipcios los cuales momificaban a los faraones ya difuntos conservando su apariencia para la eternidad, o los mayas que inmortalizaban el rostro del difunto tallando mascarar de jade o incluso en Europa apareció un ritual que se trataba del uso de la máscara mortuoria que generalmente era para nobles y monarcas de la Antigua Roma.

En cuanto a la técnica que realizaban, la mayoría de los fotógrafos usaban artilugios para adornar la instantánea y quitarle la frialdad que conlleva la muerte. Tanto es así, que maquillaban al difunto o coloreaban a mano la fotografía para darle un aspecto más vivo.

Artilugio usado para mantener el cuerpo sin vida durante la sesión de fotografía.



Por otra parte, los difuntos eran sujetos ideales para el retrato fotográfico, por los largos tiempos de exposición que requerían las técnicas del siglo XIX. Al tratarse de una exposición tan larga, se construían unos soportes disimulados para sostener la cabeza y el resto de los miembros de la persona que posaba evitando así que ésta se moviera. Estos soportes, se posicionaban detrás del difunto para pasar desapercibido y que apenas se viese en el retrato. Las fotografías de difuntos los muestran en acciones cotidianas como podría ser “cenando” en la misma mesa con sus familiares vivos, o bebés difuntos en sus carritos junto a sus padres, en su regazo, o con sus juguetes; abuelos fallecidos con sus trajes elegantes sostenidos por su bastón. A veces, agregaban elementos icónicos -como por ejemplo una rosa con el tallo corto dada vuelta hacia abajo, para señalar la muerte de una persona joven, relojes de mano que mostraban la hora de la muerte, etc. Los militares, los sacerdotes o las monjas eran, por ejemplo, usualmente retratados con sus uniformes o vestimentas características. La edad del pariente que acompañaba al difunto era el hito temporal que permitía ubicarlo en la historia familiar. Los deudos que posaban junto al muerto lo hacían de manera solemne, sin demostración de dolor en su rostro, ya que, en aquella época, todas las fotos solían ser muy frías sin ninguna expresividad facial. Tanto es así, que es raro encontrar fotografías de gente

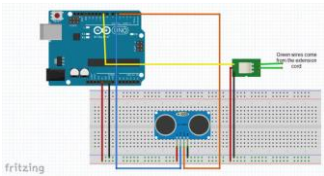
sonriendo, a lo que lleva a que en muchas fotos no se distinga una pose de un vivo a un difunto.

Por lo general, había tres formas de retratar a los difuntos: simulando vida con los ojos abiertos y realizando una acción como bien podría ser cenar; simulando estar dormido, que se solía utilizar para los niños para demostrar la dulzura de un niño descansando o incluso en los brazos de sus progenitores; y por último, sin simular nada, estos eran retratados en su lecho de muerte o féretro.

Transferencias sobre planchas de Cobre y Zinc. 16,5x12,5 cm.



9. EL HALO DE LA MEMORIA



Esquema de montaje para Arduino.

Hasta ahora, todo lo anterior mencionado ha sido un proceso de búsqueda y aprendizaje para poder definir mejor el trabajo práctico, el cual habla sobre la memoria. “Con frecuencia, el paso de los años desvirtúa nuestros recuerdos. Hace de la memoria algo evanescente. Las imágenes del pasado van perdiendo sus contornos primitivos. Archivadas en nuestro armario intelectual, el tiempo les resta nitidez. Se convierten en algo difuso donde mandan más las emociones que las figuras.”²⁴

Partiendo del efecto halo en su forma artística, intentando así que predomine más la parte sensorial que la visual, pero sin descuidar esta, haciendo de este modo que algo que aparentemente no llame la atención, pase a cobrar un importante sentido. Este proyecto intenta aunar la psicología, el arte, la memoria y las nuevas tecnologías en un trabajo muy personal.



Programación para Arduino.

“La RV compartida es una nueva forma de comunicación que combina la ilusión referencial infográfica y la interacción personal, para compartir una suerte de sueño común para sujetos despiertos, que aspira abarcar un ámbito plurisensorial (visual, auditivo, táctil y olfativo).”²⁵ Con la implementación de las nuevas tecnologías hace que se abra un abanico de posibilidades más amplio a la hora de la realización de la obra, ya que puedo decir que es una traslación de ideas que va desde lo más convencional que solía hacer hasta la fecha a algo más atrevido como es la intrusión de las nuevas tecnologías.

En este trabajo final, mostraré recuerdos que ya parecían olvidados mediante las litofanías y los audios, haciendo al espectador partícipe de la obra. El aquí y ahora de la obra de arte, su existencia única en el lugar donde se encuentra.

²⁴ Bilbao, J. (4 Ago. 2007) Memoria evanescente. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/diario/2007/08/04/paisvasco/1186256405_850215.html

²⁵ Gubern, R. *Del bisonte a la realidad virtual*, p. 158-159.



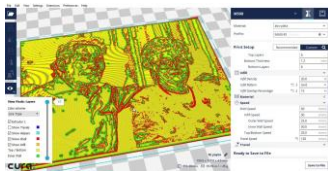
Litofanía de Samuel Colt basada en una fotografía de P. Graff (1855).



La idea de la obra constaría en hacer una futura instalación en la que iría todo mecanizado mediante un Arduino con un sensor de proximidad y una bombilla led, haciendo así que cuando la persona se acerque a una determinada distancia, se encienda la bombilla y pueda verse la litofanía correctamente para acto seguido usar la app del móvil/Tablet para la reproducción de audio, haciendo así al espectador partícipe de la obra. Se puede decir que es una transferencia de aura entre los distintos elementos que componen la obra.

La **litofanía** consiste básicamente en la proyección de una luz a través de una lámina semitransparente en la que se ha modelado un volumen. El cambio de grosor hace que al trasluz varíe la opacidad de cada parte de tal manera que las zonas más oscuras de la imagen original están resueltas con mayor grosor de lámina y las más claras con menor grosor. El resultado es que al pasar una luz a través de la lámina de litofanía vemos la imagen en claroscuro.

Antiguamente, el grabado se modelaba en cera y luego se pasaba a porcelana. Hoy en día la forma de hacer una litofanía es mucho más sencilla y rápida, ya que con la fotografía digital solo se necesita un software específico y una impresora 3D. “El lenguaje binario de la informática, permite de ahora en adelante pasar de un sonido a una representación gráfica o a la manipulación de imágenes de mil maneras distintas.”²⁶ Con la intrusión de las nuevas tecnologías, el proceso de creación de una litofanía es mucho más rápido y menos costoso en cuanto a tiempo se refiere. En este apartado es importante las transferencias, ya que “el transfer se usa para cambiar la imagen a un soporte final distinto”²⁷. Elegimos una fotografía en la que por mediación de transferencia de datos acaba en una litofanía 3D.



Proceso de digitalización de la litofanía para ser impresa en 3D.

El Arduino es un hardware compuesto por microcontroladores, el cual se puede programar para distintas funciones. En este caso lo programaremos para que mediante un sensor de ultrasonido identifique a la persona a cierta distancia y

²⁶ Bourriaud, N. *Radicante*, p. 156.

²⁷ Alcalá, J.R. y Pastor, J. *Procedimientos de transferencia en la creación artística*, p. 15.

al mismo tiempo encienda una luz para revelar la litofanía. Al igual que en las vidrieras góticas, la luz cobra un gran protagonismo, ya que sin ella no será posible apreciar correctamente la litofanía y por ende no podremos escuchar el audio. Todos los elementos tienen su porque y están relacionados con todo lo ya mencionado con anterioridad.

Litofanía impresa en 3D
iluminada con una bombilla
led.



Prototipo de caja de luz. Esta
caja consigue dar luz a la
litofanía sin iluminar todo el
espacio.



10.

CONCLUSIONES

El objetivo principal de este TFG (trabajo fin de grado) consiste en el periodo de investigación, el cual se basa en recopilar información mediante libros y videos y poner en práctica lo aprendido mediante el trabajo final, el cual trata de llevar el trabajo y la emoción de la mano. He querido juntar la psicología y el arte porque pienso que tienen muchísimo potencial juntas y es algo que me gustaría explotar en un futuro no muy lejano, ya que me encuentro muy a gusto en estas dos prácticas. Los conocimientos previos al igual que las observaciones realizadas por mi cuenta anteriormente, me han ayudado a saber encauzar mejor el trabajo e intentar sacarle el máximo partido posible. Es un trabajo en el cual me gustaría seguir perfeccionando para así poder llegar a montar una instalación con ella. La realización de este trabajo personal, muestra los conocimientos y destrezas adquiridas durante mi formación, sobretodo y más concretamente, durante el último año ya que no ha sido hasta esta fecha cuando he conocido estos materiales y técnicas de trabajo.

Comenzamos el trabajo con una contextualización teórica, explicando en que consiste el efecto halo para que, partiendo desde aquí saquemos el sentido más artístico de este efecto. Elijo unos referentes icónicos para ver el efecto halo y cómo influyen en la época así como el aura que desprendían y adaptarlos a nuestro propósito.

Para poder entender y dar un mejor paso al proyecto final, se presentan trabajos previos para hablar de la preservación de la memoria y el efecto halo.

Relación de referentes por aportación o similitud con mi proyecto ya que, aunque alguno no tenga mucho que ver, el procedimiento o la tecnología usada me ha servido para implementarla en mi proyecto y salirme un poco de lo tradicional, algo a lo que ya estaba acostumbrado.

Desde aquí comienza el estudio previo tanto de indagación de fuentes de la

psicología como de referentes, materiales de trabajo que se adecúen al proyecto y proceso a seguir.

Como característica principal, este trabajo se propone partiendo del efecto halo como punto de partida, e intentar llevarlo a la parte artística en forma de obra introduciendo además las nuevas tecnologías, intentando así dotar de un sentimiento a un objeto/obra el cual aparentemente no llame mucho la atención por su desconocimiento, pero una vez escuchemos el audio otorgue esa parte sentimental. Las personas solemos prejuzgar a simple vista, ya que aunque no queramos suele pasarnos desde muy pequeños y de eso trata este trabajo.

El poder relacionar la memoria con los prejuicios y el arte creo que es un buen punto de partida para seguir desarrollando este trabajo para un futuro proyecto más grande como podría ser una instalación con todo muy mecanizado por Arduino (mini-pc) y que arte y nueva tecnología vaya de la mano.

La metodología empleada en la parte práctica, muestra el interés por experimentar con nuevos materiales, nuevas tecnologías y procesos que van desde la idea principal con fotografías y audios a digitalizarlos, convertirlos mediante diversos programas en elementos 3D e imprimirlos en PLA.

Dentro de la fase experimental del trabajo, me di cuenta de varios inconvenientes a la hora de imprimir en 3d la obra, ya que me hubiese gustado hacerlas más grande, pero eso conlleva un inconveniente y es que la impresora tiene unas medidas de impresión, lo cual no me permitiría hacer piezas muy grandes en una sola pieza, sino que tendría que dividirla en varias piezas y juntarlas posteriormente con pegamento. el problema viene por las juntas entre una pieza y otra y el posible paso de luz entre ellas dañando la estética del objeto. por esta cuestión he decidido hacer la obra en un tamaño menor amoldándome a lo que la impresora da de sí dejándolo en un tamaño de unos 20x20cm. aprox. como último impedimento a la hora de realizar el trabajo, ha sido el aprendizaje de programación para Arduino, aunque en la web hay

multitud de tutoriales.

como punto final de este trabajo fin de grado, he intentado ampliar y experimentar el uso de nueva tecnología para poder ir introduciéndola en futuros proyectos que tengo en mente y quitarme el miedo de experimentar con técnicas y materiales nuevos. debo destacar que a pesar de presentarse esta obra, hay otras que por cuestión de tiempo no he podido introducirlas en el trabajo escrito. al no tener una impresora 3d propia, no se pueden presentar las 8 litofanías que conforman este trabajo, pero sí estarán para la presentación en formato físico. el procedimiento metodológico de la ejecución tanto a nivel práctico como su reproducción es el mismo para cada pieza.

11. BIBLIOGRAFÍA

- Berger, J. (1998). *Mirar*. España: Ediciones de la Flor.
- Córdoba, D. A. y Riera, S. J. (2013). Estereotipos como estrategia seductora de la psicología de marketing. *Revista Electrónica de Psicología Social «Poiésis»*, 26. ISSN 1692-0945. DOI: <http://dx.doi.org/10.21501/16920945.998>
- Jiménez, J. (2009). El Efecto Mateo: un concepto psicológico. Universidad de Granada. *Papeles del Psicólogo*, 30 (2), 145-154.
- Nisbett, R. y DeCamp, T. (1977). The Halo Effect: Evidence for Unconscious Alteration of Judgments. University of Michigan. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35 (4), 250-256.
- Novillo, M. Á. (2013). *Breve Historia de Cleopatra*. España: Ediciones Nowtillus, S. L.
- Rincón de la Psicología: Recuperado de <http://www.rinconpsicologia.com/2010/10/efecto-halo-los-mecanismos-psicologicos.html>. Jennifer Delgado (29 de octubre de 2010).
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*. México, D.F.: Editorial Itaca.
- Brea, J.L. (1991). *Las auras frías*. Barcelona: Editorial ANAGRAMA.
- Rosenzweig, P. (2008). *El efecto halo*. Reporte Delta.
- Morales, J. F. (2007). *Psicología social* (3a ed.). McGraw-Hill, Interamericana de España.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora S.A.
- Alcalá, J.R. y Pastor, J. *Procedimientos de transferencia en la creación artística*. Ediciones: Diputación de Pontevedra.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Editorial ANAGRAMA.
- Lachman, S. L., Bass, A. R. (2001). A direct study of halo effect. *The Journal Of Psychology*. 119, (6), 535-540.
- Valera, V. M. (2009). Escala para evaluar la formación de impresiones de personas. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 12 (1), 64-89.
- De Lucas, A. (Productor) y González, C. (Director). (2015). Documental PrejujgHalo [Video]. España: Universidad del País Vasco. Recuperado de <https://youtu.be/7-TRfyzISTI>
- González, C. (2012). El efecto Halo: Psicología de la Belleza [Video]. España: Redes. Recuperado de https://youtu.be/ZGe_BLK9HWY
- La Biblia y El nuevo testamento.

Links de páginas webs consultadas:

<http://www.rinconpsicologia.com/2010/10/efecto-halo-los-mecanismos-psicologicos.html>

<http://piterate.com/efecto-halo-las-artes/> <http://www.clicpsicologos.com/blog/el-efecto-halo/>

<https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-el-efecto-halo/> http://www.ecured.cu/Efecto_halo

<https://explorable.com/es/efecto-halo> <http://depsicologia.com/efecto-halo/>

<http://psiqueviva.com/nos-precipitamos-al-juzgar-a-las-personas-influencia->