



# Lo humano: concepción actual de la identidad.

What is human: current conception of identity.

Javier Montoya Moya.  
Diseñador gráfico. Jaén, España.  
*hola@javimontoya.es*

Recibido 29/11/2014  
Aceptado 09/12/2014

Revisado 09/12/2014  
Publicado 01/01/2015

## RESUMEN

“Lo humano”. Propuesta para el Proyecto final del Ciclo de Grado Superior de Fotografía Artística (2013/14), de la Escuela de Arte José Nogué de Jaén.

La elección de la temática es debida a mi experiencia personal en conexión con las artes gráficas, y cómo afectan éstas a la sociedad actual.

Relacionando al ser humano con el ser consumidor y creador de imágenes; construyendo un círculo cerrado de producción permanente de imágenes, personalmente inconsciente.

Mi proyecto no es una crítica, es una reflexión que pone en experimentación un hecho visual tratando al humano como una imagen, y a la imagen como humano, representada a partir de un retrato, poniéndole cara a la imagen.

## ABSTRACT

“Lo humano”. Proposal for the Final Project in Higher Grade Art Photography (2013/14) of the School of Art José Nogué of Jaén.

The choice of subject is due to my personal experience in connection with the graphic arts, and how they affect society today.

Relating to humans with being a consumer and creator of images; building an unconscious person, who is in a permanently closed circle for image production .

My project is not a criticism, it is a reflection that puts into an experimentation a visual issue by treating the human as an image, and the image as a human, represented from a portrait, putting face to the image

## PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Investigación, creación, ciencia, arte, videocreación, identidad / Research, creation, science, art, audiovisual, artistic knowledge, identity.

## Para citar este artículo:

Montoya Moya, J. (2015). Lo humano: concepción actual de la imagen.  
Tercio Creciente, 7, págs. 11-20, 7' 46"  
<http://www.terciocreciente.com>



**Imágenes que forman una identidad, mostrando canales superpuestos que proporcionan una metáfora visual de la unificación de la imagen.**

**Una metáfora visual para unificar las Imágenes en una única unidad.**

Mi obra reflexiona sobre el concepto de identidad y los factores que constituyen la concepción actual de la imagen. El diálogo existente entre lo humano y la imagen. Para ello muestro realidades físicas tratadas como imagen, donde la superposición de las planchas apelan a una identidad desplazada por la iconografía continua a la que estamos sometidos. El hombre crea imagen, ¿puede la imagen crearnos?

Al trasladar esta reflexión sobre el medio plástico me apoyo en la fotografía como vehículo comunicador y estético, la modificación del ser por la iconografía tratándolo como tal, por esta razón la superposición de canales cromáticos<sup>1</sup>. Si vamos hablar de imagen hablemos como ellas. Estableciendo el mismo diálogo de la verdadera identidad del hombre libre de condición icónica.

Como muestra de esta sociedad contaminada, decido mostrar un rostro anónimo, libre de conexión con el espectador. Pero esta desconexión es aparentemente inconexa pues “yo estoy detrás del retrato, aunque no sea el mío”, como dice Germán Gómez. El rostro escogido es sólo el eslabón en el que me apoyo como reflejo de esta experiencia. La imagen no se queda en el papel fotográfico, si no que aporta un elemento poético, la imagen habitada, establecida como instalación, combinando diferentes lenguajes plásticos.

Documentación histórico-artística, técnica y de referencia. A continuación se enumeran algunos de los referentes más significativos en los que me he basado para realizar la idea de este proyecto: Chuck Close, Martin Schoeller, Pierre Gonnord, Alex Trochut, Nam June Paik, Dario Villalba, Bill Viola, y Nobuhiro Nakanishi.

---

<sup>1</sup> La armonía de los colores debe fundarse únicamente en el principio del contacto adecuado con el alma humana, es decir, en lo que llamaremos el principio de la necesidad interior.

—Wasily Kandinsky



Actualmente existen dos medios principales para la difusión de imágenes: impreso y digital, ambos tienen sus propios canales cromáticos para poder reproducirse: CMYK y RGB.

Partiendo de esta teoría, reproduzco un personaje anónimo representando a la sociedad, en general, consumida por la contaminación de imágenes, con la finalidad de crear una identidad, un ser, superponiendo diferentes imágenes, a través de éstos dos canales principales.

**CMYK+1** es una instalación artística en una habitación, en la que hay cinco paneles de un material transparente con una impresión sobre cada uno de ellos con la imagen de un retrato, estos paneles estarán suspendidos del techo en mitad de la sala, guardando un orden y un espacio entre ellos, para que el espectador la pueda observar desde distintos puntos e interactuar con la pieza, el espacio debe ser habitado por el espectador como si de una escultura se tratase, jugando así con la transparencia y la superposición de los paneles, generando un ritmo para crear una imagen desde los diferentes puntos de vista del espectador.

El elemento transparente que se utiliza para el soporte permite una unidad y conexión entre ellas, además de añadir un valor de verdad absoluta, es lo que ves. Su suspensión en el aire hace que no interfiera ningún elemento o ruido que pueda contaminar la pieza.

Representa un momento aislado, congelado, de un instante concreto de una identidad consumidora de imágenes, formada por imágenes.

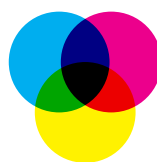
**+1** es el nombre que toma la quinta lámina, completando y cerrando la pieza *CMYK+1*; está impresa con tinta luminiscente, la cual sólo será visible con la ausencia de luz. Esta lámina representa la permanencia de las imágenes en el ser, la memoria, los sueños, añadiendo un tinte poético a la pieza.

**RGB** es un videoarte proyectado sobre una pared blanca, en la que se reproducirá un video en bucle compuesto por la superposición de diferentes identidades anónimas que responderán a una serie de estímulos causados por un video que no han visto anteriormente.

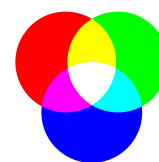
La superposición de identidades está formada por la dotación a cada identidad de un canal cromático, correspondiente al medio, RGB, creando una visión “distorsionada” del ser. La reproducción cíclica de este video estará compuesta de seis combinaciones cromáticas posibles, alternando dichos colores para no dotar de un mayor protagonismo a las diferentes imágenes.

El video tiene una duración de 80 seg., multiplicado por las seis combinaciones posibles, 480 seg., 8 min.

He creado un *monstruo*, una nueva identidad formada por la superposición de tres rostros, contaminados por la consumición de imágenes.



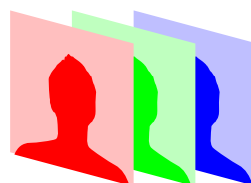
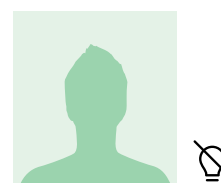
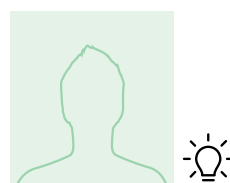
*Impresión, CMYK*



*Digital, RGB*



1 2 3 4 5



1 2 3



## CMYK



*Impresiones CMYK*



*Resultado de la superposición de las láminas impresas*



+1



*Impresión serigráfica con tinta luminiscente, vista con luz natural (simulación).*



*Resultado de la tinta luminiscente, sin luz (simulación).*



## RGB



*Modelos para realizar la superposición*



*Todas las variaciones creadas combinando los canales RGB.*



*Resultado de dos alteraciones de la superposición de los canales RGB.*



## Videoarte RGB



*Resultado final. <http://youtu.be/JeLeZWNMb1s>*

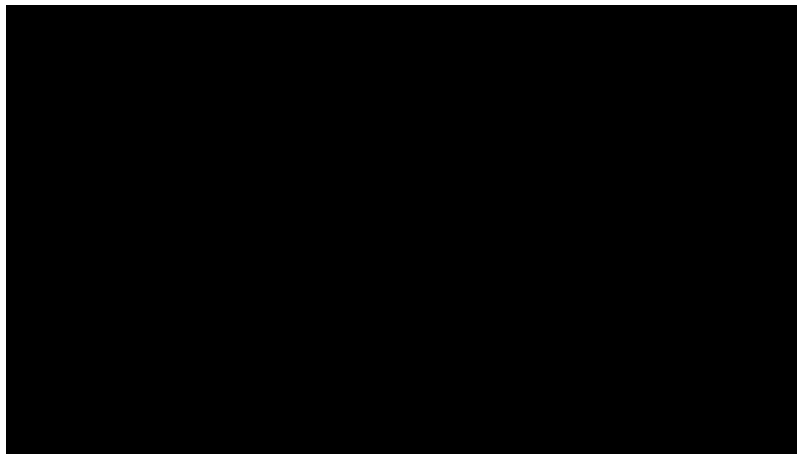
## Qué vieron



*Montaje que vieron los modelos para crearles diferentes reacciones y sensaciones. <http://youtu.be/M9JDfwdIWg4>*



## Cómo se hizo



*Cómo se hizo todo el proceso. <http://youtu.be/sI4JwC1MyFM>*

