



UNIVERSIDAD  
**Finis Terrae**

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE ARTE  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

## **TRANSFORMANDO LA IMAGEN CLÁSICA**

JAVIERA RUIZ OLAVARRÍA

Ensayo crítico presentado a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae  
para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Pintura.

Profesor Guía Taller de Grado: Raimundo Edwards  
Profesor Guía Preparación de Tesis: Valentina Montero

Santiago, Chile  
2022

A los amigos que me acompañaron estos años, quienes fueron mi apoyo y confidentes. A mi hermana mayor que fue digna de confianza y ayuda. Y sobre todo dedico este trabajo a mi persona, por haber tomado el valor y la elección de ir por este camino y llegar hasta aquí, a pesar de mis miedos.

## ÍNDICE

<b>Resumen</b> .....	4
<b>Introducción</b> .....	5
<b>1. Mis obras, procesos y objetivos</b> .....	6
<b>1.1. Trabajos anteriores</b> .....	6
<b>1.2. Proyecto</b> .....	11
<b>2. Referencias para la investigación</b> .....	12
<b>2.1. Referentes Artísticos</b> .....	12
<b>2.1.1. Cindy Sherman</b> .....	12
<b>2.1.2. Orlan</b> .....	15
<b>2.1.3. Marcel Duchamp</b> .....	17
<b>2.1.4. La imagen y su transformación</b> .....	18
<b>2.2. Filtros fotográficos</b> .....	19
<b>3. Usos de los filtros en el rostro</b> .....	22
<b>3.1. Humor y diversión</b> .....	22
<b>3.2. Estética y belleza</b> .....	23
<b>4. Consecuencias del uso de filtros de belleza</b> .....	25
<b>4.1. La dismorfia y dependencia</b> .....	25
<b>4.2. Las consecuencias extremas</b> .....	26
<b>5. Obra y pensamiento</b> .....	29
<b>4.1. Mi obra</b> .....	29
<b>4.2. Ejecución</b> .....	31
<b>4.2.1. El fallo</b> .....	32
<b>4.3. Montaje</b> .....	33
<b>6. Conclusiones y revisión de primeras expectativas</b> .....	35
<b>Bibliografía</b> .....	37
<b>Índice de imágenes<sup>1</sup></b> .....	39

---

<sup>1</sup> La fuente de todas las imágenes del documento

## RESUMEN

En este ensayo busco ahondar en mi propio trabajo artístico, indagando en las obras que he realizado con anterioridad, en las que me incliné por plasmar la figura humana, insistiendo en retratos trabajados en variados formatos, tanto en fotografías, pinturas y en distintas técnicas de grabado. Me interesa elaborar obras con base en los procesos y estudios que he efectuado acerca del rostro humano “natural” y sus elementos, pasando por bocetos, dibujos, figuras tridimensionales además de pinturas, transformando la cara, modificando y extremando las partes que lo componen, llegando finalmente a la idea de un rostro deformado a través de filtros fotográficos de aplicaciones digitales, en donde la imagen puede tomar diversos rumbos con la exageración de ciertos rasgos faciales, destacando o dramatizando la *belleza* del usuario, pudiendo, también, predominar lo cómico y lo inusual llegando a un “sin sentido” del rostro humano.

Con esta investigación me interesa analizar los filtros en los retratos y *selfies*, y cómo se van utilizando en la sociedad, cambiando los conceptos y/o estándares de las fotografías autorrealizadas y el cómo se han implantado estas ediciones en el círculo social digital. Centrándome especialmente en las consecuencias sociales de este uso desmedido y desesperado por mostrar esta cara estereotipada e inalcanzable en la realidad, pero que en redes se ha masificado. Para ello se mencionan referentes que abarquen el retrato y su edición digital, abordando la exageración del rostro y la temática de la belleza facial. Hablaré de aplicaciones fotográficas que interactúan abiertamente con filtros y ediciones para el rostro, estudiando y analizando las diferentes maneras en la cual los usuarios de estas aplicaciones dan uso a estos filtros, buscando llegar a rostros divertidos de forma humorística o para mostrar un rostro armonioso y bello, pasando desde agregar pequeños detalles hasta llegar a los extremos de cubrir y transformar totalmente su rostro y la fotografía original.

**Palabras clave:** selfies, redes sociales, filtros fotográficos (para el rostro), globalización, proceso de obra, transformación del rostro

## INTRODUCCIÓN

Desde el inicio de la carrera universitaria comencé a mostrar inclinación por representar la figura humana y es en los últimos semestres que me he dedicado específicamente a los rostros y a su deformación. Es por ello que aquí me interesa realizar una investigación relacionada con los filtros de fotografía digital que son tendencia dentro de las aplicaciones y redes sociales, como una manera de modificar y transformar el rostro de manera rápida y sencilla al alcance de cualquiera con un dispositivo con cámara y acceso a internet, buscando retocarse a sí mismos cómica y exageradamente o de forma estética para ser mostrados de esta manera en sus redes.

El objetivo principal de la investigación es experimentar con las posibilidades del retrato pictórico hoy en día, a la luz de las transformaciones de la autorrepresentación que opera a través de los medios digitales de manera cotidiana. Así como en el proceso y el empleo de los filtros mencionados, preguntándose sobre las consecuencias del uso extendido y global de estas modificaciones digitales. A través y en simultáneo de la transformación de retratos de obras popularmente conocidas, adaptándolas a los filtros más frecuentes y repetitivos en las redes. Se expondrán, también, las influencias que han llevado a la sociedad a mostrar interés por estos filtros y los elementos de tendencia popular que plantean cambiar el rostro natural, llevando lo irreal e imposible a lo real visto por los ojos del resto.

## 1. MIS OBRAS, PROYECTOS Y OBJETIVOS

### 1.1. Trabajos anteriores

Mis obras han variado, pero en general se ha centrado desde el inicio en el cuerpo humano, más específicamente en el rostro, en sus distintas expresiones y formas de representarlo, con diferentes técnicas, materiales y enfoques del mismo.

A mediados de la carrera definí procesos para mi obra, yendo desde las ideas más simples e intuitivas a algo más práctico y definido de manera formal (como en un ensayo, donde hay argumento e información para definir puntos y conceptos de mi trabajo).

Desarrollé el proyecto de obra desde la figura humana y los retratos. En el principio partí entusiasmada de que mis retratos y pinturas mostrarán la expresiones y gestos notables en el rostro, resolviendo algún movimiento u acción, también un ambiente dentro de la misma obra, generando una emoción en el “personaje” retratado, que se vea sumido en su propio mundo y ajeno a lo que se encuentra fuera de la obra. Decidí trabajar con la materialidad del óleo, por sus particularidades de secado lento, para lograr deshacer y rehacer una y otra vez las pinceladas, para dar como resultado movimiento y fluidez, gracias, además, a que compone una infinidad de opciones de color, que al mezclarlos con suavidad facilita la creación de un ambiente acorde para cada individuo en la escena.



Imagen 1. “Cuarentena” (2020) Óleo sobre lienzo. 50x60

En esta pintura titulada “Cuarentena” trabajé con la intención antes mencionada; la obra dada en el contexto de pandemia, representa la figura humana sumergida en cierta soledad al no poder escapar de la rutina del encierro, enfocados en la expresión, melancolía, tristeza, las ansias y la espera por salir, con una intencionalidad, también, en los colores que le rodean. Convenía que todo en la obra representará el contexto de no poder salir de casa y de no ser capaz de hacer algo más que esperar. Igualmente se puede ver en el contenido de este cuadro el manejo de la pintura, tonos rojizos que permanecen dentro de todos los rincones de la obra, que generan un ambiente, conjunto a las pinceladas suaves en la piel y las pinceladas más toscas y aplicadas como manchas en la ropa.

Dando cuenta de que mis obras van dirigidas más que nada al realismo, pinto lo que veo o dibujo una representación genérica. En una búsqueda de que mi obra logre ser más atractiva y valorada visualmente (refiriéndome a tener algo que me defina, una característica repetitiva que identifique mi trabajo, como un color, una forma o un mensaje) pensé en modificar el cuerpo dependiendo de la intencionalidad, con ello generar un estilo que penetre más en la vista y la mente de quién observe, asimismo, para darle mayor importancia e impacto a la obra, el tratar con temas contemporáneos es esencial en esta época de intensa globalización, temas que sean de interés, tanto político como social, situaciones que estamos viviendo como sociedad y le den cierto valor social al trabajo.

Tuve un nuevo interés para mi obra, el modificar el cuerpo, extremar los rasgos, prácticamente caricaturizar la fisiología humana. La caricatura la entiendo como la expresión de emociones y sentimientos de un personaje, la visibilidad y estética de estos dibujos puede mostrar claramente lo que siente el retratado, modificando y exagerando o minimizando partes del cuerpo para potenciar el mensaje de la obra.



**Imagen 2.** Serie “Monotonía” (2021) Óleo sobre cartón entelado. 55x1,70 cm

Este trabajo se encuentra, nuevamente, contextualizado en la pandemia, cuando muchos siguen en cuarentena. Los rostros de las personas muestran expresiones mucho más serias e incluso apenadas, acorde al aburrimiento y preocupación por el encierro y al ambiente global estresante, ya que al estar tanto tiempo encasillados en el mismo ambiente y lugar, existe una monotonía al estar en el mismo espacio realizando las mismas tareas, lo cual se hace repetitivo, generando un cansancio físico y mental.

Quise pintar esta serie de caras con expresiones similares para dar cuenta de lo rutinario y homogéneo que se está haciendo la vida en cuarentena y pandemia. Estas expresiones son serias, y existe en ellas la sensación de aburrimiento e incluso una cierta “inexpresión”. Esto dado a que me propuse agregar un nuevo elemento en mi trabajo modificando el rostro, más específicamente, alargándolo, marcando así la famosa expresión “cara larga” refiriéndose a la mala cara y ánimo de los rostros. Eso es lo que quería recalcar en esta propuesta, que hay un cambio, sigue siendo figura humana, retrato, pero ya no está ligado al realismo, sino que a un rostro modificado, el cual posee una mayor intencionalidad con este rostro alargado acompañado por colores igual de rutinarios.

En este punto de la producción artística comencé a sentirme encaminada con mi trabajo. La modificación del rostro realmente me abrió otra vía y una oportunidad para mejorar el desarrollo de mi obra. Y es que en este momento seguí con la búsqueda utilizando el rostro modificado y extremado de caricatura, agrandando ojos y cabeza, disminuyendo el tamaño de la nariz, exagerando rasgos y afilando la barbilla, llegando a definir una estética cercana a la animación japonesa más conocida como *anime*.



**Imagen 3.** Estudio de expresiones “Mi hermana” (2021) Óleo sobre lienzo. 50x60 c/u

En esta obra retraté a mi hermana, al ser un rostro que comúnmente veo, tuve una mayor facilidad para dibujarlo y pintarlo, para ayudarme realice una sesión fotográfica haciendo que mi modelo realice diferentes expresiones desde unas más comunes a las más extrañas posibles, y manualmente, en photoshop modifique las imágenes que más llamaron la atención, agrandando zonas y reduciendo otras, y las traspase a lienzo de mayor tamaño haciendo este estudio de 4 expresiones. El proceso de pintado fue con capas, aumentando la cantidad de detalles en cada capa de pintura aplicada.

Llegué a esta estética e imagen del rostro de forma inconsciente, por mi cercanía con el estilo de dibujo japonés, y es que estas imágenes han ganado mucho reconocimiento global expandiéndose de diversas maneras. La imagen de la caricatura oriental ya es reconocida como una estética atrayente que representa cierta belleza y perfección que se busca alcanzar de diferentes maneras.

Realice un estudio del rostro intercalando características normales y características de rostros modificados a la estética de la caricatura japonesa, enfocando todo desde el punto de vista de proceso/estudio de la cara, como un recorrido evidenciando los cambios de un rostro natural a uno estilizado acercándose a la forma del *anime*.



**Imagen 4 y 5.** Estudio de elementos del rostro , boceto en papel y figura de arcilla. (2021)

Realicé este trabajo con variedad de materiales, refiriéndose a boceto, dibujo y escultura, enfocándose, tanto en el rostro siendo como conjunto, así como con sus elementos que lo componen por separado. Para entender desde diferentes perspectivas el rostro transformado, planeo trabajar con lo bidimensional y lo tridimensional desde la simplificación de su forma, hasta su constitución de las sombras. En la siguiente imagen se puede observar una figura de arcilla construida a partir de bocetos y referencias, con este se logra un entendimiento tridimensional del elemento estudiado.

Luego de esto, naturalmente surge la asociación de la caricatura popular del anime con lo que vemos en las redes sociales, es decir, los distintos filtros fotográficos que nos permiten lograr esa modificación de forma casi instantánea. Y es entonces cuando optó por ahondar en esta temática global, que al estar al alcance de más personas, su popularidad la hace especialmente relevante si queremos revisar y analizar los rostros humanos distorsionados y su efecto en las sociedades.

## 1.2. Proyecto

Mi proyecto consiste en transformar el rostro de obras pictóricas famosas y clásicas utilizando como referencia los filtros de Snapchat. Creando una serie de cuadros donde se ve repetidamente la misma imagen como base, pero cada uno siendo diferente, ya que sobre ellos están pintados diversos filtros, generando varias versiones de una misma obra. Opté por los filtros, ya que contienen una alta gama de capacidad para cambiar y editar rostros de manera instantánea.

En contraparte de estos múltiples cuadros donde se edita a través de lo táctil las fotografías impresas, planeó colocar una pantalla pequeña de móvil donde se muestre un video en el cual constantemente aparezcan estas mismas obras clásicas, siendo transformadas instantáneamente mediante el formato digital y original de los filtros de Snapchat.



**Imagen 6.**

Cuadro sin título. Parte de mi serie y obra (2022). 60x80

## 2. REFERENCIAS PARA LA INVESTIGACIÓN

Quisiera mencionar algunas referencias que me fomentaron el interés a este tipo de creación artística y su significado en la visualidad de la belleza editada, moldeable y variable.

### 2.1. Referentes artísticos

#### 2.1.1. Cindy Sherman

Como uno de los principales referentes artísticos para esta investigación, tenemos a Cindy Sherman, una artista, fotógrafa y directora de cine estadounidense, destacándose como una de las fotógrafas más influyentes del siglo XX y XXI, ganadora del Premio Internacional de la Fundación Hasselblad (1999), Premio Imperiale (2016), Premio Wolf e Arte (2020).

Lo que más caracteriza a sus obras son los extravagantes personajes de sus fotografías, creados por ella misma para expresar el sentir y el mensaje que quiere transmitir. Me he interesado en su trabajo debido a que el elemento más importante de sus fotografías son los rostros reveladores que retrata, muchas veces maquillados para acentuar todavía más la intención de la artista, complementando con escenografías y vestimentas creativas. Otra referencia de interés para mi obra a partir de Sherman, es su trabajo con los filtros y transformaciones del rostro en los espacios digitales, desde su cuenta de *Instagram* modifica su propio rostro a través de filtros llegando a resultados exagerados.



**Imagen 7.**

Selfie (2017) Cindy Sherman

Así como Sherman, al interés que tengo por los rostros también se le añade una perspectiva crítica de la sociedad. Los estereotipos de belleza, en especial los relacionados a la mujer y su rol en la sociedad, es un tema recurrente en la obra de la artista. Como en su serie *Untitled Film Stills* (1977) o *Centerfolds* (1981), en las que representa múltiples estereotipos femeninos, como modelos de revistas masculinas para criticar la hipersexualización fomentada por las revistas y la televisión.



**Imagen 8.**

Untitled Film Still #6 (1977) Cindy Sherman



**Imagen 9.**

Untitled #96 (1981) Cindy Sherman

A partir de Sherman y la masiva expansión de la tecnología y redes sociales, cabe preguntarse acerca de la evolución de los estereotipos de belleza en las fotografías y retratos no realizados por artistas con cámaras fotográficas en un estudio ambientado, sino que por las personas comunes con la cámara de sus aparatos tecnológicos. Las consecuencias de la exposición a tales imágenes de rostros modificados para ser y verse de cierta forma como una caricatura sin imperfecciones, inevitablemente, nos lleva a la instalación de nuevos estereotipos de belleza.

Por otra parte, Sherman también nos recuerda acerca del uso “cómic” de los retratos modificados, en donde la deformidad del rostro ya no busca una bella armonía, sino que tiene el propósito de mostrar de forma irónica las expresiones faciales.

Esto lo podemos ver en la serie *Clowns* (2003-2004) en donde utiliza los colores, el maquillaje, el vestuario y otros elementos de utilería para mostrarse de forma caricaturesca y acentuar siempre las distintas expresiones del rostro, aprovechando de realizar una parodia de ella misma a través de sus obras y tomando inspiración de novelas de ficción, chistes, stand up y otras actividades de humor.



**Imagen 10.**

Untitled #413 (2003) Cindy Sherman

De esta forma, Sherman nos permite analizar ambos usos de las expresiones faciales, usos que están masificados en las redes sociales gracias a los filtros populares, lo que, a su vez, da paso a comprender las obras de Sherman y extenderlas hacia mi propio trabajo e investigación. Sherman nos muestra desde sus primeros trabajos hasta la actualidad, los efectos de estas deformaciones del rostro (sean buscando la belleza o el humor) y cómo afectan a la sociedad mediante los estereotipos, de ahí su relevancia para mi trabajo.

### **2.1.2. Orlan**

Por su parte, Orlan sustenta mi proyecto desde la perspectiva estética, de cuestionamiento a los modelos de belleza. Es una artista caracterizada por sus performances quirúrgicas transformadas en protestas visuales hacia la sociedad. Nacida en 1947 en Francia y bajo el nombre de Mireille Suzanne Francette Porte, utiliza su propio cuerpo para expresar sus ideas, incorporando en sus obras teoría feminista, psicoanálisis y la apropiación del quirófano para enriquecer su cuestionamiento a la identidad (Gutiérrez, 2008).

Lo que me interesa de ella y lo que relaciono con mi obra es su referencia de la transformación del rostro “natural” a un rostro modificado según estéticas de belleza idealistas. Sus obras se caracterizan por extraer estereotipos de belleza encontrados en el arte, en especial, de las obras pictóricas más populares, las cuales incorpora en ella misma, entregándose completamente al arte como un experimento de su visión artística y el mundo en forma de performance mediante operaciones estéticas, basándose en el body art o como dice ella, “arte carnal”. En consecuencia, la artista hace una fuerte crítica a los estereotipos de belleza impuestos por la sociedad, específicamente en las mujeres, buscando romper con el concepto social del cuerpo y el rostro.



**Imagen 11.** Le baiser de l'artiste (1977) Orlan



**Imagen 12. Imagen 13.**

Proceso de operación estética y resultado

De la misma forma que Orlan, me interesa utilizar en mi proyecto obras icónicas, ya que son más reconocibles por la audiencia y verlas transformadas favorece a dar el impacto que busco. Con esto justifico el uso de tres retratos mundialmente conocidos que representan un ejemplo clásico de estereotipo de belleza (de la época de su creación) y por ello guardan relación con el objetivo de mi proyecto, modificándose mediante los filtros digitales para representar estos nuevos estereotipos de belleza y/o adaptándose al humor actual.

En un principio tenía el interés de usar las obras pictóricas que utiliza Orlan como referencias para mi propio proyecto e intervenirlas, pero debido a factores de composición, debía de utilizar otras que me permitieran centrarme en los rostros y las expresiones más que en otra cosa dentro de las obras.

### **2.1.3. Marcel Duchamp**

Como referente extra para enriquecer este proyecto, me interesó tomar la reinterpretación de La Gioconda (1503-1519) de Da Vinci.



**Imagen 14.** L.H.O.O.Q. (1919) Marcel Duchamp

De todos los aportes y su impacto dentro del dadaísmo y el ready-made me quise centrar específicamente en la famosa intervención de La Mona Lisa en donde le agrega en el rostro un bigote y una barba con forma de perilla, dándole un vuelco a esta pintura de renombre trayéndola a la cotidianidad. La intervención de Duchamp logró convertir esta pieza artística en un objeto común y de cultura popular, dando el paso inicial para que artistas y medios reinterpretaran la obra de Da Vinci consolidándose como la pintura más popular del mundo.

Me pareció especialmente curiosa esta reinterpretación de Duchamp debido a que pienso que se podría confundir por algunas de las imágenes masivas actuales donde se utilizan estos filtros, de hecho, hay múltiples filtros que realizan la acción de agregar barbas y/o bigotes de todo tipo al rostro.

#### **2.1.4. La imagen y su transformación**

Continuando con La Gioconda; Debemos de considerar lo que significa la transformación de una obra la cual “[...]comprende su traducción, adaptación y cualquier otra modificación en su forma de la que se derive una obra diferente[...]” (art. 21.1 LPI). A partir de ello encontramos que existen un sinnúmero de interpretaciones y transformaciones de esta imagen, como por ejemplo la famosa interpretación de Fernando Botero (1958). También está el afán de intervenir abiertamente, agregándole objetos a la imagen, cambiando posición del cuerpo, modificando la vestimenta, entorno, o incluso el estilo de arte o dibujo.

De alguna manera La Gioconda se ha convertido en una obra “popular”, acercándose a los espacios de la sociedad que poco o nada tienen que ver con el arte, esto la hace reconocible por, prácticamente, todo el mundo. Todo ello gracias a sus representaciones a lo largo de los años y las versiones que se adaptan a la época, el contexto y la intención del autor.

Tanto ha sido el impacto que se ha concretado como una obra muy parodiada en diversos medios de comunicación, la televisión, el internet y otros, ejemplos de ello encontramos en todas partes, como en la famosa serie de Los Simpsons, la versión en juguetes LEGO o versiones más modernas en donde hace referencia directa a las redes sociales, sea posando de cierta manera, tomándose una selfie y/o haciendo las populares muecas y gestos divulgados en redes sociales.

Con esto quiero llegar a que una sola imagen puede ser modificada y reinterpretada de forma innumerable, y gracias a los avances históricos se han perfeccionado los distintos tipos de ediciones desde el dibujo, la pintura, el collage, como hasta lo que es Photoshop y más populares y rápidos todavía, con los filtros fotográficos a través de los medios digitales obteniendo versatilidad y variedad en cada imagen a partir de una sola fotografía.

## 2.2. Filtros fotográficos

Como referencias no artísticas estaré tomando la información de distintos filtros fotográficos de las redes sociales y aplicaciones. Los filtros fotográficos consisten en transformar, quitar y/o agregar elementos principalmente en el rostro, sea con motivos estéticos o de humor. Pueden hacer ver un rostro como si fuera un personaje de caricatura o incluso como otra persona sin necesitar algún cambio físico, manual o quirúrgico, en nuestro rostro, todo gracias al reconocimiento facial de los dispositivos electrónicos y aplicaciones de éstos, haciendo posible un cambio prácticamente automático en ojos, nariz, boca, cejas, piel, vello facial y hasta en el cabello, cambiando formas, colores, difuminando otros elementos e innumerables modificaciones más.

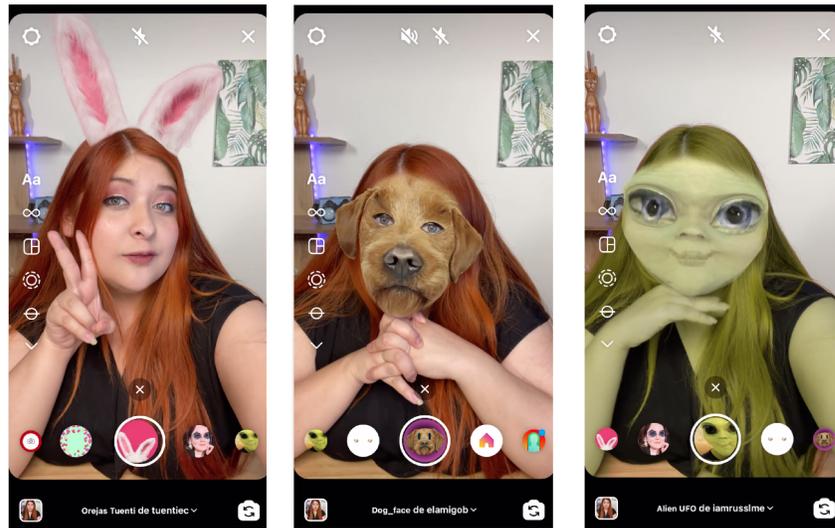
En fotografía profesional, luego de capturar las imágenes, se seleccionan y pasan a la postproducción, es ahí donde se utilizan distintas técnicas digitales para sacar el máximo partido a la imagen y que refleje el estilo e intención del profesional. En la actualidad, esta postproducción se hace mediante programas de computadora como Photoshop, el cual es el específico para fotografía, pero también existen otros que permiten esta edición, como Adobe Illustrator y otros programas de ilustración.



**Imagen 15.**

Antes y después: retoque realizado con Photoshop de la celebridad Beyoncé.

A partir de las opciones que ofrecen estos programas es que nacen los filtros en dispositivos móviles, como celulares o tablets, tomando como inspiración dicho trabajo de edición hecho por los fotógrafos se incorporaron opciones predeterminadas de filtros en aplicaciones digitales.



**Imagen 16.**

Demostración de filtros de Instagram.

Instagram, una de las redes sociales más extendidas, añadió estas opciones de filtros para rostros a partir de 2019, dándole a los usuarios la posibilidad de editar sus fotografías de forma inmediata y directa, mucho más rápida, sencilla y accesible.

Por su parte, Snapchat, otra de las redes sociales más usadas, pero dirigida a mensajes y fotografías que pasadas ciertas horas ya no son visibles, también se vale de estos filtros de rostro para llamar la atención de los usuarios siendo su característica principal las variadas opciones que presenta para transformar los rostros.



**Imagen 17.**

Demostración de filtros de Snapchat. Adam Levine.

Los filtros de estas redes son rutinas de software que alteran la imagen: sus curvas tonales, saturación cromática, textura, contraste, brillo, etcétera, y en cuanto a los filtros específicos para rostro, son capaces de identificar las caras y sus elementos y modificarlos dependiendo de las opciones de cada filtro.

Por lo anterior es que me decidí inspirar en los filtros digitales para rostro, debido a su variabilidad e instantaneidad, así como en su uso masivo extendido por todo el mundo, el cual, inevitablemente tendrá consecuencias de las que podemos o no ser conscientes.

### 3. USOS DE LOS FILTROS EN EL ROSTRO

Para continuar la investigación de los filtros digitales en el rostro y porqué se han convertido en un interés global, hay que preguntarse por los usos que se les dan a éstos, los cuales son variados, pero se pueden dividir en dos grandes grupos: aquellos con fines humorísticos y aquellos con fines estéticos (en algunos casos específicos pueden encontrarse juntos).

Los filtros alcanzan por primera vez su mayor popularidad a partir de finales de 2011, en donde la aplicación para móviles Snapchat se masificó, luego, la popularidad de éstos fue creciendo todavía más en otras redes y aplicaciones, transformándose en parte de la cultura digital de redes sociales, reconocible a nivel mundial. El interés en estos filtros también se resume en las intenciones generales de humor y estética, y sus distintas variaciones.

#### 3.1. Humor y diversión

Respecto a los filtros que buscan hacer reír a quienes los usan y a quienes ven el resultado, debemos considerar que guardan relación directa con los dibujos de caricatura, incorporando la exageración y distorsión de los rasgos físicos de manera cómica, permitiendo una fácil lectura de las emociones mediante el rostro y sus expresiones resaltadas. La distorsión de los rasgos depende del estilo de caricatura que se busque, así como de lo que se quiera llegar a representar mediante el filtro.



**Imagen 18.** Filtros de Snapchat, conejo y deformación.

Como vemos en las imágenes de ejemplo de algunos de los filtros digitales, es común encontrarnos con filtros que añaden características de animales, orejas, hocicos, bigotes, nariz, ojos generalmente más grandes, entre otras, buscando asimilarse a animales exagerados y caricaturescos.

Otra opción muy común son los filtros que distorsionan las características del rostro, agrandando, achicando, estirando, borrando o agregando elementos en él. Siempre con la intención de resultar en una imagen divertida e interesante, haciendo de estos rostros deformados de una actividad social entretenida de realizar y compartir en redes.

También pueden llegar a ser de un estilo satírico, dónde se toma la imagen de alguien o algo para lograr cierta imitación con un fin cómico y burlesco. Es posible que estos filtros divertidos y de humor lleguen al límite de ser absurdos en el caso de generar una extrema desproporción del rostro, convirtiéndose en algo irreconocible o, incluso, convirtiendo a la persona en algún objeto inanimado; un objeto común, pero que al agregarle tus ojos y boca gana un aspecto especialmente raro que llama la atención, un objeto con expresiones, algo sin sentido, pero que ciertamente genera un toque de humor y comedia que es justamente lo que hace que sea tan popular el uso de estos filtros.

### **3.2. Estética y belleza**

Ahora bien, cuando hablamos de los filtros con intención estética, estamos hablando de aquellos que añaden elementos típicos de belleza como por ejemplo, maquillaje, pecas, decoraciones como flores o corazones, pestañas más grandes, ojos de color; inclusive en algunas ocasiones modifican y deforman el rostro para alcanzar un estandar de belleza donde la piel es luminosa y sin imperfecciones, ojos y labios grandes y llamativos, etcétera, buscando una pureza en el rostro que es inalcanzable fuera de las redes sociales.



**Imagen 19.** Filtro de Snapchat, maquillaje y corona de flores.

Generalmente son utilizados en personas que buscan arreglar un poco su imagen en el día a día, retocar algunas facciones, corregir iluminación, puede usarse para probar con otro estilo de pelo, color de ojos o con algún otro estilo de maquillaje. A grandes rasgos, cumplen la función de mejorar el aspecto físico y se les atribuye mayormente a mujeres, debido a que los estándares de belleza femeninos son más rígidos y obligatorios que los masculinos a nivel global, no obstante, esto no implica que los hombres no utilicen de estos filtros para lucir rostros más atractivos.

Los filtros de belleza se asocian a la inconformidad con el cuerpo y rostro, si bien hay casos que no tienen que ver con ello, normalmente aportan algo más de seguridad al hacer públicas algunas fotografías, la masificación excesiva ha terminado por afectar la interpretación de un rostro “natural”. Llegándose a abusar de estos filtros, provocando una falsa confianza basada en rostros imposibles debido a su transformación en busca de una perfección inalcanzable.

## **4. CONSECUENCIAS DEL USO DE FILTROS DE BELLEZA**

Considerando que la globalización y las redes sociales tienen un gran impacto en las sociedades y en su desarrollo, es importante revisar las consecuencias de esto, debido a que dicha masificación de elementos de belleza hace que, sobre todo las generaciones más actuales, tengan cierta imagen de otros y de ellos mismos.

Resulta imposible no caer en cuenta que las consecuencias más graves del abuso de filtros de belleza se relacionan con la psicología, afectando la autoestima, es decir, el aprecio hacia uno mismo, gracias a que los filtros distorsionan nuestra imagen y percepción de los rostros humanos, ocasionando comparaciones entre uno y el resto o incluso exponiéndose a los comentarios negativos en las redes.

Principalmente, me interesa estudiar y analizar la dismorfia y dependencia de filtros como consecuencias más comunes. No obstante, también es interesante explorar aquellos casos extremos en donde estos resultados dan paso a concretar estas imágenes de “perfección” mediante intervenciones quirúrgicas extremas, dejando atrás la naturalidad de los rostros humanos caracterizados por aquellas características percibidas como defectuosas o imperfectas.

### **4.1. La dismorfia y dependencia**

La dismorfia consiste en un trastorno mental determinado por la preocupación obsesiva y ansiosa como causa de la percepción de imperfecciones físicas en uno mismo, sean en el cuerpo o en el rostro. En ese sentido, los filtros de belleza aportan a que cada vez haya más usuarios de redes diagnosticados con este trastorno.

Estos filtros nos transforman hacia una versión nueva y perfecta de nosotros mismos, tan perfecta que es imposible de alcanzar. Los filtros de belleza permiten al usuario verse y sentirse de una forma lejana a la realidad, lo que termina por constantes comparaciones con otros en redes o incluso con uno mismo sin aquellos filtros, haciendo que el retoque de rasgos del rostro, piel, nariz, ojos y barbilla se normalicen en extremo, sacando todo lo considerado imperfecto o feo.



**Imagen 20.** Comparación sin y con filtro de Snapchat

“Muchos de estos filtros se denominan “filtros de belleza”, lo que significa que puede hacerte lucir absolutamente impecable.[...] Estos filtros alteran nuestras caras [...] de acuerdo con los estándares de la sociedad. Estos filtros le dicen a los usuarios que deben cambiar su apariencia para convertirse más atractivo.” ( Nguyen, 2017 p. 4).

Es entonces que, el constante uso de los filtros para equilibrar esta visión propia de inalcanzable perfección concluye en que el usuario genere una dependencia a éstos. Es decir, en una búsqueda de su propia autoestima, se valen de los filtros de belleza para alcanzar la imagen que quieren tener y compartir con el resto al punto de que se vuelve emocionalmente difícil verse en fotografías no retocadas.

#### **4.2. Las consecuencias extremas**

El uso prolongado y a largo plazo de los filtros de belleza, sin duda puede llevar a una interpretación errada de la belleza, puede dañar la percepción de la realidad hasta dejarla totalmente corrompida respecto a la naturalidad humana.

Las imágenes generan valores y criterios estéticos asociados a estándares de belleza, que intentan ser alcanzados de diferentes formas, unas más reversibles que otras, como el maquillaje o los filtros, pero han surgido unas tendencias que pueden ser no saludables psicológica y físicamente a largo plazo.

“Resulta más atinado decir que, hoy en día, más que cambiar, los criterios estéticos para distinguir la belleza de la fealdad, por ejemplo, se están disolviendo o, en todo caso, se están confundiendo. ¿En qué sentido? En el sentido de combinar rasgos esencialmente humanos con rasgos esencialmente no humanos. ¿Cómo ocurre esto? Bueno, llevando el cuerpo humano al extremo para semejar, por ejemplo, una muñeca como la Barbie o un personaje de dibujos animados” (Soto Ramírez, 2017 p. 5).

En este punto, el entendimiento de la belleza se desvía para que el rostro alcance su apariencia y belleza ideal utilizando su propio cuerpo físico para alcanzarla, llegando a realizarse cambios irreversibles mediante cirugías estéticas con el fin de asemejarse lo más posible al estándar de belleza de las redes, el cual, como ya vimos, tiene de referencia personajes caricaturescos con rasgos destacados al extremo.

Existen variadas modificaciones corporales estéticas, por ejemplo los tatuajes y perforaciones, sin embargo, las modificaciones extremas que comienzan con una distorsión de la realidad, la dismorfia y dependencia, pueden concluir en exageraciones imposibles como el extraer costillas para presumir de una cintura pequeña o inyectarse y agregarse relleno en otras partes del cuerpo y rostro para alcanzar mayor voluptuosidad y cierta proporción que es imposible de alcanzar sin aquellas intervenciones. Como consecuencia última, los rostros dejan de parecer humanos para asemejarse más a figuras humanoides similares a muñecos hechos de materiales “perfectos” en lugar de carne y huesos.



**Imagen 21.**

Barbies humanas, donde se aprecia la antinaturalidad de sus cuerpos.

Como ejemplos de estas consecuencias extremas tenemos a los famosos casos de “Barbies y Kens humanos”, los cuales debido al gran número de operaciones quirúrgicas, en especial en sus rostros, los cuales son el centro de las expresiones que nos hacen parecer humanos, adquieren el aspecto de muñecos no humanos, agrandando ojos, pómulos, definiendo partes del rostro, etcétera para asemejar estos estándares ficticio y de caricatura.

Para aquellos que no logran, por diversas limitaciones, alcanzar el estándar de belleza suelen sufrir las consecuencias psicológicas de forma tal que la inconformidad con sus rostros les termina por conducir al aislamiento, depresión e incluso el suicidio dado a que las redes sociales y la dependencia masificada de los filtros de belleza genera esta falsa idea de belleza en los rostros.

## 5. OBRA Y PENSAMIENTO

### 5.1. Mi obra

Para realizar mi proyecto escogí tres obras pictóricas para representar y transformar con diferentes filtros, “La Gioconda”, “La joven de La Perla” y “La dama de armiño”. Hay tres grandes razones del porqué decidí trabajar, a lo largo de este proyecto, reinterpretado de diferentes maneras estas obras, Primero está el reconocimiento y la fama que tienen a nivel universal, luego la capacidad que tienen para ser reproducidas y finalmente por la composición de la imagen que permite que sean óptimas para la realización del proyecto.

Toda persona con un estudio o una curiosidad de nivel medio, sabe o al menos ha visto alguna de estas tres obras, ya sea por las interesantes historias de creación, sus misterios o mitos que se piensan de la pintura o la seducción de la imagen por sus componentes. La inmensa mayoría de personas puede reconocerlas, las diferentes reproducciones de estas imágenes a nivel global y a lo largo de la historia también ha aportado la fama y el reconocimiento visual de estos cuadros, a pesar de las transformaciones y los diferentes cambios de la imagen aún se mantiene su esencia, algo que hace que inevitablemente se reconozca la obra original.

Las obras también tienen algo en común, la composición, un acercamiento al torso y al rostro de manera frontal o semifrontal donde la persona queda como personaje principal de la obra, es un retrato. La forma en la que interpreta un retrato en la actualidad son las selfies, comparten bastante similitud visual, mayormente por elementos de composición, de acercamientos. Ambos conceptos también suelen tener algún tipo de intervención para resaltar la belleza del sujeto, claramente la selfie de un origen digital y eficaz, y la pintura de una forma más trabajada y detallista. Es usual que mantengan diferencias por la disparidad de épocas, la selfie en contraste con un retrato pictórico se puede hacer de forma instantánea, por ende la pose de la imagen tiende a dar la sensación de mayor movimiento y libertad en comparación al retrato.

El que se asemeje a una selfie también me da pasó a querer intervenirlas desde los filtros digitales, como si fueran parte de esta época actual.



**Imagen 22.**

La dama de armiño (1491) Leonardo da Vinci



**Imagen 23.**

La Gioconda (1519) Leonardo da Vinci



**Imagen 24.**

La joven de la perla (1667) Johannes Vermeer

## 5.2. Ejecución

Primero preparo los soportes de madera, los cuales consisten en una plancha de trupan donde al reverso hago un marco con palos de madera para colgar el cuadro sobre la pared, a su vez se mantenga de forma rígida. Respecto al tamaño de los soportes, será variado, prepare soportes de 20 x 27 cm, 30 x 40 cm, 45 x 60 cm y 80 x 60 cm, dejando los más pequeños para representar filtros más básicos y gráficos y dejando los más grandes para filtros que necesitan ser representados con mayor detalle y complejidad visual.

Para llegar a comprender cómo actúan los filtros fotográficos sobre los retratos clásicos, primero hice el ejercicio de fotografiar las obras con distintos filtros, eligiéndolos según su tipo o su atractivo visual. Una vez el soporte esté completamente seco pulido se pasa a pegar una imagen impresa de las obras de los retratos pictóricos mencionados, sobre la imagen se pega un papel que la impermeabilice, un papel plástico para proteger la imagen y que a su vez al pintar se genere un contraste entre el brillo del plástico y el brillo algo más opaco de la pintura al óleo. Teniendo lo anterior, se puede comenzar a pintar sobre la imagen sin modificaciones, para ahora si transformarla según los filtros de Snapchat.

El video que pienso mostrar en medio de los cuadros presenta en continuidad las imágenes con las que trabajo, las cuales se les cambia digitalmente las características mediante filtros de Snapchat, permitiendo comprender sus contrastes en relación los soportes intervenidos manualmente a través de pintura y pincel. El formato es en una pantalla de teléfono celular, me pareció el medio adecuado para presentar el video, ya que los filtros popularmente se utilizan en este mismo dispositivo.



**Imagen 25.** Algunas de los cuadros de la serie ya montados

Serie “Transformando la imagen clásica” (2022)

### **5.2.1. El fallo**

Cuando fui avanzando en la ejecución de los cuadros e iba terminando algunos, fui notando algunos errores, más que errores, unos fallos o algunas imperfecciones en los acabados, ya sea en la madera, en la imagen impresa o en el plástico protector previo a la pintura. Me hizo más sentido que sea así, a que se llegara a un acabado perfecto. Primero que todo al trabajar con la cantidad como lo estoy haciendo, durante el proceso van quedando defectos que suelen no notar hasta que se vea la obra finalizada. No busco justificar, más bien me pregunto si en mi obra estos fallos dificultan cierto entendimiento del trabajo o si ayudan a favorecer todavía más el contraste entre lo análogo y lo digital. Personalmente no creo que estos errores involuntarios queden mal en la obra.

Las líneas de los cuadros, las burbujas de aire, las marcas en el plástico o en las impresiones cortadas y pegadas, esos detalles o errores, corresponden a un error táctil que marcan una diferencia entre los soportes de filtros pintados a mano en contraparte con el video que muestra las obras transformadas de forma digital, creadas para hacerse de forma rápida y perfecta.

Las fallas están bien y pueden ser parte del arte, la historia y la potencia de una obra. Existe el Kintsugi, es una técnica artística japonesa que consiste en reparar piezas de cerámica rota con oro, en vez de tirar el objeto, lo reparan con oro, dando a relucir el desperfecto de la grieta. A grandes rasgos tiene que ver con la filosofía de Japón y en este caso se basa en ver y mostrar la belleza de las imperfecciones, estas forman parte de la historia del objeto, deben mostrarse y no ocultarse.

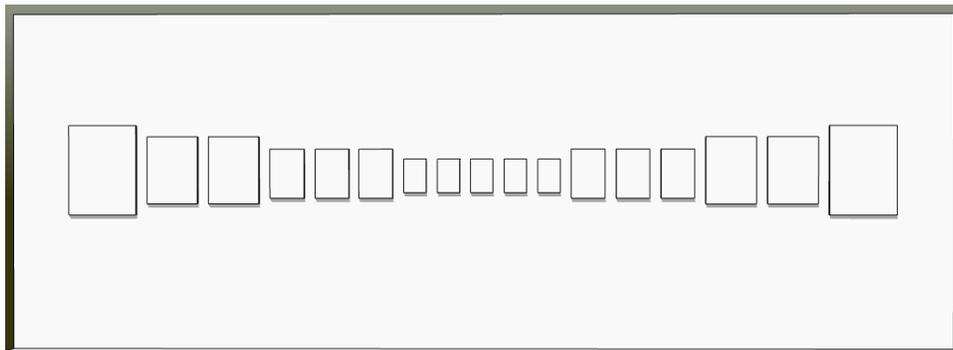
Este es un ejemplo adecuado y atractivo de que los fallos no necesariamente terminan siendo un fracaso, en mi caso, creo que las infecciones de mi obra fomentan y aportan la diferenciación de los ámbitos de la edición digital v/s la manual, al trabajar con las manos inevitablemente queda un “rastros humano”, en este caso considerado error.

### 5.3. Montaje

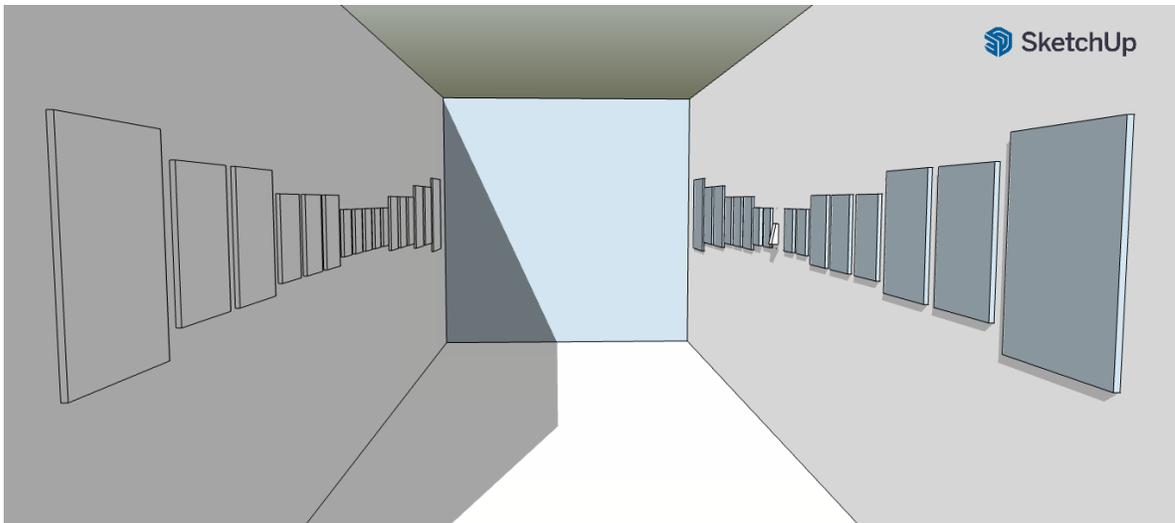
La estética deseada del montaje lo definiría como algo simple, espacioso y ordenado sobre la pared, para recorrer de forma ininterrumpida y lineal la presentación.

El montaje total de la obra se ubica en una habitación de formato rectangular, estrecha en comparación a su largo, con una iluminación natural proveniente desde el fondo del cuarto. Las paredes blancas buscan llevar la atención del espectador a las obras y el patrón en que se encuentran ubicadas en la sala. En las dos paredes más largas y paralelas estarán de forma lineal y ordenada los cuadros de diferentes tamaños, específicamente los soportes de mayor tamaño se encontraran en los extremos, mientras las obras se vayan encontrando en el centro de la pared irá variando el tamaño de los cuadros, 60 x 80 cm, 45 x 60 cm, 30 x 40 cm hasta llegar a la medida más pequeña 20 x 27 cm.

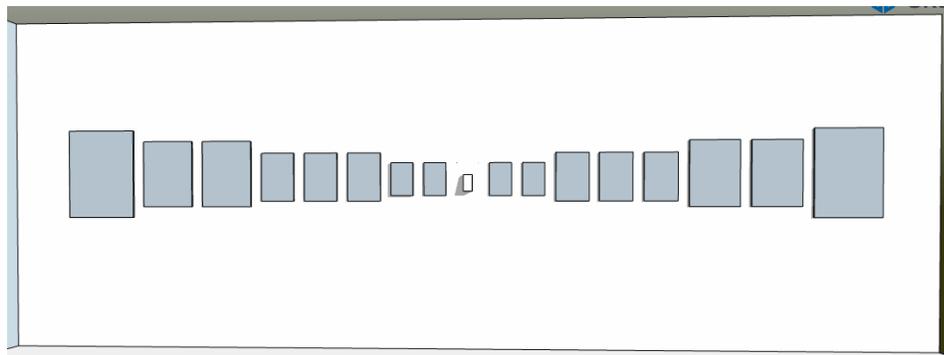
La composición de los soportes en las dos paredes será en relación espejo exceptuando que en la derecha habrá un dispositivo celular que constantemente reproducirá un video en forma de bucle. El tamaño de la pantalla es de 6,5 x 14,5 cm, con ello se sigue respetando tal composición de mayor a menor tamaño desde los bordes hasta el centro de la pared, esto da una continuidad al ver y recorrer el espacio donde se ubica la obra. Teniendo en cuenta la pequeña diferencia que habrá en las paredes paralelas debido a la existencia del dispositivo para mostrar el video.



**Imagen 26.** Representación del montaje por SketchUp, Lado izquierdo de la sala



**Imagen 27.** Representación del montaje por SketchUp, Vista central tridimensional



**Imagen 28.** Representación del montaje por SketchUp, lado derecho, justo en centro está la pantalla de dispositivo celular

## 6. CONCLUSIONES Y REVISIÓN DE LAS PRIMERAS EXPECTATIVAS

Considerando que mi investigación y proyecto se tratan acerca de las transformaciones del rostro, en donde el rostro natural se dramatiza para dejar de parecer humano para acercarse a un estándar de belleza inalcanzable en la realidad; estrechamente relacionado con el uso masivo de filtros que realizan dichas modificaciones de forma instantánea; es de interés analítico detenerse en la idea de transformación.

Como sabemos, las transformaciones nos permiten un sinfín de posibilidades, lo cual es especialmente atractivo para las masas. Los filtros de belleza proporcionan a los usuarios de redes sociales todas estas posibilidades, sin embargo, también esto trae consecuencias graves en las mentes de éstos, en especial de los más jóvenes, los cuales crecen con esta distorsión utópica del rostro como norma.

Gracias a la imparable globalización, las sociedades han ido interiorizando rápidamente estos estándares imposibles, cuyos resultados son bastante atractivos en principio, pero que tienen cada vez más altas probabilidades de terminar en ideales que provocan un sentimiento de disforia prácticamente colectiva, debido a que se reproduce constantemente en redes sociales.

Mediante la realización de mi investigación y proyecto, llegué a la conclusión de que mi propio proceso artístico desde un principio abordó aquellos estereotipos, no obstante, debido a mi propia exposición a las transformaciones realizadas por los filtros digitales en el rostro, no di cuenta de ello hasta que investigué más al respecto.

Al usar como recurso obras popularmente conocidas y adaptándolas a los filtros también populares, se crea un proyecto fácilmente interpretable por usuarios de redes sociales. En consecuencia, mi proyecto logra aportar a revisar desde otro punto de vista el uso de los filtros fotográficos, debido a que la sociedad no cae en cuenta de ello hasta que se le presentan ideas exageradas que parecen contradictorias, como lo son las obras clásicas con transformaciones irreales, a pesar de que ambas ideas están masificadas en extremo; es decir, estamos constantemente expuestos a tales imágenes que se vuelven en parte de la cotidianidad en la sociedad actual.

Personalmente, pienso que la perspectiva de los medios de representación del arte han cambiado para mí, debido a que en un inicio estaba centrada en retratar rostros reales, sin enfocarme realmente en una problemática social de interés actual. Al final del proyecto me pareció que trabajar con el uso de filtros me ha llevado a inclinarme hacia las consecuencias populares de éstos. Los rostros transformados que se alejan de la naturalidad humana me parecen mucho más relevantes e impactantes debido a sus profundas consecuencias, y a su vez que, los filtros han traído con ellos una problemática acorde al sistema social actual que tiene como punto de partida la globalización.

Resulta, entonces, relevante revisar cómo usamos estas herramientas que nos otorgan las redes y la tecnología. Considero que los conocidos como filtros de belleza se pueden utilizar de formas sanas para la sociedad, siendo conscientes de la línea divisoria entre lo real y lo irreal, y evitando la dependencia a éstos para no seguir reproduciendo dichas imágenes imposibles de concretar fuera del mundo digital.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arcos R. (2013) **Orlan: el cuerpo un lugar de discusión pública.** [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-75502013000100013](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75502013000100013)
- Barba.S(2017). **La cirugía plástica como performance: Orlan.** <https://letraslibres.com/arte/la-cirurgia-plastica-como-performance-orlan/>
- Barnett K. Roche C. Vaterlaus J. Young J. (2016) **“Snapchat is more personal”: An exploratory study on Snapchat behaviors and young adult interpersonal relationships.** <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563216303041>
- Barker J. (2020) **Making-up on mobile: The pretty filters and ugly implications of Snapchat.** [https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/fspc\\_00015\\_1](https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/fspc_00015_1)
- Blanco Ángeles (2015) **Cindy Sherman: Biografía, Obras y Exposiciones.** <https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/409-cindy-sherman-biografia-obra>
- Bravo Gustavo (2022) **Cindy Sherman.** <https://fotogasteiz.com/blog/fotografos/cindy-sherman-vida-obra-biografia/>
- **Cindy Sherman versus los estereotipos de género.**(sf). [https://apertura.cl/tienda/module/ph\\_simpleblog/module-ph\\_simpleblog-single?sb\\_category=cultura&rewrite=cindy-sherman-versus-los-estereotipos-de-genero](https://apertura.cl/tienda/module/ph_simpleblog/module-ph_simpleblog-single?sb_category=cultura&rewrite=cindy-sherman-versus-los-estereotipos-de-genero)
- **Cindy Sherman** (s.f.) <https://www.artsy.net/artist/cindy-sherman>
- **Cindy Sherman nunca se autorretrató** (2022). <https://masdearte.com/especiales/cindy-sherman-nunca-se-autorretrato/>
- Colorado Ó. (2014) **Filtros y efectos: ¿Trampa fotográfica o recurso expresivo?** <https://oscarenfotos.com/2014/07/26/filtros-y-efectos-trampa-o-recurso/>
- **Cómo usar los filtros y lentes de Snapchat** (sf). <https://ayudaweb.com.ar/como-usar-filtros-y-lentes-de-snapchat/> Ganga.A (2022)
- **El Kintsugi o el arte de reparación de heridas** (2020). <https://algalia.com/es/el-kintsugi-o-el-arte-de-reparacion-de-heridas/#:~:text=Tambi%C3%A9n%20se%20conoce%20como%20Kintsukuroi,agrietaron%20o%20sufrieron%20alg%C3%BAn%20desperfecto.>

- Gutierrez P. (2008) **Orlan: Un cuerpo propio.** [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-94362008000200011](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-94362008000200011)
- Leblanc S. (sf). **Conoce las obras de arte y fotos de Cindy Sherman.** <https://mott.pe/noticias/conoce-las-obras-de-arte-y-fotos-de-cindy-sherman/>
- **Los filtros de Snapchat: el gran enemigo de la salud mental** (2018) <https://latinamericanpost.com/es/22893-los-filtros-de-snapchat-el-gran-enemigo-de-la-salud-menta>
- **Los retratos históricos de Cindy Sherman** (s.f.) <https://www.malba.org.ar/los-retratos-historicos-de-cindy-sherman/>
- **Mona Lisa, but made of..** (2013) <https://ciphermysteries.com/mona-lisa-but-made-of>
- Noguerol Ana (2012) **Propiedad intelectual.** Derecho de transformación art. 21.1. [https://www.eoi.es/wiki/index.php/Los\\_derechos\\_de\\_explotaci%C3%B3n\\_en\\_Propiedad\\_intelectual#Derecho\\_de\\_transformaci.C3.B3n](https://www.eoi.es/wiki/index.php/Los_derechos_de_explotaci%C3%B3n_en_Propiedad_intelectual#Derecho_de_transformaci.C3.B3n).
- Ortiz I. (2021) **Cindy Sherman, una fotógrafa a la que le gustan los disfraces.** <https://fototrending.com/cindy-sherman/>
- **Reproducción, transformación, plagio o inspiración en las obras plásticas.** <https://hunterartmagazine.com/reproduccion-transformacion-plagio-o-inspiracion-en-las-obras-plasticas/#:~:text=As%C3%AD%20reproducci%C3%B3n%20de%20una%20obra,la%20obtenci%C3%B3n%20de%20copias%20>
- Robledo A. (2018) **Kintsugi, elogio de la imperfección.** <https://core.ac.uk/download/pdf/227572872.pdf>
- Rodriguez J. (2007) **Vigorexia: Adicción, obsesión o dismorfia; un intento de aproximación.** [https://www.researchgate.net/profile/Jose-Miguel-Rodriguez-Molina/publication/28309920\\_Vigorexia\\_Adiccion\\_obsesion\\_o\\_dismorfia\\_un\\_intento\\_de\\_aproximacion/links/5512dbed0cf268a4aaeb3994/Vigorexia-Adiccion-obsesion-o-dismorfia-un-intento-de-aproximacion.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose-Miguel-Rodriguez-Molina/publication/28309920_Vigorexia_Adiccion_obsesion_o_dismorfia_un_intento_de_aproximacion/links/5512dbed0cf268a4aaeb3994/Vigorexia-Adiccion-obsesion-o-dismorfia-un-intento-de-aproximacion.pdf)
- Willingham A. (2018) **Los filtros de redes sociales afectan tu percepción: se llama 'dismorfia de Snapchat' y puede ser peligroso.** <https://cnnespanol.cnn.com/2018/08/10/los-filtros-de-redes-sociales-afectan-tu-percepcion-se-llama-dismorfia-de-snapchat-y-puede-ser-peligroso/>

## INDICE DE IMAGENES

### FUENTE PROPIA :

- **Imagen 1.** Obra “Cuarentena” (2020)
- **Imagen 2.** Obra “Monotonía” (2021)
- **Imagen 3.** Obra “Mi hermana” (2021)
- **Imagen 4 y 5.** Fotografía de dibujo y pieza de arcilla. Parte de un estudio (2021)
- **Imagen 5.** Fotografía de una pieza de arcilla. Parte de un estudio (2021)
- **Imagen 6.** Cuadro que forma parte de la serie de este proyecto (2022).
- **Imagen 25.** Algunas de los cuadros de la serie ya montados
- **Imagen 26, 27 y 28.** Montaje, representación creada por SketchUp

### OTRAS FUENTES

- **Imagen 7.** Selfie de Cindy Sherman, sacada de su instagram (2017)  
<https://www.instagram.com/cindysherman/?hl=es>
- **Imagen 8.** Untitled Film Still #6. Cindy Sherman. (1977)  
<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/409-cindy-sherman-biografia-obras-y-exposiciones>
- **Imagen 9.** Untitled #96. Cindy Sherman. (1981)  
<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/409-cindy-sherman-biografia-obras-y-exposiciones>
- **Imagen 10.** Untitled #413. Cindy Sherman. (2003)  
<https://revistacodigo.com/cindy-sherman-10-proyectos/>
- **Imagen 11.** Le baiser de l'artiste Orlan. (1977)  
<http://www.transverse-art.com/oeuvre/le-baiser-de-lartiste-0>
- **Imagen 12 y 13.** Proceso de operación estética y resultado. Orlan (1990-1993)  
<https://letraslibres.com/arte/la-cirugia-plastica-como-performance-orlan/>
- **Imagen 14.** L.H.O.O.Q. Marcel Duchamp. (1919)  
<https://www.centrepompidou.fr/es/ressources/oeuvre/c5pXdk6>
- **Imagen 15.** Antes y después: retoque realizado con Photoshop de la celebridad Beyoncé.  
<https://eju.tv/2013/06/20-celebridades-con-y-sin-photoshop-gifs-animados/>
- **Imagen 16.** Demostración de filtros de Instagram.  
<https://edu.gcfglobal.org/es/como-usar-instagram/-como-usar-filtros-en-una-historia-de-instagram/1/>
- **Imagen 17.** Demostración de filtros de Snapchat. Adam Levine.  
<https://cochinopop.com/noticias/musica-2/adam-levine-juega-con-los-filtros-de-snapchat-en-el-nuevo-video-de-maroon-5-wait/>

- **Imagen 18 y 19.** Filtros de snapchat, conejo-deformación y maquillaje-corona de flores. <https://ayudaweb.com.ar/como-usar-filtros-y-lentes-de-snapchat/>
- **Imagen 20.** Filtros de Snapchat. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43864965>
- **Imagen 21.** Barbies humanas, se puede ver la antinaturalidad de sus cuerpos y rostros.  
<https://www.publimetro.co/co/vidaconestilo/2015/02/22/galeria-barbies-humanas-mas-impresionantes-mundo.html>
- **Imagen 22.** La dama de armiño. Leonardo da Vinci. (1491)  
<https://historia-arte.com/obras/la-dama-del-armino>
- **Imagen 23.** La Gioconda. Leonardo da Vinci. (1519)  
<https://historia-arte.com/obras/la-gioconda>
- **Imagen 24.** La joven de la perla. Johannes Vermeer (1667)  
<https://historia-arte.com/obras/la-joven-de-la-perla>