LA IDENTIDAD Y SUS FORMAS. Tres estudios sobre los aspectos identificativos apoyados en métodos narrativos visuales

Carmen Mª Vázquez Duarte

TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES
- UNIVERSIDAD DE SEVILLA-
CURSO 2015 / 16

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES

- UNIVERSIDAD DE SEVILLA-

CURSO 2015/2016

TÍTULO: *LA IDENTIDAD Y SUS FORMAS. TRES ESTUDIOS SOBRE LOS ASPECTOS IDENTIFICATIVOS APOYADOS EN MÉTODOS NARRATIVOS VISUALES.*

AUTORA: Carmen María Vázquez Duarte

TUTOR: Fernando Infante del Rosal

FIRMA DEL TUTOR (Vº. Bº.):

ÍNDICE

DOSSIER DE ARTISTA.....9

DESARROLLO TEÓRICO.....27

INTRODUCCIÓN.....29

1. Temática y concepto.....29
2. Objetivos.....30
3. Antecedentes personales. Breve recorrido por los cuatro años de grado.....30

   3.1. *Temática y concepto tratados*.....30

   3.2. *Medios plásticos utilizados* 31
4. Narrativa visual. Justificación de su uso.....31
5. Planteamiento.....33
6. Metodología.....33

CAPÍTULO 1: LA IDENTIFICACIÓN.....35

CAPÍTULO 2: IDENTIDAD NARRATIVA.....43

CAPÍTULO 3: IDENTIDAD E IDENTIFICACIÓN EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA.....51

CONCLUSIONES.....58

BIBLIOGRAFÍA.....60

REFERENCIAS Y FUENTES DE LAS IMÁGENES.....62

PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL.....65

DOSSIER DE ARTISTA

Carmen Mª Vázquez Duarte

Las identificaciones de Zero

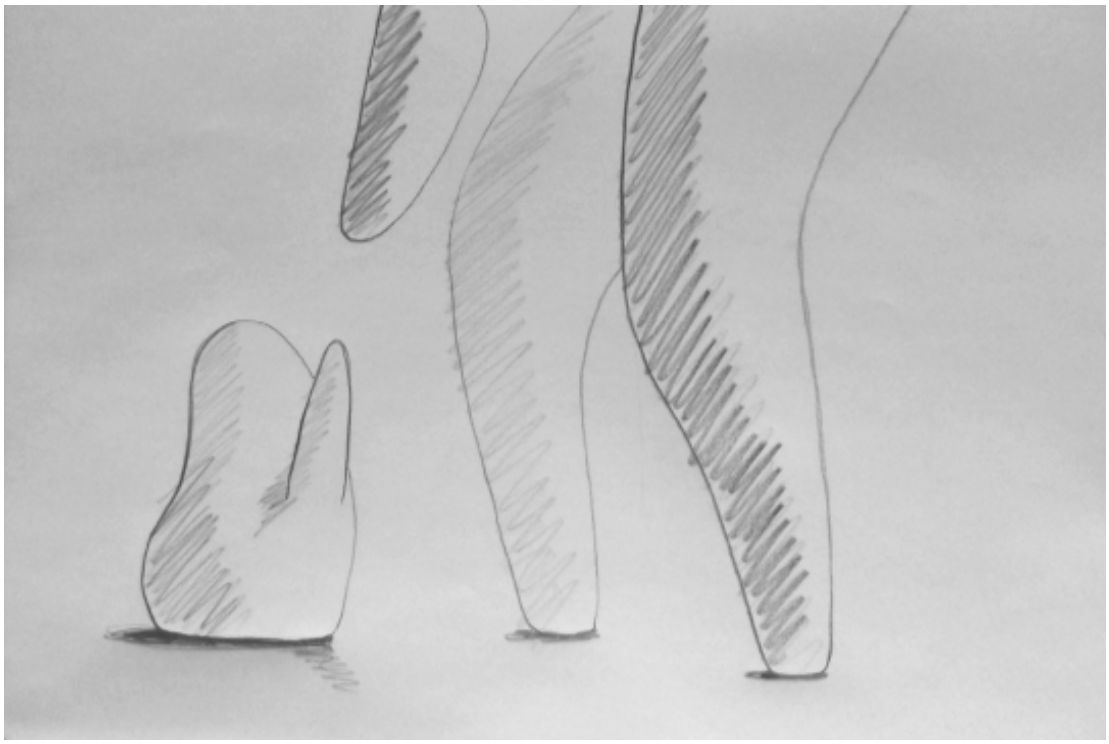
2016

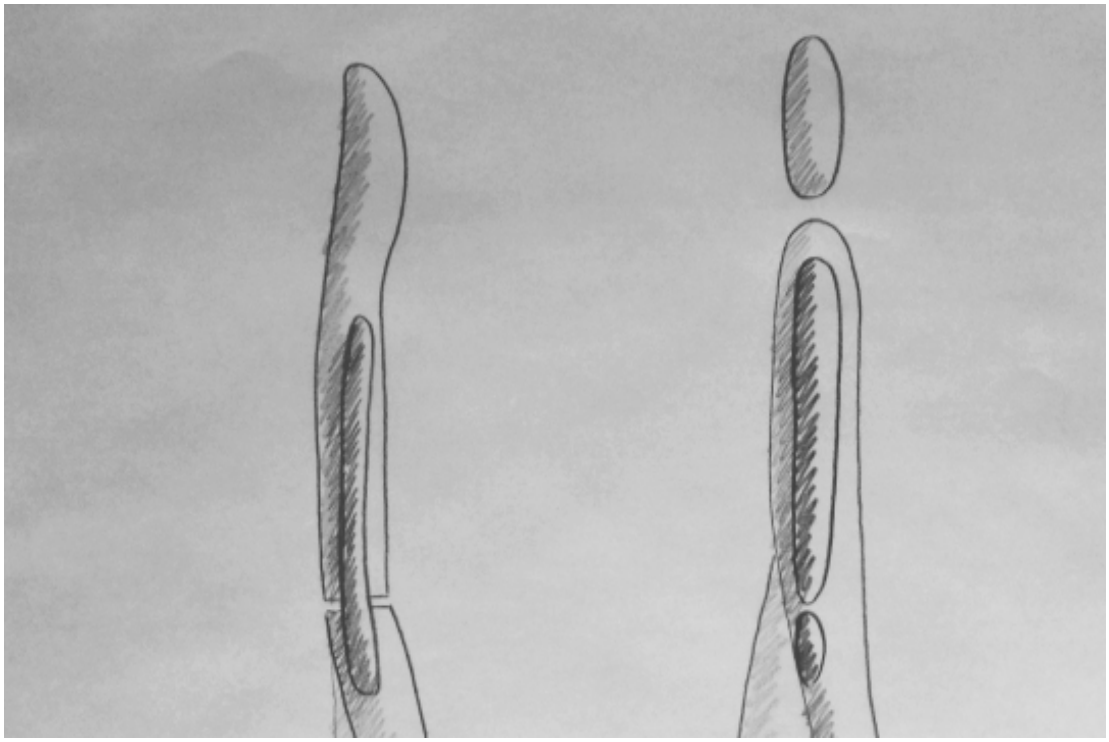
02:38 min.

1080 x 720 p.

Animación tradicional

Sevilla





Carmen Mª Vázquez Duarte

Narrative

2016

Tiempo variable

1368 x 912 p.

Animación Digital

Sevilla

https://youtu.be/WawbRR6mAq4

Carmen Mª Vázquez Duarte
2907069-X
126 páginas / color
68 fotografías
22,5 x 22,5 cm.
Digital
Sevilla

DESARROLLO TEÓRICO

INTRODUCCIÓN

1. *Temática y concepto*

Con este proyecto propongo una breve introducción a la conceptualización visual utilizando herramientas de representación y expresión narrativa, en concreto dos animaciones y un foto-libro. Trato conceptualmente y de forma general el tema de la identidad y la identificación. La amplitud del concepto en sí mismo puede llegar a ser excesivamente prolija para un proyecto de estas características, por lo que aquí contemplaré textos de pensadores que han teorizado sobre diferentes ámbitos de esta temática, analizando y reflexionando sobres sus puntos de vista como apoyo a mi reflexión personal.

Antes de profundizar, me gustaría dejar constancia de que parto de una relación entre iguales con respecto a Filosofía y Arte, sin preeminencia de ninguna de ellas, sino interactuando al mismo nivel. El Arte y la Filosofía formulan sus teorías y reflexiones de forma paralela y, al mismo tiempo, se dan situaciones en las que se pueden nutrir la una de la otra en su constante desarrollo pero sin depender la una de otra para subsistir.

En este proyecto me apoyo en varios escritos filosóficos que versan sobre un tema que ha sido y es recurrente en la historia moderna: la identidad. Estos trabajos me sirven como punto de partida y apoyo de mis propias reflexiones sobre este mismo tema. Intentaré profundizar en tres aspectos del desarrollo de la identidad individual. Son numerosas las posibilidades existentes ya que cada situación vivida, interacción, encuentro, objetos aislados, etc, repercute en el individuo (o grupo de personas), pudiéndolo determinar, incluso de forma inconsciente, ya que somos seres corpóreos y sensitivos.

2. *Objetivos*

Será todo lo leído, todas las reflexiones y conclusiones a las que he llegado, lo que formará la base para la posterior creación de mis obras plásticas, obras que serán visuales y conceptuales, que tendrán el objetivo de hacer pensar al espectador aunque sea sólo en el momento de enfrentarse a mis creaciones. Además trataré de hacer evidente una realidad de la que a veces no somos conscientes, o nos planteamos de forma superficial, aun a pesar de estar sucediendo en torno a nosotros, gracias a una experiencia visual, por medios tradicionales y digitales, con carácter narrativo, que permitirá un adentramiento en los conceptos de la identidad.

3. *Antecedentes personales. Breve recorrido por los cuatro años de grado*

3.1. Temática y concepto tratados

Estas inquietudes que aquí desarrollo y profundizo de una manera formal y consciente, se han ido manifestando poco a poco a lo largo de estos cuatro años de Grado Universitario , aunque antes de empezar los estudios en Bellas Artes ya mostraba interés por el tema conceptual.

Durante estos últimos años, el tema de la identidad, en sus diferentes aspectos, ha sido recurrente en una gran número de trabajos académicos de carácter libre y personal. Surge de las siguientes preguntas y reflexiones: "¿Qué ha hecho que seamos así ahora?¿Cómo nos construimos?¿Estamos en constante cambio o hay algo inmutable en nosotros?¿Mostramos siempre algo que realmente está en nosotros o hay momentos en los que mostramos algo que no somos?. También, somos lo que nos rodea, situaciones, objetos y personas, que tienen un gran poder sobre nosotros y con los que interactuamos.

Todo empezó en la asignatura de pintura de primero de carrera. Este primer contacto lo hice desde un plano personal, viendo la problemática de la identidad que se estaba generando en mi persona. Aquí hice un proyecto auto-

reflexivo de interiorización en el que mostraba la contraposición entre lo que siento que soy en estado natural y lo que era y sentía en aquel momento, así como el sentimiento que esa diferencia me producía. A partir de este momento seguí tratando este tema, pero desde un punto de vista más objetivo y general, en el papel de un observador que reflexiona de forma imparcial a partir de ciertas situaciones que se dan a su alrededor o en sí mismo. Continué trabajando con las situaciones en la que el yo que mostramos, o que nos obligan a mostrar, difiere del Yo que realmente somos y las consecuencias de esa contraposición en uno mismo. También traté la construcción que nosotros hacemos de nuestra identidad en las redes sociales, mostrando diferentes características o situaciones vividas, reales o, muchas veces, falsas. Por último, me adentré en cómo nuestra identidad cambia y se desarrolla a causa de situaciones sobre las que nadie tiene control y que pueden darse en cualquier momento de nuestra vida, como por ejemplo la muerte de una persona cercana y el duelo que conlleva.

3.2. Medios plásticos utilizados

Aunque el primer trabajo con el que comencé, lo abordé de una forma pictórica, los demás fueron por medios audio-visuales. El primero de los trabajos formalizados de esta manera fue en la asignatura de video-creación. Esto me permitió darme cuenta del gran potencial que estas artes tienen y de la afinidad que siento con estos medios y, con ello, surgió un creciente interés en seguir desarrollándome en ellos. Este puede ser el motivo por el que he intentado utilizarlos en otros momentos a lo largo del Grado, coincidiendo siempre con los trabajos en los que desarrollé el tema de la identidad.

4. *Narrativa visual. Justificación de su uso*

La narrativa visual se basa en la capacidad de la imagen para contar historias con las cuales pueden trasmitirse todo tipo de mensajes, conceptos y reflexiones. Dentro de este medio se pueden encontrar diferentes disciplinas artísticas como el cómic, la fotografía, la animación y el cine, los cuales, en mi opinión, se encuentran al mismo nivel que lo que comúnmente pudiera pensarse al escuchar la palabra arte, por ejemplo, una pintura de Velázquez o una

escultura de Miguel Ángel. Son otras formas de expresión y de medios artísticos e intelectuales para hacer llegar un mensaje.

Uno de los elementos más importante que lo caracterizan es la continuidad ya que crea hilo conductor que unifica el discurso y, a pesar de los cambios, hace que se muestre como un todo. Esta continuidad narrativa permite que podamos ir hallando el sentido que la obra puede transmitir, de una manera gradual conforme la vamos viendo. Otro elemento esencial es el tiempo, al que le doy dos sentidos elementales. El primero es el tiempo que se tarda en visualizar la obra, determinado y delimitado en casos como la animación y el cine, o variable como el cómic o el foto-libro, ya que depende del ritmo que el espectador sea capaz o quiera darle. Por supuesto, el artista también puede intervenir, en cierto modo, en estos aspectos utilizando recursos como la composición. El segundo sentido, y el más importante a mi parecer, es el tiempo de asimilación de la obra por parte del espectador, en el que podrá ir profundizando tanto en los aspecto plástico y estéticos como en los narrativos y conceptuales.

Se trata, así, de una manifestación artística mediante la cual se puede expresar una visión personal ante el mundo que nos rodea o un mundo interior, con el que se pueden compartir sentimientos, ideas, reflexiones, hechos sociales… cualquier cosa, interpretándolas mediante este recurso plástico. Según Freud, pensar con imágenes es el tipo de pensamiento más primario de todo individuo, lo que otorga a la narrativa visual la ventaja de la rápida captación de la atención del espectador y su involucración en lo que se narra, haciéndolos partícipes y relacionándolos con la obra y, por ende, con el mensaje que se pueda llegar a trasmitir y aprendiendo de ello. Aunque es cierto que no todos los espectadores llegarán al mismo nivel de profundidad en el mensaje ya que esto depende de factores como la edad, el contexto social e histórico en el que viva o su capacidad reflexiva, pudiendo quedarse en la simple experiencia estética o llegar a las capas más profundas de lo que se ha querido transmitir, incluso elaborando reflexiones y teorías más allá de lo que se quiso decir. Y esto no sólo crea el vínculo entre el espectador y la obra, sino entre el espectador y el artista, compartiendo puntos de vista estéticos y/o intelectuales. Todos estos motivos, así como la afinidad y gusto personal, motivaron mi elección para desarrollar mis ideas utilizando la disciplina a la disciplina audio-visual, animación tradicional y vídeo interactivo mediante la animación digital, y la fotografía, realizando un foto-libro.

5. *Planteamiento*

En este proyecto hay dos puntos básicos que abordo dentro del término de la conceptualización visual. Por un lado quiero tratar conceptualmente varios aspectos de la formación de la identidad y, por otro, adentrarme y experimentar con diferentes artes visuales con carácter narrativo. De este modo pretendo aunar y defender la capacidad de los medios narrativos visuales para, mediante una experiencia estética y sensitiva, contar una historia que pudiera ser simple en un primer vistazo, pero en las que se puedan explorar diferentes estratos intelectuales y reflexivos en función del espectador que se enfrente a las obras.

6. *Metodología*

La metodología seguida para la realización de este trabajo comenzó con la lectura de tres textos filosóficos que me sirvieron de base para el posterior desarrollo de mis propias ideas y reflexiones. Los escritos escogidos fueron: ***Psicología de las masas y análisis del yo***, de S. Freud, ***La identidad narrativa***, de P. Ricoeur, e ***Identidad e identificación en las sociedades contemporáneas***, de M. Maffesoli. Con ellos me centraría en tres diferentes maneras de entender la formación de la identidad. Tras la comprensión de la ideas esenciales, captación de ideas de propio interés, reflexiones personales e investigaciones posteriores, empecé con la investigación de los medios plásticos-visuales que iba a utilizar, la narrativa visual, y con el desarrollo de las propias obras, con las que quería aunar la experiencia estética y reflexiva.

A continuación me dispongo a explicar dichas bases teóricas y plásticas y sus resultados plásticos. Habrá tres capítulos, correspondientes a cada texto mencionado anteriormente. Dentro de cada apartado comenzaré explicando todo lo referente a las teorías sobre la formación de la identidad, proveniente de diferentes fuentes documentales además de las tres principales, junto a mis aportaciones reflexivas. A continuación pasaré a la explicación de cada una de las obras. Aquí introduciré mis intenciones con la obra y cómo la relaciono con la teoría de la identidad de ese capítulo. Pasaré a explicar el proceso reflexivo que me llevó a elegir un tipo de formalización, exponiendo mis razones y antecedentes sobre el método escogido. Esto nos llevará a adentrarnos en la obra en sí, momento en el que escribiré sobre lo que la obra cuenta, el fondo relevante de la pieza y ciertos detalles que el proceso de ejecución me llevaron a plantearme. Finalmente expondré las conclusiones.

Carmen Mª Vázquez Duarte

Las identificaciones de Zero

2016

CAPÍTULO 1: LA IDENTIFICACIÓN

Los individuos se desarrollan en entornos sociales compuestos por grupos amplios o pequeños de personas, agrupaciones de dos o tres o, incluso, sujetos individuales. Con un gran número de ellos se crean conexiones que pueden perdurar en el tiempo o que se dan en un breve período, incluso apenas un instante, pero cuya consecuencia persiste en nuestra persona para siempre. Para hacer referencia a este tipo de vínculos que se da con otra persona, se utiliza en psicoanálisis el término "identificación". Estas identificaciones son de especial importancia en la formación de la identidad individual ya que implican la formación del Yo tomando a el Otro como ejemplo o modelo a seguir o no. Estas situaciones se dan en las relaciones que tenemos con las personas de nuestro entorno, no sólo referidos a uno cercano y familiar, sino en cualquiera en los que directa o indirectamente nos veamos incluidos. Este modo de formación de la identidad es tan relevante por la gran cantidad de personas que existen en todo el mundo que están unidas entre si por ciertos lazos. Sigmund Freud desarrolló diferentes vínculos que se pueden dar a lo largo de nuestra vida. Según él las entendía, están basadas casi siempre y en esencia en una conexión sexual con el Otro, hecho que no comparto y ya considerado obsoleto y no demostrable. Dentro de la gran variedad de identificaciones que se pueden dar, me centraré en las tres que considero básicas: por enlace afectivo, por introyección y por simpatía.

Es necesario aclarar cómo se almacenan las características adquiridas del Otro en uno mismo después de la identificación. Existe la Identificación Primaria, con la que se hace referencia al continente vacío, en un principio, con el que cada uno nacemos. Dentro existen dos partes: una que va cambiando a lo largo de nuestro desarrollo y otra que permanece inmutable a lo largo del tiempo y en la que se recogen "las características básicas e individuales provenientes de fabrica". Por otra parte, existe la Identificación Secundaria que sucede en el acto de la interacción humana con su entorno, es decir, en el trato con el Otro, surgiendo una distinta identificación por cada enlace o relación y con las que se

va rellenando la parte vacía y mutable de la Identificación Primaria. Mientras que un individuo tenga relación social, mayor número y variedad de yoes, conviviendo los unos con los otros.

El primer caso de identificación que paso a desarrollar, basada en parte de la teoría de S. Freud, es la acontecida en el entorno cercano familiar, la cual se convierte en el primer acto de identificación que cada uno de nosotros tenemos. Es aquí donde se dan los primeros aprendizajes, donde se comienza a desarrollar el Yo, convirtiéndose en el punto de comienzo en la dinámica de formación de la identidad. Además, partiendo de la teoría de que el ser humano se convierte y no nace como ser social, será en este momento, en su relación con sus círculos cercanos, como el de la familia, en el que el instinto social tenga su primer acto de presencia. Volviendo a la identificación, en esta primera instancia tendrá lugar como una forma primitiva de enlace afectivo al círculo social primero y más cercano (la madre y el padre). Todo sucede en la primera fase de desarrollo cuando somos niños pequeños. Es aquí cuando tomando al Otro, nuestros padres o personas que nos han criado, como modelo se comienza a esculpir el propio Yo análogamente al modelo, es decir, creando una relación de semejanza con un individuo distinto. Como un instinto primitivo, se genera en el niño el pensamiento de "Quisiera ser como él y reemplazarlo en todo" (Freud, 1921: 42). De una manera no definida y general en todos nosotros, el niño quiere ser más como uno de los padres, dándose la identificación con él, al que Freud llamará sujeto, mientras el otro miembro se transforma en lo que él denomina objeto. Hacia el sujeto siente el deseo de querer ser como él y, por otro lado, tiene el sentimiento de querer tener al padre que es objeto. Esto puede darse de manera aleatoria a lo largo de nuestra niñez, no existiendo un período de tiempo o duración para la identificación con cada uno de los padres.

Una vez se ha producido la identificación por enlace afectivo y el individuo está completamente integrado en el entorno social, comienzan a darse las identificaciones fuera del círculo cercano familiar. En este caso entra en juego el inconsciente. Sucede cuando el Yo adquiere ciertas características de la persona con la que se identifica, denominada objeto, es decir, se genera una "introyección[1] del objeto en el yo" (Freud, 1921: 45). En este tipo de identificaciones se absorbe uno o muy pocos rasgos de cada individuo, siendo una identificación limitada y parcial del sujeto. Lo característico es que estas identificaciones se den en cualquier tipo de persona, amada o no, independientemente de la duración en la relación con el sujeto, incluso con las que nada más entrar en nuestra vida, salen para no volver, cualquier interacción, por nimia que nos pueda llegar a parecer, puede conllevar una identificación con dicho individuo que, al fin y al cabo y de

[1] En el *Diccionario de psicoanálisis* de LaPlanche y Pontalis se explica como la incorporación de características de un individuo en uno mismo, por medio de la identificación.

manera involuntaria, supondrá un pequeño cambio en nuestro Yo.

Por último, queda explicar la identificación producida de una forma semi-consciente, ya que acontece debido a la aptitud o voluntad del individuo de colocarse en la misma situación que la persona con la que se identifica ("ponerse en el lugar del otro"). En este caso la persona descubre un rasgo común entre ella y el otro sujeto, lo que hace que, momentáneamente, asimile los síntomas emocionales del Otro, pudiéndose identificar con él, naciendo así la simpatía hacia la otra persona; sucede incluso entre personas sin apenas o ninguna relación íntima anterior. Esta proyección simpática depende, sobre todo, de nuestra capacidad de comprensión del Yo del Otro. S. Freud (1921) explicó el porqué de esta identificación con el hecho de que el Yo de un individuo advierte en el Otro una sustancial analogía, es decir, una semejanza, originada quizá por distintos motivos, pero igual de relativa en estos dos sujetos diferentes. Como en las anteriores identificaciones, se trata de una identificación secundaria, así, las características adquiridas del Otro, conforma un nuevo Yo Imitado. Sin embargo, en este caso, al haber semejanza entre el Yo Propio del individuo (formado por su identificación primaria y secundaria, anteriormente explicadas) y el nuevo Yo Imitado, siendo este el motivo de la identificación, hay un punto de encuentro entre ellos que provoca una regresión[2] momentánea, por lo que dicho encuentro deberá de mantenerse reprimido aunque los dos yoes coexistan en el interior del individuo.

De esta forma se pretende confirmar que, en gran parte, somos la suma de diferentes individuos con los que, consciente o inconscientemente, nos vamos identificando a lo largo de nuestra vida. En nuestro interior están en continuo contacto dos yoes principales y generales: el Yo Propio inmutable a lo largo del tiempo y el Yo Imitado, que se subdivide en tantos yoes como identificaciones tenga el individuo, lo que significa que existe multiplicidad de yoes dentro del Yo general que es cada persona (ya mencionado al principio del texto sobre la Identificación Primaria y la Secundaria.

Con *Las identificaciones de Zero* decido hacer mi primera experimentación en la animación tradicional. Esta será la primera de las tres posibilidades de exploración contempladas en este trabajo. Mediante la narración visual de varias historias, trataré cada una de las posibilidades de identificación que trato en el proyecto. En este capítulo ilustro tres de los modos, que a mi parecer son los básicos, que Freud teorizó sobre la identificación. Narrar es relatar un acontecimiento real o imaginario, con los cuales se puede llegar a querer transmitir opiniones, reflexiones o hechos. Mediante esta animación, pretendo

[2] En el *Diccionario de psicoanálisis* se puede encontrar este término referido a "la vuelta hacia la propia persona", es decir, el retroceso a las formas anteriores de conducta, del desarrollo del pensamiento y del comportamiento.

que el espectador, mientras contempla una historia, pueda llegar a ser consciente de las consecuencias que su vida en sociedad tiene en su identidad individual, aunando experiencia visual e intelectual.

Considero que esta animación es una buena forma de abordar la narrativa visual en este caso. Por un lado se encuentra el hecho de la capacidad de dar un soplo de vida, de animar (animar viene del latín *anima* que significa dotar de alma) a un personaje, reflexión, idea o a una situación que está en la mente de un artista y que quiere compartir con el resto del mundo, haciéndola más real y cercana, ya que para las personas vida es igual a movimiento. Lo anterior explica el éxito del cine, la animación e incluso los relatos, ya que se puede percibir y experimentar ese dinamismo de acciones y sucesos, de manera visual, animación, o mental, relato. Podemos encontrar las primeras muestras de representación del movimiento en las pinturas del Paleolítico superior, como vemos en la cueva de Altamira donde se representan animales y personas con estilo naturalista en diversas posiciones, de escenas del día a día.

Creo que es consustancial del ser humano pensar con imágenes y, con ello, dotar mentalmente de movimiento incluso lo que pudiera parecer muerto como, por ejemplo, un dibujo estático. Abundan ejemplos y antecedentes del tratamiento del dibujo conseguir la repetición de movimiento real gracias a ilusiones ópticas. El pionero en esto fue Plateau que inventó el fenaquistiscopio[3]. A partir de este momento, se siguió experimentando e inventando diferentes dispositivos para crear la ilusión de movimiento: el fotógrafo E. Muybridge con la cronografía, Dickson y Edison con el quinetoscopio y el vitascopio, y Thomas Armat, que ayudó a la creación de la animación tal y como la conocemos hoy en día. J. S. Blackton se considera el padre de la animación estadounidense y creó obras como *The Enchanted Drawing* (1900)[Fig. 1] o *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). Desde entonces, se han creado un sinfin de tratamientos y tipos de animación, como *Gertie the Dinosaur* (1914)[Fig. 2] de McCay, sorprendente por ser la primera animación con una gran soltura de movimiento, hasta las películas Disney como *Blancanieves.* Con el paso de los años, cada autor y animador a logrado contribuir en el desarrollo de este arte hasta llegar a las técnicas más pioneras digitales 3D. Sin embargo, decido explorar el tipo de animación que dio lugar a todo lo demás: la tradicional 2D con dibujos hechos a mano uno a uno.

[3]Inventado para demostrar la teoría de la persistencia retiniana en 1829, se trata de un disco plano y liso en el que se distribuyen en su perímetro varios dibujos del mismo objeto en posiciones ligeramente diferentes. Sería en el momento de hacerla girar frente a un espejo, lo que crearía la ilusión de una imagen en movimiento.

Fig. 1

Fig. 2

Esta breve historia comienza con nuestro protagonista, al que llamaremos Zero, desplazándose como una masa sin forma poco definida. En este momento no ha tenido contacto con ningún otro individuo, por lo tanto, no se ha dado ningún acto de identificación ni de formación de la identidad. Se encuentra con dos sujetos; son sus padres, los cuales lo recogen arropándolo en diferentes muestras de amor. Es aquí cuando se da su primer acto de identificación mediante enlace afectivo con su entorno familiar. Comienzan los tres a caminar; Zero se introduce así en el entorno social, formado por miles de seres con diferentes apariencias físicas. De repente, se cruzan con otro ser que llama la atención de Zero. Ambos se paran, el uno frente al otro y, por un breve instante, se tocan las manos. Como resultado, Zero absorbe una pequeña cualidad física del otro, en un acto de identificación por introyección. Sin más, cada uno sigue su propio camino. Nuestro protagonista sigue andando cuando a lo lejos ve algo que llama su atención. Se acerca. Se trata de un individuo solitario y aislado por un círculo dibujado alrededor de él y cuyo comienzo y final salen de él mismo. Tras observarlo, Zero penetra en su espacio, adoptando la misma posición que el otro mientras lo observa. Una pequeña ramificación del círculo que lo rodean se acerca a Zero y comienza a subir por su espalda. Cuando llega al cuello se adentra en él y se conecta con una de las dos cavidades que ahí hay. Una está vacía, la otra llena por tres pequeñas masas. Se introduce en esta última y, de esta ramificación, comienza a surgir otra pequeña masa que se hace sitio entre las ya existentes. Cuando finaliza el proceso, la rama desaparece y con ello finaliza el acto de identificación por simpatía. Cuando volvemos al exterior vemos como Zero se ha vuelto a transformar según el otro, tras lo cuál sale del pequeño círculo y continua su vida en sociedad, en la que seguirá conociendo otros seres con los

que podrá interactuar y su identidad seguirá desarrollándose conforme el tiempo pase.

A lo largo de la historia podemos ver cómo se dan los tres tipo de identificación expuestos. Primero con sus padres mediante un enlace afectivo con ellos, luego por introyección del objeto en el Yo con un ser con el que tuvo un pequeño contacto y, por último, por simpatía, en el acto de posicionarse en el lugar de un solitario sujeto que se encontró. Al comienzo de estas interacciones, Zero era un ser indefinido que todavía no había comenzado el proceso de desarrollo de su identidad. Esto sucederá cuando se de su primera interacción social en el entorno familiar. Este proceso continuará mediante las diferentes conexiones con otros sujetos a medida que el tiempo pasa y, con ello, su vida en sociedad, adoptando diferentes rasgos de cada uno de ellos.

Aunque en un principio la obra estaba planteada como una corta animación donde las acciones durarían lo que pudiera ser en la vida real, una vez comenzado el proceso de producción, cambié el planteamiento. A medida que hacía los dibujos y reflexionaba sobre el conjunto final, me di cuenta de que el ritmo debía de ir variando desde un tempo normal a otro más lento, según la escena lo requiriera. Podría, entonces, darle más peso a las acciones importantes o a los momentos claves que dan cohesión a la historia, ensalzando el trasfondo de ella. Con una estética más bien simple, hay un dominio de dibujo lineal, delimitante de formas, con otro del mismo estilo que trataría lo que pudieran ser las sombras de y en los seres, con un concepto más bien práctico, para asentarlos en un espacio neutro y vacío. Y es que lo más importante en la animación es el desarrollo del personaje principal y sus interacciones con otros individuos, y no deseaba que nada pudiera distraer de este punto.

La sencillez de la estética y la historia, así como el ritmo pausado y tranquilo de esta animación, permiten que el espectador no sólo se centre en la apariencia sino en el mensaje y en las acciones que discurren en la historia. Tendrá que adentrarse en esa narrativa de seres extraños, con lo que irá descubriendo, progresivamente, el sentido de lo que está viendo, quizá mediante la identificación con nuestro protagonista Zero, y reflexionando sobre lo que acaba de ver, aplicándolo en su realidad, haciendo evidente lo que con su vida en sociedad resulta: la progresiva construcción y evolución de nuestra identidad mediante modelos diversos de otros, adaptando o negando de ellos ciertos rasgos, cualidades y reflexiones en nosotros mismos. O simplemente se quedará con el aspecto estético-argumental, hecho que no debería ser objetable.

Carmen Mª Vázquez Duarte

Narrative

2016

CAPÍTULO 2: IDENTIDAD NARRATIVA

La identidad narrativa se define como "aquella que el sujeto humano alcanza mediante la función narrativa"(Ricoeur, 1999: 215). En otras palabras, es la relación específica que existe entre la construcción y desarrollo de la acción y la constitución del sí mismo a partir de un relato histórico o ficticio. Paul Ricoeur (1999) distingue inicialmente dos términos sobre la identidad. Por una parte se encuentra el *ídem*, que trata el concepto de lo sumamente parecido, de lo mismo en comparación a sí mismo a lo largo del tiempo. Por otra parte está el *ipse* que se refiere a lo propio y que implica un sentido más abstracto de no contenido en el individuo pero que se rellena y transforma en el transcurso del tiempo, refiriéndose a "una identidad conquistada a partir de la reflexividad y de la interpretación que el mismo sujeto hace de sí " (Zapata, 2009: 84). Todo esto parece afirmar la existencia de una sustancia inalterable (el *carácter* de Ricoeur) a la que el tiempo no afecta. Ricoeur (1996) entiende el *carácter* como "el conjunto de signos distintivos que permiten identificar de nuevo a un individuo humano como siendo el mismo. Acumula la identidad numérica[4] y cualitativa[5], la continuidad ininterrumpida[6] y la permanencia en el tiempo[7]", en definitiva, "el conjunto de disposiciones duraderas, *vinculadas a las costumbres que estamos asumiendo y a las ya adquiridas*, en las que reconocemos a una persona". Pero además del núcleo inmutable o sustancia que el tiempo no afecta, existen cambios en el sujeto, dándose por su propia determinación, esto es, como un propio modo de existencia de él mismo. En este capítulo contemplaré estos rasgos cambiantes y el permanente que coexisten y se desarrollan por mediación de la narración, formando la identidad del sujeto mediante el propio relato (las acciones, es decir, lo que ocurre en la historia en si), los personajes y el sí mismo, es decir, el propio lector.

[4] Ricoeur explica que identidad es unicidad, cuando varias veces sucede una cosa denominada con el mismo nombre lo que constituye en la misma única cosa.

[5] Dada en la semejanza extrema de dos elementos, que teniendo una apariencia muy similar, resulta "indiferente intercambiarlos". (Ricoeur, 1996: 111)

[6] "Tercer componente de la noción de la identidad". Da solidez a los dos primeros conceptos al poner en la variable los estadios de desarrollo y vida del individuo, es decir, cuando " el crecimiento y el envejecimiento actúan como factores de desemejanza y, por implicación, de diversidad numérica". (Ricoeur, 1996: 111)

[7] Planteada en base a la similitud y la continuidad ininterrumpida, siendo en nuestro caso "la permanencia del código genético de un individuo biológico, *permaneciendo* la idea de estructura [...] *confirmando* el carácter relacional de la identidad". (Ricoeur, 1996: 111)

Comenzamos con la siguiente premisa: "el relato configura el carácter duradero de un personaje, que podemos llamar su identidad narrativa, al construir la identidad dinámica de la historia contada. La identidad de la historia forja la del personaje" (Ricoeur, 1999: 218). En otra palabras la identidad del personaje es correlativa a la elaboración de la trama, por lo que hay que seguir narrando para desarrollar su carácter. En este caso, la trama hace de mediador entre los rasgos de permanencia y el cambio del sujeto. En el desarrollo de la trama entran en juego dos términos que serán determinantes en la identidad del personaje: la concordancia y la discordancia. Con el primero se hace referencia a la disposición de los hechos narrados, es decir, el encadenamiento de ciertos acontecimientos los cuales tienen una extensión determinada. Se caracteriza por " que la interpretación de una parte se *subordina* a la del todo" (Ricoeur, 1999: 219), además de ser un conjunto compuesto por comienzo, medio y fin. Por otro lado, con el término discordancia se habla de los giros argumentales y de los cambios de fortuna del personaje, trayendo asombro por parte del espectador, lo que ayuda a la progresión de la trama y a la compresión del conjunto de la historia. Dentro de ella está la contingencia de lo sucedido que es "la propiedad de un acontecimiento de poder haber sido otro o incluso de no haber sido en modo alguno[…] *lo que lleva a que* lo que en la vida sería un mero suceso […] contribuye en el relato a la progresión de la trama" (Ricoeur, 1999: 220). Al fin y al cabo, lo que se pretende, también, con estos recursos es dar dinamismo a la progresión de la historia.

La identidad del personaje, o personajes, se va construyendo a medida que la trama avanza. Por el hecho de que, como Aristóteles decía, los caracteres de los personajes se subordinan a la acción, concluimos que ellos "se transforman al ritmo de las interacciones y de la transmutación de los estados de las cosas *y, por ello,* la trama se pone al servicio del devenir del personaje" (Ricoeur, 1999: 222), que forma la identidad del personaje, la cual depende del sin fin de las posibilidades imaginativas al desarrollar una historia. Cuando se es realmente consciente de esta infinitud de posibles identidades en base a una sola, se obtiene a un "hombre sin atributos" o "no-sujeto" por la paradójica pérdida de identidad debido a sus múltiples variables, cuando se sucede una crisis de clausura en el mismo relato.

Y, ¿cómo se configura el sí mismo mediante el personaje?. Se parte de la concepción de que un personaje es también un cuerpo que interviene con sus actos en el desarrollo de los sucesos que acontecen y teniendo, a su vez, él mismo cambios físicos y psíquicos. Además, en su mismo cuerpo recaen los predicados del relato, es decir, de la narrativa redactada generalmente en tercera persona. Del mismo modo que el personaje es cuerpo, es mente y con ello, estados psíquicos,

en los que el lector o espectador de éste hace, a su vez, una introspección mediante la observación del apartado psíquico, produciéndose una identificación con el personaje, poniéndonos en su posición espacio-temporal, apropiándonos en cierto sentido de él, volviéndose el relato en una realidad en el momento de la interacción del espectador con la obra.

> Apropiarse mediante la identificación de un personaje conlleva que uno mismo se someta al ejercicio de las variaciones imaginativas, que se convierten de ese modo en las propias variaciones del sí mismo.
> (Ricoeur, 1999: 228)

En este caso, la identificación y, por tanto, la formación de la identidad del sujeto, se consigue mediante la proyección de nosotros mismo en una imagen falsa, el personaje, tras el que nos escondemos. Los individuos que lo llevan a cabo se enfrentan a la crisis del no-sujeto, de su propia nada atribuido a su yo. "¿Quién es aún yo cuando el sujeto dice que no es nada? Precisamente, un sí mismo privado del auxilio de la mismidad" (Ricoeur, 1999: 229). "No soy nada porque puedo ser cualquier cosa", colocándose, como dice Ricoeur, en "la casilla vacía de las transformaciones".

En *Narrative* trabajo sobre el aspecto de la formación de la identidad cuando uno es espectador de una narrativa, en este caso visual. "No hay teatro sin espectador" (Rancière, 2010: 10), aunque aquí habría que decir que no hay historia sin espectador. Pretendo alejarlo de su general papel pasivo, haciéndolo adentrarse en la apariencia de la animación que observa y así involucrarse en lo que le irá aconteciendo al personaje principal, con el cuál se identificará convirtiéndose, en cierto sentido, en él mientras ejerce su papel como espectador. Pero esta identificación no será el resultado de una relación psicológica hacia el personaje, sino del conjunto del contexto por la suma de los factores de lugar y situación que se dan en la historia. Tendrá también que hacer un acto de memoria de lo aprendido por sí mismo a lo largo de su vida: de lo visto y escuchado, de sus aciertos y sus errores en diferentes circunstancias vividas o sabidas gracias a otros. Los espectadores participarán en el desarrollo de la historia, haciéndola a su manera, siendo "intérpretes activos del espectáculo que se les propone, *viendo, sintiendo y comprendiendo*" (Rancière, 2010: 19).

> Las experiencias culturales participarán, desde luego, de esas identificaciones secundarias *(explicado en el capítulo uno)* posteriores a lo largo de toda la vida del sujeto. La novela, el teatro, el cine, como experiencias culturales con fuerte identificación […] jugarán un papel privilegiado en estas identificaciones secundarias culturales.
> (Aumont, 1985: 256)

Después de estás premisas llega la hora de la formalización. Siguiendo con la narrativa visual que pretendo desarrollar, decido pues realizar una animación digital donde el color será un elemento de importante relevancia, tratando de ensalzar la parte de experiencia sensitiva y estética que el espectador tendrá y que podrá ayudar a adentrarse y envolverse en la atmósfera de la historia. Pero, tras esto, la pregunta que se me plantea es : ¿de qué modo puedo hacer que el espectador adquiera un papel activo en la obra, modulándola y creándola según las decisiones que pueda tomar según lo aprendido a lo largo de su vida?. La mejor respuesta: creando una animación interactiva. Esta idea surge de los libros juveniles de hiperficción explorativa o librojuegos de las series de libros *Choose your Own Adventure* o *Elige tu propia aventura,* publicados de 1978 a 1998, en los que el lector toma las decisiones del devenir de los personajes, eligiendo entre dos o más opciones del transcurso de la historia en ciertos momentos del relato, los cuales indicarán que siga su lectura en una determinada página. Según sus decisiones las posibilidades de desarrollo del relato serán múltiples, decidiendo su propia aventura. No obstante esta idea ya tenía antecedentes literarios relevantes, como fue *Rayuela* de Julio Cortázar, publicada en 1963.

Lo ejemplos actuales de *Elige tu propia aventura* son los vídeos interactivos de la plataforma YouTube. Por su dinamismo y por la esencial implicación de quien lo ve para que la historia se siga desarrollando según sus decisiones, hacen que este tipo de vídeos capten rápidamente la atención del que lo encuentra, suponiendo un verdadero reto para él, convirtiendo esa historia en propia. Uno de los primeros ejemplos de este estilo apareció en 2008 en un vídeo de un simple truco de magia en el que el espectador elegía el discurrir del espectáculo. Desde entonces fue creciendo la popularidad de este tipo de contenidos hasta hacerse viral, por dotar al usuario de la capacidad de decisión sobre la historia, utilizándose, incluso, en campañas publicitarias y de concienciación social como *Choose a different Ending,* con las que se quería concienciar a los jóvenes londinenses de las consecuencias de llevar un cuchillo. Caso parecido es el "las malas decisiones" o *WaterAid "Choices"*, en los que hacen escoger qué vaso de agua quieres beber y preguntando si se desea ayudar a que millones de personas puedan tener acceso al agua que uno ha elegido. Pero además existen cientos, incluso miles de vídeos en los que se plantean

diferentes tipos de historias, tanto divertidas, *Ronald has a spider on his head*, como existencialistas, *The interactive game* de H. Glitch [Fig. 3]. La única limitación es la imaginación de los diferentes creadores de estos vídeos. Además, que YouTube sea una plataforma virtual gratuita de fácil acceso hace que casi cualquier persona del mundo pueda tener acceso a ella y a su contenido, en este caso, a los vídeos interactivos. Son todas estas ventajas y posibilidades, las que motivaron mi decisión sobre esta opción de formalización.

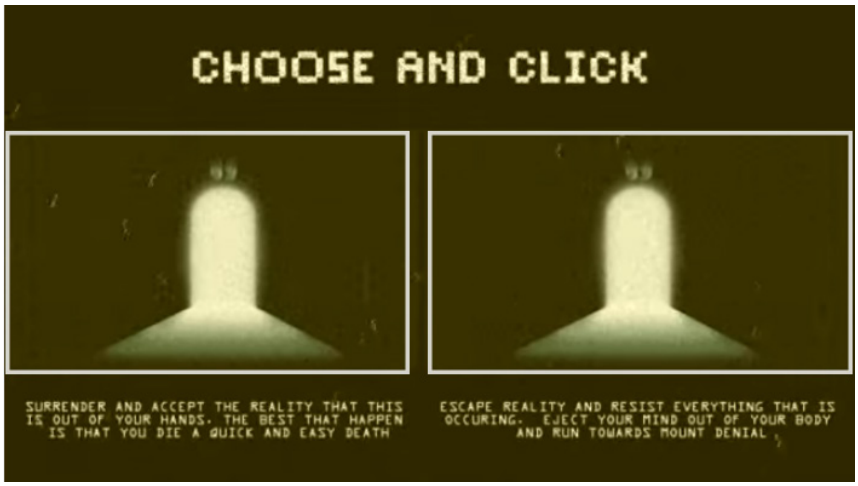


Fig. 3

La historia de esta obra comenzará con la aparición en mitad del campo de un ser blanquecino que no sabe cómo o porqué ha llegado allí. Comenzará a caminar y de repente una hermosa flor aparecerá en su camino. Es aquí dónde la interacción del espectador comenzará, creando su propia versión de la historia: ¿toco o no la flor?. A partir de este momento, sólo las decisiones del espectador definirán el discurrir de la historia. Esta animación está pensada para que los sucesos que acontecen tengan la posibilidad de seguir añadiendo escenas o interacciones sucesivas, ampliando la historia y aumentando el número de alternativas. El ritmo de la historia también puede verse determinado por el tipo de decisión tomada

El espectador tiene el poder, por lo que ha de involucrarse en las decisiones de la acción, activando sus sentidos de razonamiento, planteándose los dilemas como si estuviera viviendo esas situaciones, consiguiendo que haya un proceso de identificación y construcción del Yo con respecto a una historia que evoluciona según el estado de su Yo en el momento de enfrentarse a este reto. Para que el individuo pueda desarrollarse cuando ejerce el papel de

espectador (de un teatro, de una trama de un libro o de una animación, en este caso) hay que sacarlo de la exterioridad que esto puede conllevar porque "cuanto más contempla, menos es" (G. Debord citado en Rancière, 2010: 13) , lo que se consigue gracias a la animación interactiva. La historia siempre tendrá un comienzo pero será la intervención del espectador la que hará que el nudo y el desenlace sean diferentes. Es lo que sucedía con el teatro de Artaud, en el que la participación del espectador es vital. Es en este momento en el que se produce una identificación ya "que el espectador se identifica con su propia mirada y se experimenta como foco de la representación, como sujeto privilegiado, central y transcendental de la visión" (Aumont, 1985: 264).

> Es el poder que tiene cada persona de traducir a su manera lo que percibe, de ligarlo a la aventura intelectual singular que los hace semejantes a cualquier otro en la medida en que dicha aventura no se parece a ninguna otra.
> (Rancière, 2010: 22)

> Se trata de ligar lo que se sabe con lo que se ignora, de ser […] espectadores que observan lo que sus competencias pueden producir en un contexto nuevo, ante otros espectadores. Los artistas como los investigadores, construyen la escena e la que se exponen la manifestación y el efecto de sus competencias, ya inciertos en los términos del nuevo idioma que traduce una nueva aventura intelectual. […]. Requiere espectadores que interpreten el papel de intérpretes activos, que elaboren su propia traducción para apropiarse la "historia" y hacer de ella u propia historia".
> (Rancière, 2010: 27).

Carmen Mª Vázquez Duarte

2907069-X

2016

CAPÍTULO 3: IDENTIDAD E IDENTIFICACIÓN EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

El tratado de Michel Maffesoli ***Identidad e identificación en las sociedades contemporáneas*** comienza haciendo una importante separación de dos términos que considero las dos partes esenciales que conforman al ser humano en sociedad: individuo y persona. Por un lado, con 'individuo' se hace referencia a la interioridad del ser humano, lo que le hace único, creyéndolo de una forma personal, como la esencia inmutable individual. Por otro lado, con 'persona' se habla de la exterioridad del sujeto que expone y exhibe al conjunto social y con lo que se relaciona con él, es decir, la máscara que muestra, la cual irá cambiando según los espacios en los que se mueva, como veremos más adelante. Esto nos puede llevar a deducir que cada ser humano está formado por una gran cantidad de máscaras y que, quizá seamos el resultado del conjunto de éstas. Sin embargo, como desarrollaré en este apartado, además de las máscaras cambiantes creo que sigue habiendo una esencia, que Maffesoli llama individuo, que puede no llegar a exponerse completamente en sociedad, pero que nunca cambia y que puede condicionar las máscaras que tenemos, llegando a veces a suceder, de forma paradójica, que individuo y persona sean completamente contrarios. Aunque aquí se contemplarán y se hablará de los dos términos explicados anteriormente, me centraré sobre todo en el de la máscara ya, que se trata de la identidad, o identidades, que conformamos en sociedad.

Como mencionamos anteriormente, las máscaras muestran un aspecto determinado al círculo social en el que nos movemos, por lo que sirven de puente o "lenguaje internacional" para expresar y representar. Con ellas podemos mostrar diferentes estados afectivos elementales, ideales o actitudes que tienen valor porque son generales en el colectivo en el cual estamos. Con este medio,

que es pura teatralidad, podemos interpretar diferentes roles o papeles en la sociedad según nuestros intereses o necesidades, los cuales dan lugar al cuerpo social que está conformado por los diferentes cuerpos individuales, es decir, por cada individuo. Al estar inmersos en este cuerpo social, de forma consciente o no, se genera en nosotros una necesidad constante de pertenecer al conjunto de una manera u otra, aunque sea en los grupos más pequeños. Para ello, la principal herramienta a utilizar es la imitación; la imitación de unas características básicas, bien por estética, forma de actuar o pensar, que nos permitirá entrar en un determinado grupo ya que, como dice Michel Maffesoli (1990), "tener tal o cual piel induce a tal o cual modo de vida". Esto genera que el cuerpo propio del individuo vaya cambiando y se consuma en el cuerpo del colectivo para ser uno más, por lo que concluimos que la forma, es decir, las máscaras, nos integran en el cuerpo social. Avanzando en el razonamiento, estos cambios de formas, máscaras, en el individuo hace que él entre en un determinado grupo o tribu, tal y como dice Maffesoli.

Hemos de aclarar que con tribu o grupo social no sólo debemos limitarnos a las tribus o corrientes urbanas como. Con esos términos se engloban desde la familia, el trabajo, el gimnasio o, incluso el supermercado; en otras palabras, cualquier momento y espacio en el que seamos partícipes de manera directa o indirecta en una interacción que envuelva a partir de dos individuos.

La imitación de las diferentes características y el seguimiento de una determinada forma propia de cada tribu, hace que los múltiples grupos que conforman todas las sociedades se diferencien la una de la otra, aunque también hay que decir que pueden darse características comunes entre varios grupos y que dentro de uno haya diferentes subgrupos. En este punto, la imitación es la clave en el <<hábito-hábitos>>. Por una parte, esto conlleva la completa liberación de responsabilidad ética o estética ya que para la integración en la tribu ha de darse anteriormente un cumplimiento de las normas para entrar. En cierta manera, podríamos decir que cada grupo tiene su tarjeta de entrada con los requisitos básicos a cumplir y que se deben aceptar e integrar si se quiere entrar y formar parte de él, momento en el que el individuo será un nuevo miembro. Con un determinado fin, que será distinto en cada sujeto dependiendo y dependiente del momento, nos organizamos en esta masa/colectividad. Por otro lado, la integración en las tribus supone un "refugio para la persona, tras el cual es posible esconderse, esquivar agresiones consustanciales a toda vida en sociedad y protegerse de ellas" (Maffesoli, 1990: 80). De ahí que en el acto de la imitación se busca y desea el reconocimiento por parte del otro, lo que implica perseguir una protección social o apoyo, siguiendo el camino común de buscar la preservación de la estructura personal dentro del conjunto social. Así, como

observa Jacques (citado en Maffesoli, 1990: 79) "(El individuo) consiente su propia apariencia y puede acabar convirtiéndola en un arma o en una ventaja"

La búsqueda del reconocimiento por medio de la imitación, hace indicar que nos identificamos en función del otro, es decir, de los demás, dentro del entorno social y natural en el que nos movemos, esto es, de lo que nos rodea, de los espacios que ocupamos; ya que somos seres materiales. Es por esto que hay que pensar que toda interacción, acción de un individuo o de un colectivo se dan en espacios reales, por ende, los grupos o tribus se organizan en un emplazamiento que no tiene porque ser fijo. Halbwachs[8] (citado en Maffesoli, 1990: 83) observa pues cómo los grupos " dibujan de alguna manera su forma en el suelo y encuentran sus recuerdos colectivos en el marco espacial definido de ese modo". Es así como el espacio físico que ocupan las tribus se convierte en parte de lo que él mismo es, transformándose el lugar en parte del grupo y viceversa, no pudiendo estar el uno sin el otro por el hecho de que nosotros somos seres corpóreos y físicos que ocupan un espacio.

Los límites entre los espacios son puertas metafóricas que permiten el acceso a un determinado territorio de una tribu. Pasar a través de ellas conlleva la entrada y salida de un grupo a otro y, por lo tanto, implica un cambio de máscaras que permitirán que nos reconozcamos a nosotros mismos mientras que nos identificamos con los demás. Como hemos visto, estos movimientos hacen que pongamos en práctica la pluralidad de nuestras máscaras pero, por otro lado, también conlleva la creación de una conexión, permanente o temporal, entre las dos tribus por las que el mismo sujeto ha pasado, pudiendo provocar una "infección" de ciertas cualidades de un grupo a otro. Es así como constantemente se están construyendo y cambiando una serie de redes entre grupos, gracias a la continua movilidad de los sujetos. Todas estas relaciones entre personas que se da en determinados espacios y momentos, Maffesoli lo denomina relacionamiento. Todas estas conexiones de integración en determinados tribus de forma permanente, junto con los objetos significativos de los diferentes lugares, forman la esencia de un territorio, de una comunidad. Se constata así que la sociedad contemporánea es "confusa, heterogénea y móvil" (Maffesoli, 1990: 83).

> Así, al participar con otros en la totalidad del ambiente, me convierto en una cosa entre las cosas […]. Esto es , *volens nolens,* coexisto en un conjunto en el que todo forma un bloque: coexisto, por supuesto, con los demás, que me constituyen como lo que soy, pero coexisto también con esa multiplicidad de objetos sin los que ya no puede concebirse la existencia contemporánea. (Maffesoli, 1990: 87).

[8] (1877-1945) Fue un sociólogo francés que estuvo dentro de la escuela durkheimiana, la cual tenía como objeto de estudio los hecho sociales como realidades objetivas, denominado como conciencia colectiva.

Hemos visto que el ser humano pone constantemente en práctica la pluralidad de sus máscaras cuando se encuentra en una determinada tribu pero yo me pregunto qué pasa con los sujetos que en un momento dado no están en un determinado grupo o qué es lo que podemos ver de él: una persona o el individuo. ¿Podría suceder que poseyéramos una especie de máscara neutra que permitiría que estuviéramos preparados para realizar cualquier cambio inesperado de máscara, protegiendo al individuo de esos peligros que implican la vida en sociedad? ¿o, por el contrario, el individuo queda expuesto en esos momentos en los que nos encontramos solos?. ¿Podría ser que, dependiendo de la situación, se dé alguna de las dos suposiciones?¿ninguna?.

Vivimos, queramos o no, en sociedad y eso significa, como hemos visto, tener relaciones con el resto de individuos en diferentes espacios y momentos en los que somos personas, con diferentes máscaras que representan los arquetipos que han de vivirse en los diferentes grupos o tribus, surgiendo experiencias y vivencias únicas con cada una de ellas. En la obra *2907069-X* muestro diferentes máscaras de un individuo que nos permitirán conocerlo, en un principio de forma parcial. Artistas como Cindy Sherman y Gertrud Arndt ya articularon su discurso en torno a la representación de diferentes máscaras. La primera lo hizo sobre los diferentes roles de la mujer [Fig. 4], siendo ella misma el sujeto de sus fotografías en las que se transformaba en diferentes sujetos de representación estereotipada de la mujer en la cultura occidental. La segunda muestra en su serie de 43 autorretratos [Fig.5], las diferentes máscaras que ella tiene y muestra en sociedad. En el caso que aquí desarrollo, muestro a un individuo inventado que se irá conformando gracias a las máscaras que para él creé y a la imaginación del futuro espectador que se enfrente a la obra.

Fig. 4

Fig. 5

La fotografía suele llevar consigo una historia, un fragmento o la totalidad de una realidad, una ficción, puede mostrar, describir, expresar e incluso narrar. La sociedad de hoy en día está basada en la imagen. Imágenes constantemente tomadas por nosotros mismos mediante dispositivos fotográficos que nos permiten capturar, en cierta manera las cosas que vivimos, que vemos o los lugares en los que estamos: nuestra vida en fotografías. Creamos un banco de imágenes que , hora tras hora, va en aumento. Actualmente, se publican continuamente en internet, quedando el sujeto expuesto al mundo. Podemos llegar a saber gran parte de la vida de una persona, o, más bien, sus diferentes máscaras, por las imágenes relacionadas con ella en internet. Hoy, nuestro concepto de identidad está basado en las imágenes, en las fotografías. Son estos algunos de los muchos motivos por los que la fotografía es de gran relevancia en la sociedad contemporánea y es la razón de su uso en este trabajo.

Las fotografías narran historias y, por ende, son relatos visuales. Los foto-libros han sido muchas veces el mejor medio para muchos fotógrafos para crear sus mejores obras. Relatan como si de una novela se tratara, tanto hechos reales como imaginarios. En ellos se muestra una sucesión de imágenes con las que gracias a su orden, disposición, ritmo, la selección de secuencias, las dobles páginas… creamos la relación entre ellas, inventamos otras imágenes, creando así una historia. Esta narración fotográfica, como cualquier otro medio , sirve para que el artista pueda expresar las inquietudes que pueda tener, desde algo meramente superficial hasta algo conceptual, pero al fin y al cabo, relatando. Uno de los muchos artistas que lo utilizan es Robert Frank. En su obra *The Americans* muestra lo que su mirada objetiva, como extranjero, en Norte América captando de la realidad vivida allí alrededor de los años 50 del siglo XX. También está

Martin Parr que con obras como *The last resort* [Fig. 6] expone, con sentido irónico, el estilo de vida de la gente de Gran Bretaña en sus típicas vacaciones de verano; o Landry con su *Boda 910* nos narra con sus fotografías una boda gitana.

Fig. 6

2907069-X es un foto-libro con carácter documental y objetivo sobre un individuo inventado. Realizando un proceso de apropiación de imágenes, hago una selección de fotografías sacadas de diversas fuentes en internet que, por algún motivo, me han llamado la atención. Con ellas creo el contexto que rodea las diferentes máscaras que de él quiero mostrar, utilizando fotografías de objetos, personas, lugares o situaciones. Como ya expliqué anteriormente, la máscara está conectada a una tribu y cada tribu a un espacio. Será este el motivo por el que al comienzo da la obra hay un mapa en el que están localizadas, por colores, cada máscara. Fotógrafos como Miguel Trillo ya han hecho una labor de recopilación de diferentes tribus urbanas, sus características, sus actitudes, pero en este caso me centro en una persona, exponiendo los diversos roles que tiene y cómo cambia de uno a otro. Este foto-libro está concebido como una parte de un proyecto en el cuál habrá diferentes fascículos que nos harán descubrir diferentes máscaras de varios individuos inventados, sorprendiéndonos a medida que sabemos más de ellos, adentrándonos en un papel de secretos observadores de la vida de varias personas.

> " […] el solo hecho de representar, de mostrar un objeto de tal manera que se reconozca, es un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito de este objeto" (Aumont, 1985: 90).

¿Por qué muestro con fotografías sólo algunas máscaras de ese sujeto inventado y no el individuo que hay tras él? Porque al igual que en la vida real, nunca, o casi nunca, llegamos a conocer a las personas totalmente; sólo conocemos lo que ellos permiten saber de una forma superficial, mediante las máscaras que muestran y lo que hacen con ellas, siendo eso lo que nos ayuda a sacar nuestras propias conclusiones sobre la interioridad del sujeto en cuestión, creando al individuo en nuestra imaginativa, la historia detrás de las máscaras. Cuando vemos fotografías de las que no sabemos su historia, o incluso de las que sí, lo único que podemos vislumbrar es algo que pudo suceder, un mero instante que fue, pero no el contexto exacto que la rodea. En ese momento entra en juego nuestro imaginario, nuestra inventiva, con la que crearemos la historia tras esa fotografía, distinta para cada persona. Este suceso es lo que hará completar y descubrir al individuo inventado gracias a unas simples fotografías que muestran ciertos elementos de las máscaras que de él se irán mostrando, significándolo más allá de su simple representación.

> "[…] incluso antes de su representación, todo objeto transmite a la sociedad en la que se hace reconocible, una cantidad de valores que él representa y "cuenta": todo objeto en sí mismo es un discurso. Es una muestra social que, por su posición, se convierte en un eje del discurso de ficción, puesto que tiende a recrear a su alrededor (mejor dicho, quien lo mira tiende a recrearlo) el universo social al que pertenece. Toda figuración, toda representación conduce a narración, aunque sea embrionaria, por el peso del sistema social al que pertenece lo representado, y por sus ostentación. Para advertirlo, basta mirar los primeros retratos fotográficos que se convierten de modo instantáneo en pequeños relatos" (Aumont, 1985: 90).

CONCLUSIONES

Para este trabajo partí de tres premisas sobre las que quería trabajar: la narrativa, la imagen y la identidad. Estamos rodeados de narración. Nuestra vida es una constante narración y puede que este sea un motivo por el que sentimos tanta fascinación por ella. No importa su índole, si es escrita, si es una película o una historia que cuentan cerca de nosotros; siempre nos cautivarán, quedando envueltos por ella. Esta atracción hacia lo narrativo se manifiesta desde las edades más tempranas, convirtiéndose en un motor de identificaciones donde la historia contada se convierte en nuestra propia historia. Por otro lado, la sociedad contemporánea está construida en base a las imágenes y lo que ellas representan. Su producción siempre tienen una finalidad, aunque cambiar según el contexto en el que nos situemos: utilizadas como propaganda, con fines de divulgación religiosa, de enseñanza o de captura de un instante para la posteridad. Por último, la problemática de la identidad y la construcción de nuestro yo, de lo que somos realmente o lo que queremos aparentar ser, es uno de los motores más importantes que están dirigiendo al hombre de la modernidad.

En este trabajo las contemplo, por una parte, con un aspecto simbólico y reflexivo, con lo que deseo representar algo abstracto como es el concepto de la identidad e identificación, y, por otro lado, el aspecto sensitivo y visual con los que el espectador puede tener una experiencia estética visual en la que contemple el fin simbólico y reflexivo.

Con la utilización de estos medios visuales he tratado de provocar, inquietar, suscitar una acción y evitar a toda costa la indiferencia, estimulando la lectura más allá del aspecto estético de forma que el espectador sea consciente de la narración implícita, el porqué de la misma y su significado en la traducción identitaria.

En este mundo actual, en movimiento rápido permanente, la imagen cobra importancia por su rápida difusión. Ello justifica la importancia de los medios narrativos visuales y su contribución a que el individuo continúe siendo un ser pensante.

Determinar de forma objetiva si se han conseguido las propuestas del trabajo, implicaría la realización de otro tipo de estudios que se salen del presente trabajo.

Por otra parte, también hay que tener en cuenta la libertad de interpretación, más allá, incluso, de la propia intención del artista, lo que conlleva subjetividad y disparidad interpretativa.

Como conclusión final y teniendo en cuenta todo lo anterior, podemos decir que los medios narrativos visuales (video-creación, animación, fotografía, foto-libro, etc.) suponen una herramienta potente para ilustrar no sólo las diferentes tipos de identificaciones de la identidad, sino incluso cualquier concepto referente a la personalidad del ser humano.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Aumont, J., (1992) *La imagen*. Barcelona, Paidós.

Aumont, J., (1985) *Estética del cine.* Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.

Deleuze, G., Guattari, F., (2004) "Año Cero-Rostridad" en *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia.* Valencia, Pre Textos.

Freud, S., (1921) *Psicología de las masas y el análisis del yo.* Madrid, Alianza.

LaPlanche, J., Pontalis, J., (1996) *Diccionario del psicoanálisis*. Barcelona, Paidós.

Maffesoli, M., (1990) "Identidad e identificación en las sociedades contemporáneas" en Feliú, M. L., Jordán, S., en *El sujeto europeo*. Madrid, Ed. Pabllo Iglesias.

Rancière, J., (2010) *El espectador emancipado*. Castellón, EnyagoEnsayo.

Ricoeur, P., (1996) *Sí mismo como otro*. Madrid, Siglo Veintiuno de España Editores.

Ricoeur, P., (1999) *Historia y narratividad*. Barcelona, Paidós.

TESIS

Hernández D., R. A., (2008) *Audiovisuales en conciertos de Rock/Pop como mejoradores de la experiencia visual y auditiva.* Tesis de licenciatura en Diseño de Información. México, Universidad de las Américas Puebla.

Portillo G., M. E., (2014) *Spleen et ideal.* Trabajo de Fin de Grado. Sevilla, Universidad de Sevilla.

SITIOS WEB

Kailep, (2008) "Historia de la animación, principios de la animación, etapas de la animación" en *kailepdesign.wordpress.com* [En línea]. Disponible en: https://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/ [Acceso el 15 de Abril de 2016]

Guardián, C., (2011) "Tu decides la historia (vídeos interactivos)" en *k-goverment.com* [En línea]. Disponible en : http://www.k-government.com/2011/06/14/tu-decides-la-historia-videos-interactivos/ [Acceso el 27 de Abril de 2016]

León, J., (2003) "La narración fotográfica de Michael Freeman, para iniciarse en la creación de una historia visual" en *www.xatakafoto.com* [En línea]. Disponible en : http://www.xatakafoto.com/libros-de-fotografia/la-narracion-fotografica-de-michael-freeman-para-iniciarse-en-la-creacion-de-una-historia-visual [Acceso el 20 de Abril de 2016]

Sánchez, M., (2015) "Fotonarrativa: los relatos de la imagen" en *ZonaZero* [En línea]. Disponible en : http://zonezero.com/es/fotonarrativa/243-fotonarrativa-los-relatos-de-la-imagen [Acceso el 12 de Mayo de 2016]

Villegas, C., (2016) "10 increíbles vídeos interactivos en Youtube" en clasesdeperiodismo.com [En línea]. Disponible en: http://www.clasesdeperiodismo.com/2011/02/01/10-increibles-videos-interactivos-en-youtube/ [Acceso el 18 de Mayo de 2016]

Zapata, SJ., (2009). "Ética narrativa en Paul Ricoeur" en *javeriana.edu.co* [En línea]. Bogotá, disponible en http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/viewFile/4502/3468 [Acceso el 28 de Abril de 2016]

REFERENCIAS Y FUENTES DE LAS IMÁGENES

Fig. 1: J. S. Blackton. *The Enchanted Drawing* (1900): https://www.youtube.com/watch?v=HczGiAoeLGw

Fig. 2: W. McCay. *Gertie the Dinosaur* (1914): https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU

Fig. 3: H. Glitch. *The interactive game* (2010): https://www.youtube.com/watch?v=vHwmjM36WIA

Fig. 4: C. Sherman. *Sin título Nº 13* (1977): https://oscarenfotos.com/2012/08/18/cindy-sherman-la-nina-de-los-disfraces/

Fig. 5: G. Arndt. *Mask portrair Nº 13* (1930). Bauhaus-Archiv Berlin: http://bauhaus-online.de/en/atlas/werke/mask-portrait

Fig. 6: M. Parr. *The last resort* (1985): http://erickimphotography.com/blog/2014/01/20/street-photography-book-review-the-last-resort-by-martin-parr/

PROPUESTA
DE
INTEGRACIÓN PROFESIONAL

Las propuestas de integración y salidas profesionales relacionadas con este proyecto pueden ser tan amplias como queramos.

En líneas generales, la titulación en Bellas Artes es versátil y los profesionales son polivalentes y creativos, pudiendo optar a cualquier departamento creativo del mundo empresarial. Las nuevas tecnologías necesitan personal experto en medios audiovisuales, imagen digital y entornos visuales relacionados con internet. Quisiera recalcar que nuestra titulación nos capacita técnicamente, pero se incide mucho más en el aspecto creativo de lo que hacen en otros estudios que pudieran ser afines.

Desde un punto de vista personal, la proyección profesional se tendría que apoyar en un perfil curricular que destacara la especialización en los medios de narrativa visual. En este sentido es necesario disponer de un portfolio bien elaborado y una amplia muestra multimedia de proyectos personales. Sería necesario el apoyo virtual mediante la creación de una página web bien elaborada que en sí misma sea ya una presentación, además de incluir todos los detalles profesionales necesarios.

La utilización de las redes sociales es actualmente casi una condición indispensable para darse a conocer; Facebook, Twitter, Linkedin… redes sociales tanto lúdicas como profesionales que ayuden a la difusión de nuestro proyecto.

No obstante, no hay que olvidar los sistemas clásicos de presentación personal, sobre todo en las empresas audiovisuales (cine, televisión, productoras…), de arte digital, etc., mediante la exposición directa del perfil curricular y del posible proyecto personalizado que la empresa pudiera requerir, haciendo siempre hincapié en los aspectos creativos y de innovación.

Por otra parte, no debemos olvidar los aspectos tradicionales de la titulación. En este sentido, me gustaría recalcar la necesidad de exponer nuestro proyecto en galerías o espacios expositivos que atraigan la presencia de un público profesional, pero sin olvidar al público general (aficionados, cazatalentos, etc.).

Es también interesante la posibilidad de optar a proyectos de investigación, becas, concursos públicos o privados que, además de incrementar el curriculum, pueden ser medios de financiación y de difusión del proyecto personal.