

“NARRATIVAS CON FIGURAS DE MUÑECOS”

**Investigador-Creador
HERNEY TOVAR RUBIANO**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA
NEIVA-HUILA
2010**

“NARRATIVAS CON FIGURAS DE MUÑECOS”

**Investigador-Creador
HERNEY TOVAR RUBIANO**

PROYECTO DE INVESTIGACION-CREACION

**Asesor:
JAIME RUIZ SOLÓRZANO**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA
NEIVA-HUILA
2010**

NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DEL JURADO

Neiva, Mayo 31 de 2010

TABLA DE CONTENIDO

		pág.
1.	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN RAI	6
2.	INTRODUCCIÓN	10
3.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
4.	ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN	14
	4.1 Antecedentes	14
	4.2 Justificación	33
5.	FUNDAMENTO TEÓRICO	37
	5.1 Juguetes	37
	5.1.1 Función del juguete	37
	5.1.2 Historia del juguete	39
	5.1.3 Los juguetes en la actualidad	41
	5.2 Vivencias	42
	5.3 Memoria	43
	5.3.1 Memorias Personales	45
	5.4 Narrativas	45
	5.5 Fotografía	47
	5.5.1 Historia del la fotografía	48
	5.5.2 Fotografía artística	49
	5.5.3 Fotografía digital	52
	5.5.4 Imagen	52
6	OBJETIVOS	53
	6.1 Objetivo General	53
	6.2 Objetivos Específicos	53
7.	METODOLOGÍA	54
	7.1 Estrategia Metodológica	54

	7.2	Técnicas de Investigación	54
	7.3	Técnicas de Creación	55
8.	ANÁLISIS DE RESULTADOS		56
9.	DISCUSIONES		59
10.	ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA OBRA		73
11.	CONCLUSIONES		76
12.	RECOMENDACIONES		78
13.	BIBLIOGRAFÍA		80
14.	ANEXOS		83

1. RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN RAI

TITULO: “NARRATIVAS CON FIGURAS DE MUÑECOS”

AUTOR: HERNEY TOVAR RUBIANO

IDENTIFICACION DEL PROBLEMA: En la época actual, el hombre siempre ha estado en la búsqueda o inquieto por emprender nuevos retos en sus actividades creativas como tal. Dentro de esto y en especial en las expresiones artísticas, más precisamente en el proceso de capturar imágenes, existen las intervenciones fotográficas. Sin embargo, para llevar a cabo estas intervenciones que suelen hacerse en la fotografía digital, el hombre debe conocer su base que en este caso es la fotografía análoga.

En la Investigación-Creación abordo el tema de crear narrativas expresivas con el registro de juguetes en espacios reales, simulando situaciones de la vida cotidiana exclusiva de los seres humanos. Congelando estas acciones, vivencias y memorias personales vividas; para ello utilizo fotografías de figuras de muñecos o juguetes, convertidos en modelos para mis imágenes y así poder demostrar las ya mencionadas acciones como una práctica basada en la experimentación.

Los seres humanos y en especial los artistas han querido experimentar con todo lo que tienen o encuentran a su alrededor. Y en este caso en particular poder cumplir y hacer realidad todo tipo de imaginaciones que de niño no pude realizar, retornando a ese maravilloso y mágico momento del mundo de sueños, fantasías e ilusiones.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA: Lo anterior me induce a plantear una serie de preguntas: ¿Cómo expresar con la fotografía digital y la utilización de juguetes como modelos las vivencias personales? ¿Cómo mostrar acciones cotidianas de los seres humanos con la congelación de imágenes con juguetes? ¿En qué forma puedo mostrar mis imaginaciones personales que de niño tuve y que nunca logre cumplir? ¿Qué tratamiento propongo con la fotografía digital como medio expresivo, para lograr exponer experiencias y contar anécdotas personales? ¿Es relevante mostrar narrativamente experiencias personales por medio de imágenes fotográficas, las cuales pueden llegar a ser apropiadas por los distintos espectadores? ¿En conveniente mostrar dichas experiencia utilizando mini-películas o cortos con las técnicas del cine mido para este fin? En otros términos: ***¿Cómo puedo mostrar las vivencias y memorias personales a través de construcciones de narrativas con figuras de muñecos o juguetes?***

ANTECEDENTES: Como ya es conocido en el mundo de concebir una propuesta artística de investigación- creación, se debe tener en cuenta el avance que existe en cuanto a investigaciones sobre el tema de estudio que se va a realizar; Encontré ciertas creaciones de artistas (de imagen fija) que generan, situaciones o puntos de vista casi similares a los que yo deseo expresar. Entre estos artistas están: Brian Mccarty, Laurie Simmons, María Laura Vázquez y Dulce Pinzón.

FUNDAMENTO TEÓRICO: 5.1 Juguetes; 5.1.1 Función del juguete; 5.1.2 Historia del juguete; 5.1.3 Los juguetes en la actualidad; 5.2 Vivencias; 5.3 Memoria; 5.3.1 Memorias personales; 5.4 Narrativas; 5.5 Fotografía; 5.5.1 Historia del la fotografía; 5.5.2 Fotografía artística; 5.5.3 Fotografía digital; 5.5.4 Imagen.

OBJETIVO GENERAL: Construir narrativas personales que presenten mis vivencias y memorias personales, a través de figuras de muñecos o juguetes intervenidas con las técnicas de la fotografía digital.

OBJETIVOS ESPECIFICOS: 1) Obtener imágenes fotográficas de juguetes para intervenirlas a través del Photoshop e utilizar la fotografía digital como medio de expresión artística. 2) Elaborar secuencias con figuras de juguetes, basadas en vivencias y memorias personales. 3) Realizar un montaje con las fotografías intervenidas para así socializar los conceptos que se quiere manejar en dichas imágenes.

METODOLOGIA: En este anteproyecto se utiliza una estrategia metodológica que parte de la bibliografía de artistas contemporáneos (Fotógrafos); que han desarrollado su actividad creativa en el tema de investigación de este trabajo. A través de ellos se desarrolla una investigación-creación que se recoge del reconocimiento y la exploración fotográfica, estas imágenes serán utilizadas y conceptualizadas para así crear imágenes que denoten lo que se quiere expresar y posteriormente ser intervenidas y trabajadas a través del programa de diseño photoshop, de este modo se lograra entonces concretar los objetivos propuestos.

ANALISIS DE RESULTADOS: Una vez ejecutado todo el procedimiento de la realización de las capturas fotográficas y su eventual intervención con el programa de diseño Photoshop, el resultado creativo (imágenes fotográficas) nos evidencias el objetivo primordial de la investigación. Que tiene como consecuencia presentar narrativas con figuras de juguetes de mis vivencias y memorias personales.

Esto se debe en gran parte a la investigación realizada a los artistas (fotógrafos) que han venido creando obras con estas mismas características,

la misma intención, el mismo concepto y una temática idéntica, de la cual me he apropiado para así dar a entender el deseo de mi investigación-creación. Además de todo lo anterior, para desarrollar el trabajo de mis imágenes fotográficas, tuve que tener muy claro y en cuenta los términos “vivencias”, y “memorias personales”. Y una vez tuve conceptualizado los términos, realice una regresión o retrospectiva de mi vida para poder así plasmar los relatos de mi existencia a través de las narrativas con fotos de juguetes. En consecuencia las imágenes productos de esta investigación-creación son imágenes muy dicentes de lo que se quiere expresar, con colores vivos, personificación por parte de los juguetes y comunicadoras de sensación bastante inquietantes.

BIBLIOGRAFIA: Para la ejecución del anteproyecto de investigación-creación se consulto y se referencio a 4 artistas que han hecho avances significativos en el tema de investigación. Además una gran variedad de significados objetos de estudio del presente trabajo, de los cuales la gran mayoría fue incluida de manera global. Se consultaron 20 fuentes en total, distribuidos así: 5 fuentes biográficas; 9 páginas Web; 2 diccionarios, uno enciclopédico y el otro del uso del español; 1 ensayo, 1 Sustentación de una obra visual; 1 investigación curatorial y 1 artículo de periódico.

PALABRAS CLAVES: Vivencias, memorias personales, narrativas, juguetes, imágenes, fotografías, PhotoShop.

2. INTRODUCCIÓN

El arte es una forma de expresión o una actividad humana capaz de generar emociones, se habla de arte cuando nos referimos a algo creado con fines meramente estéticos; es uno de los elementos originales que entran en la formación de una sociedad. Pero también podemos considerar el término arte, a las tareas que comúnmente realiza el hombre o a cualquier objeto hecho por él. Englobamos a la fotografía como un medio de expresión artística, que inicialmente se utilizaba para realizar capturas de imágenes de sucesos y acontecimientos para que trascendieran. “Congelar una imagen por medio de la fotografía es hacer tangible el pasado; las fotos viejas del álbum son tumbas archivadas en un cementerio de imágenes, ellas nos hacen recordar, activan la mente contra el olvido”¹.

El hombre se expresa con diferentes manifestaciones artísticas y en este caso con la fotografía digital. La presente investigación-creación, tiene como objetivo primordial realizar fotografías digitales y montajes que nos presenten, muestren y expongan mis vivencias y memorias personales, a través de la construcción de narrativas con figuras de muñecos o juguetes.

Para proceder a la realización de esta investigación-creación, se utilice primero las fuentes bibliográficas de artistas contemporáneos que han desarrollado sus actividades creativas en el tema de investigación. Luego de hacer una conceptualización, exploración fotográfica y una revisión

¹ LEGUÍZAMO, Jesús. “Sustentación del tríptico Aproximación al Edén”. Bogotá. Septiembre de 2005. Pág. 20. En RUIZ SOLÓRZANO, Jaime. “Tendencias Dominantes y Emergentes en la Región Surcolombiana”. Catálogo 11 Salones Regionales y 40 Salón Nacional de Artistas. Bogotá, Ed. Dirección de Artes del Ministerio de Cultura, 2006.

minuciosa a dichas imágenes, creo mis imágenes que denoten lo que quiero expresar en dicha investigación; y seguidamente las intervengo a través del programa de diseño Photoshop. Además de todo lo anterior, tuve que tener claro los conceptos de los términos “vivencias”, “memorias” y hacer una regresión de mi vida para poder así realizar los relatos de mi existencia a través de las narrativas con fotos basadas en la escenificación de juguetes, dispuestos en diversas situaciones.

En el presente proyecto, el lector encontrara todos los componentes básicos de una investigación-creación: Un planteamiento del problema; Unos antecedentes y Una justificación; Unos fundamento teórico; Objetivo general y Objetivos específicos; Una metodología de trabajo; Un talento humano y recursos; Un cronograma de actividades; Análisis de resultados; Una discusión que comprende “análisis Pre-iconográfico, análisis Iconográfico y un análisis Iconológico; Una estrategia de comunicación de la obra; Conclusiones, Recomendaciones, Una bibliografía y unos anexos.

Con el trabajo en mis fotografías con modelos de juguetes, apporto significativamente en el desarrollo y el campo del arte a partir de la captura de imágenes; puesto que se rompe con lo cotidiano, sugiriendo imágenes fantásticas y de ensueño, con impresionantes espacios, los cuales los juguetes ambientan con el hecho de ser ellos los protagonistas de estas fotografías. Con todo esto pretendo desarrollar la creatividad, la sensibilidad y lograr la aceptación y una apropiación del público de mi tema investigación-creación, para que a su vez reconstruyan sus propias memorias.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la época actual, el hombre siempre ha estado en la búsqueda o inquieto por emprender nuevos retos en sus actividades creativas como tal. Dentro de esto y en especial en las expresiones artísticas, más precisamente en el proceso de capturar imágenes, existen las intervenciones fotográficas. Sin embargo, para llevar a cabo estas intervenciones que suelen hacerse en la fotografía digital, el hombre debe conocer su base que en este caso es la fotografía análoga.

Bien lo decía Katia Regueros en su texto “Danza contemporánea en Colombia” cuando afirma que: “Todo arte nuevo aparece tomando como base lo viejo; ningún artista por independiente que sea, puede crear a partir de la nada”². Otro caso que argumenta muy bien lo afirmado se dio en la pintura moderna, cuando el pintor Francés Paul Gauguin retoma distintas ideas del arte polinesio para formular sus propuestas postimpresionistas.

En la Investigación-Creación abordo el tema de crear narrativas expresivas con el registro de juguetes en espacios reales, simulando situaciones de la vida cotidiana exclusiva de los seres humanos. Congelando estas acciones, vivencias y memorias personales vividas; para ello utilizo fotografías de figuras de muñecos o juguetes, convertidos en modelos para mis imágenes y así poder demostrar las ya mencionadas acciones como una práctica basada en la experimentación.

Los seres humanos y en especial los artistas han querido experimentar con todo lo que tienen o encuentran a su alrededor. Y en este caso en particular

² REGUEROS, Katia. “Danza contemporánea en Colombia”. Artículo, Periódico El Tiempo. Bogotá. Julio de 2001.

poder cumplir y hacer realidad todo tipo de imaginaciones que de niño no pude realizar, retornando a ese maravilloso y mágico momento del mundo de sueños, fantasías e ilusiones.

Lo anterior me induce a plantear una serie de preguntas: ¿Cómo expresar con la fotografía digital y la utilización de juguetes como modelos las vivencias personales? ¿Cómo mostrar acciones cotidianas de los seres humanos con la congelación de imágenes con juguetes? ¿En qué forma puedo mostrar mis imaginaciones personales que de niño tuve y que nunca logre cumplir? ¿Qué tratamiento propongo con la fotografía digital como medio expresivo, para lograr exponer experiencias y contar anécdotas personales? ¿Es relevante mostrar narrativamente experiencias personales por medio de imágenes fotográficas, las cuales pueden llegar a ser apropiadas por los distintos espectadores? ¿Es conveniente mostrar dichas experiencia utilizando mini-películas o cortos con las técnicas del cine mudo para este fin? En otros términos: ***¿Cómo puedo mostrar las vivencias y memorias personales a través de construcciones de narrativas con figuras de muñecos o juguetes?***

4. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION

4.1 ANTECEDENTES

Como ya es conocido en el mundo de concebir una propuesta artística de investigación- creación, se debe tener en cuenta el avance que existe en cuanto a investigaciones sobre el tema de estudio que se va a realizar; Encontré ciertas creaciones de artistas (de imagen fija) que generan, situaciones o puntos de vista casi similares a los que yo deseo expresar.

Entre estos artistas están **Brian McCarty**, nacido el 22 de julio de 1974 en Memphis, Tennessee. Estudió en la escuela de los Parsons del diseño en New York City, y el centro de investigación creativo Fábrica en Treviso, Italia. Recibió su BFA en fotografía de la escuela de los Parsons del diseño en 1996. McCarty se conoce con su fotografía única e innovadora de la aún-vida. Su realidad e hyperreality de los fusibles del trabajo con la personificación y la pantomima de los caracteres del juguete, integrados en ajustes reales con el uso de la perspectiva forzada.

Es decir este artista y fotógrafo captura imágenes de modelos muy especiales: “muñecos”. Todas sus fotografías tienen como protagonistas a distintas figuras de juguetes emplazadas en escenarios reales, transmitiendo una sensación bastante inquietante. McCarty documenta momentos manufacturados con una voz y una presencia narrativas distintas, usando irónico simulaciones del juguete para explorar la actualidad.



La integración postmoderna de McCarty del concepto y del carácter ha ganado a su fotografía una posición prominente en el movimiento urbano cada vez mayor del vinilo del Arte-Juguete, popularizado por los artistas del compañero tales como Takashi Murakami y Brian "KAWS" Donnelly. McCarty se ofrece en varios libros chronicling el movimiento artístico tal como vinilo matará, puntea a la rociada del punto, y a los juguetes: nuevos diseños de la revolución del Arte-Juguete.



Antes de la aparición del vinilo urbano como movimiento, McCarty utilizaba los juguetes en su fotografía para ganar distancia de la realidad mientras que le refería y procura explicarla. Mientras que en los Parsons en 1993, él comenzó el trabajo sobre el Dollhouse. Para la serie McCarty construyó un hyperreality del juguete y utilizó el simulacro de la familia para explorar la vida moderna.

Sobre la ganancia de su BFA en 1996, McCarty aceptó una concesión anual para estudiar en el centro de investigación creativo Fábrica. Allí, colaboró en varias exposiciones prominentes del fino-arte, incluyendo Habitus, Abito, Abitare, Progetto Arte en el centro de Luigi Pecci para el arte contemporáneo y KONCEPT, la primera exposición fotográfica principal en Zagreb después de la guerra croata de la independencia.

McCarty tomó una postura algo polémica y utilizó el foro para explorar la "Guerra-juguetes supuestos" como ambos artefactos y herramientas culturales para ganar perspectiva en experiencias individuales del conflicto. McCarty fotografió la realidad narrativa de una acción-figura integrada en localizaciones y situaciones de la vida real. Él colocó el icono ideal, manufacturado del hombre contra la dureza de deshumanización de la guerra. Influenciado por su tiempo en Fábrica, McCarty volvió a los Estados Unidos y comenzó nociones desafiantes del arte y del comercio.

Mientras que trabajaba en la industria del juguete en Mattel, McCarty buscó a colaboradores semejantes, los diseñadores que también vieron el potencial de juguetes de ser objetos intencionales de la expresión artística. Él pronto descubrió los principios del movimiento urbano del vinilo en Hong Kong. Antes de 2002, la visión y el acercamiento de McCarty se habían combinado con el renacimiento cada vez mayor del diseño del juguete y del carácter.

Él dejó Mattel y fundó su propio estudio en Los Ángeles. McCarty continuó documentando realidad de una fundación construida, del irreal. Él hizo su estudio al punto focal para la colaboración artística y comercial con otras dentro del movimiento cada vez mayor del Arte-Juguete. Este cuerpo del trabajo ganó alabanza notable de los lugares tales como L'Uomo Vogue, las noticias del mundo del ABC, y compartimiento de XLR8R.



Su lista comercial de la fotografía incluye a clientes tales como juegos de Rockstar, MTV, y red de la historieta. En 2007, McCarty fue honrado para ser incluido en la primera exposición del museo para centrarse solamente en los juguetes como medios útiles de la expresión artística. El museo de

Pasadena del arte de California jugó el anfitrión más allá de Ultraman: Siete artistas exploran la frontera del vinilo, curada por María Kwong. Además de nuevo arte fino y de proyectos comerciales, McCarty está trabajando actualmente en una colección de su fotografía del Arte-Juguete que se publicará por los libros de Baby Tattoo en 2009³.

Brian McCarty es el artista "Fotógrafo", que busca generar situaciones no iguales, sino similares a las que deseo realizar en mi investigación. Tal vez es el referente visual, creativo y argumentativo más importante en mi investigación-creación. Busca generar con sus fotografías de muñecos sensaciones y contextos bastantes inquietantes; los modelos de sus imágenes siempre son juguetes, ubicados al igual que en las mías (fotografías) en lugares cotidianos, con escenarios reales, desempeñando acciones y situaciones bastantes particulares, creativamente este artista me aporta innumerables ideas para la creación final y argumentativa de mi trabajo.

Otro gran referente es la artista contemporánea **Laurie Simmons**. Esta artista Neoyorquina nació en 1949 en Long Island Estados Unidos, desde los seis años de edad comenzó a disparar fotos con una Brownie que su padre le compró. Sus primeras fotos fueron retratos de sus amigos pero sin embargo pronto empezó a fotografiar juguetes, en particular muñecas de los 50's procedentes de anticuarios. Así se convirtió en fotógrafa Freelance para una empresa de miniaturas.

Simmons pronto empezó a trabajar en profundidad con estos "objetos vivientes" los cuales le permitían animar y representar, tanto por mediación

³ MCCARTY, Brian. "*Biografía*". En <http://www.brianmccarty.com>. Fecha de consulta: Marzo 16 de 2010.

de la fotografía como de la animación, la nostalgia de la infancia, la memoria y los recuerdos. Para ello se valía de pequeños escenarios que ella misma construía a modo de ambientación teatral.



Su trabajo se puede entender a varios niveles. El primero y principal sería el psicológico, por la evidente cuestión de la memoria, la infancia y el recuerdo; en segundo lugar podríamos hablar de cierto nivel político, ya que trata los roles de género, representando a la mujer en principio de manera inofensiva, pero con un trasfondo realmente crítico.

Por último sería necesario hablar del nivel conceptual, puesto que se adentra en el terreno del arte tratándolo desde la raíz y cuestionándose así el medio en sí mismo. Con todo ello, consigue camuflar sus representaciones en un ambiente de ensueño que en ocasiones adquiere proporciones impensables.

Simmons, que vive y trabaja en Manhattan, es pionera entre los artistas contemporáneos Americanos creadores de *fotografía figurativa escenificada*. Considerada parte esencial de la crítica feminista de la imagen en las últimas décadas del siglo XX, forma parte de las más prestigiosas colecciones públicas y privadas, destacando el MOMA de N.Y., Museo de Arte Contemporáneo de Los Ángeles, Hara de Tokio, Stedelijk de Ámsterdam, Whitney Museum de Nueva York o Walker Art Center de Minneapolis.

En 2006 va más allá realizando su primera película "The Music of Regret" donde extiende su práctica fotográfica a la performativa, introduciendo músicos, marionetistas profesionales, el cineasta Hollywoodiense Ed Lachman y la actriz Meryl Streep entre otros⁴.

⁴ WORDPRESS. "Biografía de Laurie Simmons". En <http://www.es.wordpress.com/tag/laurie-simmons/>. Fecha de consulta: Marzo 16 de 2010.



Señalo a esta artista Norteamérica por ser una de las pioneras entre los artistas contemporáneos (Fotógrafos), en trabajar en sus creaciones con figuras de muñecos; además por considerarla importante desde el punto de vista conceptual y creativo, ya que al igual que en mi creaciones artísticas, ella utiliza la nostalgia de su infancia para realizar sus fotografías. Además argumenta la parte de la memoria, la infancia y el recuerdo en la totalidad de sus obras.

Desde el punto de vista técnico de sus fotografías, la artista adapta pequeños escenarios que ella construye para la realización y el desarrollo de sus capturas; dándome entonces así ideas claras y técnicas de ambientación para la creación de mis tomas fotográficas.







A nivel latinoamericano encontramos la Argentina **María Laura Vázquez**, Nace en 1970 en la ciudad de Buenos Aires, Argentina. Pasó su infancia en un típico pueblo de Palermo con su madre y 3 hermanos, siempre fue muy inquieta por las actividades creativas, eso hizo que estudiara danzas clásicas durante toda su infancia, luego en la adolescencia abandono el tutú; su padre le regaló una cámara Polaroid que le transformó en la encargada de registrar todo tipo de acontecimiento familiar. Se formo como fotógrafa en la Escuela Panamericana de Arte, de la cual fue egresada en 1992.

Es una artista de la galería Meridion en la ciudad de Buenos Aires. Ha participado en numerosas muestras colectivas e individuales por todo el país, siendo paralelamente seleccionada en distintos concursos. Con su obra impactó en 2007, gana el primer premio en la convocatoria "Seguridad Vial" organizada por el "ISEF". Recibiendo una mención en el premio "F. Ayerza" que otorga La Academia Nacional De Bellas Artes. En 2005 gano el primer

premio del concurso de fotografía organizado por Buenos Aires Photo y Coca Cola Light con mi obra "Terraza".





Posteriormente entre 1996 y 1997, cursó la carrera de dirección de fotografía en el Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina (S.I.C.A.), luego organizó su estudio de fotografía y siempre siguió formándose. Desde el 2006 a la actualidad va al Taller de Arte Contemporáneo y Clínica de obra de Fabiana Barreda.

Actualmente y desde el 2006 se desempeña como docente adjunta de la carrera diseño de imagen y sonido de la Universidad de Buenos Aires (UBA), en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU), en la Cátedra Pucheta: "Dirección de Fotografía"⁵.

Particularmente retomo el trabajo de la Argentina María Laura Vázquez de algunas de sus series. Donde se enfoca en capturar imágenes con diferentes muñecos o juguetes, enfáticamente cuando hace fotografías de juguetes de superhéroes en distintas acciones, ambientes, circunstancias y entornos. Por su parte cabe citar la anotación: Los Superhéroes "pasaron de ser personajes irreales, de la ciencia ficción, a ser personajes de carne y hueso con familia normal,-esposos(a) e hijos-, trabajo, problemas de toda índole, etc., que se ve evidenciado en las nuevas películas de superhéroes, en los dibujos animados y en las revistas de comic"⁶.

Continuando con la línea de los artistas latinoamericanos como referente encontramos a la fotógrafa Mexicana **Dulce Pinzón**, nacida en la ciudad de México en 1974, estudió ciencias de la comunicación en la Universidad de las Américas en la Ciudad de Puebla, y fotografía en la Universidad de

⁵ VÁZQUEZ, María Laura. "Biografía". En <http://www.malauravazquez.blogspot.com>. Fecha de consulta: Marzo 17 de 2010.

⁶ ¿Los superhéroes? en <http://www.lanacion.com.ar/nota.asp>. Fecha de consulta: Abril 16 de 2010.

Indiana en Pennsylvania. En 1995 se mudó a Nueva York en donde estudió en el Internacional Center Of Photography.



Como artista joven viviendo en Nueva York, Dulce encontró en la nostalgia, en cuestionamientos de identidad y en sus frustraciones políticas y culturales una gran inspiración para su trabajo.

En su serie en blanco y negro “Viviendo en el Gabacho” 1995-2000, ilustra la dualidad del fenómeno migratorio del mexicano a los Estados Unidos y de su integración en el panorama socio-económico y cultural en Nueva York.

Este concepto de dualidad lo desarrolló más ampliamente aplicándolo a su vida personal a través de fotografiar las cartas más representativas de la iconografía nostálgica de México, el juego de la “lotería” 2001-2002, en donde estas eran proyectadas sobre los cuerpos de sus amigos y personas queridas en Nueva York, formando una caja de luz de tamaño real.



“Multirracial” 2002- 2003, retrata a individuos provenientes de mezclas multirraciales en fondos de colores primarios, exponiendo y cuestionando así

los conceptos que comúnmente asociamos con el término raza. Su más reciente proyecto “La Verdadera Historia De Los Superhéroes” 2004-a la fecha, redondea su aproximación al tema migratorio reintroduciendo al emigrante Mexicano en Nueva York.



Dulce usa la sátira en un documental-ficción para retratar mujeres y hombres ordinarios en sus ambientes laborales vestidos como superhéroes. Esto con el fin de cuestionar tanto nuestra definición de heroísmo después del 11 de septiembre y nuestra ignorancia e indiferencia sobre la fuerza laboral que alimenta nuestra economía consumista.

Su trabajo ha sido exhibido y publicado en México, Estados Unidos, Australia, Argentina y Europa. En el 2001 sus fotos fueron usadas para la portada de la edición en español del libro de Howard Zinn “A People’s History Of The United States”. En el 2002 dulce obtuvo la beca jóvenes creadores, en el 2004 obtuvo el primer premio en la categoría bidimensional en el IV

Encuentro De Arte Contemporáneo De Puebla. Dulce, es actualmente (2006), becaria de “New York Foundation for the Arts”⁷.



Las propuestas de la Mexicana Dulce Pinzón puede influenciar mi investigación-creación, cuando ella expresa y opina sobre los superhéroes ambientados en circunstancias cotidianas en su serie “La Verdadera Historia de Los Superhéroes”; en esta, la artista expone mediante sus fotografías como es la acción del trabajo, de personas del común pero con una condición anormal: vestidos como superhéroes y así poder debatir sobre nuestro significado de heroísmo. Esto no quiere decir que en mi propuesta creativa deseo vestir personas como héroes, sino que este proyecto me puede contribuir para mirar los espacios reales y la cotidianidad donde la artista sitúa a sus modelos⁷.

⁷ PINZON, Dulce. “*Biografía*”. En http://www.dulcepinzon.com/es_bio.htm. Fecha de consulta: Marzo 17 de 2010.

4.2 JUSTIFICACIÓN

Los seres humanos se expresan a través de las diferentes manifestaciones artísticas, experimentan con ellas y en este caso realizan intervenciones con la fotografía digital, para obtener los resultados esperados. Alejo Carpentier nos propone que: “La investigación y la experimentación son las actividades que en todo momento de la historia han hecho avanzar el arte, abriéndoles veredas nuevas, pero en tales tareas un buen conocimiento del ámbito propio puede ser de suma utilidad”⁸. A partir de esto, el hombre ha realizado innumerables trabajos con la fotografía, experimentando en cada momento con la vanguardia de la tecnología, la cual se mueve a pasos agigantados en pro de la técnica de capturar imágenes y da la posibilidad de infinita realizaciones.

La fotografía digital, ha permitido trabajar creaciones inimaginables hasta hoy, los montajes y las intervenciones a la imagen dan la libertad de crear lo inesperado o lo que los artistas desean expresar; y es por esto que artista (Fotógrafos) como el Estadunidense Brian Mccarty, su conciudadana Laurie Simmons y la Argentina María Laura Vázquez entre otros, han mezclado sus imágenes con la de juguetes para así crear imágenes con efectos suficientemente inquietantes para los espectadores como para ellos mismos.

Estos artista y fotógrafos captura imágenes de modelos muy especiales, muñecos. Todas sus fotografías tienen como protagonistas a distintas figuras de juguetes situadas en escenarios reales, transmitiendo una sensación bastante inquietante.

⁸ CARPENTIER, Alejo. “*América Latina en su música*”. Ensayo. La Habana.1975.

Además crean historias, relatos y narrativas con la ubicación de los muñecos en distintos espacios reales; proporcionándoles un rol o papel dentro de estos escenarios, para poder así crear, brindar y transmitir las ya mencionadas sensaciones de vida de estos especiales modelos.

Y es en aquel momento, cuando resuelvo que en este anteproyecto, pretendo mostrar un conjunto de fotografías intervenidas por mí, como investigador-creador, donde se expongan y se vean reflejadas mis vivencias y memorias personales como persona natural que soy; construida con narrativas con imágenes de figuras de juguetes, las cuales argumenten y denoten estas experiencias.

En consecuencia, entonces, me refiero a esas sensaciones que producen las imágenes fotográficas de juguetes en espacios convencionales reales, que demuestren esas evocaciones, que en muchas de estas pueden llegar a ser la vida diaria del ser humano, narrada con la intención y el pensamiento que yo como creador, de a estos singulares modelos con estas ya mencionadas fotografías.

Con la fotografía digital, puedo llegar a mostrar hasta lo más difícil de expresar, las “intervenciones-montajes” fotográficos se prestan para realizar innumerables imágenes con la connotación que deseo dar. Opte por trabajar mis creaciones fotográficas utilizando como modelos, figuras de muñecos los cuales puedo ubicar donde me indiquen lo que deseo experimentar; además estos se prestan para posar donde yo los pretenda colocar y así dar esa apariencia de objetos vivientes; factor importante dentro de mi investigación-creación.

Ensayar con modelos de juguetes para mis fotografías me parece un paso importante y un aporte significativo en el desarrollo y el campo de la creación

de la captura de imágenes. Puesto que doy un punto de partida en la captura de imágenes un poco fantasiosas; a los fotógrafos “artistas” modernos del país, más exactamente del Departamento, que nunca han querido experimentar con modelos nuevos y no usuales, siempre han capturado imágenes de personas y de lugares convencionales, estancando así este arte; es aquí donde la fotografía digital no ha sido explotada de la manera que ella como técnica artística actual corresponde y la cual se presta para la creación de innumerables composiciones.

Las añoranza de mi niñez, los recuerdos y las memorias personales son los etapas de mi vida que quiero conceptualizar con las captura de imágenes de juguetes; a ellos los situó como protagonistas de esta autobiografía visual que deseo representar, y poder así mostrar al espectador estas imágenes, con el propósito de provocar asociaciones y apropiaciones de mis experiencias vividas, contadas a través de estas tal peculiares fotografías.

Bien cabe citar lo escrito por el maestro Jaime Ruiz Solórzano cuando en su trabajo “Tendencias artísticas dominantes y emergentes en la región sur de Colombia, en el tópico “Las vivencias, memorias, identidades y mitologías personales” nos dice que: “este núcleo se considera la entronización del propio artista, sus ideologemas, sus referentes culturales y su universo personal como un dispositivo comunicante autárquico y omnipresente en el proceso creativo: Al ser variada las posiciones de cada creador se hace complejo precisar sus múltiples aristas; sin embargo se sospecha que sus pretextos se pueden fincar en aquel viejo mito del genio, una especie de semidiós o demiurgo ubicado a medio camino entre la divinidad y la humanidad”⁹.

⁹ RUIZ SOLÓRZANO, Jaime. *“Tendencias Dominantes y Emergentes en la Región Surcolombiana”*. Catálogo 11 Salones Regionales y 40 Salón Nacional de Artistas. Bogotá, Ed. Dirección de Artes del Ministerio de Cultura, 2006. Pág. 19.

Entre tanto, y una vez aplicado toda la teoría de la fotografía digital y sus intervenciones al tema de estudio, pretendo comunicar a través de la realización de cada imagen los objetivos primordiales de la investigación. Generando conciencia en cada espectador de la comprensión del contenido del tema (un poco difuso por su contemporaneidad), y esperar que con la concesiones de las imágenes sobre la personificación de mis vivencias y memorias por parte de los juguetes, sirva como reflexión, influencia y desarrollo, en el empleo, “desde otra perspectiva”, de la fotografía digital artística como un campo de creación.

5. FUNDAMENTO TEÓRICO

5.1 JUGUETES

Son objetos que sirven para que jueguen y entretener a los niños. Aunque existen también diversos juguetes para adultos o ambos. Ciertos juguetes son apropiados también para animales domésticos, en especial perros y gatos, existiendo incluso variedades de juguetes creados específicamente para ellos. Los juguetes pueden ser utilizados individualmente o en combinación con otros. Ciertos juguetes son asociados con épocas históricas o culturas particulares, mientras que otros aparentan poseer popularidad universal.

Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura. Así, por ejemplo, muchos juguetes para niñas representan tareas adultas típicamente femeninas, tales como la crianza; mientras que muchos juguetes para niños incluyen típicamente elementos bélicos o de acción: armas, automóviles, caballos¹⁰.

5.1.1 Función del juguete

En general un juguete, tiene por objetivo la recreación, sin exceptuar otras funciones como la formación, el aprendizaje, el desarrollo o estimulación de los aspectos intelectual, psicológica, sensorio-motriz y de convivencia social,

¹⁰ ROJAS FLORES, Jorge. *"Juegos y diversiones infantiles"*. Ed. Taurus, Santiago de Chile. 2006. Pág. 235.

entre otros. Es en los niños en que el juguete es un concepto imprescindible y en el que toma su máximo valor en el contexto del desarrollo humano.

La función del juguete en los niños es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos de éste, tanto el físico como el psicológico. Es a través del juguete que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman una parte importante de su adecuado desarrollo como individuos¹¹.

Existen considerables diferencias en la forma en que las distintas sociedades han considerado los juegos y los juguetes. En las sociedades industrializadas, el ocio está separado del trabajo. En las sociedades no industrializadas, donde el trabajo y las formas de sobrevivir están estrechamente relacionados con la vida familiar, los juguetes están normalmente hechos a mano y no son tan variados como en los países industrializados.

A los niños normalmente se les dan juguetes que son reproducción de objetos que utilizan los adultos, de forma que al jugar con ellos les imitan. El juego se convirtió en un tema de estudio después de la publicación en 1762 del libro *Emilio*, tratado sobre educación de Jean-Jacques Rousseau. Los pedagogos Friedrich Fröbel, en el siglo XIX, y María Montessori, a principios del XX, consideraban el juego como una manera de enseñar a los niños pequeños una mayor gama de habilidades. Desde entonces, los educadores han dedicado especial atención al juego y a los juguetes.

Muchos psicólogos consideran que los juguetes y el juego son elementos esenciales en la adaptación y el desarrollo social de los niños. A través de los

¹¹ ROJAS FLORES, Jorge. *Juegos y diversiones infantiles*. Ed. Taurus, Santiago de Chile. 2006. Pág. 236.

juegos los niños aprenden a percibir el mundo que les rodea. Los juguetes destinados a colegios y hospitales se diseñan y construyen con claros objetivos específicos. Algunos fabricantes comercializan juguetes que reflejan la naturaleza multicultural de muchas sociedades occidentales.

Por lo general los juguetes que se ofrecen a las niñas y a los niños contienen aspectos asociados por tradición en la sociedad a los géneros femeninos (pasividad) y masculino (actividad) respectivamente. A pesar de que la antropóloga social Margaret Mead destacó algunas excepciones, ésta parece ser la norma en la mayor parte de las culturas. Así, los juguetes transmiten de adultos a niños las ideas y los valores de su sociedad¹².

5.1.2 Historia del juguete

Desde que el hombre apareció en la faz de la tierra se convirtió en un ser curioso y probablemente juguetón. La pregunta surge sola: ¿cuál habrá sido el primer juguete de los niños de esa época de la historia de la humanidad? Si, como se podría pensar, vivían en cavernas, lo único que podían tener a la mano serían unos cuantos guijarros, que vendrían a ser las primeras canicas; algunos huesos restos de antiguas comidas y algunas ramas. Esto, por cierto, no es sino una presunción pero bien vale la pena hacer el ejercicio de imaginar esa escena. ¿Esto, de por sí, es también un juego, o no? Como se habrá podido apreciar es prácticamente imposible determinar el origen de los juguetes, pero se sabe que ya en el antiguo imperio romano los niños se divertían con muñecas de marfil, en el Egipto de los faraones tenían también pequeñas estatuillas y animalitos, y en el Perú pre-inca existían muñecas de trapo.

¹² ROJAS FLORES, Jorge. *"Juegos y diversiones infantiles"*. Ed. Taurus, Santiago de Chile. 2006. Pág. 237.

En sus primeros pasos, el juguete era artesanal e incluso en ocasiones eran los propios niños quienes los fabricaban, generalmente buscando imitar objetos de la vida real. La revolución industrial dio un vuelco en la fabricación de estos artefactos de diversión y la evolución de la tecnología permitió crear objetos cada vez más parecidos a los reales para la distracción de los niños. Fue a partir de entonces que la diversión de los niños comenzó a ser mediada por el mercado. En la segunda mitad del siglo XX, el desarrollo de la tecnología electrónica permitió la invención de artefactos cada vez más sofisticados como carros eléctricos y a control remoto y las muñecas parlantes.

De esta época es también el desarrollo de los populares videojuegos que tanto han evolucionado, haciéndose cada vez más reales y emocionantes. Sin embargo, el adelanto ha traído consigo una serie de desventajas. Los niños de la primera mitad del Siglo XX, que ya accedían a la televisión podían “jugar al doctor” con sus respectivos juguetes porque veían al la pantalla chica; “a los vaqueros e indios” con caballito de palo, sombrero y pistolas y penacho de plumas; “a la guerrita” con soldaditos y con dinosaurios cuando la versión japonesa de Godzilla llegó a la televisión junto con Ultraman.

Las niñas jugaban a la comidita, con vajilla de loza china y cocina de aluminio, rodeadas de muñecos; a la costurera con máquina de coser incluida; al maquillaje con cosméticos simulados incluidos; y a otros juegos como las ligas, las rondas y los cantos. Con respecto a los juegos mixtos que no intervenían juguetes podemos destacar San Miguel; El Lobo; Las escondidas; Encantado;...etc. El común denominador de los juegos mencionados tenían un ingrediente: la imaginación que ha ido quedando de lado por el auge de los juegos modernos electrónicos, mucho más fríos y que

se inclinan más por la estrategia, asunto que antes se usaba solamente para jugar ajedrez¹³.

5.1.3 Los juguetes en la actualidad

Hoy día, los juguetes pueden dividirse en dos grupos: aquellos que se hacen a mano de forma individual y a pequeña escala, y aquellos que se producen a nivel industrial y de forma mecánica. En las sociedades occidentales predominan los juguetes electrónicos de precio elevado. En países menos desarrollados todavía se hacen por métodos tradicionales tanto para uso personal como para uso comercial. Desgraciadamente muchos juguetes populares están siendo reemplazados por otros similares, pero de plástico.

Sin embargo, a pesar de la naturaleza global de la industria actual del juguete, todavía se pueden encontrar ejemplos tradicionales producidos artesanalmente. De hecho, la creciente demanda de productos hechos a mano ha conducido a la exportación organizada de juguetes populares a los países occidentales.

Desde principios de siglo, en que ya había muchos fabricantes de juguetes, la industria ha evolucionado hasta convertirse en un gran negocio mundial en manos de unas cuantas multinacionales. Se han producido cambios drásticos desde el punto de vista de la variedad de juguetes disponibles y del tipo de fabricación. Hoy día los juguetes se fabrican de forma industrial y se distribuyen por todo el mundo. A menudo el mercado se apoya en la publicidad televisiva que se emite en todo el mundo y los centros de

¹³ SAGREDO, Rafael y GAZMURI, Cristián. *"Historia de la vida privada en Chile"* Vol.3. Ed. Taurus, Santiago de Chile. 2007. Pág. 394.

producción pueden estar geográficamente muy distantes de la central de la compañía que los comercializa.

Los juegos electrónicos, relacionados con el desarrollo de la tecnología informática, han proporcionado a los niños un tipo de juguetes totalmente nuevo. El siguiente paso es la introducción de juegos interactivos de realidad virtual¹⁴.

Una vez argumentado todo lo relacionado a la temática de los juguetes, señalo los significados de vivencia, memoria personal y narrativa, muy importante dentro del fundamento conceptual de esta investigación-creación, y del resultado creativo de este trabajo, como lo son en este las imágenes de narrativas con juguetes.

5.2 VIVENCIAS

Son Hechos sucedidos en la vida que se incorporan de forma consciente o no a la personalidad de uno. “El filósofo alemán Edmund Husserl nos afirma que es la experiencia personal de lo vivido”.

Las vivencias se pueden definir como: “La acción y el efecto de recordar; es la identificación del sujeto consciente con sus emociones y sentimientos, sin la polaridad sujeto-objeto propio del conocimiento; es la experiencia que integra a su personalidad, un recuerdo. Es la reconstrucción del pasado en

¹⁴ ROJAS FLORES, Jorge. *"Juegos y diversiones infantiles"*. Ed. Taurus, Santiago de Chile. 2006. Pág. 239.

la conciencia que vive en el presente, aunque es reconocido como una actividad pasada; como una memoria o bibliografía”¹⁵.

5.3 MEMORIA

Proceso de almacenamiento y recuperación de la información en el cerebro, básico en el aprendizaje y en el pensamiento. Los psicólogos distinguen cuatro tipos de recuerdo: reintegración, reproducción, reconocimiento y reaprendizaje. La ‘reintegración’ supone la reconstrucción de sucesos o hechos sobre la base de estímulos parciales, que sirven como recordatorios. La ‘reproducción’ es la recuperación activa y sin ayuda de algún elemento de la experiencia pasada (por ejemplo, de un poema memorizado). El ‘reconocimiento’ se refiere a la capacidad de identificar estímulos previamente conocidos. Por último, el ‘reaprendizaje’ muestra los efectos de la memoria: la materia conocida es más fácil de memorizar una segunda vez.

El fenómeno del olvido ha sido objeto de estudio por parte de los psicólogos. Normalmente, se da primero el olvido rápido, al que sigue una pérdida de memoria más lenta. Sin embargo, aumentar la cantidad de información retenida puede lograrse practicando activamente la ‘reproducción’ durante el aprendizaje, mediante revisiones periódicas del material aprendido, y ‘sobre aprendiendo’ el material más allá del punto de mero dominio. Una técnica instrumental desarrollada para mejorar la memoria es la mnemotecnia, que supone usar asociaciones y otros trucos para recordar estímulos concretos.

Tradicionalmente se han dado cuatro explicaciones del olvido: la primera es que las huellas mnémicas se van borrando de modo natural a lo largo del

¹⁵ MOLINER, María. *“Diccionario de uso del español de María Moliner”*. 1996. Fecha de consulta: Mayo 1 de 2010.

tiempo como resultado de procesos orgánicos que tienen lugar en el sistema nervioso, supuesto del que no hay constatación empírica; la segunda es que la memoria se va distorsionando progresivamente o modificando con el tiempo; la tercera es que el nuevo aprendizaje interfiere o reemplaza al antiguo, fenómeno que se conoce como inhibición retroactiva; por último, la cuarta explicación es que la represión de ciertas experiencias indeseables para el individuo causa el olvido de éstas y sus contextos.

Existen pocos datos sobre la fisiología del almacenamiento de la memoria en el cerebro. Algunos investigadores sugieren que la memoria se sitúa en localizaciones específicas, y otros que la memoria implica a amplias regiones cerebrales que funcionan conjuntamente. De hecho, es posible que ambas hipótesis se cumplan de forma simultánea. Los teóricos también proponen diferentes mecanismos de almacenamiento para la memoria a corto y a largo plazo, y que si lo aprendido no pasa del primero al segundo existe la posibilidad de olvidar esa información.

Los estudios con animales indican que las estructuras en el sistema límbico cerebral cumplen distintas funciones en cuanto a la memoria. Por ejemplo, un circuito a través del hipotálamo y del tálamo podría estar relacionado con la memoria espacial, mientras que a través de la amígdala y del tálamo podría estar relacionado con la memoria emocional. La investigación también sostiene que la memoria de las habilidades psicomotoras es almacenada de modo distinto al de las actividades intelectuales.

En general, los recuerdos son menos claros y detallados que las percepciones, pero a veces una imagen memorizada es completa en cada detalle. Este fenómeno, conocido como memoria eidética, o imágenes eidéticas, se da con frecuencia en los niños, quienes a veces son capaces de reconstruir una imagen tan completa que pueden llegar a deletrear una

página entera escrita en un idioma desconocido que apenas han visto durante unos momentos¹⁶.

5.3.1 Memorias personales

Facultad de recordar sucesos pasados y sensaciones; se pueden distinguir 3 frases: Fijación, en la que una experiencia se recibe en la mente; Retención, en la que se deja una impresión duradera en el cerebro; y evocación, en la que parte de la memoria es accesible a la conciencia.

Las memorias personales son libros autobiográficos de un autor; también pueden ser crónicas, descripciones o narraciones de sucesos de los que él ha sido testigo. Además puede ser un escrito que contiene recuerdos personales junto con datos de la propia vida del que lo escribe, una biografía. Se relaciona a lo propio, personal o particular que determina una persona en particular o exclusivo a ella; señas personales, gestos, ademanes, detalles, movimientos, que solo es propiciado por él¹⁷.

5.4 NARRATIVAS

Habilidad o destreza para narrar algo. Relatar, describir, reseñar cualquier relato o relación con un suceso. Decir o escribir una historia, o cómo ha ocurrido cierto suceso. Contar, decir, hacer historia de, historiar, recitar, recontar, referir, relatar, representar, y retraer un acontecimiento.¹⁸

¹⁶ www.saludparati.com. "Cómo Mejorar tu Memoria". Fecha de consulta: Mayo 1 de 2010.

¹⁷ BORGES, Jorge Luis. "Diccionario Enciclopédico Grijalbo". Ediciones Grijalbo, S.A. Barcelona. 1996. Pág.1212.

¹⁸ MOLINER, María. "Diccionario de uso del español de María Moliner". 1996. Fecha de consulta: Mayo 1 de 2010.

Tipo de enunciado y conjunto de procedimientos cuyo propósito es referir o relatar una sucesión de hechos, cumplidos por un número variable de personajes, en un tiempo y un espacio determinados, sean verdaderos o falsos, los hechos deben organizarse en función del principio de la verosimilitud. Importante, en tal sentido, es la perspectiva que adopte el narrador: la omnisciente, la de observador o testigo, la de un personaje. En todos los casos, se adopte la primera o la tercera persona como foco narrativo, siempre existe una primera persona implícita: (Yo digo que:) “Nadie llegó a sospechar que esa noche se irían juntos de casa”.

Una experiencia interesante, sobre todo a partir de *La modificación* (1957), de Michel Butor, es el uso de la segunda persona que, sin duda, también exige un yo omnisciente u observador que narre las acciones del personaje. En la novela citada, uno de los temas de discusión ha sido si el *vous* utilizado equivale a “tú” o a “usted”. De todos modos, aunque se eligiese la fórmula del tú, que transmite aparentemente una mayor familiaridad, el efecto que la obra produce en el lector es la de un personaje a merced de una mirada implacable y distante.

En la retórica clásica, “la narrativa” constituía la exposición detallada de lo que se manifestaba de manera sucinta en el exordio y, sin duda, representaba el eje de la argumentación destinada a persuadir a los oyentes. El discurso narrativo suele relacionarse en principio con la novela y el cuento, pero guarda también una estrecha relación con la biografía, la crónica (estrictamente literaria o periodística), o los libros de memorias y ensayos. También se considera que lo narrativo explica la estructura del texto dramático, entendido como un relato en el que sólo se conservan las acotaciones como restos de la narración implícita.

Si la crítica literaria coincide en que los diálogos intercalados en una novela, sin pausas ni aclaraciones narrativas, representan la escena en directo, ésta sería predominante en el texto dramático. Los elementos esenciales en una obra narrativa también se encuentran en el cómic y en el llamado relato fílmico (véase Guión cinematográfico y televisivo). Finalmente, la narrativa tiene que ver con la comunicación en general; de hecho no todo el mundo cuenta igual las cosas, es decir, cada individuo elige su propia perspectiva como narrador y en la mayoría de los casos, aun sin conocer las reglas del buen orador, elige aquellos gestos o entonaciones destinados a atraer la atención de quien lo escucha: otro modo de construir un discurso narrativo¹⁹.

5.5 FOTOGRAFÍA

Arte y técnica de obtener, fijar y reproducir imágenes recogidas en superficies sensibles colocadas en el fondo de una cámara oscura. La acción de la luz (o de otras radiaciones: ultravioleta, Roentgen, térmicas etc.) impresiona las imágenes al llegar a la placa, película o papel recubiertos de gelatinobromuro de plata, la superficie sensible. El proceso se desarrolla a través de los 3 componentes principales de la máquina fotográfica: Objetivo, Obturador y Diafragma. Una vez impresionada se procede al revelado y positivado.

En la sociedad actual la fotografía desempeña un papel importante como medio de información, como instrumento de la ciencia y la tecnología, como una forma de arte y una afición popular. Es imprescindible en los negocios, la industria, la publicidad, el periodismo gráfico y en muchas otras

¹⁹ BORGES, Jorge Luis. *"Diccionario Enciclopédico Grijalbo"*. Ediciones Grijalbo, S.A. Barcelona. 1996. Pág. 1292.

actividades. La ciencia, que estudia desde el espacio exterior hasta el mundo de las partículas subatómicas, se apoya en gran medida en la fotografía.

En el siglo XIX era del dominio exclusivo de unos pocos profesionales, ya que se requerían grandes cámaras y placas fotográficas de cristal. Sin embargo, durante las primeras décadas del siglo XX, con la introducción de la película y la cámara portátil, se puso al alcance del público en general. En la actualidad, la industria ofrece una gran variedad de cámaras y accesorios para uso de fotógrafos aficionados y profesionales. Esta evolución se ha producido de manera paralela a la de las técnicas y tecnologías del cinematógrafo²⁰.

Según María Moliner la fotografía es un procedimiento para obtener imágenes de los objetos, basado en la acción de la luz reflejada por ellos sobre ciertas sustancias químicas con que se recubre una placa o película que se expone momentáneamente a esa luz dentro de una cámara oscura, y se somete después a ciertas operaciones para que las alteraciones sufridas por aquellas sustancias den como resultado la aparición de la imagen sobre la placa²¹

5.5.1 Historia de la fotografía

Aristóteles el filósofo griego anuncio hace más de 2.300 años los principios de la cámara oscura. Leonardo Da Vinci estableció sus leyes ópticas. Cardano aplico el primer objetivo fotográfico y aunque, a principios del siglo XIX, Tomas Wedgwood creó la superficie sensible al aplicar nitrato de plata,

²⁰ BORGES, Jorge Luis. *"Diccionario Enciclopédico Grijalbo"*. Ediciones Grijalbo, S.A. Barcelona. 1996. Pág. 824.

²¹ MOLINER, María. *"Diccionario de uso del español de María Moliner"*. 1996. Fecha de consulta: Mayo 1 de 2010.

el inventor de la fotografía fue Nicephore "Niepce", que en 1826 obtuvo las primeras imágenes fotográficas. Asociado luego con Louis-Jacques Mandé, "Daguerre" las invenciones conjuntas desembocaron en el Daguerrotipo.

Pero fue hasta 1886 que se reconoce la fotografía como arte, gracias a las creaciones del fotógrafo y promotor estadounidense Alfred Stieglitz. Y en 1969 se crea el chip sensible a la luz principio de la fotografía digital hoy existente.²²

5.5.2 Fotografía artística

Los trabajos pioneros de Daguerre y de Talbot condujeron a dos tipos distintos de fotografía. El daguerrotipo positivo, apreciado por su claridad y detalle, fue utilizado en especial para retratos de familia como sustituto del mucho más caro retrato pintado. Más tarde, el daguerrotipo fue suplantado en popularidad por la *carte de visite*, que utilizaba placas de cristal en lugar de láminas de hierro. Por otro lado, el procedimiento del calotipo de Talbot era menos preciso en los detalles, aunque tenía la ventaja de que producía un negativo del que se podían obtener el número de copias deseadas. A pesar de que el calotipo se asoció inicialmente a la fotografía paisajista, desde 1843 hasta 1848 esta técnica fue utilizada por el pintor escocés David Octavius Hill y su colaborador fotográfico Robert Adamson para hacer retratos.

Desde la década de 1860 hasta la de 1890, la fotografía fue concebida como una alternativa al dibujo y a la pintura. Las primeras normas de crítica aplicadas a ella fueron, por tanto, aquellas que se empleaban para juzgar el

²² BORGES, Jorge Luis. *"Diccionario Enciclopédico Grijalbo"*. Ediciones Grijalbo, S.A. Barcelona. 1996. Pág. 824.

arte, y se aceptó la idea de que la cámara podía ser utilizada por artistas, ya que ésta podía captar los detalles con mayor rapidez y fidelidad que el ojo y la mano. En otras palabras, la fotografía se contempló como una ayuda para el arte, como lo hicieron Hill y Adamson. De hecho, alrededor de 1870 se aceptó la práctica de hacer posar a los sujetos en el estudio, para después retocar y matizar las fotos con el fin de que pareciesen pinturas.

No obstante, la fotografía, no se ha liberado por completo de la influencia de la pintura, durante los años veinte, en Europa, las ideas inconformistas del movimiento Dadá encontraron su expresión en las obras del húngaro László Moholy-Nagy y del estadounidense Man Ray, que empleaban la técnica de la manipulación. Para lograr sus fotogramas o rayo gramas, trabajaban de forma totalmente espontánea, tomaban imágenes abstractas disponiendo los objetos sobre superficies sensibles a la luz. También experimentaron con fotografías solarizadas, método que consiste en re-exponer una foto a la luz durante el proceso de revelado, que da como resultado un cambio total o parcial de los tonos blancos y negros, exagera las siluetas o contornos. En España destaca el ejemplo del vasco Nicolás de Lekuona. En su obra se refleja la influencia de las vanguardias artísticas del momento, a través de numerosos fotomontajes y encuadres basculados o en picado. Así como la fotografía había liberado a la pintura de su papel tradicional, los nuevos principios adoptados de la pintura surrealista, el Dadá y el collage permitieron a la fotografía artística utilizar técnicas manipuladas.

Desde 1950, han ido apareciendo diversas tendencias a medida que la distinción entre la fotografía documental y la artística se hacía menos clara. Algunos fotógrafos se inclinaron hacia la fotografía introspectiva mientras que otros lo hicieron hacia el paisajismo o el documento social.

Existe una tercera tendencia, que se ha desarrollado a partir de los primeros años de la década de 1960, hacia una fotografía manipulada cada vez más impersonal y abstracta. Para ello se han resucitado muchos de los sistemas de impresión empleados en los primeros años de la fotografía. Por oposición, los pintores neorrealistas han recurrido a fotos para la realización de muchos de sus cuadros.

El trabajo de los fotógrafos en color está empezando a vencer los prejuicios críticos anteriores contra el empleo del color en la fotografía artística.

En la actualidad, la fotografía se ha afirmado como medio artístico. Se venden fotografías originales a los coleccionistas a través de galerías, y obras (así como elementos de equipos fotográficos) de interés histórico aparecen con regularidad en las subastas. Cada año se publica un gran número de ensayos críticos de fotografía y de historia de su evolución, así como obras que reproducen los trabajos de los artistas más destacados. Revistas dedicadas a esta manifestación artística (diferentes de las que ofrecen instrucciones de manejo para profesionales y aficionados) contienen estudios sobre la estética de la fotografía.

Los más importantes museos de todo el mundo poseen magníficas colecciones fotográficas, aunque hay otros más especializados, como el International Museum of Photography de Rochester (Nueva York), el International Center of Photography de Nueva York, el Museum of Photographic Arts de San Diego (California), el Centro Pompidou de París, el Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM) y diversos museos de Suiza y Alemania²³.

²³ www.fotografia.com. Fecha de consulta: Abril 22 de 2010.

5.5.3 Fotografía digital

La fotografía digital consiste en la captación, almacenamiento y posterior recuperación de imágenes mediante una cámara, de forma análoga a la fotografía clásica. Sin embargo, así como en esta última las imágenes quedan grabadas sobre una película y se revelan posteriormente mediante un proceso químico, en la fotografía digital las imágenes son capturadas por un sensor electrónico que dispone de múltiples unidades fotosensibles y desde allí se archivan en otro elemento electrónico que constituye la memoria.²⁴

5.5.4 Imagen

Imagen proviene del latín imago, y es una representación visual de un objeto mediante técnicas diferentes de diseño, pintura, fotografía, video, etc.; representación pictórica o escultórica de una persona o cosa; reproducción de un objeto formado por los rayos que proceden del mismo y que inciden en un sistema óptico. Reproducción, concreta o mental generalmente debilitada de una sensación pasada, sin el estímulo directo del objeto sensible; reproducción de la figura de un objeto formada por la reflexión o refracción de los rayos de luz que de él dimanar, ya sea la formada realmente en el punto donde convergen los rayos reflejados o refractados (real), ya sea la que se ve detrás de un espejo, una lente, etc., en el punto donde se encuentran las prolongaciones de los rayos luminosos divergentes que llegan al ojo del observador²⁵.

²⁴ <http://www.es.wikipedia.org/>. Fecha de consulta: Marzo 21 del 2010.

²⁵ BORGES, Jorge Luis. "Diccionario Enciclopédico Grijalbo". Ediciones Grijalbo, S.A. Barcelona. 1996. Pág. 998.

6 OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

Construir narrativas personales que presenten mis vivencias y memorias personales, a través de figuras de muñecos o juguetes intervenidas con las técnicas de la fotografía digital.

6.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Obtener imágenes fotográficas de juguetes para intervenirlas a través del Photoshop e utilizar la fotografía digital como medio de expresión artística.
- Elaborar secuencias con figuras de juguetes, basadas en vivencias y memorias personales.
- Realizar un montaje con las fotografías intervenidas para así socializar los conceptos que se quiere manejar en dichas imágenes.

7. METODOLOGIA

7.1 ESTRATEGIA METODOLOGICA

En este anteproyecto se utiliza una estrategia metodológica que parte de la bibliografía de artistas contemporáneos (Fotógrafos); que han desarrollado su actividad creativa en el tema de investigación de este trabajo. A través de ellos se desarrolla una investigación-creación que se recoge del reconocimiento y la exploración fotográfica, estas imágenes serán utilizadas y conceptualizadas para así crear imágenes que denoten lo que se quiere expresar y posteriormente ser intervenidas y trabajadas a través del programa de diseño photoshop, de este modo se lograra entonces concretar los objetivos propuestos.

7.2 TECNICAS DE INVESTIGACION

Será manejada la técnica documental, que consiste en un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales, impresas, audiovisuales o electrónicas.

Partiendo de la recopilación de información planteada, para enunciar la teoría que sustenta el estudio de los fenómenos y procesos particulares que se quieren llevar a cabo en esta investigación, como en toda investigación se debe tener un propósito fundamental y en esta, es el diseño y aportes de nuevos conocimientos. Abarcando la implementación de elementos

específicos como son, las imágenes fotográficas de dichos artistas y las logradas por mí parte.

La técnica de campo que se utilizara en esta investigación-creación, para la recolección de datos es la observación en contacto directo con el objeto de estudio, que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. Y el acopio de imágenes testimoniales que permitan confrontar la teoría con la práctica para así argumentar con claridad el discurso propuesto.

7.3 TECNICAS DE CREACION

Para desarrollar el trabajo de creación artística, capturo fotografías de los juguetes en diferentes lugares de la vida cotidiana, aludiendo así a mis recuerdos, vivencias y memorias personales. Igualmente les doy connotación de seres humanos, luego experimento interviniendo las fotografías digitales de los juguetes en las cuales no pude mostrar dichas vivencias con el programa de diseño photoshop.

8. ANALISIS DE RESULTADOS

Una vez ejecutado todo el procedimiento de la realización de las capturas fotográficas y su eventual intervención con el programa de diseño Photoshop, el resultado creativo (las imágenes fotográficas) nos evidencia el objetivo primordial de la investigación. Que tiene como consecuencia presentar narrativas con figuras de juguetes de mis vivencias y memorias personales.

Esto se debe en gran parte a la investigación realizada a los artistas (fotógrafos) que han venido creando obras con estas mismas características, la misma intención, el mismo concepto y una temática idéntica, de la cual me he apropiado para así dar a entender el deseo de mi investigación-creación.

Además de todo lo anterior, para desarrollar el trabajo de mis imágenes fotográficas, tuve que tener muy claro y en cuenta los términos “vivencias”, y “memorias personales”. Y una vez tuve conceptualizado los términos, realice una regresión o retrospectiva de mi vida para poder así plasmar los relatos de mi existencia a través de las narrativas con fotos de juguetes.

De esta forma con el desarrollado de todo el proceso investigativo, los resultados fueron 5 narrativas con figuras de muñecos, producto creativo de este trabajo.

La primera narrativa tiene como nombre *“Mi juguete preferido”* y visualmente es la secuencia de trabajo de una maquina “Pala Excavadora”, también llamadas popularmente “Orugas”. Tienen la capacidad de excavar o cargar; además de elevar, girar y descarga materiales por la acción de su pala o cuchara.

Este lo represento con un juguete similar a las características de esta máquina de trabajo. Lo articulo en un lugar real, que asemeja al sitio laboral, en donde estos realizan sus acciones. Este es una de mis principales vivencias, ya que de niño siempre soñé con tener un juguete de estas características.

Todas las personas hemos evidenciado en alguna oportunidad de la vida un accidente de tránsito, bien sea automovilístico o moto ciclístico. La segunda narrativa se denomina *“El accidente”*. Visualmente es la historia de un accidente moto ciclístico y los hechos que se pueden generar posteriormente a esta acción. Para esto utilizo dos figuras de muñecos “Max Steel”, y dos figuras de motocicletas en juguete. Además un arma en juguete la cual utiliza uno de mis modelos para amenazar e intimidar al otro.

Los hombres en alguna parte de su existencia, han tenido una discusión con otra persona y “Se han ido a las manos” como popularmente se le dice. La tercera narrativa se llama *“La pelea”*. Y es la historia de un enfrentamiento de dos personas, que por el simple hecho de una mirada inusual, que uno no le gusto del otro, se fueron a las manos; estas imágenes las resuelvo con dos figuras de juguetes de la serie televisiva “Dragón Ball”.

En todo hogar del mundo siempre ha de existir un álbum fotográfico, este es una carpeta en la que se guardan fotografías de forma expositiva para ser visualizadas posteriormente, son de uso privado o familiar. La cuarta narrativa se denomina *“El álbum”*, y es donde deseo consignar las imágenes más significativas de historia. Para ello utilizo fotos de diferentes muñecos a forma de personajes de mi familia o de seres queridos.

La quinta narrativa se llama *“Lo que deseo ser”*. Y está asociada a los sueños mágicos que tienen los niños y decir: “Yo quiero ser”. En este relato

cuento lo que yo deseaba ser cuando era niño, un sueño fantástico que tal vez nunca se iba a ser realidad. Para esto utilizo figuras de piratas en juguetes y su respectivo barco; estos navegando en un profundo océano y posteriormente en sus encalladas a la orilla de este supuesto mar.

En consecuencia las imágenes productos de esta investigación-creación son imágenes muy dicentes de lo que se quiere expresar, con colores vivos, personificación por parte de los juguetes y comunicadoras de sensación bastante inquietante.

Reflexión sobre el proceso creativo

Dentro de cualquier proceso creativo, siempre hay reflexiones que subyacen una vez se dé la culminación de este. La mayor dificultad que se tuvo al realizar este proceso, fue el aprender a utilizar los programas de diseño, los lenguajes utilizados para su manejo, dificulta su fácil aprehensión. Además por ser mi primer contacto con software de diseño, me parecían de una alta complejidad, pero con el transcurrir del tiempo se domino hasta llegar a su parcial manejo.

Otro de los grandes inconvenientes fue el adquirir los modelos que en este trabajo creativo fueron figuras de juguetes; pedir prestados dichos objetos fue para mí un poco complicado, ya que los niños propietarios de estas figuras, son bastante celosos con estos, sus más grandes y preciados tesoros.

9. DISCUSIONES

ANÁLISIS PRE-ICONOGRÁFICO

Significación Fáctica:

El centro de atención de la obra es la composición de las imágenes con figuras de muñecos o juguetes. Llama la atención la forma que adoptan estos modelos, para contar una historia, una acción, una circunstancia; en consecuencia mostrar y narrar hechos vividos por parte del fotógrafo investigador.

Estructuralmente la obra está compuesta por ejes principales, ubicados de forma horizontal y verticalmente, y por ejes secundarios ubicados en las dos formas. Se observan en los planos figuras de diferentes formas, ubicados de manera que sirvan como elemento fundamental para dar volumen o para la composición de la obra, sin tener un canon establecido.

Encontramos además puntos de superposición total, puntos de tamaño tónico, mediante y dominantes los cuales forman las figuras de la obras, de igual manera encontramos líneas horizontales y verticales que ayudan a elaborar las composiciones con las figuras dispuestas en las imágenes.

Para la captura de las imágenes se ha dispuesto la lente de la cámara, de forma que las figuras de los juguetes queden por lo general en un primer plano, en algunas ocasiones se puede utilizar los modelos en otros planos, pero esto sí, sin descuidar su protagonismo dentro de la fotografía.

En la gran mayoría de las fotografías, las capturas se han hecho a la distancia recomendada. La lente de la cámara está dispuesta así, para tratar de enfatizar las acciones que están realizando los protagonistas de las imágenes, sus gestos, sus acciones, sus movimientos, los detalles; son importantes para la concepción de las imágenes y su posterior comunicación y conceptualización a los diferentes públicos.

En la totalidad de la obra, se observan imágenes compuestas en tonos cálidos y dados por los colores genuinos que dan los espacios reales. Los componentes predominantes en el conjunto de imágenes de esta muestra, son los espacios reales con el uso de las representaciones impuestas, donde han sido realizadas dichas fotografías; con colores vivos, con sombras, medios tonos y iluminaciones trabajadas a nivel que realcen el color, con brillos y contrastes un poco elevados. Utilizando la escala de grises a un nivel bajo, realizado todo lo anterior con los programas de diseño.

Significación Expresiva:

Hablar de los aspectos expresivos que se muestran en las “Narrativas con figuras de muñecos o juguetes”, es expresar las vivencias y memorias personales del investigador-creador. Las imágenes producto de esta investigación, son dicientes, de una singular perspectiva, donde la composición de cada una de las fotografías muestran a especiales modelos, los cuales el fotógrafo ha dispuestos, para exponer con estas, sus recuerdos acaecidos principalmente durante su infancia y adolescencia.

Se exhibe ante nosotros una serie de ilustraciones que parte de la memoria del autor, desde su sensibilidad para contar esos recuerdos, desde su posibilidad de transmitir fielmente sus pensamientos y evocaciones, y poder

hacer perceptible la idea o el concepto que encierra cada una de las series que conforman la obra.

Las imágenes con juguetes en espacios reales, denotan panoramas fuera de lo convencional, con la intervención de los colores en algunas fotografías, con la pantomima simulada y personificación de los juguetes, al tema representativo de las imágenes; sumergidos en esa retrospectiva y regresión que hace el autor a su vida, para la realización y la captación de dichas imágenes con estos especiales modelos.

Así mismo los detalles que el autor ha tratado de captar de sus modelos, con la manipulación de estos, dentro de la composición de la imagen y de los escenarios en los cuales estos han sido ubicados; para lograr una representación que este sumergida dentro de los aspectos que forman la intencionalidad de comunicar y difusión de la obra a todo público.

La construcción de estas secuencias fotográficas, da como características a las imágenes, la utilización de primeros planos para los modelos, dando así pie para expresión la captación de detalles, posturas y posiciones, las cuales el autor ha querido implementar con estas figuras no gestuales.

La importancia de la composición de estas imágenes, es captación o la toma de los muñecos en espacios reales o sitios convencionales. Fotografiar a dichas modelos en estos lugares, facilita la lectura del público de lo que se quiere expresar, y del objetivo primordial de la fotografía.

Las imágenes son mostradas en forma de narrativa o secuencia a forma de mini-película o cortos, basándose en los lenguajes técnicos del cine mudo, agregándole a estas subtítulos que pueden llegar a mejorar su

entendimiento; deliberando así un relato de fácil aprehensión para todos los públicos y una pronta conceptualización por parte de los espectadores.

ANÁLISIS ICONOGRÁFICO:

Para la realización del estudio sobre la significación y desarrollo de los temas de las imágenes, es preciso argumentar un tema que es de sumo valor para la formación de las imágenes. Y en este caso son: "*Los juguetes*", son uno de los objetos que mejor se identifican con la infancia, porque el juego es una de las principales actividades de los niños. Mediante el juego y el juguete, los niños adquieren parte de sus conocimientos; muchos juguetes aparecen constantemente durante la historia.

A comienzos del siglo XX algunos movimientos de vanguardia pretendían influir en la sociedad y para ello nada mejor que acercarse a la infancia, sobre todo a través de los objetos que les rodean. Uno de los resultados de este acercamiento fue la producción de juguetes, varios han sido los artistas que ha fabricado juguetes para comerciar con ellos, o simplemente para satisfacer a sus hijos o para ambas cosas.

Los juguetes que han hecho los artistas tienen características comunes con su obra y con su mundo creativo, lo que permite considerarlos como parte de su obra, una parte muy poco conocida en la mayoría de los casos. Estos juguetes les permitieron plantearse distintos problemas conceptuales, formales o de trabajo que repercutieron en su obra plástica.

Cuando hacemos la interpretación del significado de las imágenes producto de esta investigación, evidenciamos claramente que están asociadas al arte

de formar representaciones con juguetes. Estos estilos son de carácter contemporáneo y por consiguiente ha sido desarrollado por pocos artistas.

Los estilos que desarrollaron estas características aparecieron en las últimas décadas del siglo XX. Entre los que se destacaban el “*Art Toys*”, “*Vinilo Urbano*”, “*Vinilo en Hong Kong*”. Y están agrupados por un movimiento urbano cada vez mayor, que se denominaba “*Arte-Juguete*”.

Este movimiento ha ganado concepto y valor con la postura postmoderna en sus creaciones del norteamericano Brian McCarty. Por su parte el artista y diseñador japonés Takashi Murakami; y el artista, diseñador de juguetes, el norteamericano Brian Donnelly, conocido profesionalmente como “Kaws”; han hecho aportes únicos y significativos a este movimiento con sus innovadoras creaciones.

El movimiento “*Arte-juguete*”, en sus inicios, solo estaba al servicio o influenciado por las nociones desafiantes del arte y del comercio. Este solo era utilizado para la comercialización y la publicidad de los nuevos juguetes, los artistas estaban al servicio de las grandes multinacionales productoras de juguetes; pero fue cuando el fotógrafo McCarty, popularizó y dio un sentido a este arte tan contemporáneo.

De McCarty, me parece interesante entonces, cuando comienza a fotografiar y a capturar imágenes de modelos muy especiales, “muñecos”. Todas sus fotografías tienen como protagonistas a distintas figuras de juguetes emplazadas en escenarios reales, usando irónicamente simulaciones del juguete para explorar la actualidad. Para sus series McCarty construye un hyperreality del juguete y utiliza el simulacro de la familia para explorar la vida moderna; fotografió la realidad narrativa de una acción-figura integrada en localizaciones y situaciones de la vida real.

“Pero dentro de los componentes más importantes del “*Arte-juguete*”, está el “*Vinilo Urbano*”: un tipo de juguete de diseño, con figuras de acción, en particular, que se hacen generalmente de vinilo, (material de similares características que el plástico). Aunque el término se utiliza a veces alternativamente con el juguete de diseño descriptivo, es más exacto utilizarlo como un modificador, de todos los juguetes de diseño que se puede considerar como “*Vinilo Urbano*”.

“*El vinilo urbano*”, es una tendencia que se inició por el artista Michael Lau, quien creó por primera vez, representaciones de vinilo urbanos en Hong Kong, a finales de 1990. Otros creadores de figuras de vinilo urbanas son el artista japonés Takashi Murakami, cuyo trabajo ha sido expuesto en el Museo de Arte Contemporáneo en Tokio, y el Museo de Bellas Artes de Boston.

Mientras que las figuras urbanas de vinilo son necesariamente juguetes de diseñador, en virtud de la forma en que se produjo, al igual que los juguetes de diseño en general, las figuras de vinilo urbana se caracterizan por los diseños originales, que se realizan en pequeñas cantidad de producción y se comercializan a los coleccionistas, en su mayoría adultos.

Los “*Vinilo urbanos*” a menudo representa la vida real y la cultura americana de Asia, sobre todo los artistas que actúan en el mundo del hip-hop o los estilos relacionados. Dos ejemplos son la representación de “Lau” de la “LMF raperos de Hong Kong”, y el otro es la representación basada en los miembros de la banda electrónica virtual “Gorillaz” , producido por Jamie Hewlett y realizados por Kidrobot.

El “*Vinilo Urbano Oriental*”, suele designar al producido en Asia o Australia, y el “*Vinilo Urbano Occidental*”, el que abarca piezas producidas y diseñadas

en América del Norte, América del Sur y Europa. Las piezas en vinilo se han convertido en artículos coleccionables, las piezas raras pueden venderse por cientos o incluso miles de dólares”²⁶.

Desde otro ángulo podemos afirmar que existe una característica significativa respecto a esta investigación-creación, y es poder afirmar lo que nos cuestiona el escritor estadounidense Douglas Rushkoff, cuando no se equivoca al respecto y nos dice que: “*En el mundo del arte, el mundo del arte tradicional ha terminado*”. Esto se demuestra en la conceptualización de las imágenes posmodernas de esta investigación, donde estas se convierten en alternativas validas de creación a futuro dentro de los diferentes contextos.

Otra frase célebre sobre el arte contemporáneo es la escrita por el literato cubano Alejo Carpentier cuando nos dice que: “*La investigación y la experimentación son las actividades que en todo momento de la historia han hecho avanzar el arte...*”. Es ahí donde las imágenes producto de esta investigación-creación, toman mayor solides en cuando su concepción y en cuando a la formulación de conceptos que se quieren presentar en dichas imágenes.

Por último cabe mencionar que en la época moderna el uso de objetos iconográficos ha decaído. Algunas excepciones encontramos en el Cubismo, en el movimiento Dada y en el Pop Art, cuyas imágenes de objetos de la vida cotidiana, “periódicos, latas de sopa, fotografías, figuras de cómics”, han convertido en símbolos iconográficos genuinos que reflejan la cultura moderna²⁷.

²⁶ <http://www.es.wikipedia.org/>. Fecha de consulta: Mayo 30 del 2010.

²⁷ MOLINER, María. “*Diccionario de uso del español de María Moliner*”. 1996. Fecha de consulta: Mayo 29 de 2010.

Poder narrar hechos sucedidos en la vida que se incorporan de forma consciente o no a la personalidad de uno, contar memorias personales, recordar sucesos, experiencias y sensaciones, y experimentar en la forma de contarlo, es un intento de presentar la realidad más allá del arte.

Influenciadas las imágenes producto de este trabajo, por los artistas y los estilos que encierran el movimiento “*Arte-Juguete*”, podemos afirmar que estas, son de carácter cómico y divertido; las imágenes pueden llegar a ser surrealistas, de carácter mágico y auténticas obras de arte, algunas pueden llegar a tener formas de Pop-art, Dada y Arte Conceptual.

Lo que dicen las obras:

Con relación a las **alegorías**, se dice que la fotografía es el arte y la técnica de obtener, fijar y reproducir imágenes recogidas en superficies sensibles colocadas en el fondo de una cámara oscura.

Es la congelación de una imagen, es hacer palpable el pasado; las fotografías viejas del álbum son tumbas archivadas en un cementerio de imágenes, ellas nos hacen recordar y activan la mente contra el olvido. Todo esto indica que con en la fotografía, se puede llegar a recordar lo vivido, se pueden hacer regresiones y retrocesos de hechos pasados con la observación de estas, es decir que, la fotografía, tiene un potencial expresivo.

En la sociedad actual la fotografía desempeña un papel importante como medio de información, como instrumento de la ciencia y la tecnología, como una forma de arte y una afición popular. La intención del creador con las imágenes es sumergirnos en sus vivencias y memorias personales, experimentadas a lo largo de gran parte de su vida, capturando imágenes de

objetos de juguetes en diferentes espacios y circunstancias reales, para lograr así demostrar las ya mencionadas acciones.

Estas imágenes nos incitan a recordar. Además nos da la oportunidad de ver objetos de muñecos en lugares cotidianos, en colores vivos, captados casi en la gran mayoría en ángulo de primer plano, realizando una acción determinada, con fondos en colores con poco tratamiento, que reafirman en algunas ocasiones la acción que se quiere mostrar.

Enfatizando la imagen en los modelos que fueron utilizados para resolver su concepción, dando así lugar a ser apropiada por el público. Son imágenes alegres, vivas, pintorescas, con una perspectiva única, e innovadora y con una atmosfera que incitan al juego como la mayor actividad propia de la niñez.

“Narrativas con figuras de muñecos” es sin duda, el uso de la fotografía, para contar las memorias del autor: sus más grandes recuerdos, sus aciertos, sus desatinos, sus malos recuerdos, sus añoranzas, sus anhelos, sus imaginaciones, todo lo que puede surgir en este mar de emociones llamado vida.

ANÁLISIS ICONOLÓGICO

En la realización de este capítulo, explicaré las nociones en que se desarrollaron las imágenes producto de esta investigación. La historias de los síntomas culturales, el estado político y el estado socioeconómico, del lugar donde se desarrolla la propuesta fotográfica. Argumentando el momento histórico en el cual esta aparece.

Profundizamos en el contexto nacional, de una patria querida por muchos y odiada por otros. Colombia, un país cargado de emociones, -que van desde los conflictos armados-, que han estado presente a lo largo de toda su historia; hasta -la corrupción y los malos manejos que han dado los gobernantes y líderes a este singular país- apodado "*El país del Sagrado Corazón*". Todo esto haciendo que el país allá sufrido un estancamiento global en su desarrollo, en todos los sentidos.

Para hablar del conflicto debemos mencionar lo ocurrido ya hace algunos años en nuestra historia con la ya renombrada "*Época de la violencia*".

Época de la violencia

Esta se inicio entre la elección de Laureano Gómez y su toma de poder. La lucha política había entrado en una nueva fase. Varios grupos guerrilleros, entre los que destacaban las Fuerzas Armadas Revolucionarias Colombianas (FARC, comunista), actuaban en numerosas áreas rurales y urbanas del país.

En respuesta, el gobierno declaró el estado de sitio y suspendió las sesiones del Congreso en 1950. Poco después de la toma de poder de Gómez, una convención del Partido Liberal declaró al gobierno ilegal, acusándolo de suprimir la libertad de expresión, de prensa, y de libertad de expresión; y prometió continuar con el boicoteo de las elecciones.

"En febrero de 1953 el Partido Conservador propuso una nueva Constitución cuyas consideraciones habrían impuesto en Colombia un régimen totalitario al estilo del de España, bajo el mando de Francisco Franco. Los liberales y los conservadores moderados se opusieron severamente a este proyecto constitucional, y en junio de 1953, cuando una junta militar derrocó al

gobierno de Gómez, ambas facciones dieron su aprobación al golpe de Estado.

Se nombró al general Gustavo Rojas Pinilla como presidente provisional, con el apoyo de una Asamblea Nacional Constituyente. En 1954 ocurrió un suceso que fue determinante para Rojas, cuando las fuerzas militares agredieron a la multitud reunida en la plaza de toros Santamaría, en Bogotá, por no avivar al presidente. Aquí comenzó el deterioro de su gestión. La Asamblea lo reeligió para un cuatrienio que empezaría en 1958, pero la tensión fue creciendo hasta el punto de que diversos sectores sociales (en especial empresarios, partidos políticos y estudiantes), presionaron para forzar su salida.

La movilización culminó el 10 de mayo de 1957 con la renuncia de Rojas Pinilla en favor de una Junta Militar, que dirigió el país mientras los líderes de los partidos liberal y conservador (en particular Alberto Lleras Camargo y Laureano Gómez) avanzaban en pactos de paz que culminaron con la instauración del Frente Nacional a partir de 1958.

Durante 16 años se intercambiarían el poder presidencial, empezando con un presidente liberal y culminando con un conservador, y se establecería la plena paridad en todos los cargos públicos. El Pacto de Sitges (nombrado así porque fue en esta ciudad española donde se firmó) se aprobó en un plebiscito el 1 de diciembre de 1957²⁸.

Los años posteriores a estos siguieron en una aparente calma, pero poco a poco se fueron rompiendo los acuerdos que se habían llegado en el pasado;

²⁸ RESTREPO, José Manuel. *“Historia de la revolución de la República de Colombia”*. Editorial Bedout. Medellín. 1974. Pág. 96.

pero fue hasta 1974 que se rompieron los acuerdos por completo. Fue en este momento que los grupos de guerrillas (Como las Farc, M-19, Epl, y Eln entre otros), fueron tomando gradualmente el poder y fueron generando lo que llaman su "Revolución armada".

Todo esto se va dando con el descontento de la sociedad con los payasos de gobernantes que se tenían. En 1979 cierta para de la sociedad apoyaba la revolución en general; -a estos hasta entonces bien llamados revolucionarios-, más el debilitamiento de las fuerzas armadas por sus continuos fracasos por vencerlos, dio pie para que estos lograran un estatus, que se fue diluyendo en el transcurrir de los años y estuvo presente hasta principios del siglo XXI.

¿Por que toco este tema desde esta época? Porque es un problema generalizado y recurrente del país, que desde esa época ha estado presente y hasta hoy nos toca evidenciar. Con la inversión y la pérdida de las filosofías de las guerrillas hoy existentes, -Las cuales están bien catalogadas como terroristas-, "y no es que sea derechista o al límite de ultraderecha, o que apoye a Uribe o lo contrario que apoye a Chávez, o que alague a Córdoba, sino que a lo largo de mi corta existencia, me he visto permeado por los desaciertos de estos grupos de insurgentes.

Otro de los factores que siempre ha estado ligado a la historia de esta nación, -es la corrupción y los malos manejos que han dado los gobernantes y líderes a este país-, pero que en cierta parte de la historia nunca se evidencio, pero que ahora, con ciertas vigilancias que hay sobre nuestros gobernantes nos podemos dar cuenta de algunas de sus acciones.

"Todos tenemos rabo de paja" escuche decir a alguien por ahí, y esto se aplica divinamente a nuestros políticos, que por más que quieran ocultar sus

malas acciones, tarde o temprano van a salir a las luz pública para ser juzgadas.

Que apoyo a ese grupo armado, que perteneció a él, que hizo pactos con ellos, que los financia; que narcotraficante, que la droga, que narco guerrilla; que falsos positivos, que políticos guerrilleros, que políticos paramilitares, que secuestrados, que autodefensas, que seguridad democrática, que pactos de paz, que la reelección, que trasteo de votos, que segunda vuelta, que manipulación de medios de comunicación, que las chuzadas; esas son algunas de las frases que escuchamos a diario en el país del “Sagrado corazón”.

Toda esto que vive el país, se ha prestado para que artistas de los diferentes campos del arte se apropien y desarrollen temas para sus creaciones, dando sin duda su punto de vista y tal vez aportando un granito para partida de la solución de los conflictos.

Nos adentramos más en la geografía nacional, hacia el sur, al departamento del Huila. Un territorio en vía de desarrollo, que fue habitado en los inicios por los pueblos Panches, Sutagoes, Pijaos, Paeces, Yalcones y Andakíes, aguerridos por naturaleza. Permeado en toda su historia por la violencia; declarado zona rojo por los entes internacionales y nacionales; con 780.109 habitantes según censo de 1993; puerta de entrada a los departamentos de Putumayo, Caquetá, Cauca y toda la región amazónica; plagado de guerrilla y paramilitares; y con unos dirigentes políticos, que no le tienen nada que envidiar a los corruptos, deshonestos e inmorales gobernantes nacionales, si es que son del mismo modelo.

El contexto socio-cultural en el cual nos desenvolvemos en este país y especialmente en este departamento, nos da pie para tratar de hacer o

generar ideas, las cuales ayuden a resolver los tan ya mencionados conflictos, y buscar un verdadero equilibrio, el cual nos ayude al desarrollo en todos los campos para un verdadero bienestar social. En este sentido los artistas del departamento siempre han tratado de dar sus puntos de vista y sus manifestaciones, poniendo el arte a servicio de este.

“NARRATIVAS CON FIGURAS DE MUÑECOS”, no es mi punto de vista de estas acciones, ni tampoco una idea, no es una crítica, ni tampoco una observación, es solo mi narración de mis vivencias y memorias personales estando emergido en este contexto, (contado eso sí, de la manera más singular), en este entorno que algunos han llamado de difícil convivencia y que yo lo he aprendido a sobrellevar teniendo eso si todas las precauciones del caso.

10. ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA OBRA

Para la comunicación y difusión de la obra creativa producto de esta Investigación-creación, aplicare dos técnicas para dicha socialización. La primera solo consiste en mostrar las imágenes a partir de un software de de visión de imágenes. La segunda técnica consiste en tomar conceptos del cine mudo, partiendo de la proyección de imágenes en secuencia a forma de narrativa o de película sin la utilización de ningún sonido.

“**CINE MUDO:** Es la técnica de proyectar imágenes sucesivamente a intervalos regulares, con la intención de crear la ilusión de movimiento. El **cine mudo** es aquel que no posee sonido de ninguna clase, consiste simplemente en imágenes. La primera película de cine mudo fue “El jardín de Roundhay”, de Louis Le Prince en 1888, su duración era dos segundos y mostraba a dos personas caminando alrededor del jardín Oakwood Grange.

Para complementar la falta de audio, se ideó un sistema de subtítulos agregados, mediante los cuales se añadían los diálogos. Surge entonces el escritor de títulos (como se llamaba en la época) como un profesional de la época muda y tomó una importancia equiparable con la del guionista. Los títulos tomaron importancia, convirtiéndose en elementos gráficos que ofrecían decoraciones de avance sobre la película. Posteriormente las proyección de las películas mudas estaban acompañada por música en vivo, por lo general, improvisada por un pianista o ejecutante del órgano, se comprendió muy temprano la importancia de la ambientación musical.

Los pueblos pequeños tenían un piano para acompañar las proyecciones, pero las grandes ciudades tenían su órgano, o incluso una orquesta

completa, la cual podía ejecutar algunos efectos sonoros. De los órganos de teatro, el famoso Rudolph Wurlitzer Company, podía simular sonidos de orquesta, entre otros. En ocasiones, había un narrador que describía lo que iba ocurriendo.

Los actores mudos solían improvisar sus diálogos, la música de las películas mudas fue compilada en la Música de Photoplay, integrada por el pianista, el ejecutante del órgano, el conductor de orquesta o el estudio, los que enviaban las partituras junto con las películas. Aquí surge la composición de temas especiales para películas. El cine mudo se convirtió en la principal fuente de empleo de los músicos de esa época, lo que acabó cuando apareció el cine sonoro.

El cine mudo requiere de un mayor énfasis en el lenguaje corporal y en la expresión facial, para que la audiencia pudiera comprender mejor lo que un actor estaba representando en la pantalla. Por eso nos pueden parecer sobreactuadas y hasta cómicas²⁹.

De esta manera adopto las técnicas de este cine, realizando pequeños cortos-metrajés sin sonido, realizados a su vez con el software de presentación de multinacional Microsoft Corporation "Power Point" de Office 2007. Ejecuto este programa de presentación para la realización de mis secuencias fotográficas, ya que dentro de las funciones que presta, están el de hacer presentaciones con solo imágenes, utilizando si, textos o subtítulos de se pueden pegar a dichas relatos.

²⁹ BERRÍOS, Adriana C. "Cine mudo". En www.swingalia.com/cine/historia-del-cine-mudo.php. 2007. Fecha de consulta: Mayo 26 de 2010.

Para la presentación al público utilizare un video Beam que proyecte las imágenes “Corto-metrajés en cine mudo” de una PC., (computadora personal) o de una computadora portátil, a un telón o pared de fondo blanco a forma de proyección de película.

11. CONCLUSIONES

Una vez realizada investigación-creación, sobre la “construcción de narrativas personales que presenten mis vivencias y memorias personales, a través de figuras de muñecos o juguetes, intervenidas con las técnicas de la fotografía digital”, planteo las siguientes conclusiones:

Las fotografías que se presentan resultado de esta investigación-creación, nos muestran mis imaginaciones, deseos y experiencias vividas durante gran parte de mi vida, en especial esa etapa de ensueño que es la del niño. Pero en estas imágenes no solo se muestra lo anterior, que por decirlo así, es la época más bella y preciosa de mi existencia, sino también mis frustraciones, mis dificultades y mis malos momentos.

Mostrar mis imaginaciones personales en este anteproyecto me ha resultado un poco placentero y por su parte un poco frustrante; recordar algunas de mis experiencias vividas, al hacer una regresión o retrospectiva, me han hecho repasar imágenes muy bellas, pero también recuerdos de esos malos momentos que por más que deseo borrarlos, no los he podido sacar de mis pensamientos.

Con la obtención de imágenes fotográficas de juguetes ambientadas en circunstancias cotidianas de personas, pude darme cuenta que no es necesario tomar fotografías a modelos convencionales “Como lo hacen en la fotografía cuya finalidad es captar el mundo exterior tal y como aparece ante nuestros ojos” sino que podemos llegar a manipular el objetivo tomado, como también el de realizar intervenciones y montajes a través de programas de diseño fotográficos, en este caso se utilizó el software Photoshop. Este me dio herramientas claras y apropiadas para la realización de mis imágenes

fotográficas, las cuales son muy expresivas y comunicadoras de lo que se pretende en esta investigación-creación.

Además a todo lo anterior, con esta investigación conceptualice y me apropie del término de fotografía artística; con el análisis de la biografía y de las imágenes creativas producto de sus creaciones, de los artistas que tome de referente para la realización de este anteproyecto. La fotografía artística es totalmente subjetiva, ya puede ser manipulada o no, las imágenes son susceptibles de combinarse con otros elementos para conseguir una forma de composición artística, o para la experimentación estética.

Realizado todo el proceso del desarrollo de las imágenes, convengo socializarlas con el público a través de la realización de un montaje, con las fotografías a manera de cortos. De esta manera puede relatar los pasajes de mi existencia a forma de narrativa secuencial, donde se expongan y se muestren los objetivos primordiales de esta investigación-creación, y poder así que mis narrativas lleguen a generar conciencia en cada espectador, de la comprensión del tema de esta investigación, para un eventual empleo, desarrollo e influencia en el fascinante mundo de las capturas de imágenes.

Por otro lado, y una vez realizadas las capturas de mis imágenes puede decir: “prefiere fotografiar juguetes que a personas...”, se debe a la expresión, a la personificación, a la pantomima y la representación, de los personajes que realiza un juguete; esto claro, se tiene con la circunstancia y el motivo que uno como fotógrafo de a estos singulares modelos.

Después de todo el proceso del anteproyecto de investigación-creación desarrollado, la motivación y el deseo es de continuar formándome en el tema de la fotografía artística, como un medio de expresión y de comunicación de mis conceptos, imaginarios y pensamientos.

12. RECOMENDACIONES

Cuando se realiza un proceso creativo nuevo, en conjunto -como para quien lo realiza, como para quien lo ofrece-, es claro encontrar ciertas falencias en la forma en que se desarrolla. Por esto he querido mencionar los más relevantes y que por consiguiente sirvan para tratar de mejorar en esos aspectos:

- ✓ El enfoque del seminario de grado fue la fotografía digital y por consiguiendo todo ese mundo de las intervenciones y montajes a las fotografías digitales. Pero asiendo la reflexión, las horas que se destinaron a la enseñanza de manejo de cámara, captura de imágenes y posterior intervenciones a las fotografías fueron muy pocas.
- ✓ En cuanto a la parte técnica del manejo de los Software de diseño, se debió destinar más tiempo en la enseñanza y posterior manejo de los ya mencionados programas de diseño.
- ✓ En cuanto al tiempo de ejecución del seminario, sería conveniente ampliar su intensidad para así lograr aumentar las horas a la parte del diseño de las imágenes, y no evidenciar lo que paso con algunos de los participantes, que manifestaron haber buscado un tutor aparte al del seminario, para que le ayudase a la intervención de sus fotografías.

- ✓ Esperar que este seminario en fotografía digital, se continúe realizando, para así poner en práctica, algunas de las recomendaciones que se dieron en esta investigación y otras que argumentaron mis compañeros. Y poder así seguir fomentando en los artistas el tan inesperado arte de capturar imágenes.

13. BIBLIOGRAFÍA

BORGES, Jorge Luis. *“Diccionario Enciclopédico Grijalbo”*. Ediciones Grijalbo, S.A. Barcelona. 1996.

BOUSQUET, Martine. *“Lo que incita a jugar y lo que incita a aprender”*. Lectura educación por el arte. 1986.

CARPENTIER, Alejo. *“América Latina en su música”*. Ensayo. La Habana. 1975.

LEGUÍZAMO, Jesús. *“Sustentación del tríptico Aproximación al Edén”*. Bogotá. Septiembre de 2005. En RUIZ SOLÓRZANO, Jaime. *“Tendencias Dominantes y Emergentes en la Región Surcolombiana”*. Catálogo 11 Salones Regionales y 40 Salón Nacional de Artistas. Bogotá, Ed. Dirección de Artes del Ministerio de Cultura, 2006.

MOLINER, María. *“Diccionario de uso del español de María Moliner”*. 1996. Fecha de consulta: 1 Mayo de 2010.

MUNARI, Bruno. *“¿Cómo nacen los objetos?”*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. 1983.

REGUEROS, Katia. *“Danza contemporánea en Colombia”*. Artículo, Periódico El Tiempo. Bogotá. Julio de 2001.

RESTREPO, José Manuel. *"Historia de la revolución de la República de Colombia"*. Editorial Bedout. Medellín. 1974.

ROJAS FLORES, Jorge. *"Juegos y diversiones infantiles"*. Ed. Taurus, Santiago de Chile. 2006.

RUIZ SOLÓRZANO, Jaime. *"Tendencias Dominantes y Emergentes en la Región Sur colombiana"*. Catálogo 11 Salones Regionales y 40 Salón Nacional de Artistas. Ed. Dirección de Artes del Ministerio de Cultura, Bogotá. 2006.

SAGREDO, Rafael y GAZMURI, Cristián. *"Historia de la vida privada en Chile" Vol.3*, Ed. Taurus. Santiago de Chile. 2006.

PAGINAS DE INTERNET

¿Los superhéroes? En <http://www.lanacion.com.ar/nota.asp>. Fecha de consulta: Abril 16 de 2010.

BERRÍOS, Adriana C. *“Cine mudo”*. En www.swingalia.com/cine/historia-del-cine-mudo.php. 2007. Fecha de consulta: Mayo 26 de 2010.

Imágenes y fotografías. En <http://www.flickr.com/>. Fecha de consulta: Marzo 16 de 2010.

MCCARTY, Brian. *“Biografía”*. En <http://www.brianmccarty.com>. Fecha de consulta: Marzo 16 de 2010.

PINZON, Dulce. *“Biografía”*. En http://www.dulcepinzon.com/es_bio.htm. Fecha de consulta: Marzo 17 de 2010.

VÁZQUEZ, María Laura. *“Biografía”*. En <http://www.malauravazquez.blogspot.com>. Fecha de consulta: Marzo 17 del 2010.

WORDPRESS. *“Biografía de Laurie Simmons”*. En <http://www.es.wordpress.com/tag/laurie-simmons/>. Fecha de consulta: Marzo 16 del 2010.

<http://www.es.wikipedia.org/>. Fecha de consulta: Marzo 21 de 2010.

www.saludparati.com. *“Cómo Mejorar tu Memoria”*. Fecha de consulta: Mayo 1 de 2010.

14. ANEXOS

NARRATIVA “MI JUGUETE PREFERIDO”







NARRATIVA “EL ACCIDENTE”









NARRATIVA “LA PELEA”







NARRATIVA “EL ÁLBUM”



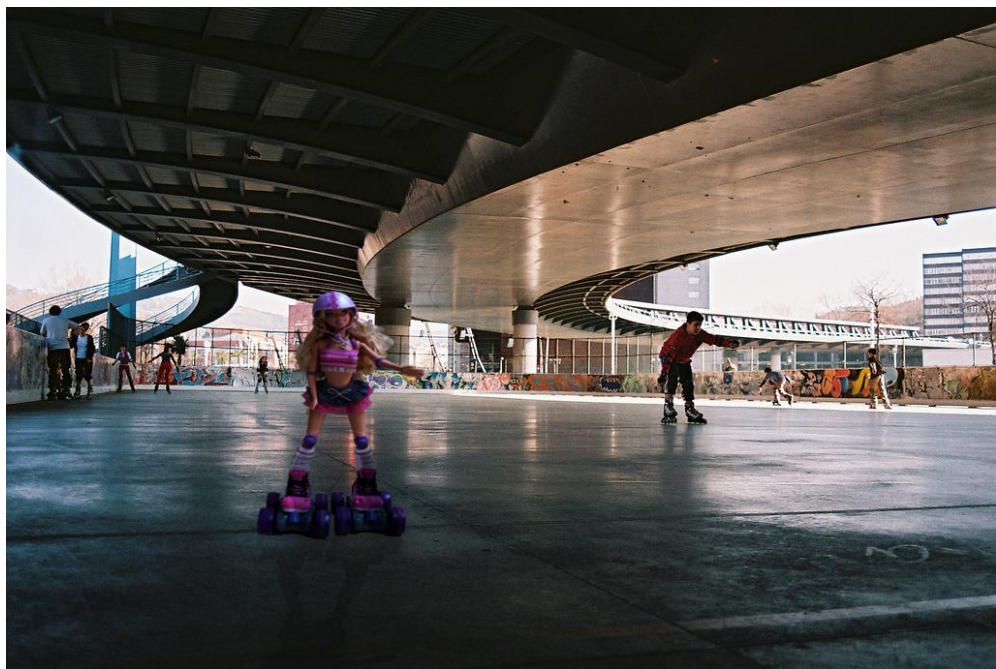












NARRATIVA “LO QUE DESEO SER”



