



MANIFESTACIONES DE IDENTIDAD

TRABAJO DE FIN DE GRADO
FACULTAD DE BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

AUTOR/A: ANTONIO PLATA DE AVILA

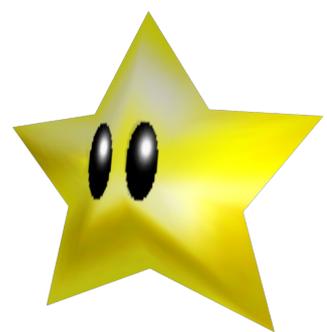


Trabajo de Fin de Grado
Grado en Bellas Artes
Universidad de Sevilla

01001101 01100001 01101110 01101001 01100110
01100101 01110011 01110100 01100001 01100011
01101001 01101111 01101110 01100101 01110011
00100000 01100100 01100101 00100000 01101001
01100100 01100101 01101110 01110100 01101001
01100100 01100001 01100100

MANIFESTACIONES DE IDENTIDAD

AUTOR/A: Antonio Plata de Avila
TUTOR: Miguel Pablo Rosado Garcés



ÍNDICE



Introducción

1. Sobre la imagen	12
1.1 La transformación de lo digital a lo físico	13
1.2 Modificación de la imagen	16
2. Sobre el juego	20
2.1 Concepto de juego.	21
2.2 Determinaciones lúdicas.	24
3. Avatares y reflejo digital del individuo	28
3.1 Contexto del Avatar	29
3.2 Reflejo del individuo en la pantalla.	31
01001101 01100001 01101110 01101001 01100110 01100101 01110011 01110100 01100001 01100011 01101001 01101111 01101110 01100101 01110011 00100000 01100100 01100101 00100000 01101001 01100100 01100101 01101110 01110100 01101001 01100100 01100001 01100100	34
Conclusiones	64
Referencias Bibliográficas	66

Introducción



El juego a través de la imagen digital se ha ido masificando como producto creciente en la vida cotidiana de millones de niños, jóvenes y adultos, de forma que ha generado una conmoción revolucionaria para toda una generación, convirtiéndose en una influencia creciente del siglo XXI.

Con la referencia al arte de las telecomunicaciones generamos un proyecto pictórico y escultórico cuya base reside en la experiencia identitaria a través del personaje o avatar, de modo que genere en el espectador una experiencia inmersiva en el juego, llegando a generar impulsos de empatía y sensación de identificación con la obra.

El proyecto "01001101 01100001 01101110 01101001 01100110 01100101 01110011 01110100 01100001 01100011 01101001 01101111 01101110 01100101 01110011 00100000 01100100 01100101 00100000 01101001 01100100 01100101 01101110 01110100 01101001 01100100 01100001 01100100" plantea por medio del código binario, la incógnita del título de cada obra pictórica, haciendo analogía al ámbito de la binarización del género (hombre- mujer) y sus consecuencias en las manifestaciones identitarias del individuo o su condicionamiento para ser incluido en el paradigma binario.

Para la generación de la obra hemos de analizar tres ramas, como primer punto analizamos la imagen y su metamorfosis de lo digital a lo físico, continuando con el segundo punto en el que tratamos el concepto del juego y el jugador o espectador, y por último el valor del avatar o personaje en el contexto virtual y fuera de él en la adaptación a las diferentes identidades e interpretaciones.

La raíz del trabajo nace de la experiencia personal en la cual, gracias a las vivencias a través de la pantalla, se han conservado diferentes medios de expresión en la vida cotidiana, tomando a la misma como una tendencia lúdica.

Por medio de esa identificación con personajes animados de series o videojuegos, se han llegado a desarrollar muchas muestras identitarias desde la niñez, que han ido forjándose en una coraza madura hasta el punto de ser olvidado. Rememorar el contacto con los personajes y por ende, el contacto con la niñez en la que construía unas herramientas de expresión y desarrollo de la creatividad, generan un espacio de ternura y una sensación entrañable en el proceso de creación.

Esta sensación se traslada al público por medio de obras pictóricas y escultóricas con referencias puramente digitales adaptadas al formato físico como medio expresivo y de búsqueda de la perdurabilidad.

El proyecto consta de los siguientes objetivos:

-Incentivar en las primeras manifestaciones de identidad a través de personajes animados y por medio del juego físico y virtual.

-Analizar la importancia de los personajes de videojuegos en la construcción de la identidad de los individuos jugadores.

-Explorar cómo los personajes o avatares pueden influir en la autopercepción del jugador.

-Reconocer la relación entre los personajes y la identificación de los jugadores con ellos.

-Analizar el impacto emocional de los personajes de videojuegos en los jugadores, los cuales son susceptibles a estímulos de empatía, identificación y conexión emocional.

-Explorar cómo los receptores del juego pueden proyectar aspectos de su identidad en avatares o personajes.

- Investigar y analizar la disociación que surge y afecta al individuo como resultado de su adaptación al entorno.

-Explorar y examinar la interrelación que se establece entre el mundo físico y virtual.

-Investigar y comprender las técnicas pictóricas utilizadas en la representación de imágenes online, como el uso de luz, el color, la composición y perspectiva.

-Indagar en las nuevas formas de combinar la pintura tradicional y las técnicas digitales para crear un concepto híbrido cuya base reside en el juego digital.

El proceso de investigación para la realización del proyecto nace tras la elaboración de una primera pintura, en la cual se exploran además de las posibilidades técnicas de adaptación de una imagen digital a la pintura orgánica, la relectura de adaptarla a un espacio natural referenciado en el juego de los Sims. La metodología a emplear para el desarrollo de un proyecto escultórico será de carácter analítico-creativo, desarrollando un conjunto de obras en base a el análisis contextual que reside en el mundo del videojuego, buscando esa relación con el mundo real entre jugador y avatar.

Se realiza una investigación a través de diferentes fuentes bibliográficas para generar un marco contextual en el que envolver a las obras presentadas, de este modo acercar al espectador a la misma por medio de las motivaciones que participan en la generación de las piezas.

Se aborda desde un contexto más amplio hasta lo conciso de las piezas, para comprender las relecturas y los cambios de estado de la idea, concibiendo desde la imagen elegida, pasando por el collage incrustado y la generación de una nueva imagen y finalizando con su traspaso a el medio pictórico y cerámico.

Primera fase:

Una primera fase en la que exploramos las posibilidades estéticas de los personajes y las imágenes de referencia y, además, los contextos en los que se desarrollarán en las siguientes imágenes. Una labor introspectiva para analizar en qué periodo de tiempo ubicar las obras, entendiéndose como la ambientación estética de cada personaje: Un concepto más moderno como una cantante virtual o un software como Hatsune Miku no genera la misma experiencia en cuanto al tiempo que un personaje más añejo. Estas cuestiones son principales a la hora de relacionarlas con un campo del mundo y se desarrollan en esta primera fase.

Segunda fase:

Esta fase consiste en el proceso de maquetación y edición que conforman las nuevas imágenes. Estas comienzan a ser pasadas al formato pictórico y se busca la referencia a tomar para desarrollar las piezas cerámicas.

Tercera fase:

Concluidas las obras pictóricas y desarrolladas las fases de generación de las cerámicas, entendiéndose por el modelado, el secado y cocido de las piezas, la

cubierta y sobrecubierta, continuamos con la contextualización y el análisis del marco teórico de las mismas.

La fase de investigación comienza desde los ámbitos más generales hasta las experiencias más propias, desarrollando así un reconocimiento y conciliación con las fases de la infancia y juventud, en la cual se desenvuelve inconscientemente la base del proyecto dando como resultado un conjunto en el cual el individuo y la pantalla se relacionan hasta adaptarse al medio analógico.



1.Sobre la imagen





1.1 Transformación de lo digital a lo físico

A mediados de los años 90, se produjo una transformación significativa en el mundo del arte. Fue en este periodo cuando muchos artistas comenzaron a explorar Internet como el ámbito principal de investigación para sus obras y como un contexto específico de actuación. Consideraron esta nueva dimensión digital como un medio innovador y un espacio en el que intervenir y reflexionar de manera creativa y crítica.

Estas manifestaciones artísticas en Internet trascendieron la mera exposición o distribución de obras a través de este medio. En cambio, se convirtieron en un conjunto de exploraciones creativas y experimentaciones críticas de la propia red y sus tecnologías. Su objetivo principal era promover un pensamiento crítico sobre Internet y sus implicaciones en la sociedad.

Aunque podemos encontrar antecedentes de estas ideas desde mediados del siglo XX, especialmente en los movimientos artísticos de los años 60 y 70, como Fluxus, el arte postal y algunas corrientes del arte conceptual, fue en los años 90 cuando se intensificó la exploración de los cambios que la actividad artística podía experimentar en el entorno de la comunicación en red. Los artistas de esta época se sumergieron en una variedad de experimentos y proyectos creativos que desafiaron las convenciones establecidas del arte. Utilizando las tecnologías emergentes de la época, desarrollaron nuevas formas de interacción y participación del público en sus obras. La interactividad, la colaboración y la apropiación de los espacios virtuales se convirtieron en elementos fundamentales de estas expresiones artísticas en Internet.



Figura 1: "ASCII History of Moving Images". Vuk Ćosić 1998

Sin embargo, más allá de la innovación técnica y estética, los artistas también se preocuparon por cuestiones más profundas relacionadas con la era digital.

Surgieron preguntas sobre la privacidad, la vigilancia, la desigualdad digital y el impacto de las redes sociales en la vida cotidiana. Estos temas se abordaron a través del arte, generando conciencia y fomentando un debate público sobre los efectos sociales, políticos y culturales de la creciente conectividad en línea.

Sobre esta idea, el catedrático y autor de numerosos artículos y ensayos sobre estudios visuales, estética y teoría del arte contemporáneo Juan Martín Prada con respecto a la metamorfosis de la imagen en su artículo de *La condición digital de la imagen* escribe (2010: 51) “La imagen pasa de emitir luz a recibirla y a reflejarla. Su superficie es ya una “piel” a ser experimentada por el ojo”.

Consignada en ese soporte, la imagen, antes un archivo digital, una memoria de proceso, deviene ahora archivo material, memoria de permanencia, imagen-cuerpo para el futuro. Pierde así el carácter de actualidad pura que tenía en la pantalla, aquel “siendo-ahí”, abierto siempre a cualquier modificación, para situarse ahora en la resistencia ante el tiempo. (Martín Prada, 2010: 53)

El concepto es ahora libre de ser traspasado a formatos físicos y tangibles de manera que el origen de documentación en píxeles pasa a tener una relectura en el formato orgánico. En otras palabras este cambio de lectura como analogía se ha concebido en otros ámbitos del mundo artístico o en el de la moda cuando una prenda de alta gama comienza a comercializarse en masa hasta perder su valor o cuando una más asociada a una clase acaba por revalorizarse adquiriendo una propia firma y generan copias vendidas en la calle por un precio similar al inicial.



Figura 2-3. “Chancla Lacoste”. Rorro Berjano. 2022.

Este ejemplo contradictorio sobre la interpretación de un concepto como es la

imagen, se materializa con la realización de piezas, ya sean esculturas, grabados, pinturas, serigrafiados; con la base de una icono digital y este resultado se fotografía y edita para obtener un carácter más óptimo como obra acabada. En una línea se traduce como lo digital analógico digitalizado.



Figura 4-5. "Winter Sonata" y "Prudence's Instagram Story". Maverick Mura. 2023

Así mismo en un contexto en el que toda una generación se ha criado con los primeros aparatos electrónicos ya sean consolas videojuegos teléfonos móviles redes sociales, el ámbito de la pantalla y la interacción con el elemento digital y la virtualidad se genera una concepción de la imagen en la cual se busca una adaptación como herramienta a la cotidianidad, de ahí la intención de pasar lo digital a lo físico, ya no como un receso sino como un resultado envolvente de la metamorfosis de la imagen en el ámbito artístico.

Para comprender la idea podemos remitirnos al ámbito de la arquitectura, en la cual por medio de la tendencia historicista del eclecticismo, los proyectos arquitectónicos obtenían una impronta y decoración a la manera de la antigüedad véase en los neos, en los cuales con materiales novedosos recreaban tal apariencia. Esto ayuda a contextualizar el carácter de la imagen digital como referencia para representaciones físicas.

1.2 Modificación de la imagen

En el contexto actual de interacción con la imagen por parte del individuo existen continuas prácticas de apropiacionismo que caracteriza buena parte de la estética digital e incrementa el valor de la cultura de las comunicaciones. Contando con la descripción de Juan Martín Prada como “remix” digital en La condición digital de la imagen, se describe como una experiencia aún más interactiva por parte del espectador o receptor de la imagen, el cual pasa a tener un valor creativo en su medio de intervenir en la misma. Además se genera un marco estético que condiciona, en el caso de los artistas, la orientación de su obra resultante satisfaciendo sus objetivos.

El artista no consume imágenes como un receptor pasivo o de forma irreflexiva, en cambio actúa sobre ellas recontextualizándolas.



El “remix” digital es una forma de fusión, de integración, de sedimentación de una forma de navegación o deambulación inquisitiva por un mar de imágenes disponibles. La creación se identifica así con diferentes formas creativas de absorción, de asimilación, a través de un sin fin de acciones basadas en la reelaboración de material visual preexistente: mezclar, integrar, fusionar, derivar, filtrar, alterar, etc. (Martín Prada, 2010: 48).

Como analogía de la derivación del concepto podemos mencionar a “VOCA-LOID” como referencia, al ser un software o soporte lógico de un aparato informático, compuesto de un conjunto de herramientas lógicas que hacen posible la realización de una acción concreta como puede ser reproducir música y generar movimientos relacionados con la danza, orientado exclusivamente para el público japonés. En este software destacan personajes como Miku Hatsune cuya programación carece de un carácter, personalidad o propiedad psicológica distintiva, sin embargo por medio del apropiacionismo o de fenómenos visuales como el fan art o “arte realizado por el fan” en el cual residen manifestaciones artísticas basadas en personajes existentes del ámbito de la televisión, del cine, los libros o los videojuegos. Este público artístico reinterpreta el concepto del personaje hasta ser reapropiado por sus creadores, generando animes, e historias que definen la narratividad del mismo.

En 2018, Martín Prada publica *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, en el cual analiza el impacto que la red y los nuevos dispositivos de conectividad están teniendo en la generación de imágenes. En él, analiza la imagen como entorno y su carácter envolvente para el espectador o su interacción con el mismo,

llegando a relacionarlas con conceptos religiosos.

“Ya se presuponía desde antaño en la imagen religiosa, por ejemplo, en la que la presencia del Dios en ella era siempre un juego entre el ser contemplada la imagen y el ser nosotros mirado simultáneamente por quien ella representaba.”(Martín Prada, 2018: 149)

Además explica cómo la imagen interactiva se puede manifestar en medios lúdicos, en los cuales el espectador acaba por formar parte de la escena y, por ende, de la imagen.

Por otro lado hay herramientas que el autor analiza ya que pueden provocar una interrelación entre el receptor y la imagen como puede ser lo que popularmente conocemos como un meme. Podemos denominar como meme a un conjunto de modificaciones o derivaciones de una imagen de origen, ya sea viralizada o no pero popularmente conocida, de manera generalmente no profesional, de modo que cambia la lectura original de la imagen. Generalmente en formato de imagen, aunque también de texto, video o GIF, el meme tiene como fin ser una herramienta humorística de comunicación y propagación desde lo individual a lo público.



Figura 6. Tatuaje. Kittenbot_. 2023

Una imagen de origen puede ser modificada descontextualizándola, y aportándole un significado totalmente diferente, pero entendible para todos los públicos. El público que entiende la imagen de origen es el principal receptor del meme, pero no desprestigia el carácter humorístico del archivo final. Puede ser descrito como un tipo de apropiacionismo informal. Por medio del meme una gran cantidad de usuarios pueden mantenerse conectados por una misma sensación visual.

2.Sobre el Juego





2.1 Concepto de juego.

En un comienzo tomamos como referencia la descripción en la cual Alfonso López Quintás alude al juego en su libro *La Estética de la Creatividad* (1977): “El juego es todo un ámbito resplandeciente, campo de luz donador de sentido y engendrador de belleza porque tiende esencialmente a crear un campo de libertad, de opciones siempre nuevas, dentro de un cauce de posibilidades”. (López Quintás, 1977: 35) En relación a esto, el pensador Donald Woods Winnicott escribe en su libro, *Realidad y Juego* (2008): “En el juego, y sólo en él, puede el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador.” (Winnicott, 2008: 80)

Con esta referencia entendemos que el individuo tiene la libertad de generar determinaciones con respecto a los caracteres en los cuales se asocia su psicología, sociabilidad, carácter estético u identidad emergente, de esta forma mantiene con el juego, la estrecha oportunidad de recabar en el sentido y la esencia del mismo.

Analizando las cuestiones previas con respecto a la denominación del concepto de el juego, entendemos que el juego se presenta como una manifestación liberadora, una actividad desinteresada con respecto a los objetivos concretos que surgen al margen, de la vida cotidiana.

Representa un espacio intermedio entre lo serio y lo trivial, donde se entrelazan la realidad y la fantasía brindando un espacio para la exploración creativa. Para que la actividad lúdica se desarrolle es necesario colocar los límites donde desarrollar el juego, lo que denominamos “campo de juego”, Donde se acaba desarrollando una acción en la que el usuario o jugador interactúa con el espacio.





Figura 7. "Windows XPerience". Simone Nicola Filippo. 2023

En 1938, el historiador y teórico Johan Huizinga publica *Homo ludens* en el cual reflexiona sobre el factor lúdico como función humana en el desarrollo cultural. En él describe los medios lúdicos del arte, sobre todo en el campo musical y lo compara con diferentes tendencias artísticas. Además relaciona las formas de producción artística como impulso del individuo al juego, mencionando la facilidad ornamental espontánea de la elaboración de una creación artística.

Puntualizando en el ámbito del juego como concepto, describe las delimitaciones del espacio del juego denominándolo así como círculo mágico, en el cual se siguen unas reglas y unos parámetros concretos, desarrollando el individuo, el papel de rol del jugador. Cuando este círculo se rompe por medio de la lógica individual puede considerarse una trampa, ya que esquivas las normas del juego.

Huizinga plantea el siguiente razonamiento: "El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos por la forma y la función, campos o lugares de juego." (Huizinga, 1994: 23).

Teniendo en cuenta esta reflexión consideramos el espacio de juego como un terreno construido y comprendido para el desarrollo de una escena performática que se compone de uno o varios sujetos, los cuales no son entendidos como receptores o espectadores. Esto ocurre en ámbitos análogos como escenas en el cine, el teatro o novelas, en las cuales los espectadores son ahora componentes del mismo juego, lo que provoca interrelaciones que se manifiestan como expe-

riencias empáticas con el espacio.

En este proyecto trataremos el ámbito digital del campo de juego en relación a la imagen digital o interactiva centrándonos en el videojuego en el cual el individuo ya no es solo espectador sino participante de la imagen ya que tiene control sobre ella. Ámbito lúdico en relación a la interacción con la imagen se remite a desenvolver al individuo en situaciones concretas en las cuales se imponen obstáculos desarrollando un carácter experimental en la experiencia vital del usuario.

La Fundación La Caixa realiza un proyecto expositivo en referencia a las reflexiones de Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens* cuyo objetivo reside en plasmar un enfoque antropológico que considera a los videojuegos como la manifestación más ampliamente difundida del juego en la actualidad. Se presentan más de cuarenta elementos que incluyen videojuegos y obras artísticas, todo ello en un entorno interactivo que transforma la exposición en una experiencia de juego compartida.

Las piezas exhibidas destacan por su relevancia como expresiones culturales, estéticas y artísticas. El recorrido por las salas comienza mostrando cómo ciertas mecánicas de juego perduran en los videojuegos. A partir de esto, el proyecto presenta al videojuego como un producto que ejerce influencia en nuestra forma de trabajar, consumir y amar.

Destaca cómo los videojuegos trascienden la mera acción de jugar, convirtiéndose en una industria, un medio cultural y una propuesta creativa que nos permite obtener una mejor comprensión de nuestro presente. Estos juegos tanto como los tradicionales fuera de la pantalla, no solo ofrecen entretenimiento, sino que también reflejan y moldean nuestras dinámicas sociales, políticas y tecnológicas. Los videojuegos han evolucionado para convertirse en un fenómeno global que influye en diversos aspectos de nuestras vidas, desde la economía hasta la forma en que nos relacionamos y comunicamos.

Al explorar la naturaleza de los videojuegos y su impacto en nuestra sociedad, podemos desvelar las complejidades de la experiencia humana contemporánea. En resumen, los videojuegos son una poderosa herramienta cultural y social que nos ayuda a entender nuestro mundo en constante cambio.

2.2 Determinaciones lúdicas.

Analizando ya las cuestiones con respecto a la denominación del concepto “Juego”, nos surgen preguntas con respecto a nuestra intervención ¿Cuáles son los intereses o cualidades del juego que despiertan motivaciones en el receptor? ¿ En qué influencia el juego al jugador en sus manifestaciones diarias? Y con respecto a un proyecto artístico ¿Cómo adaptamos el juego al paradigma artístico? ¿Arte para el juego o juego para el arte?

Comenzamos a identificar respuestas en las experiencias personales en las que como receptor, espectador, jugador, interventor sentimos estímulos a la hora de vernos reflejados en una forma antropomórfica a través de la pantalla que interactúa con actitudes socio psicológicas en un contexto concreto.

Ya sea a través de un video juego, en el cual en ocasiones se tiene la responsabilidad de elegir a un personaje, como en la propia televisión cuando sentimos impulsos relacionados con cierto carácter, ya sea el protagonista, antagonista, personajes secundarios, etc.

De esta forma con el auge de las redes sociales y la multiplicidad de la imagen, se generan lazos de contacto con el espectador que provoca una experiencia de empatía, con referencias simples como la apariencia de un personaje, su aspecto estético, su vestimenta, hasta el trasfondo de los mismos, visualizándose así el individuo en el propio juego.



Figura 8. Imagen videojuego. Super Smash Bros brawl. 2008

A partir de esto se genera una obra en la cual se muestra como base el conjunto de posibles interrelaciones entre personaje o avatar e individuo o receptor/ creador del propio juego. En él, el jugador enfoca toda su figura adaptándola y mostrándola como símil de propia identidad.

De hecho el ámbito del juego resulta un factor condicionante en el desarrollo cognitivo de la infancia, es decir permite desarrollar el proceso mental de la percepción, la memoria y el lenguaje. Estudios del Departamento de Antropología Social, Psicología Básica y Salud Pública de La Universidad Pablo Olavide analizan la existencia de diferentes tipos de juego en los cuales el niño desarrolla diferentes capacidades, desde la exploración física, pasando por la comprensión de ideas, hasta la representación de roles. Además podemos entender que medio de las redes sociales y el incremento de valoración estética de la imagen y el autoconcepto claro es que los usuarios comienzan a verse reflejados en los personajes elegidos, reflejando el constante autoconocimiento incluso durante la madurez.

En los videojuegos ocurren situaciones similares en las cuales, al elegir un personaje, el jugador busca, ya no con la base beneficiosa de ganar en el juego, sino con el objetivo de visualizarse en el personaje elegido.

Con esta base comienzan muchas de las primeras manifestaciones de identidad en el paradigma recreativo de la juventud y niñez, en las cuales, asignando al género, de la niña se espera que escoja a la muñeca, la princesa, la rosa, el personaje femenino en esencia del juego, en cambio a el niño, se le asigna la preselección del hombre fuerte, el guerrero, la espada, el azul o rojo, etc...

Teniendo esto en cuenta, el hecho de romper los preceptos asociados al género comenzando a identificar lo que más se asocia a lo que determina el individuo por sí mismo, como pudiese ser la primera muñeca de un niño rodeado de asignaciones de género y caracteres masculinos, resulta un acontecimiento que precede a los siguientes en el autoconocimiento del mismo y supone un paso adelantado en contra de las suposiciones previas dirigidas a este.

Como conclusión la trivialidad del juego puede constituirse como un factor, ya no condicionante, pero aumentativo de las actitudes de desarrollo de un individuo tanto en la infancia y la niñez media o incluso en la madurez, constituyéndose como uno de los elementos clave en la maduración cognitiva del individuo en su proceso de defensa y adaptación con respecto al espacio.

En el ámbito de la intersección entre el mundo de los videojuegos y los discursos

y paradigmas adaptados al arte contemporáneo, se pueden identificar diversos términos que permitan explorar esta relación de manera más amplia y profunda. Uno de los términos más utilizados en este contexto es el "game art".

El concepto de game art no se limita únicamente a la noción de la parte artística o creativa relacionada con la estética de un videojuego. En el contexto artístico actual, puede ser definido como una manifestación en la cual los juegos digitales desempeñan un papel central en la generación de ideas y en el proceso creativo de la producción y exposición de obras de arte. Esto puede ocurrir tanto mediante el uso de medios tecnológicos como herramientas potenciales, así como también a través de su empleo como tema o enfoque reflexivo.

En otras palabras, el término game art engloba una variedad de prácticas y expresiones artísticas que se nutren de los videojuegos y los utilizan como una fuente de inspiración e influencia en la creación de obras de arte. No se trata solo de apreciar la estética visual de los videojuegos, sino de explorar cómo los juegos digitales pueden ser utilizados como una base artística en sí mismo, así como una herramienta para abordar cuestiones culturales, sociales y filosóficas más amplias.



3. Avatares y reflejo digital del individuo





3.1 Contexto del Avatar

Basándonos en la referencia del académico noruego Espen J. Aarseth en *The Perception of Doors: Fiction vs Simulation in Games* mencionada por Rune Klevjer, profesor asociado en el Departamento de Ciencias de la Información y Estudios de Medios de la Universidad de Bergen, especializado en teoría de juegos de ordenador; en *What Is The Avatar?* (con respecto al concepto del avatar “Also points out, simulations typically become personal – “through experience” (2005b:4).”

Definimos como un avatar un cuerpo ficticio que ocupa un contexto virtual en el cual el usuario tiene el control del mismo para desenvolverse en el territorio a través de la pantalla, en base a sus decisiones para con el juego. Además Rune Klevjer compara la dinámica del avatar apartándose del ámbito digital y relacionándolo con juegos analógicos en los cuales no se tiene que presentar un contexto de fantasía o total irrealidad, acercándose así a un terreno de cotidianidad.



Figura 9. Imagen videojuego. Wii Sport Resort. 2009

En el contexto del objeto digital como medio del desarrollo del juego, los Miis y los Sims son ejemplos de avatares virtuales que permiten a las personas experimentar un mundo simulado y escapar de la realidad.

Los Miis, como mencioné anteriormente, son avatares virtuales personalizables creados por Nintendo. Aunque originalmente se crearon para su uso en juegos, los Miis también se han utilizado en otros contextos, como en aplicaciones de redes sociales y servicios en línea. Esto ha llevado a una mayor disociación entre

el mundo real y el mundo virtual, ya que los usuarios pueden representarse a sí mismos o a personajes ficticios de manera digital, interactuar con otros avatares y llevar a cabo actividades que pueden ser muy diferentes a las de la vida cotidiana.

Por otro lado, los Sims son una popular franquicia de videojuegos desarrollada por Maxis y publicada por Electronic Arts. En los juegos de los Sims, los jugadores pueden crear y controlar avatares virtuales llamados "Sims". Estos Sims pueden ser diseñados con una amplia gama de rasgos de personalidad, apariencias y profesiones. Los jugadores pueden construir hogares, establecer relaciones, conseguir empleos y llevar a cabo una variedad de actividades dentro de un mundo simulado.

Al igual que los Miis, los Sims permiten a los jugadores sumergirse en una realidad virtual, interactuar con otros personajes y vivir una vida alternativa. Esta desconexión del mundo real y la posibilidad de experimentar diferentes identidades y profesiones a través de los avatares virtuales pueden ser vistos como una forma de escapismo y entretenimiento

Desde una perspectiva personal, crecer con el impulso empático de relacionarse con personajes de animación puede haber sido una experiencia significativa en términos de adaptación, aceptación y superación. Estos personajes animados pueden haber desempeñado un papel crucial al proporcionar un medio seguro para explorar y comprender nuestras propias emociones y desafíos.



3.2 Reflejo del individuo en la pantalla

Como se menciona previamente la imagen digital y el individuo mantienen una interrelación que contribuye desde el desarrollo del mismo hasta la generación de nuevas imágenes. Podemos interpretar este hecho como una relación lúdica entre la pantalla y el individuo.

Los memes, en su naturaleza humorística y satírica, nos permiten encontrar similitudes y conexiones con situaciones de la vida real. A través de imágenes, videos o texto acompañados de referencias culturales compartidas, los memes capturan momentos y emociones comunes de una manera que nos hace reír y sentirnos parte de una comunidad más amplia.

Al encontrarnos con el caso de los memes, comprobamos que retratan situaciones con las que nos identificamos y experimentamos un sentido de pertenencia y aceptación. Nos damos cuenta de que no estamos solos en nuestras experiencias, ya que otros también han pasado por situaciones similares y las han convertido en contenido humorístico. Esto nos brinda un sentimiento de conexión y nos ayuda a superar cualquier sentimiento de soledad o aislamiento generando interconexiones con otros servidores.

Por medio de esas herramientas además del videojuego, el individuo contempla además el desarrollo de diferentes identidades a través de diferentes servidores o usuarios, en el caso de las redes sociales.

Así mismo el elemento digital puede ser constituido además de como una herramienta lúdica, en la cual por medio de manifestaciones virtuales podemos llegar a comunicarnos con otros servidores de manera empática; también se introduce como un nuevo medio en el cual individuo puede desarrollar habilidades con respecto al entorno. Véase en el campo de la medicina, en el cual por medio de reproducciones virtuales se puede acceder a un quirófano a presenciar una operación en directo, de una forma incluso más inmersiva de lo que se puede hacer físicamente.

Estas simulaciones introducen al individuo o usuario en un campo de entreno virtual .

En el ámbito del arte destacan diferentes proyectos que buscan analizar al individuo frente a la pantalla, concretamente ejemplarizando la serie Shooter (2000) de Beate Geissler y Oliver Sann en la cual, con el recurso de la imagen y el video se registra durante un año y medio los comportamientos, retratando

movimientos involuntarios y expresiones de los jugadores frente a el juego en pantalla y su relación física con el personaje en pantalla.



Figura 10. "Sy-man, 98". Beate Geissler y Oliver Sann. 2000

En resumen, la imagen digital y el individuo mantienen una relación lúdica y generan interconexiones a través de los memes y las redes sociales. Además, el elemento digital no solo entretiene, sino que también se utiliza para desarrollar habilidades y ofrecer experiencias inmersivas, como en el campo de la medicina. Proyectos artísticos también exploran la interacción del individuo con la pantalla.

En definitiva, la imagen digital impacta en la comunicación, habilidades y expresión artística del individuo.



0100110101100001011011100110100101100110
0110010101110011011101000110000101100011
0110100101101111011011100110010101110011
0010000001100100011001010010000001101001
0110010001100101011011100111010001101001
01100100 01100001 01100100





La concepción inicial de las obras se fundamenta en la exploración de una conexión profunda con el mundo físico, el entorno que nos rodea y las primeras manifestaciones de expresión humana. Se parte desde la perspectiva de un mundo saturado por la sobreproducción, donde la materialización de las ideas se lleva a cabo mediante el uso de objetos como símbolos de significado y propósito. A medida que se desarrolla el proceso creativo, también se abordan concepciones identitarias y se evocan recuerdos significativos.

En un mundo cuya marca es generada por la abundancia de los bienes materiales, la obra artística se erige como respuesta a este exceso, buscando encontrar un equilibrio entre la creación y la realidad tangible.

A partir de esta idea se plantea como objetivo solemnizar y a su vez, a modo de crítica, adaptar elementos del mundo real al juego y viceversa.

Para ello se genera un patrón de obra artístico en el cual integra al ser digital en un espacio descontextualizado con el mismo, dentro del ciberespacio. Con ello se produce una obra cuyo personaje central es representado a modo de tótem de un campo del mundo físico y la vida corriente, sin embargo todos los elementos de la obra son digitales, ya que los mismos personajes extraídos de la pantalla quedan ubicados en un paisaje falso de un videojuego.

Por otro lado el proyecto proporciona un análisis hacia la identidad sexual y de género focalizado en una analogía con el binarismo social y el código binario, de este modo las piezas quedan encriptadas por el mismo.

De este modo enlazamos las referencias a la realidad en un procedimiento y formato físico como la pintura y escultura, con un contexto digital que imita los cánones reales, pero cuya relación directa con la realidad tangible a la hora de desarrollar la idea estética es imperceptible.

El carácter pictórico de las piezas genera un entramado que disminuye la sensación de irrealidad del paisaje digital, pero a su vez integra a la figura con el contexto.

Figura 11. Pintura- Antonio
(Nie) Plata de Avila
01101001 01100100 01101111
01101100 01101111
2022
Óleo sobre lienzo
75 x 100cm

Se plantea un proyecto pictórico a partir de la idea de una figura de colección producida en serie como herramienta constructiva del paisaje en un espacio digital como sería un escenario imitativo de lo real.

Con el contexto de la turistificación de las ciudades se generan cuestiones con respecto a la veracidad de las mismas y su propia convivencia. Un espacio que poco a poco avanza en ser más cómodo visualmente para públicos externos y cuya convivencia acaba residiendo en los barrios de la periferia. Con esta referencia del mundo turístico, lo veraz y lo artificial, la sobreproducción en masa y el mundo de las telecomunicaciones y el arte de la red se genera un paisaje que reitera lo ficticio imitando lo real.

Plásticamente destaca la forma orgánica de la pintura en la que el fondo y la figura se interrelacionan y cuyos colores cohabitan con el blanco del soporte. Estos colores destacan por su falta de conexión con lo natural al ser una gama plásticamente reducida y cuyas variaciones solo residen en la luz y se caracterizan por su falta de saturación y cromatismo.

El carácter pictórico de la pieza genera un entramado que disminuye la sensación de irrealidad del paisaje digital, pero a su vez integra a la figura con el contexto.

Es una referencia cuyo fondo queda relegado por la figura, en la cual residen colores mucho más luminosos como si el plástico artificial tuviera en este caso un papel protagonista. Con la influencia de lo digital (Los Sim) y la sobreproducción de un ídolo (Hatsune Miku) se genera un contexto que evoca a un espacio árido en el cual por exceso de idealización de un territorio se imposibilita la habitabilidad de la fauna local, además coronado con la generación de un ídolo (en referencia a lo religioso) eminentemente artificial.







Figura 12. Pintura- Antonio
(Nie) Plata de Avila

01010100 01110101 00100000
01100111 01100001 01110100
01101001 01110100 01100001
2022
Óleo sobre lienzo
46 x 54 cm

Se introduce un proyecto pictórico que reside en las primeras manifestaciones de identidad y feminidad del individuo a partir de una figura zoomorfa interactuando con una flor. Se emplea como referencia el mundo de los videojuegos e interacción estética entre jugador y personaje, el cual le lleva a escoger el que más se acerca a su autopercepción.

De esta manera se presenta un personaje símbolo estereotípico de feminidad canónica y binaria en su forma animal más pura y delicada, haciendo referencia a el mundo animal como otro carácter identitario. La pieza refleja al personaje animado de la Princesa Peach en forma zoomorfa tras unas flores en un escenario descontextualizado. La figura destaca por su fácil integración con el paisaje. La obra pictórica es el resultado estético de la simbología femenina canonizada.

Plásticamente destaca la forma orgánica de la pintura en la que el fondo y la figura se interrelacionan y cuyos colores cohabitan con el blanco del soporte. El carácter pictórico de la pieza genera un entramado que disminuye la sensación de irrealidad del paisaje digital, pero a su vez integra a la figura con el contexto.







Figura 13. Pintura- Antonio (Nie)
Plata de Avila
01101101 11000011 10100001
01110001 01110101 01101001
01101110 01100001 00100000
01100100 01100101 01101100
00100000 01110100 01101001
01100101 01101101 01110000
01101111
2022
Óleo sobre lienzo
100 x 81 cm.

Se presenta un proyecto a partir de la concepción del recuerdo por como herramienta de construcción del paisaje y la descontextualización del mismo siendo estructurado por una masa deformable y líquida que rueda por un espacio incierto. Se emplea la referencia una serie de vivencias familiares en las que dos generaciones comparten un vínculo (en este caso Doraemon) y este se representa como puente como concilio entre ambas, de esta forma la obra se traduce como una conversación entre pasado y presente cuyo hilo sería el recuerdo y la experiencia nostálgica.

La pieza plantea una visión deformable de una escultura del personaje de Doraemon, al cual le rodean una gama de colores pastel cuya referencia nos llega de la máquina del tiempo. Rodeado de estrellas la imagen central parece estática mientras el alrededor se mantiene en una sinergia de movimientos. La pintura narra el paso del tiempo y la perdurabilidad del recuerdo como elemento que no se dispersa pese a su concepción líquida.

Plásticamente destaca la forma orgánica de la pintura en la que el fondo y la figura se interrelacionan y cuyos colores cohabitan con el blanco del soporte. El carácter pictórico de la pieza genera un entramado que disminuye la sensación de irrealidad del paisaje digital, pero a su vez integra a la figura con el contexto.







Figura 14. Pintura- Antonio (Nie)
Plata de Avila
01001100 01100001 00100000
01110000 01110010 01101001
01101110 01100011 01100101
01110011 01100001 00100000
01100100 01100101 01101100
00100000 01110011 01110101
01110010
2023
Óleo sobre lienzo
162 x 130cm.

Se plantea un proyecto pictórico a partir de la idea de una figura de colección producida en serie como herramienta constructiva del paisaje en un espacio digital como sería un escenario imitativo de lo real. Con la infancia y su manifestación creativa en juegos y escenarios diversos donde el individuo plantea su imaginario como referencia, se genera una obra mucho más autorreflexiva y basada en criterios y vivencias de la infancia.

Plásticamente destaca la forma orgánica de la pintura en la que el fondo y la figura se interrelacionan y cuyos colores cohabitan con el blanco del soporte. Las tonalidades de color se interrelacionan con respecto a la saturación de los mismos, pero se genera una diferencia en la viveza tonal entre la muñeca y el fondo animado de Los Sims. La figura queda impuesta en el centro del formato y hay zonas en las que se queda inacabada e integrada con el fondo, que redondea sinuosamente su silueta. La luz del paisaje hace que la figura quede en un espacio limpio y destaque con más facilidad.

El carácter pictórico de la pieza genera un entramado que disminuye la sensación de irrealidad del paisaje digital, pero a su vez integra a la figura con el contexto.

Se busca una relación entre lo real, lo ficticio, la fantasía y la imitación de un territorio en su búsqueda por la idealización del mismo. La obra destaca por su carga ideal llevando a la figura a ser comparada con una imagen sagrada, lo que refuerza su carácter totémico en representación del juego y el mundo lúdico.







Figura 15. Pintura- Antonio (Nie)
Plata de Avila
01100010 01101001 01101110
01100001 01110010 01101001
01110011 01101101 01101111
00100000 01100001 01101110
01110100 01100001 01100111
01101111 01101110 01101001
01110011 01110100 01100001
2023
Óleo sobre lienzo
35 x 28 cm

Se plantea un proyecto pictórico a partir de la idea de una figura de colección producida en serie como herramienta constructiva del paisaje en un espacio digital como sería un escenario imitativo de lo real. La obra pictórica tiene como referencia la modernidad y los nuevos caracteres estéticos, tanto en el mundo del arte como en la concepción líquida de la estética, cada vez más desligada de patrones, en la que lo neutro y novedoso recibe cada vez más atención. En este caso destaca la presencia de una figura zoomorfa vestida cuya apariencia resalta por la neutralidad que irradia en cuanto a expresión de género y esto, provoca que pueda formar parte de un colectivo o grupo que tome como referencia este patrón, eliminando así poco a poco los paradigmas y dogmas de género social.

Plásticamente destaca la forma orgánica de la pintura en la que el fondo y la figura se interrelacionan y cuyos colores cohabitan con el blanco del soporte. Pictóricamente la obra genera contrastes entre el fondo y la figura, quedando esta totalmente colorida en contraposición al fondo, el cual queda relegado a un segundo plano por la ausencia de colores equiparables a la figura central. En este caso se emplea un fondo ampliamente construido y cuya referencia natural reside en las montañas y las zonas verdes entre edificaciones.

El carácter pictórico de la pieza genera un entramado que disminuye la sensación de irrealidad del paisaje digital, pero a su vez integra a la figura con el contexto.

La obra indaga en el progreso, constructivismo, neutralidad y a su vez exceso de artificialidad, incluso tratándose de un espacio irreal que imita lo tangible, haciendo que lo bueno y lo malo del progreso quede enfrentado en su búsqueda de lo perdurable.



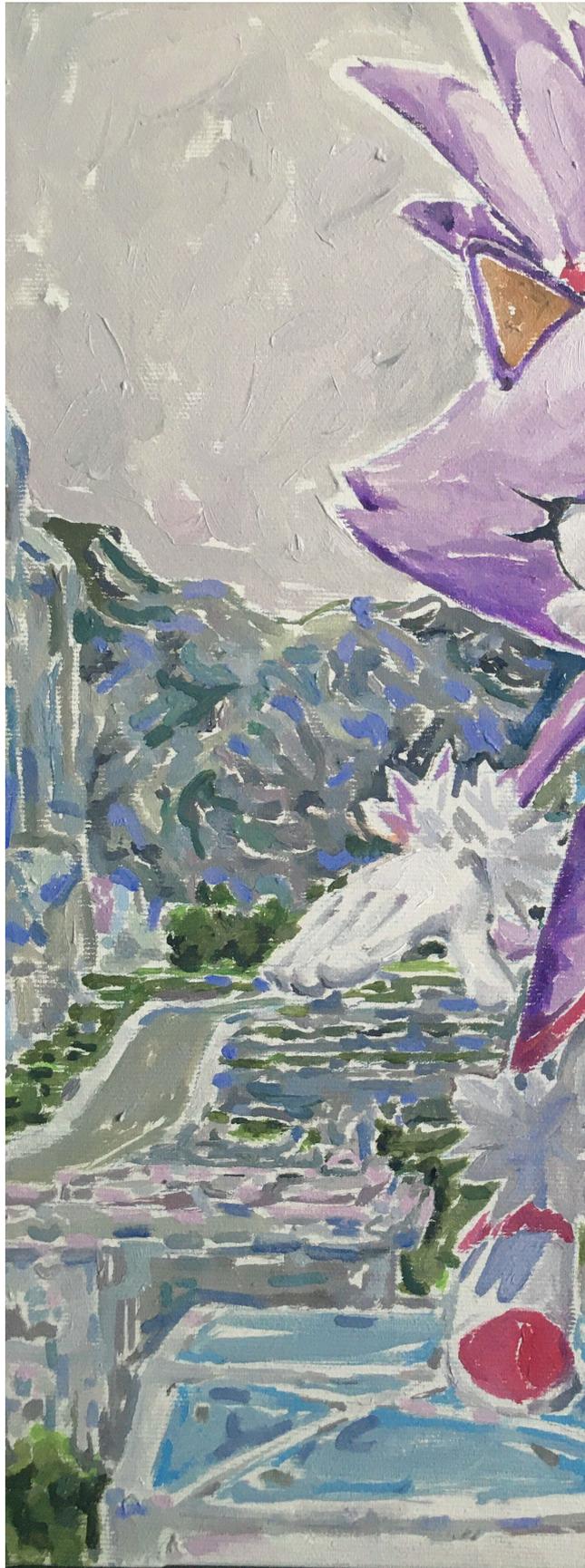




Figura 16. Pintura- Antonio (Nie)
Plata de Avila
01100100 01110101 01100101
01101100 01101111 00100000
01110000 01101111 01110010
00100000 01101101 01110101
01100101 01110010 01110100
01100101
2023
Óleo sobre lienzo
46 x 38 cm

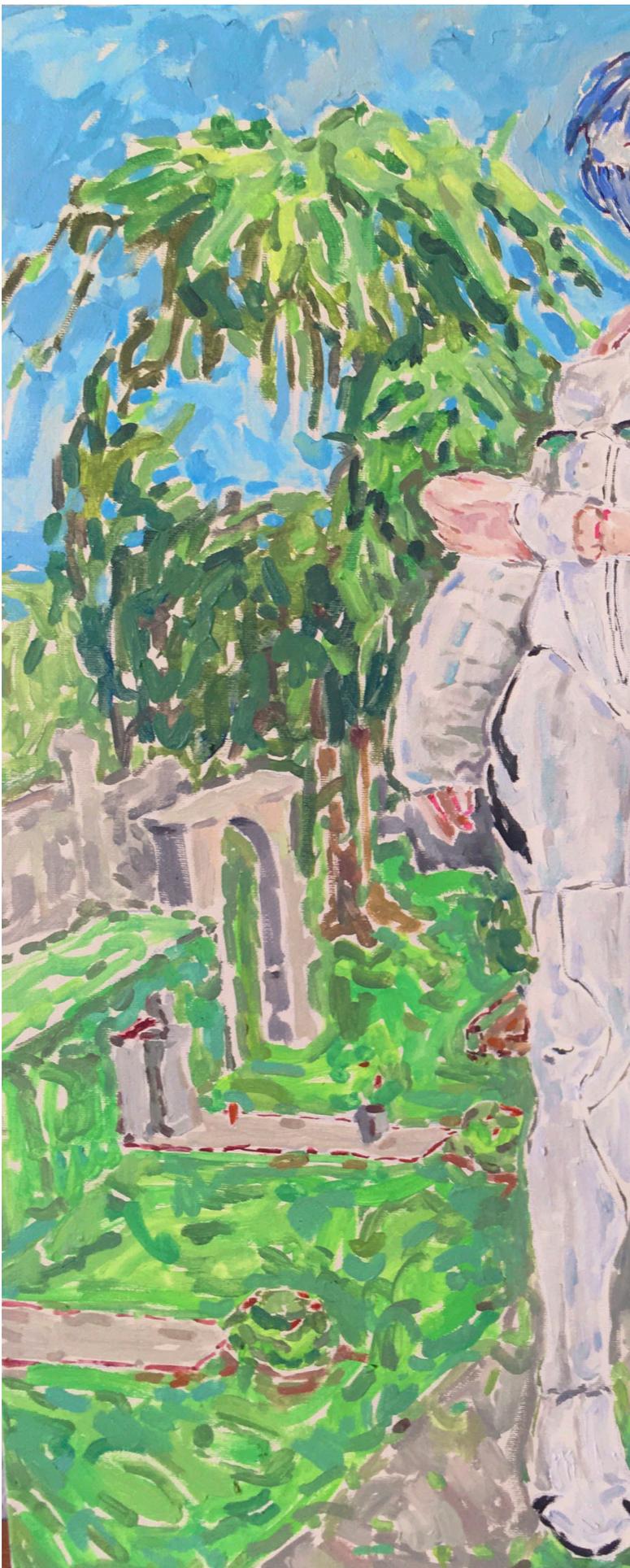
Se plantea una obra cuyo objetivo parte de la idea del duelo sobre la muerte y la esperanza de superación. La pieza establece un contacto indirecto entre la figura y el fondo, ya que muestra como en el conjunto de las obras pictóricas, la composición de una pieza de colección en serie colocada sobre un fondo del juego de Los Sims con el objetivo de captar la esencia imitativa de lo real o paisaje simulado.

Comenzando por la figura en la cual destaca con respecto al resto en su carácter de vulnerabilidad, ya que se encuentra herida y con vendajes; es una figura estilizada sin expresión facial negativa.

Continuando con el fondo, se puede percibir un parámetro semi natural en el cual destacan algunas construcciones menores que buscan retratar un cementerio. Pese a la idea del cementerio como un concepto frío y desligado del carácter vital, se lo representa como un paisaje natural más, sin distinciones cromáticas o elementos directamente relacionados a una sensación o sentimiento. Se genera una imagen que oscila entre lo distante y lo cercano, naturalizando el aspecto de la muerte como parte de la vida pero sintetizando el impacto psicológico de la misma.

En la pieza destaca el contraste cromático entre la figura y el fondo distinguiéndose a la misma por la ausencia del color además del empleo de tonos fríos ante la presencia de la calidez del fondo, esto refuerza la dicotomía entre lo cercano y lo distante, alejando a la figura esperanzada y acercando el cementerio.







Se presenta una pieza cerámica plana que resulta un aporte de riqueza estética al proyecto, reincidiendo en los métodos procesuales analógicos y manuales con una temática digital y del mundo de las telecomunicaciones y el ocio a través de la pantalla. Coincide con una de las obras al representar el retrato de un mismo personaje, en este caso Doraemon, un robot del futuro ensamblado capaz de sentir emociones humanas; pero cuya principal diferenciación reside en la falta de cambios morfológicos a la hora de ser realizado.

La pieza ha sido elaborada con una variedad de arcillas cerámicas y policromada con el empleo de engobe y diferentes óxidos que le aportan mayor riqueza en la presentación además de un acabado vidriado.

Con la transformación en la manera en que interactuamos con la imagen y la representación visual, el uso de medios analógicos se convierte en una herramienta para explorar el valor estético y la textura tangible que se pierde en el dominio digital. Esta pieza, con su apariencia tosca y táctil, busca contrastar la limpieza y perfección de las formas y colores digitales.

Al utilizar técnicas y materiales tradicionales, como la escultura, se crea un contraste marcado entre la precisión y uniformidad que se puede lograr a través de la representación digital y la singularidad de la expresión manual.

Además, el contraste entre los medios analógicos y digitales también plantea preguntas sobre la autenticidad y la experiencia estética. En un contexto saturado de imágenes digitales y reproducciones infinitas, la presencia física de una obra de arte puede generar una conexión más íntima y personal con el espectador.

Figura 17. Pieza de cerámica-Antonio (Nie) Plata de Avila 2023
Arcilla cerámica policromada, esmaltada y vidriada



Se presenta una segunda pieza cerámica, esta vez de bulto redondo que complementará las composiciones pictóricas aportando un carácter más ornamental y acompañando a la primera pieza. En este caso la escultura cerámica es un retrato del personaje de Bebé Peach, personaje secundario basado en el principal de La Princesa Peach de la saga de Mario. La pieza está realizada de arcilla cerámica y policromada con diferentes óxidos con detalles en esmalte, todo rematado con una capa de vidriado transparente.

Continuando con la pieza anterior generamos una segunda cerámica que aporta un carácter diferente al proyecto, generando una cercanía con el espectador, además de por ser una imagen reconocible, por sus pequeñas dimensiones que asimismo, aportan una riqueza de formatos que amplían el potencial del proyecto.

Figura 18. Pieza de cerámica-
Antonio (Nie) Plata de Avila
2023
Arcilla cerámica policromada,
esmaltada y vidriada



Conclusiones





El presente proyecto se ha desarrollado con el propósito de incentivar las primeras manifestaciones de identidad a través de personajes animados y del juego físico y virtual a través de la imagen. Se ha analizado detalladamente la importancia de los personajes de videojuegos en la construcción de la identidad de los jugadores individuales, comprendiendo cómo estos personajes pueden influir en su autopercepción y conexión emocional.

En este contexto, se ha llevado a cabo una exploración en la cual los jugadores proyectan aspectos de su identidad en los avatares o reflejos virtuales del juego, analizando cómo estos elementos se relacionan con su vida cotidiana y su adaptación al entorno.

Además, se ha investigado y comprendido como el ámbito de la digitalidad y los elementos virtuales influyen en la elaboración de una obra física, como medio en el que la autoría se ha visto envuelta en la experiencia lúdica de plasmar personajes digitales en un soporte físico y generando una nueva imagen.

Para lograrlo, se ha explorado la interrelación entre el mundo físico y virtual, desde la imagen en pantalla, pasando por el juego físico y concretando por medio del aparato digital, hasta la asimilación del receptor de la virtualidad.

En conclusión, este trabajo ha contribuido a un mayor entendimiento del impacto emocional de los avatares del mundo del videojuego en los jugadores, como de la imagen en el usuario receptor o espectador de la misma.

Destaca así la importancia de su influencia en la formación de la identidad y explorando las diversas formas en que los usuarios proyectan su identidad en el contexto virtual.

Referencias Bibliográficas





Barriga, A. (2015) *Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015*. [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Sevilla] https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/43710/tfm_009.pdf

Benjamin, W. (1935) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ed. ITACA.

CA2M. (11 de febrero de 2019). *Pero...¿esto es arte?- Elandorphium- Introduzca usuario_* [Archivo de video] <https://youtube.com/watch?v=xlm54QsKHJw>

García, F. G. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 4(2), 1-24.

Homo ludens. *Videojuegos para entender el presente*. CAIXAFORUM Madrid https://caixaforum.org/es/madrid/p/homo-ludens-videojuegos-para-entender-el-presente_a12678239

Huizinga, Johan. (2012). *Homo ludens*. Ed. Alianza.

Klevjer, R. (2006). *What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games*. University of Bergen.

Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Ed. AKAL.

Martín Prada J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Ed. AKAL

Vera, J. A. C., & Sierra, N. N. (2018). *Videojuegos como origen y nexos de narrativas transmedia: el metaverso de Activision-Blizzard*. Jóvenes investigadores: Estudios de caso en contenidos digitales.

Zafra, R. (2017) *Redes y posverdad* (publicado en libro colectivo: En la era de la posverdad. Ed. Calambur

Figuras Ilustrativas





Figura 1: Imagen digital. Vuk Ćosić: fotogramas de “ASCII History of Moving Images”. 1998

Figura 2-3 Escultura Cerámica. Chancla Lacoste.Quincalla Museum. Rorro Berjano. Galería Delimbo.2022.

Figura 4-5. Pintura. Maverick Mura . Piezas pictóricas del proyecto “Mirror Stage” . FACC Feria de Arte Contemporáneo Cádiz. 2023

Figura 6. Imagen. Tatuaje. Kittenbot_ . 2023

Figura 7. Pintura. Windows XPerience. Simone Nicola Filippo. Acrilico sobre papel 300g 100x70cm. Smallville Space. 2023

Figura 8. Imagen videojuego. Super Smash Bros brawl. 2008

Figura 9. Imagen videojuego. Wii Sport Resort. 2009

Figura 10. Fotografía. “Sy-man, 98”. Beate Geissler y Oliver Sann. 90 x 80 cm 2000

Figura 11. Pintura. 01101001 01100100 01101111 01101100 01101111. Antonio (Nie) Plata de Avila. Óleo sobre lienzo. 75 x 100cm. 2022

Figura 12. Pintura. 01010100 01110101 00100000 01100111 01100001 01110100 01101001 01110100 01100001. Antonio (Nie) Plata de Avila . Óleo sobre lienzo. 46 x 54 cm. 2022

Figura 13. Pintura. 01101101 11000011 10100001 01110001 01110101 01101001 01101110 01100001 00100000 01100100 01100101 01101100 00100000 01110100 01101001 01100101 01101101 01110000 01101111 Antonio (Nie) Plata de Avila. Óleo sobre lienzo. 100 x 81 cm. 2022

Figura 14. Pintura. 01001100 01100001 00100000 01110000 01110010 01101001 01101110 01100011 01100101 01110011 01100001 00100000 01100100 01100101 01101100 00100000 01110011 01110101 01110010. Antonio (Nie) Plata de Avila. Óleo sobre lienzo. 162 x 130cm. 2023

Figura 15. Pintura. 01100010 01101001 01101110 01100001 01110010 01101001 01110011 01101101 01101111 00100000 01100001 01101110 01110100 01100001 01100111 01101111 01101110 01101001 01110011 01110100 01100001. Antonio (Nie) Plata de Avila. Óleo sobre lienzo. 35 x 28 cm. 2023

Figura 16. Pintura. 01100100 01110101 01100101 01101100 01101111 00100000
01110000 01101111 01110010 00100000 01101101 01110101 01100101 01110010
01110100 01100101. Antonio (Nie) Plata de Avila. Óleo sobre lienzo. 46 x 38 cm. 2023

Figura 17. Pieza de cerámica. Antonio (Nie) Plata de Avila. Arcilla cerámica policroma-
da, esmaltada y vidriada. 2023

Figura 18. Pieza de cerámica. Antonio (Nie) Plata de Avila. Arcilla cerámica policroma-
da, esmaltada y vidriada. 2023





