

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

Tratamiento artístico de personajes folclóricos representativos mediante innovaciones técnico/estéticas en la fotografía

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Artes Visuales

Autor:

René Dario Figueroa Vivar

Director:

Julio Efraín Álvarez Palomeque

ORCID: 0000-0002-7891-0616

Cuenca, Ecuador

2023-02-05

Resumen

El siguiente proyecto de la unidad de integración curricular busca generar obras artísticas, con base en la apropiación e interpretación icónica de personajes folclóricos representativos del Ecuador, tales como: el Diablo Huma, el Diablo de Pillaro y el Yumbo Mate. Mediante el proceso de investigación-creación, a continuación, se aplicó la narrativa para detallar cómo se llevó a cabo la representación de cada uno de los personajes mencionados anteriormente, generando variantes representativas, en un ámbito de una casi inexistente postproducción artística, sustentadas en técnicas fotográficas, más allá de un mero registro fotográfico; tema, el de los personajes folklóricos, íntimamente ligado a mis experiencias culturales. También se detalla el proceso de planeamiento, creación de la composición y resolución final del proyecto, mediante el uso de la fotografía como técnica base, así como sus innovaciones que en los últimos años ha ampliado el espectro de posibilidades estéticas. Esto incluye el uso y construcción desde cero de un cyclorama, la adecuación del espacio para el mismo, el uso de luces LED y luces RGB, la integración de un proyector de imágenes como elemento compositivo poco explorado, distintas técnicas de retoque digital basadas en referentes técnicos y cómo este conjunto tiene un potencial creativo enorme a ser explorado.

Palabras clave: fotografía, folklore, cyclorama, dispositivo artístico, light painting.

Abstract

The following project of the unit of curricular integration seeks to generate artistic work, based on the appropriation of folkloric characters representative of Ecuador, such:/ the Diablo Huma, the Diablo de Píllaro, and the Yumbo Mate. Through the process of research-creation, the narrative is then used to detail how the representation of each of the aforementioned characters was carried out filling a void found in the lack of exploitation, diffusion, visibility, and creation of work or artistic product based on the characters; as well as their relationship in both a personal and academic way concerning the artist. It also details the planning process, creation of the composition, and final resolution of the project, by using photography as a base technique for this and its technical-aesthetic innovations in recent years. This includes the use and construction from scratch of a cyclorama, the appropriateness of space for it, the use of LED lights, the integration of projection through a projector as an innovative compositional element, different techniques of digital retouching and how this set has enormous creative potential that has not been fully exploited.

Keywords: photography, folklore, cyclorama wall, artistic device, light painting.

Índice

<i>Introducción</i>	7
<i>Desarrollo</i>	9
Proceso de selección de personajes folclóricos ecuatorianos.	9
Definición de cyclorama.	11
¿Qué es un cyclorama? ¿cómo funciona? Sus ventajas y ¿por qué implementarlo?	11
Dimensiones, materiales y acabados del cyclorama.	13
Proceso creativo: Fase de experimentación y realización de las fotografías finales.	15
Composición fotográfica para cada personaje	20
Esquemas de iluminación al momento de realizar las fotografías	22
Proceso de edición final	22
Preparación para el proceso de impresión.	23
<i>Conclusiones</i>	24
<i>Referencias</i>	25
<i>Anexos</i>	26
Anexo A	26
Proceso de construcción del cyclorama.	26
Anexo B	32
Sistemas de iluminación utilizados	32
Anexo C	33
Pruebas de iluminación con objetos varios	33
Anexo D	34
Imágenes usadas para proyección compositiva.	34
Anexo E	35
Pruebas de iluminación en cyclorama – reproducción del color.	35
Anexo F	36
Pruebas con el proyector de imágenes	36
Anexo G	37
Realización de las fotografías finales	37
Anexo H	38
Fotografías resultado final previo a exposición	38

Anexo I

Exposición abierta al público en Casa Chaguarchimbana

Índice de imágenes

Imagen 1 Espacio físico - Estado original.....	13
Imagen 2 Estructura interna y cubierta del cyclorama.	14
Imagen 3 Proceso de pintado del cyclorama.....	14
Imagen 4 Fase de experimentación con objetos varios.	15
Imagen 5 Sistema de iluminación principal.....	16
Imagen 6 Diseño endémico utilizado.	17
Imagen 7 Prueba: Técnica light painting en estudio.....	17
Imagen 8 Pruebas de iluminación con artistas escénicos.....	18
Imagen 9 Esquema de iluminación de dos puntos.....	22
Imagen 10 Proceso de adaptación del espacio físico para implementación del cyclorama.	26
Imagen 11 Proceso de construcción y ensamble del Cyclorama 25%.	26
Imagen 12 Proceso de construcción y ensamble del Cyclorama 50%.	27
Imagen 13 Proceso de construcción y ensamble del Cyclorama 100%.	28
Imagen 14 Acabados y detalles del Cyclorama.....	29
Imagen 15 Proceso de pintado en mate del Cyclorama.....	30
Imagen 16 Vista final del Cyclorama previo a la instalación final de su iluminación.	31
Imagen 17 Vista final - Cyclorama 100%.....	31
Imagen 18 Luces de estudio LED – 60W – ICR +96.....	32
Imagen 19 Prueba de iluminación con objetos varios – fondo negro.	33
Imagen 20 Diseños endémicos utilizados.....	34
Imagen 21 Prueba en Cyclorama – Cuerpo estático.....	35
Imagen 22 Primera prueba – Vestimenta, bailarines y posturas.....	35
Imagen 23 Experimentación – Uso del proyector como parte de la composición final.	36
Imagen 24 Proceso de creación de las fotografías.	37
Imagen 25 Fotografía Final – Yumbo Mate.	38
Imagen 26 Fotografía Final – Diablo Huma.....	39
Imagen 27 Fotografía Final – Diablo de Píllaro.	40
Imagen 28 Vista final montaje de obra - Casa Chaguarchimbana.....	41
Imagen 29 Muestra abierta al público.....	42

Introducción

Los personajes folclóricos representativos del Ecuador han sido fotografiados con fines de difusión turística y cultural, sin embargo, no se evidencian tratamientos de postproducción basados en técnicas y herramientas digitales con la finalidad de generar propuestas artísticas al interior de un estudio fotográfico.

Dichos personajes son conocidos por un pequeño porcentaje de la población, generalmente los habitantes de ciertos lugares y otros actores culturales, como los grupos de música y danza, que dedican su tiempo y trabajo a mantener con vida las fiestas culturales y que poco a poco se van perdiendo en las generaciones ecuatorianas más recientes que no están involucradas de manera directa con estos. Se plantea una interpretación alternativa de tres personajes folclóricos representativos como lo son: el diablo Huma, el Diablo de Píllaro y el Yumbo Mate, debido a la riqueza de su historia y vestimenta que aportan una composición rica en elementos potenciales dentro de esta, con el fin de generar tres obras fotográficas que aprovechen las innovaciones actuales dentro de este género.

Pues la fotografía ha estado correlacionada desde su inicio a un registro visual que perpetúa personajes, eventos y acciones a través del pasar del tiempo. Con el avance de este género la fotografía pasa de ser un mero registro para adentrarse en el ámbito creativo y artístico, que va de la mano con las innovaciones técnicas y estéticas que en pleno siglo XXI están en apogeo, ofreciendo un sinfín de nuevas perspectivas y posibilidades creativas capaces de generar resultados competitivos a nivel mundial.

“Los dispositivos artísticos se producen desde y con el dominio de una determinada tecnología (plástica, musical, dramática, dancística, etc.); es decir, sus productores deben estar en posesión de un conocimiento profundo de sus reglas de indexación. El productor artístico marca una distinción, crea y recrea una forma particular, a partir del código abstracto de la Forma; lo enriquecen, lo trascienden a partir de transformaciones que aporta desde la forma y el contenido.” (Reyes C, 2019)

Dentro de este contexto, se enfrentará el problema de investigación-creación siguiente: ¿Cómo lograr fotografías artísticas de personajes folclóricos representativos mediante la implementación de las innovaciones fotográficas y sus infinitas posibilidades dentro sus ámbitos técnicos y estéticos?

No se han encontrado antecedentes directos que hayan explorado el tratamiento artístico de personajes folclóricos a través de la fotografía, sin embargo, se tienen en cuenta como

referentes técnicos el trabajo de los artistas visuales Nicola Constantino, artista plástica y fotógrafa, cuyas composiciones fotográficas acromáticas, presentan un exquisito manejo de la estética del blanco y negro. Brandon Woelfel, fotógrafo contemporáneo, el primero en usar luces o focos led no solo para la iluminación de una escena sino como un recurso más dentro de su composición manteniendo un juego de luces muy marcado. Jordi Koalitic fotógrafo profesional, uno de los referentes más fuertes en cuanto a la técnica del *light painting*, utiliza las últimas innovaciones en luces led para crear flujos de luz suaves y dinámicos que aportan compositivamente a sus fotografías. Por último, Annie Leibovitz, fotógrafa y artista visual, maestra en la iluminación de estudio y postproducción de fotografías a través de programas de edición, proyecta una estética muy limpia y dinámica dentro de sus fotografías. A todo esto, cabe mencionar las siguientes palabras de Mena (2020): “Debemos recordar que esto se debe a que la cámara y el proceso fotográfico fueron resultado de la revolución científica y de un fuerte cambio de mentalidad.” (p. 127.)

Metodológicamente, se procede en el ámbito de la investigación-creación en artes visuales, en la modalidad de la “investigación para la creación” (Moya, 2019). De ahí que se proceda con un componente investigativo, de paradigma cualitativo, dedicado a construir el aparato argumental de la creación, que no rebasaría el alcance descriptivo (Hernández Sampieri, 2016); y un componente creativo que procederá con el método experimental del “ensayo con variaciones” (Moya, 2021),), hasta cumplir el **objetivo** de proponer un conjunto de tres obras fotográficas de gran formato (0,9m por 1,6m) de tres personajes del folclore ecuatoriano: el Diablo Huma, el Diablo de Píllaro y el Yumbo Mate, que involucren las últimas actualizaciones e innovaciones creativas en el campo de la fotografía, combinadas con el uso de programas de edición tales como *Lightroom Classic*, *Photoshop*, *Imagine Edge Remote*, etc. Para este propósito, se trabajará en conjunto con grupos de danza que poseen las vestimentas apropiadas para este proyecto, quienes ofrecerán material visual y compositivo de referencia.

La satisfacción del objetivo propuesto se demuestra mediante una **narrativa académica** (memoria narrativo-expositiva) del proceso creativo de las obras creadas (desde lo técnico, iconográfico y estético). Este documento aportará al ámbito técnico/estético referido a la fotografía y dentro del ámbito social ecuatoriano se proporcionará una interpretación alterna de sus personajes folclóricos. El resultado final tributa a la **Línea de Investigación** número. 1 “Procesos creativos en las artes y el diseño” de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca (Ecuador).

Desarrollo

Proceso de selección de personajes folclóricos ecuatorianos.

Como país pluricultural Ecuador tiene una gran cantidad de personajes dentro de su folclore que conforman parte de la identidad de este, así como de sus pueblos. Es importante señalar esto porque, como indica Molano (2007): “La identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que le son propios y que ayudan a construir el futuro.” (p. 74).

Al momento de abordar el Tratamiento artístico de personajes folclóricos representativos mediante innovaciones técnico/estéticas en la fotografía. Se tuvo en cuenta la gran variedad de personajes potencialmente interesantes para este proyecto ya sea por sus vestimentas, orígenes, leyendas, etc. Ahora se explicará ¿Por qué se seleccionaron a estos personajes? ¿Y qué aspectos se tomaron en cuenta?, estas preguntas serán contestadas desde un punto de vista tanto emocional como investigativo y valorativo en relación para este proyecto y posteriormente para el producto artístico planteado con anterioridad, primeramente, partamos recordando a los personajes escogidos: el Diablo Huma, el Diablo de Píllaro y el Yumbo Mate.

El **Diablo Huma**, este personaje se seleccionó debido a un interés y afición en particular que se tenía, ya que debido al pasado que tengo como danzante folclórico en muchas ocasiones interpreté a este personaje, viví por más de 6 años dentro de sus atuendos y sus danzas, este aspecto relacionado con mi pasado es lo que en primer lugar hizo que seleccione este personaje para este proyecto, otro aspecto fue su vestimenta, esta tiene detalles diversos dentro de cada una de las prendas que constituyen un traje de Diablo Huma o Aya Huma, posee una camisa de algodón blanco cuyo cuello está bordado con distintos diseños florales este detalle, así como un pantalón blanco sencillo sobre el cual se lleva un zamarro hecho de cuero y lana de alpaca, como cinturón se lleva una reata o faja bordada en telar decorada con patrones geométricos y colores vivos, a todo esto se añade una máscara hecha de distintos tipos de materiales como lo son el cuero, el algodón, lana, etc.

Estos detalles presentes en dicha vestimenta pueden llegar a ser muy interesantes al momento de contribuir dentro de la composición y la lectura de la fotografía, otro punto a considerar es su origen que se remonta a las celebraciones a la **Pachamama** (madre tierra),

al sol y la luna, es con la llegada de los españoles, donde el personaje centra sus fuerzas en una confrontación directa contra el catolicismo, como un símbolo de resistencia de parte de los pueblos indígenas, esto como un aspecto importante dentro de lo que pueden ser elementos compositivos e ideológicos.

El **Diablo de Píllaro**, este personaje también forma parte de mi pasado ya antes mencionado, la razón por la que fue seleccionado es debido a su vestimenta sencilla y su máscara extravagante, recalcando que es una de las vestimentas que usan una máscara de diablo o demonio como parte integral del atuendo del personaje; su baile es muy demandante pues el peso y calor dentro de su máscara es considerable, más específicamente debido a la celebración que dura normalmente 8 horas seguidas, su máscara está hecha de materiales varios entre ellos papel, cuero y un armazón de metal que soporta los cuernos de los diablos.

La historia de este personaje tiene su origen en los inicios de las fiestas por año nuevo, donde en épocas de la colonia los pueblos se disfrazaban de diablos o demonios en rechazo a las prédicas sacerdotales y al maltrato tanto físico y psicológico que recibían de los españoles, normalmente aquellos que se ponían las vestimentas de este personajes eran las servidumbres que se apropiaron del demonio o diablo como una personalidad con la que se sentían identificados debido al odio y rechazo de este por parte de las creencias españolas y que en esas épocas los indígenas también sufrían el mismo trato. Originalmente había seis diablos ellos danzando y asustando a los españoles abrían paso y limpiaban las calles para su pueblo como un momento de liberación y rebeldía.

El **Yumbo Mate**, este personaje está presente dentro de la danza tradicional o fiesta de la Yumbada considerada como sagrada la cual dura 3 días completos sin descanso, el Mate como el Yumbo principal está presente junto a tres personajes más que son el mono protector del Yumbo contra el contacto de los humanos y el Mamaco quien acompaña con un pequeño tambor y un pingullo (flautín tradicional andino de 3 notas), cuyo trabajo es animar la fiesta y no dejar que el ánimo baje. Esta es una fiesta ritual en honor a las montañas, se realiza con el objetivo de sanar a los miembros del pueblo y de agradecer a la naturaleza por su generosidad, esto claro en los orígenes de la misma, luego de la colonización esta fiesta pasa a ser celebrada en el solsticio de verano asimilándola con la fiesta católica del Corpus Christi.

Las vestimentas del Yumbo constan de una lanza hecha de chonta negra representando los rayos del sol, todos los involucrados usan pelucas largas con cintas atadas alrededor de sus cabezas, para el resto del cuerpo cada traje varía entre faldas y un pantalón corto dependiendo de si representan a un Yumbo macho o a un Yumbo hembra, de acuerdo con el nombre de la montaña, cerro o volcán con el que se conectan al momento de ponerse sus vestimentas como una representación física de la tierra a la cual agradecen en el ritual por los frutos brindados en las cosechas y por el permiso otorgado para que el pueblo pueda vivir y prosperar en los terrenos prestados por la tierra. La vestimenta es similar para todos excepto para el Yumbo Mate quien aparte viste un poncho con mates (recipientes redondos de madera para beber la chicha), todas estas características, accesorios y peculiaridades tanto de su vestimenta como de su historia conforman las condiciones ideales para una interesante representación fotográfica del personaje y su historia.

Estos personajes, sus historias, orígenes, vestimentas y su fuerte conexión con la identidad cultural tanto como con mi biografía son los que ayudaran en la construcción del producto artístico anteriormente planteado adaptándose siempre al entorno actual que se está viviendo, en palabras de Fischman y cito:

“Folclore e identidad son dos términos que suelen ir juntos, no porque haya una afinidad intrínseca entre ellos sino porque hubo una construcción histórica de esa asociación que se remonta al Romanticismo y que se fue solidificando mediante el trabajo de pensadores, artistas, políticos y a través de instituciones a lo largo de más de dos siglos de distintas maneras en diferentes lugares según las dinámicas de cada sociedad.” (2019, p. 11)

Definición de cyclorama.

¿Qué es un cyclorama? ¿cómo funciona? Sus ventajas y ¿por qué implementarlo?

Se planteó el uso de un Cyclorama fotográfico o también conocido como pared cyc, es un fondo fotográfico que cubre más área visual que el típico fondo angular usado en algunos estudios fotográficos, funciona para rebotar de manera más eficaz la luz natural o luz artificial y crear la ilusión de un cielo o fondo infinito, tiene su base en los fondos sin fin o telas de uso fotográfico estándar que se usaban para separar y destacar al objeto principal del ambiente natural en un estudio.

El cyclorama es la base sobre la que se ha generado innovaciones en el campo fotográfico que según mi criterio en conjunto con el avance de nuevas tecnologías este campo se

mueve hacia delante sin quedarse encasillado en concepciones ya establecidas sino más bien evoluciona gracias a la exploración de nuevos conceptos tanto técnicos como estéticos y creativos, que proporcionan nuevas perspectivas sobre lo que es la fotografía, así como lo menciona Gómez Isla y cito:

“Es interesante observar que a medida que vamos avanzando en este sentido hacia la aceptación de la fotografía, surgen nuevas áreas de confusión. Justo cuando nos parece que estamos empezando a reconocer el medio, o por lo menos a percibir sus rasgos principales, se introducen modificaciones técnicas de gran importancia y, en consecuencia, las certezas vuelven a desaparecer.” (2008, p. 8)

Cuando más definimos algo de repente aparece algo nuevo que pone de cabeza todo lo que sabíamos de ello hasta el momento como un ciclo que tiende a repetirse. Continuando con el cyc (cyclorama), este tiene la característica de ser un cubo blanco que en la parte interior del mismo carece de esquinas rectas sino más bien posee curvas en toda su estructura interior en otras palabras es un fondo blanco complejo que cubre los 180 grados de visión creando un ambiente aislado de la realidad con infinitas posibilidades creativas, también al ser una superficie sin borde y de color blanco permite crear una distorsión del espacio dando la idea de que el mismo es más amplio de lo que en verdad es, como una regla general se puede decir que mientras más grande es un cyclorama más espacioso puede parecer por dentro; cosa contraria con las telas usadas en fondos sin fin que no cubren el suficiente espacio haciendo que el área de postproducción involucre espacios que no se llegan a forrar por completo con el sin fin y que requiera de tiempo extra procesar dichas áreas.

Debido a su versatilidad en el manejo de luces y sombras, siendo un fondo multitarea funcional para composiciones más elaboradas como detalladas, logrando que la fotografía adquiera mediante varios procesos otras posibilidades, como menciona y recalca Gómez Isla: “En el instante en el que la fotografía logra independizarse del encasillamiento al que se había visto sometido como mero registro especular de la realidad (debida a su fría condición mecánica), es precisamente cuando consigue convertirse en la avanzadilla de los nuevos logros creativos de la vanguardia.” (2008, p. 14). La fotografía actualmente ya no es un simple proceso mecánico, con los avances en este campo la creatividad ha desatado nuevas maneras de interpretar la fotografía.

Dimensiones, materiales y acabados del cyclorama.

Previo a la elaboración del producto artístico planteado para este proyecto que es la realización de **tres fotografías**, una por cada personaje, se debe tomar en cuenta que se partirá desde la adecuación de un espacio físico el cual se denomina **cyclorama** que se usará para realizar dichas fotografías, partiendo como base las especificaciones, materiales y dimensiones que se requieren para el mismo que a continuación explicare.



Imagen 1 Espacio físico - Estado original.

El espacio físico con el que se contaba para montar la estructura del cyclorama era considerablemente ajustada dentro de los estándares necesarios para un estudio fotográfico, mientras que las dimensiones ideales o recomendadas para un estudio son contar con un mínimo de ocho metros de profundidad por cuatro metros de ancho y tres metros de altura, en cambio las dimensiones del espacio físico eran ligeramente menores a las ideales teniendo siete metros de profundidad, 3 metros y medio de ancho y dos metros con treinta y cinco centímetros de altura. Hay que considerar que la estructura iba a causar que estas medidas se redujeran ligeramente, también iba a ocupar tres metros de los siete que tenía el espacio en cuanto a profundidad se refiere, los materiales utilizados para la estructura interna del cyclorama fueron madera de seike una madera bastante resistente contra la humedad y el apolillamientos, la mejor opción para realizar estructuras, en cuanto a la cubierta externa se utilizó tableros de plywood de diferentes número de líneas: se utilizó plywood de 12 líneas para el piso debido a que sería el que más movimiento y peso tendría que soportar, plywood de 6 líneas para el resto de las paredes y techo, por último plywood de 4 líneas para las curvas características del cyclorama, resaltando que se utilizó las

planchas más finas en estas esquinas debido a su facilidad de curvarse. para más imágenes sobre este proceso consultar **anexo A**.



Imagen 2 Estructura interna y cubierta del cyclorama.

En cuanto a los acabados se procedió a lijar ligeramente toda la parte interna y masillar las uniones de las planchas para que al momento de pintar la cubierta fingiera ser una sola pieza, para la pintura se seleccionó pintura esmalte de color blanco con acabado mate, ¿Por qué mate? La pintura mate no provoca reflejos indeseados al momento de usar los sistemas de iluminación del estudio, así como también genera un rebote más fluido y suave de la luz, para el piso y con la intención de hacer mucho más fácil la limpieza y mantenimiento de este se utilizó pintura esmalte blanca de acabado brillante, para más imágenes sobre este proceso consultar **anexo A**.



Imagen 3 Proceso de pintado del cyclorama.

Proceso creativo: Fase de experimentación y realización de las fotografías finales.

Una vez concluido el montaje y puesta a punto del cyc, pasamos a la fase de experimentación donde se empezó a comprobar si el cyclorama cumplía con la efectividad propuesta anteriormente, se hicieron algunas pruebas para observar la efectividad de este; algunas de estas pruebas fueron las de fotografiar distintos objetos con diferentes texturas y tamaños, usando un fondo de tela negra para observar cómo la luz llenaba el espacio alrededor del objeto y cómo afectaba al mismo, además de comprobar que la pintura elegida no producía reflejos demasiado potentes que puedan alterar las fotografías finales. Estas pruebas tomaron alrededor de 3 a 4 días, cabe recalcar que se usó únicamente las **luces de relleno** (luces complementarias que reducen la dureza de la sombra producida por la luz principal) que se instalaron en el tumbado del cyc. Revisar **anexo C**.



Imagen 4 Fase de experimentación con objetos varios.

Aclaremos que el cyc no es una estructura que funcione sin la necesidad de luces de estudio, más bien es un complemento que facilita la iluminación, pero no es lo único que se requiere para este fin, por esta razón en conjunto con 2 luces de estudio de sesenta watts con un IRC (índice de reproducción cromática) +96 (valor numérico que refleja la eficacia de una luz para reproducir el color) y dos sistemas de iluminación alternos como lo son los tubos led *RGB* (*red, green, blue*) luces capaces de mezclar tres colores primarios para generar dieciséis millones de tonos de color posibles o más conocidos como “palos led multicolor” se completa el sistema de iluminación propuesto y requerido para este proyecto, revisar **anexo B**. Con el sistema de iluminación completo, se empieza con la fase de experimentación en la que se probaran estos sistemas, siguiendo varios **esquemas de iluminación** (guía de distribución de los puntos de luz con respecto al objeto o persona a

iluminar) según la necesidad e intención al momento de generar una fotografía a través de varios procesos tanto creativos como técnicos, en otras palabras todo el proceso detrás de la creación de las fotografías finales, en palabras de Eva Martín Nieto: “Puesto que la imagen fotográfica no es simplemente un producto, sino el resultado de un complejo proceso que representa mucho más de lo que se ve.” (2005, p. 4). Pues, aunque el espectador solamente observe el resultado este solo es una parte de esta pues siempre habrá un trasfondo invisible al espectador que logro generar dicha fotografía.



Imagen 5 Sistema de iluminación principal.

Al mismo tiempo se tomó en cuenta una forma de usar imágenes proyectadas como un recurso compositivo adicional, esto me permitió proyectar algunos diseños endémicos de las reatas o fajas que suelen usar cada uno de los personajes a manera de cinturón, este recurso compositivo fue tomado a partir de uno de mis referentes técnicos conocido como Carlos Marín o también como Sr. Zeta, he tomado dicho medio creativo introduciéndolo a mi proyecto artístico con la intención de usar los recursos visuales existentes dentro de sus vestimentas bordadas, para poder proyectar estos bordados de una manera eficiente se preparó un *Portable Network Graphics* o *PNG* (imagen con transparencias) realizada a través *SketchBook* (programa de creación de dibujo, pintura y bocetos digitales) para recrear los patrones bordados anteriormente mencionados, se utilizó el color amarillo, azul y rojo, como colores base para estos debido a que tras algunas pruebas eran los colores que más resaltaban con la iluminación que se tenía pensado para cada composición. Revisar **anexo D**.



Imagen 6 Diseño endémico utilizado.

Una vez terminado el proceso de probar varios esquemas de iluminación así como el uso de un proyector de imágenes como un recurso creativo, se empezó a realizar ejercicios relacionados al *light painting* o también conocido como la técnica de dibujar con luz; esta técnica consiste en hacer que un punto de luz deja su estela marcada según el movimiento que se hace con la misma creando así efectos o patrones dibujados muy interesantes que puedan aportar en la composición del producto artístico final, todo esto a través de una técnica denominada **larga exposición** que consiste en el uso de una velocidad de obturación larga capturando de manera simultánea capturando algo que una fotografía estándar no puede, con esto nos referimos al tiempo. Esto nos permite capturar un elemento lumínico que está en movimiento grabando el camino o estela que deja una luz al momento de desplazarse en el espacio convirtiéndose en elementos visuales que de otra forma no pudieran capturarse.



Imagen 7 Prueba: Técnica light painting en estudio.

Este uso compositivo de dicha técnica la estoy tomando de uno de mis referentes fotográficos como lo es el fotógrafo español Jordi Koalitic, quien emplea en sus fotografías intervenciones de este estilo y técnica para crear fotografías que gozan de un elemento dinámico, divertido y creativo que aportan tanto a la lectura como a la estética de esta.

Después de haber llevado a la práctica el juego de luces y diferentes técnicas creativas haciendo uso varios objetos, se empezó a hacer ejercicios de iluminación ya en un contexto más cercano al que se planteó como producto artístico final en este proyecto, se solicitó ayuda de algunos contactos que se dedican a las artes escénicas, ¿Pero porque personas de este ámbito y no otras? En respuesta a esta pregunta los artistas escénicos tienen un mayor control de su cuerpo una mayor resistencia física y una elasticidad necesaria para poder realizar distintas poses complicadas similares a las que se plantea poner cada uno de los personajes previamente mencionados, ya que permanecer en una pose que ejerce una presión considerable al cuerpo, es preferible trabajar con personas que ya estén acostumbradas a hacer este tipo de ejercicios. Revisar **anexo E**.



Imagen 8 Pruebas de iluminación con artistas escénicos.

Luego, para practicar la iluminación de un cuerpo humano dentro del cyc y cómo esto afecta a la textura de la piel, la reproducción del del color, y las sombras generadas sobre el ciclorama, causado en este caso a la diferencia de tamaño de un cuerpo humano en comparación al de los objetos utilizados previamente, realizadas las fotografías en distintas composiciones y con distintos esquemas de iluminación, con estos resultados se empezó a realizar distintas intervenciones digitales a través del software de edición conocido como *Lightroom*. Este *software* permite la edición de fotografías digitales mediante la información de la imagen capturada por la cámara. Estas intervenciones son posibles debido a la gran

cantidad de información que poseen las fotografías siempre y cuando estén en un formato conocido como *RAW* que en inglés significa crudo; en otras palabras, es una fotografía sin procesar, un negativo digital que posee toda la información de la escena que se fotografió y que puede ser recompuesta en un computador para su revelado y postproducción digital.

Se trató de explorar diversos acabados digitales que funcionan como *presets* para las fotografías finales, un ***preset*** consiste en guardar toda la edición o alteraciones digitales que se le ha hecho a una fotografía para luego hacer lo mismo con otra, en otras palabras, es un copia y pega que facilita la edición, acorta el tiempo de trabajo sobre las mismas siendo más eficaz que empezar desde cero en cada foto; dentro de estas alteraciones se decidió modificar los siguientes parámetros a través del programa *Lightroom*:

- **Básicos tono:** Exposición, iluminaciones, blancos, sombras.
- **Básicos presencia:** Textura, claridad, borrar neblina, intensidad, saturación.
- **Curva de tonos:** Rojo, verde, azul.
- **HSL/ Color:** Rojo, naranja, aguamarina, azul.
- **Enfoque:** Cantidad, Radio, detalle.
- **Reducción de ruido:** Luminancia, detalle, color, suavizado.
- **Correcciones del lente:** Distorsión, viñetas.
- **Efectos/ Prioridad de iluminación:** Cantidad, punto medio, redondez, desvanecer, iluminaciones.
- **Efectos/Granulado:** Cantidad, tamaño, rugosidad.

Estos parámetros me permiten acercarme al estilo que poseen dos de mis referentes en sus fotografías, me refiero por supuesto a Nicola Constantino con su juego de luces y sombras y a Annie Leibovitz maestra del retoque digital, claro que sin duplicar o imitar por completo sus estilos sino más bien utilizar las técnicas de mis referentes como punto de partida para la creación un estilo propio de edición y composición, que con base, también, en los años que poseo como fotógrafo con cierta trayectoria y experiencia espero como resultado una estética propia; originalmente se pensaba en tratar las fotografías en blanco y negro pero luego para hacer que los juegos de luces y color sean más dinámicos y protagonistas a la par del personaje principal se decidió procesar las imágenes a color sin pasarlas a una gama acromática. Una vez que tuve claro el *preset* a usarse en las fotografías finales, se empezó a agendar un día de trabajo con los grupos de danza que en este caso aportan con sus artistas escénicos y sus trajes con la finalidad de colaborar entre

nosotros, estas agrupaciones de danza aportando lo mencionado y obteniendo a cambio las fotografías generadas en la sesión fotográfica para su uso libre.

Para este momento en el que se realizaría dicha sesión se esperaba contar con los trajes de los personajes para ejecutar una simulación o una previa a las fotografías finales, lamentablemente no se pudo hacer esta práctica, usando los trajes, debido a un inconveniente por parte del grupo, en ese momento. Se efectuó esta simulación únicamente con los artistas escénicos y se les explicó cómo serían las fotos, las poses en las que tenían que ponerse, el tipo de maquillaje a usar en caso de querer mostrar el rostro detrás del personaje, se compusieron distintas escenas pensadas cada una según la historia del personaje, dentro de esta experimentación que se agendo con los artistas escénicos cabe resaltar que no todo sucedió o se desarrolló como estaba previamente planeado por escrito o boceteado, al conversar con los artistas que participaron en el proyecto me supieron indicar poses o pasos llamativos propios de cada personaje recordemos que cada uno de estos es presentado al público en sus respectivas danzas y rituales, cabe aclarar que, en mi experiencia como bailarín, no conocía o no había bailado, pues la diferencias de experiencias en este campo era muy evidente, lo que en un momento tenía planeado simplemente se derrumbó en unas dos horas de conversación, originalmente tenía planeado presentar a cada personaje erguido de pie con fuerza e imponencia es decir que se transmitiera un orgullo enorme al ser portadores de esas vestimentas y en sí de una herencia cultural.

Composición fotográfica para cada personaje

Para el primer caso, con el **Diablo Huma** o **Aya Huma**, al que de ahora en adelante denominaremos el **caso 1**, la idea original era representar en una pose erguida con su látigo ondeando, pisando una cruz de madera rota y un rosario de cuentas grandes que ha sido dispersado por el suelo como un símbolo de rechazo y rebelión contra el catolicismo, luego de dialogar con los artistas escénicos se consideró no continuar la idea de la cruz y el rosario, en cuanto a la pose se planteó capturar al personaje en una pose erguida sin ningún titubeo en su expresión, esto como una forma de mostrar al personaje orgulloso de ser el mismo sin doblegarse ante nadie, esta idea o composición fue el fruto de un diálogo muy dinámico donde se intercambiaron ideas para llegar a una mejor transmisión de la idea que se busca contar o mostrar sobre el personaje.

En el caso del **Diablo de Píllaro** es un poco similar, su discurso al ser diferente requiere que su escenario represente un empoderamiento después de todo el pueblo indígena se apropió de esta criatura católica y la uso para espantar a los españoles y sus malos tratos; también en este caso se debe tener en cuenta la máscara propio de la vestimenta de este personaje debido a su tamaño podría no caber dentro del cyclorama, se tendrá que solucionar eso más adelante cuando se tenga a mano el traje de este, para el siguiente personaje tanto la historia como composición de este son similares al del caso anterior, el yumbo mate es un personaje que requiere de un juego de luces y sombras más controladas debido a una pieza de vestimenta característica de este que es el chaleco de mates, también con el **caso 2** sobre el Diablo de Píllaro, se tuvo que modificar la composición que se tenía pensado originalmente pero en este caso fue debido a la vestimenta del mismo, la máscara que porta en la cabeza este personaje era muy grande especialmente por sus cuernos y si se ponía al personaje en una pose erguida, no iba a caber dentro del cyc para solucionar esto se decidió adoptar un composición más compleja físicamente hablando se le pidió al bailarín que adoptara un pose más baja flexionando un poco las rodillas para que cupiera dentro del **cyc** creando una demanda física mayor para el bailarín, creando una pose más compacta que pueda caber dentro del cyc adaptando las circunstancias y los imprevistos de una manera que ayude a cumplir el objetivo planteado al principio de este proyecto.

En el **caso 3** que corresponde al **Yumbo Mate** no se tuvo que hacer cambios significativos, después de una charla donde se expusieron algunas ideas al final se decidió no hacer grandes cambios a la composición que originalmente se tenía planteada, lo único que se tuvo que ajustar es el movimiento que se quería capturar ya que en este caso una de las vestimentas más icónicas, representativas y que más se buscaba resaltar era un chaleco de **mates** (cuencos para beber chicha), tenía planteado una serie de movimientos y saltos que harían que los cuencos chocasen entre sí viéndose más dinámicos, su lanza se mantuvo en la misma posición que se pensó previamente me refiero a una posición no tan amenazante sino más bien se buscaba que se interpretara como un accesorio ceremonial que como un arma lista para el conflicto bélico, con esto en mente se empezó a hacer algunas pruebas en relación a las poses que se harían para el personaje.

Esquemas de iluminación al momento de realizar las fotografías

Como ya se mencionó para la creación de las fotografías se requirió del uso de sistemas de iluminación leds de 60W (sesenta *watts*), esto con el fin de generar esquemas de iluminación que generarían un juego de luces y sombras en el escenario físico donde estaría el personaje. Se eligió un esquema de luces de dos puntos, ¿que se quiere decir con eso? Es un esquema que utiliza dos puntos de luz repartidos en el espacio, se utilizó el mismo esquema de luz para las tres fotografías, se colocó un punto de luz al que denominaremos **punto A** en dirección a la pared posterior del cyc usándolo como rebotador para que esta actúe como luz de relleno, este punto de luz fue usado en conjunto con varios filtros de color para crear un ambientación única para cada fotografía basada en los tres colores de la bandera ecuatoriana: amarillo azul y rojo, este filtro era cambiado para cada personaje. Para el segundo punto de luz o **punto B** se ubicó en la parte lateral derecha en dirección al personaje, a la altura de la cabeza de este y con una inclinación de treinta grados con la intención de iluminar la parte superior del personaje pues las fotografías solo mostrarían de la cintura para arriba, con esta inclinación también se generaban sombras que resaltaban el volumen de las vestimentas, así como algunos detalles de estas.



Imagen 9 Esquema de iluminación de dos puntos.

Proceso de edición final

Dentro de este proceso se utilizaron los siguientes programas: Lightroom, Photoshop, SketchBook, entre otros, como se mencionó anteriormente se tenía ya preparado el preset que iba a ser colocado en las fotografías finales, claro que se iban a ajustar algunos puntos para cada fotografía según la conveniencia de estas.

Para la primera foto que es del Yumbo Mate solamente se aumentó la exposición general de la foto y se aumentaron muy poco las sombras y se dirigió la temperatura de la foto hacia una más cálida, para la segunda foto del Diablo Huma la temperatura se modificó hacia los tonos fríos se aumentó la saturación de los rojos y se aumentaron las sombras de la misma, por último para la última fotografía sobre el Diablo de Píllaro se conservó la temperatura original de la foto se aumentaron las sombras y se saturaron aún más los tonos rojos de la fotografía, también en general para las tres fotografías se aumentó el nivel de grano y detalle de estas para generar un aspecto estético más granuloso propio de una fotografía analógica que a mi gusto quedaba muy bien en las fotografías dándoles un cierto equilibrio entre pasado y presente, como partes complementarias de la fotografía, según las palabras Rubén Jiménez: “Lo que quiero remarcar es que la dualidad está alrededor de nosotros mires hacia donde mires, y por ello empapa por completo nuestra visión de las cosas.” (2020, p. 77), en otras palabras, traigo personajes nacidos en una época pasada reinterpretándolos dentro de un ámbito moderno y tecnológico. Además, se decidió generar un marco o borde de color blanco en la parte interna de cada una de las fotografías esto con el objetivo de separar la fotografía del marco en el que se iban a poner para su exhibición y también para que resalte una pequeña leyenda que hace referencia al origen o historia de cada personaje.

Preparación para el proceso de impresión.

Ya en la recta final de este producto artístico se prepararon las fotografías finales para su exportación y posterior impresión, para ello las fotos se exportaron en una calidad específica de **trecientos cincuenta PPP** (píxeles por pulgada o *dots per inch*, en inglés) lo que me permitía no perder ningún detalle al momento de imprimir en un gran formato como se tenía planteado anteriormente, se eligió papel fotográfico mate para un mejor resultado, para terminar simplemente se enmarcaron las fotos, así llegando a la conclusión del proceso de elaboración del producto artístico planteado durante este proyecto de titulación.

Conclusiones

Dentro de este proyecto se habían planteado varios objetivos, uno de los cuales consistía en generar obras artísticas sobre la base del folklore ecuatoriano algunos de sus muchos personajes característicos, generando nuevas propuesta de visibilización e interpretación de manera exitosa.

También se logró con éxito incluir elementos compositivos tales como la proyección de imágenes y bordados tradicionales extraídos de un elemento en común de los siguientes personajes folklóricos: el Yumbo Mate, el Diablo Huma y el Diablo de Píllaro, los mismos que han sido expuestos como productos artísticos de este proyecto, así como también aplicar innovaciones técnico/estéticas dentro del campo fotográfico, tales como: el cyclorama, luces de estudio leds y el uso de un proyector de imágenes, más allá de su uso cotidiano, así como varias técnicas de retoque digital surgidas en los últimos años.

Además, se abordaron y explicaron varios procesos técnicos relacionados a la fotografía, así como la implementación de innovaciones técnico/estéticas dentro de este campo, como lo son los sistemas de iluminación led y *RGB*, así como sistemas de proyección de imágenes.

Referencias

- D. M. M. (2018). Modelo estructural explicado y ejemplo para la documentación narrativa de experiencias artísticas y artístico-pedagógicas. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*.
- Danto, A. (2019). Después del fin del arte: El arte contemporáneo y el linde de la historia. Planeta, S.A.
- Fischman F. (2019). De vinculaciones y desvinculaciones. Discusiones en torno al folklore, el nacionalismo y la identidad en el último cuarto de siglo XX. *RECIAL* 10(16), 1-17.
- Gómez Isla, J. (2008). Fotografía de Creación. *Editorial NEREA*, 8-24.
- Jiménez, R. (2020). El arte de la composición. Guía completa de iniciación a la composición. *Rubenguó*, 77-89
- Martín Nieto, E. (2005). El valor de la fotografía. Antropología e imagen. *Gazeta de Antropología* (21), 1-5.
- Mena Macedo M. (2020). La fotografía artística en los nuevos medios: captura documental de la cultura visual a partir de representaciones y ficciones. *Revista Panamericana de Comunicación*, 2(1), 126-132.
- Molano L., O.L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera* (7), 69-84.
- Moya, M. (2021). La investigación-creación en arte y diseño: teoría, metodología, escritura. Santa Clara: *Editorial Feijóo*.
- Rojas Reyes, C. (2019). Teoría de la forma (pág. 24). Cuenca: *Imprenta de la Universidad de Cuenca*.

Anexos

Anexo A

Proceso de construcción del cyclorama.

Fotografías: René Figueroa.



Imagen 10 Proceso de adaptación del espacio físico para implementación del cyclorama.



Imagen 11 Proceso de construcción y ensamble del Cyclorama 25%.



Imagen 12 Proceso de construcción y ensamble del Cyclorama 50%.



Imagen 13 Proceso de construcción y ensamble del Cyclorama 100%.



Imagen 14 Acabados y detalles del Cyclorama.



Imagen 15 Proceso de pintado en mate del Cyclorama.



Imagen 16 Vista final del Cyclorama previo a la instalación final de su iluminación.



Imagen 17 Vista final - Cyclorama 100%.

Anexo B

Sistemas de iluminación utilizados

Fotografías: René Figueroa.



Imagen 18 Luces de estudio LED – 60W – ICR +96.

Anexo C

Pruebas de iluminación con objetos varios

Fotografías: René Figueroa.



Imagen 19 Prueba de iluminación con objetos varios – fondo negro.

Anexo D

Imágenes usadas para proyección compositiva.

Imágenes: René Figueroa.

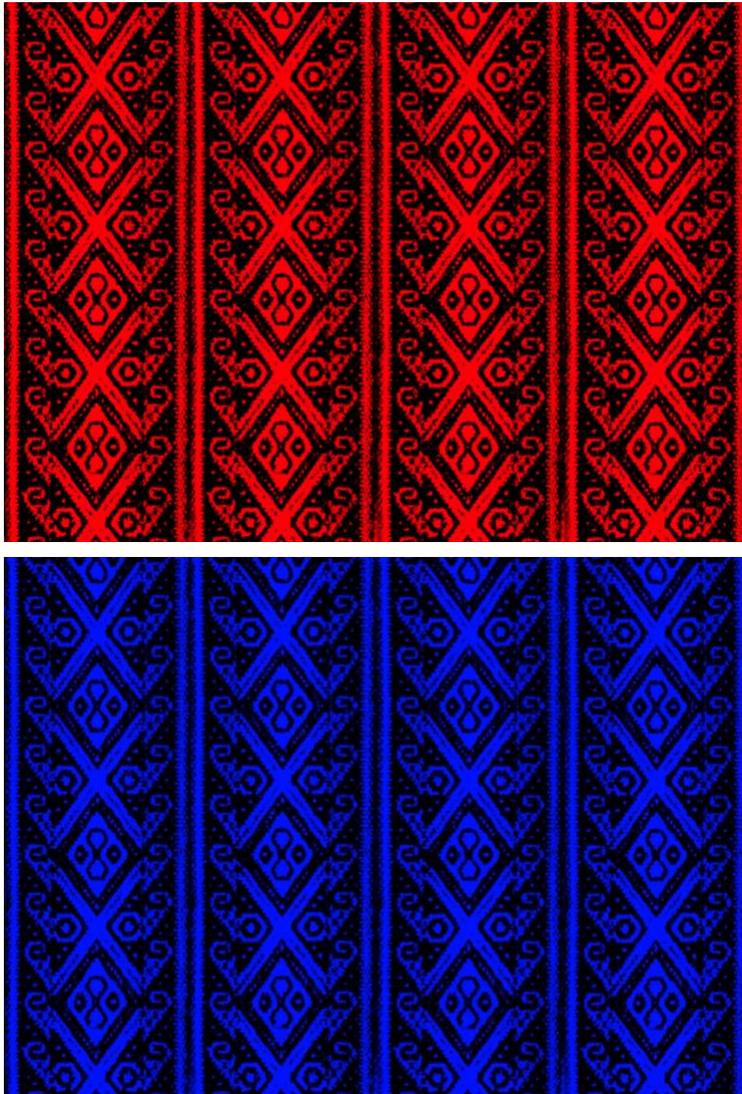


Imagen 20 Diseños endémicos utilizados.

Anexo E

Pruebas de iluminación en cyclorama – reproducción del color.

Fotografías: René Figueroa.



Imagen 21 Prueba en Cyclorama – Cuerpo estático.



Imagen 22 Primera prueba – Vestimenta, bailarines y posturas.

Anexo F

Pruebas con el proyector de imágenes

Fotografías: René Figueroa

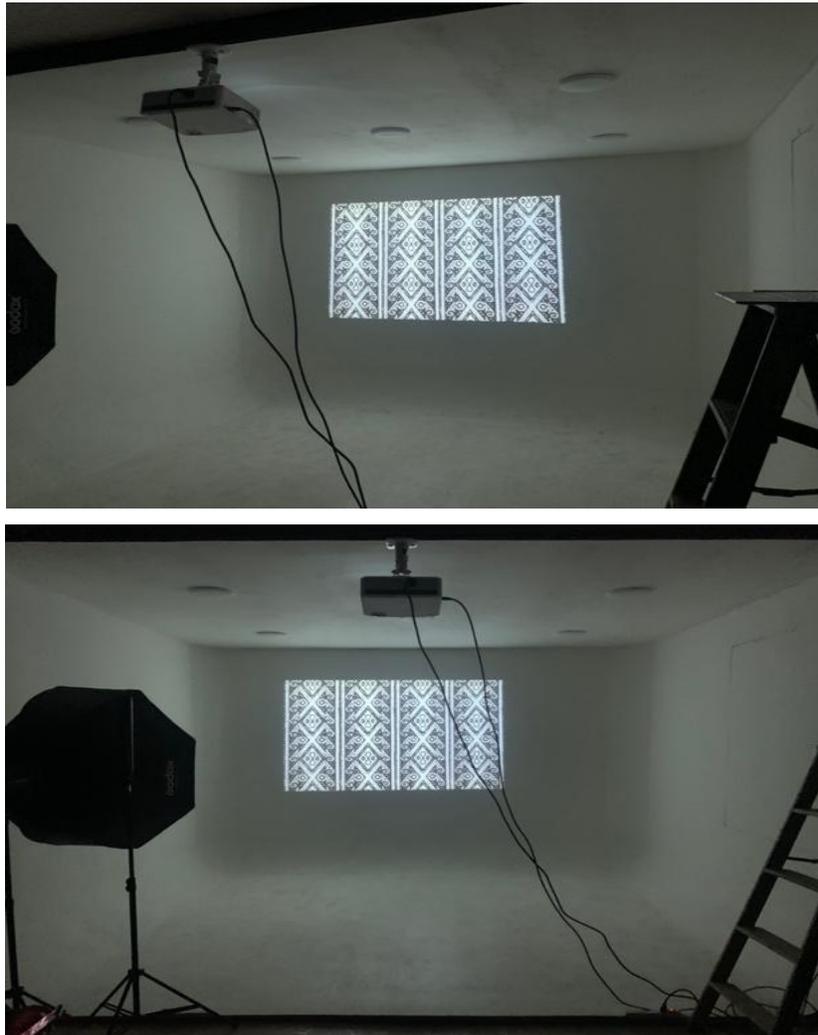


Imagen 23 Experimentación – Uso del proyector como parte de la composición final.

Anexo G

Realización de las fotografías finales

Fotografías: René Figueroa



Imagen 24 Proceso de creación de las fotografías.

Anexo H

Fotografías resultado final previo a exposición

Fotografías: René Figueroa



- Espíritu que nunca descansa, que une al pueblo con la montaña brindando y ofreciendo chicha con todo el que participa. -

Imagen 25 Fotografía Final – Yumbo Mate.

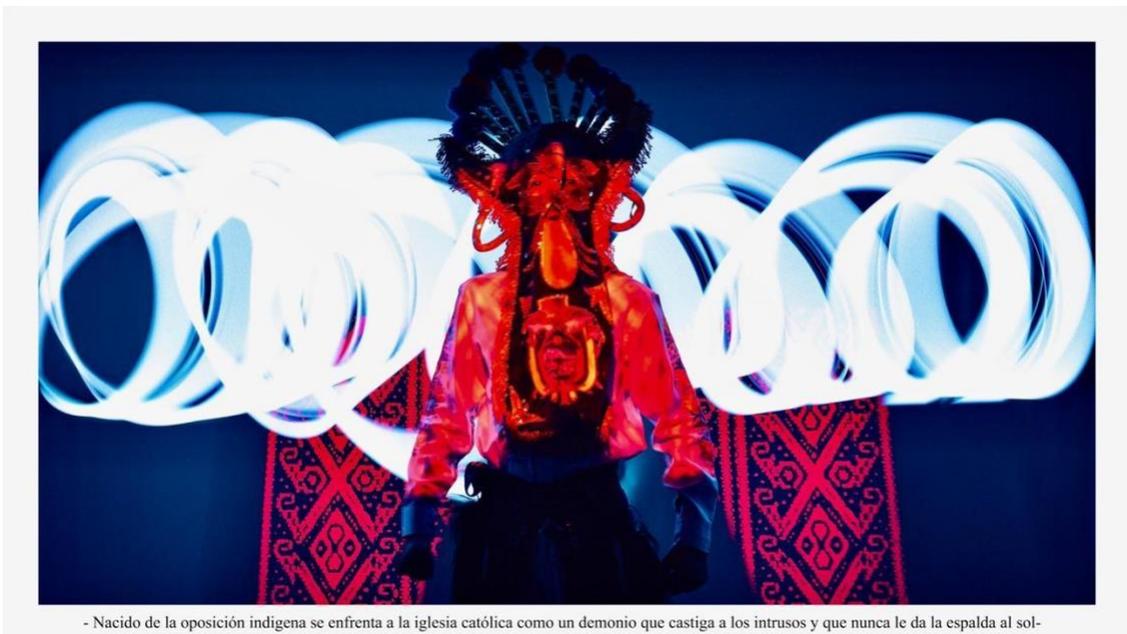


Imagen 26 Fotografía Final – Diabla Huma.

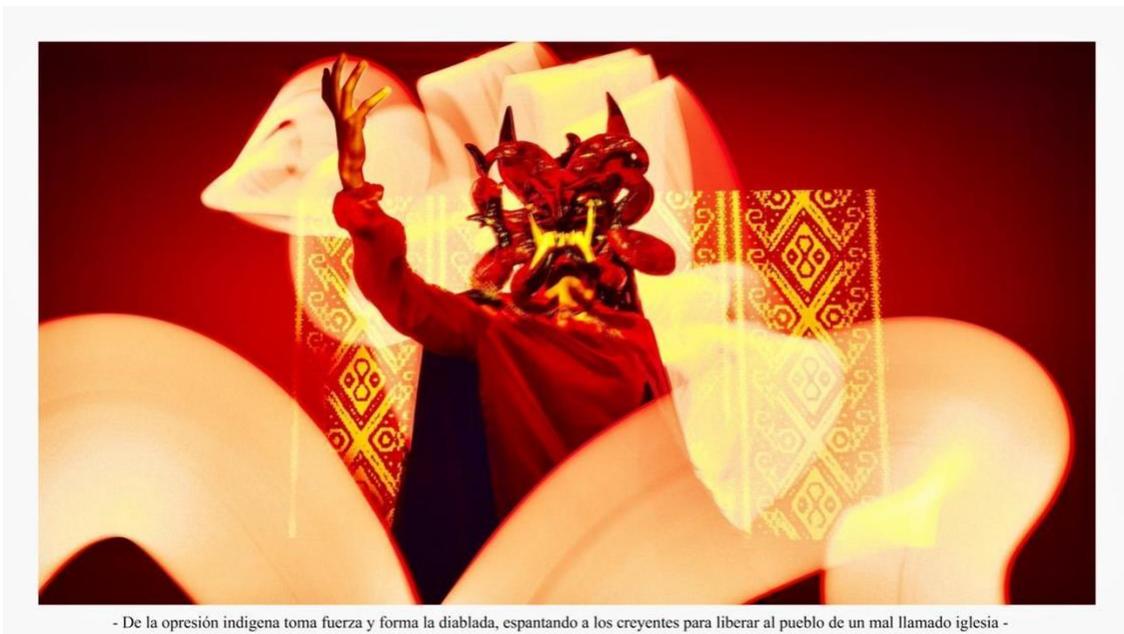


Imagen 27 Fotografía Final – Diablo de Píllaro.

Anexo I

Exposición abierta al público en Casa Chaguarchimbana

Fotografías: Rene Figueroa.



Imagen 28 Vista final montaje de obra - Casa Chaguarchimbana.



Imagen 29 Muestra abierta al público