

TRANSGRESIÓN

EL VALOR DE LA IMAGEN



TRIANA SANCHEZ HEVIA

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

CURSO 2017-2018

AGRADECIMIENTOS.

A mis compañeros, motivo de inspiración y alegría siempre, y a mi tutor, Manuel Fernando Mancera, un gran apoyo para mi este último año de carrera.

ARTMY.

TRANSGRESIÓN.

EL VALOR DE LA IMAGEN.

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

CURSO 2017-2018

TRIANA SÁNCHEZ HEVIA

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

CURSO 2017-2018



Titulo: TRANSGRESIÓN.

Subtítulo: EL VALOR DE LA IMAGEN,

Autora: Triana Sánchez Hevia

Profesor Tutor: Manuel Fernando Mancera Martínez

VºBº del tutor:



DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DE TRABAJO ACADÉMICO DE FIN DE GRADO

D^a. : **Triana Sánchez Hevia**, con DNI _____, estudiante del Grado de **BELLAS ARTES** de la Universidad de Sevilla.

DECLARA QUE:

El Trabajo de Fin de Grado denominado; *“TRANSGRESION. EL VALOR DE LA IMAGEN”* es de mi exclusiva autoría y ha sido elaborado respetando los derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan en las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Por lo tanto, asumo la responsabilidad de sus contenidos y elaboración, sin incurrir en fraude científico o plagio.

Para que así conste, firmo la presente declaración en

Sevilla a **7** de **Junio** del **2018**

Fdo. _ Triana Sánchez Hevia

WORLDWIDE

INTRODUCCIÓN. **15**

INVESTIGACIÓN:

TECNOLOGÍA Y ARTE. LA ERA DE LOS NUEVOS MEDIOS. **17**

REVOLUCIÓN DIGITAL: DE LO ANALÓGICO A LA GLOBALIZACIÓN DIGITAL. **19**

ADAPTACIÓN DE LA CREACIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. EL PAPEL DEL ARTISTA ACTUAL. **27**

LA RELACIÓN ENTRE OBRA Y ESPECTADOR. **39**

OBRA PERSONAL:

TRANSGRESIÓN Y NO IDENTIDAD. EL VALOR DE LA IMAGEN. **45**

INTRODUCCIÓN AL USO DE LA IMAGEN EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA PERSONAL. **47**

LA IDENTIDAD DE LO RETRATADO Y EL VALOR DE LA IMAGEN. **49**

CLAVES ESTÉTICAS Y FORMALES EN RELACIÓN CON EL DISCURSO DE LA OBRA PERSONAL. **67**

CONCLUSIONES. **77**

BIBLIOGRAFÍA. **80**

LIBROS. **81**

REFERENCIAS DIGITALES. **82**

INTRODUCCIÓN.

Desde no hace muchos años, la influencia de las redes sociales y las nuevas tecnologías han provocado un impacto en la sociedad que se extiende desde los comportamientos mínimos del día a día hasta los problemas más complejos que pueda abarcar ésta.

El mundo ha cambiado, y los artistas de la actualidad se han visto sumergidos en un mar de datos y una serie de nuevas herramientas para la creación artística, que anteriormente eran impensables, y que ahora suponen todo un reto que hace al papel del artista algo más que el de una persona que ejerce una profesión mediante habilidades técnico-plásticas.

Con este objetivo como desarrollo, se mostrará una retrospectiva sobre el valor de la imagen actual, bajo la influencia de los nuevos medios tecnológicos, correspondiendo a una obra de carácter digital fundamentada por un concepto y llevando esto a un terreno personal, buscando innovar dentro de las posibilidades técnicas estéticas y de conocimiento.

Transgresiones. El valor de la imagen, es un proyecto realizado con el fin de explorar en los frutos y las secuelas de los nuevos medios sobre los artistas, aportando una crítica visual y cuestionando los valores del propio arte contemporáneo.



INVESTIGACIÓN TECNOLOGÍA Y ARTE.

**LA ERA DE LOS
NUEVOS MEDIOS.**

REVOLUCIÓN DIGITAL: DE LO ANALÓGICO A LA GLOBALIZACIÓN VIRTUAL.

La revolución digital fue el cambio que sufrieron los procedimientos mecánicos, analógicos y eléctricos a lo que hoy día conocemos como tecnología digital. Gran parte de esta causa es protagonizada por la tecnología empleada para la comunicación y la informática.

Esta revolución digital marca un antes y un después en la segunda mitad del siglo XX y hoy se entiende que desde entonces se inició la Era de la Información.

Vamos a centrarnos en el periodo que se comprende entre la década de los 80 hasta la actualidad. No obstante, y resumiendo brevemente lo que ha sido la era analógica en correspondencia con el mundo artístico, cabe destacar que previos a la década de 1980 ya se habían inventado algunos artilugios como son la Computadora Electrónica por J. Presoer y J. Mauchly en el 46 la Cámara Polaroid en 1947 por Edwin Herbert , la televisión a color, la cinta de vídeo por Charles Ginsberg y Ray Dolby en 1956, o el microprocesador por Ted Hoff en el 71.

Una vez llegados hasta aquí, nace la Epson HX-20 en 1981, se desarrolla la primera computadora portátil que supuso un antes y un después en el crecimiento de la tecnología. Desde ese momento, profesiones investigadoras en la comunicación y nos nuevos avances tenían la posibilidad de transportar casi toda aquella información almacenada en su computadora. Un hecho importante a destacar fue la aparición de Windows 95, que puso más al alcance del ciudadano el entendimiento del uso de estas computadoras. El costo de estos dispositivos, que en su día eran toda una revolución, no estaba al alcance de la economía de todas las familias. Gracias a que en 2005 se crea una gama de ordenadores portátiles a los cuales le abarataron el precio con la intención de que se pudieran abastecer estos para la mejoría en la educación, los jóvenes se integraran mucho más en las nuevas tecnologías. A posteriori, surgió un híbrido entre portátil y ordenador de mesa, a la que se le denominó como computadora portátil de sobremesa, que reunía las características físicas del ordenador portátil y las especificaciones técnicas de los ordenadores de escritorio, dando como resultado una reestructuración social por la adaptación a estos nuevos acontecimientos que la tecnología iba aportando.

En cuanto a movimientos artísticos, en los años 70, se concentraban las referencias artísticas más importantes hasta el momento, como eran el *Land Art*, el arte conceptual, la *Performance*, el *Media art*, entre otros. Sin embargo, en los ochenta, cada vez la variante artística es más poderosa y se comienza a experimentar más en las representaciones creativas.

Por consecuencia, surge una individualidad más potente y renacen pequeños movimientos que recogen muchas nuevas lecturas de movimientos ya anteriores y que se tratan de una readaptación que aporta al arte otra visión más, como son el neoexpresionismo, el neoconceptualismo, etc. Estos movimientos, provocan de cierta manera que el artista siga creando mentalmente y que poco a poco los museos fueran dando importancia a las obras que ya eran ejecutadas con los nuevos medios, como los vídeos o las instalaciones.

Cabe destacar que arte y tecnología desde mucho antes de que se diera el paso a la cohesión creativa, ya estaban vinculadas desde principios del siglo XX. Pero con la aparición del Fluxus,

el *mail-art* y algunas obras basadas en concepto, que se contextualiza en la década de los 60 y 70, fue cuando más surgió esa necesidad de conectar el arte con los medios de comunicación con el fin de investigar en el desarrollo y la estructura de la red.

Aparece el *Net Art* ya a principios de los años 90, y Kassel (Alemania) fue la primera ciudad que exponía este hecho, dando a entender que estas tecnologías, habían estado siempre marginadas de la creación artística. El *Net Art* ya permitía aunar arte contemporáneo y tecnología digital. Todo se globaliza, y no solo el arte, sino las culturas y la economía que, en parte, influyen como consecuencia en las ideas del artista.

Según Marshall McLuhan en *La Galaxia Gutenberg* (1962) pertenecemos a una "aldea global", donde la rápida expansión de los nuevos medios provocan en la sociedad un fuerte impacto y una gran demanda por parte de entidades comerciales, industriales, y educativas, así como en el ciudadano de a pie, una potente demanda que genera inversión e investigación y, por consecuencia, un crecimiento cada vez más acelerado.



Fig 1. SÁNCHEZ, Triana.(2018) /NÉS. Fotografía y técnicas digitales. 1606 x 1552 ppp.

El campo se amplía mucho más y la obra no se queda sólo en cuestiones de investigación del espacio electrónico, sino que proporcionó a muchos campos profesionales una poderosa vía de desarrollo en los nuevos medios, como por ejemplo los sistemas de tablón de anuncios electrónicos. Se empiezan a adaptar las nuevas tecnologías a los diferentes campos profesionales.

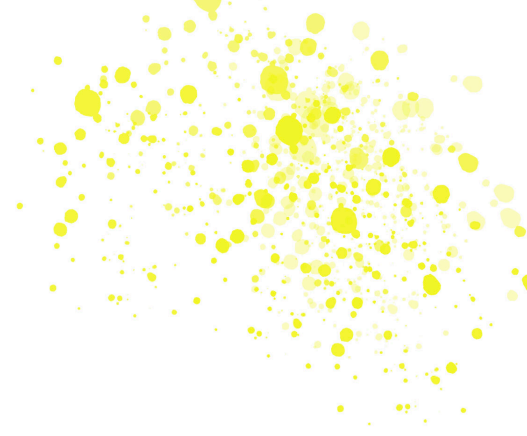
Con el nacimiento de los foros, el usuario ya puede emergerse en nuevas críticas y posiciones de otros usuarios abriendo de nuevo el campo creativo en cuanto a la idea nos referimos. Se empieza a globalizar de alguna manera el pensamiento de muchas personas que hasta entonces se movían por estos medios. Hubo entidades que sirvieron de impulso en estas propuestas como la *Dia Art Foundation* (EEUU), *ZKM* (Alemania), *Fondation Cartier* (Francia), etc.

Otro hecho importante fue, sin duda, la aparición del *hardware* y el *software específico*, que proporcionaron a los ordenadores la posibilidad de poder crear o manipular imágenes, sonidos, o crear paginas web.

Las ideas, los comercios, las alianzas, los acuerdos, etc., son cuestiones que a partir de entonces se solucionan de nuevas maneras y son mediante la vía digital, algo que en décadas anteriores estaba muy lejos de lo corriente.

Se puede, de manera globalizada, clasificar el desarrollo de Internet en dos etapas principales que van de la evolución del *net.art* al nacimiento de las redes sociales. Este apartado está inspirado en la obra de Juan Martín Prada *"Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales"*.

Una vez ya sumergidos en la relación entre Internet y arte, han surgido varias etapas en las que no siempre el artista ha tenido los



mismos intereses dentro de las posibilidades de los nuevos medios. Una primera en la que todo gira en torno a Internet, donde aparecen otros campos tecnológicos como el Flash y el Shockwave desarrollado por Macromedia a finales de los noventa, que ya ofrecían algunas aplicaciones y juegos interactivos. En esta primera fase el *net.art* y el desarrollo de la World Wild Web siguen en auge. El net art, un movimiento que incluye artistas radicales que estaban en contra del sistema de mercado de arte y creaban grupos donde se ponían de acuerdo para intercambiar ideas y generar proyectos. Pero el arte digital tiene el poder de generar una obra prescindiendo del objeto en sí, por lo que el mercado artístico siguió creciendo firmemente a pesar de las sublevaciones de muchos artistas. El net.art aportaba obras de una calidad, manejadas por HTML, que a posteriori fueron superpuestas por la red de banda ancha y por los formatos de multimedia como QuickTime, Flash, Shockwave, entre otros, que ofrecían una posibilidad de transferir imágenes de mayor calidad y a mayor velocidad. Se inicia lo que denominaríamos como Web Art.

Debido a que el ancho de banda, que va ganando cada vez más posicionamiento en la sociedad, la creatividad se vio influenciada y surgió la “Generación Flash” como aportaría Lev Manovich.

El *net.art* se caracterizó como un espacio en el que desarrollarse o en el que invertir e investigar, y la tecnología sigue creciendo hasta que se genera una crisis en lo que se denominaría como las “.com” debido a que surge un modelo de sociedad tecnológica basado en las redes sociales. Se produce, por tanto, una opción participativa y colaboradora por parte ya no sólo del público artista sino también del resto de ciudadanos.

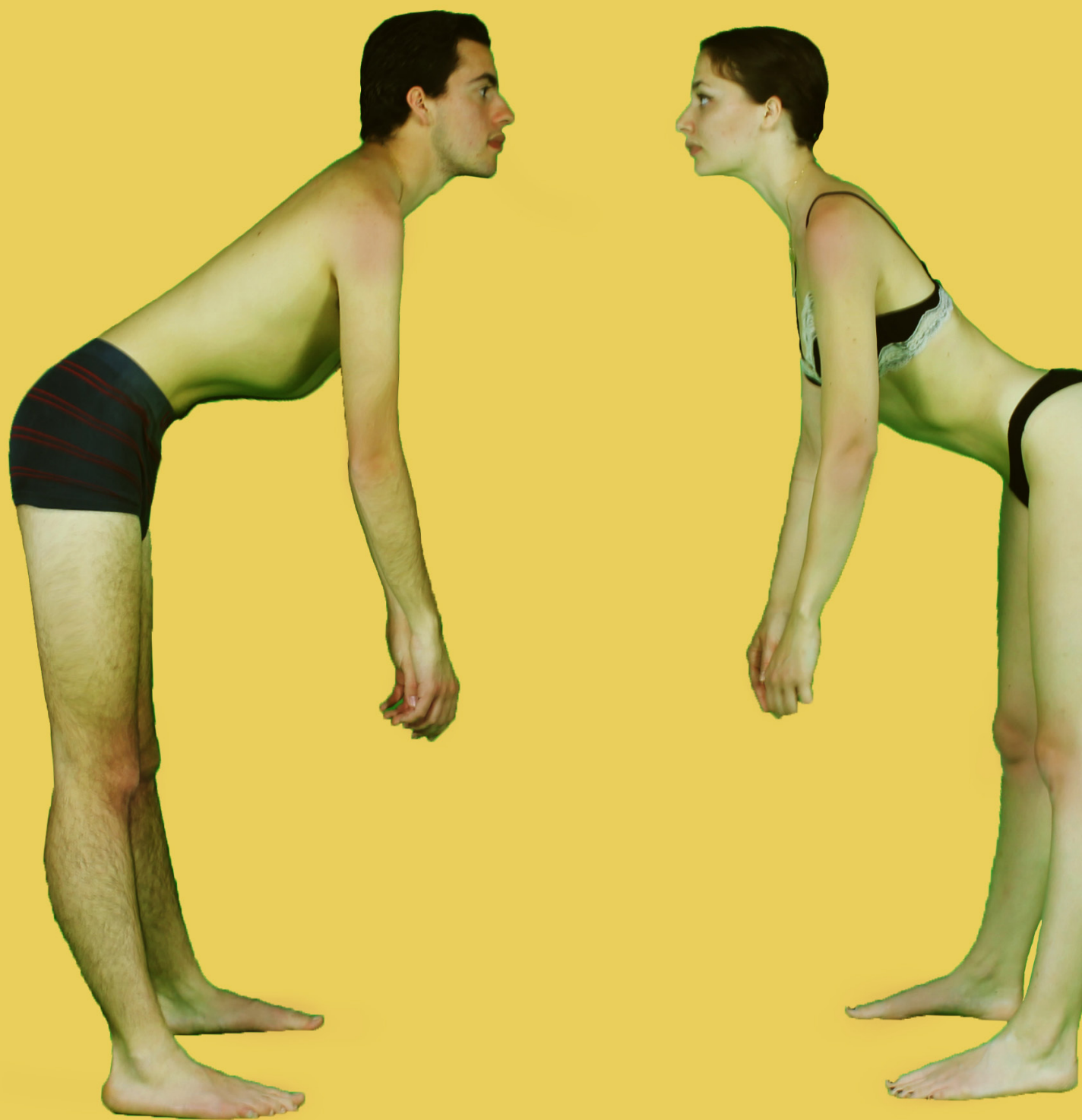


Fig 2. SÁNCHEZ, Triana.(2018) Serie DOS. Fotografía y técnicas digitales. 1872 x 2200 ppp.

Y esto se considera un cambio importante en la evolución y la influencia del Internet en la vida del creador, que sí podría considerarse como el inicio de una segunda etapa en la obra de arte vinculada a los nuevos medios.

El impacto de Internet o de las redes sociales en la población hizo que muchos artistas crearan obras en las que se expresaba la influencia de los medios, pero dándole mucha más importancia a las construcciones de objetos, instalaciones, performances, vídeos, etc. Es decir, que ya se desentendían, generalmente, de aquella etapa de los noventa donde predominaba el *net.art* en la cual la relación artistas/tecnología era generalmente analizadora y/o para la investigación. Se empieza a dar más uso de las plataformas denominadas redes sociales y la influencia de las tecnologías se expande tanto en vía *on line* como *off line*.

Hoy se entiende que las nuevas tecnologías son parte de nuestra forma de vida y que ya no se podrían concebir determinadas maneras de crear si se prescindiera de ellas.

Actualmente, formamos parte de una sociedad que nos ofrece la posibilidad de extender casi cualquier parte de nosotros mismos, entiéndase cualquier parte como conocimientos, trabajos, forma de vida, sentimientos, habilidades sociales, etc., a todos los lugares del mundo donde se disponga de estas tecnologías. Además, el avance cada vez es más extraordinario y ya la presencia de Internet no es ciertamente necesaria con la aparición de algunas *apps* que ya nos permiten disponer de funciones sin necesitar el *roaming* o tráfico de datos, como ya se ha destacado anteriormente.

ADAPTACIÓN DE LA CREACIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

EL PAPEL DEL ARTISTA ACTUAL.

El nacimiento de las nuevas técnicas de la estética y lo conceptual que conocemos hoy día, surge en la segunda mitad del siglo XX, cuando movimientos vanguardistas influyentes como el Dadaísmo o el surrealismo se extienden de manera internacional penetrando en las vidas de los creadores. Posteriormente, el Pop Art aparece impactando fuertemente en la sociedad.

El Dadaísmo es una corriente que surge debido a que la sociedad creativa se siente fuertemente influenciada por la industrialización de la guerra.

Se comienza, por tanto, a investigar en las nuevas opciones artísticas que, desafiando los valores tradicionales como se ha comentado anteriormente, concluyen en la aparición de nuevas ideas. Relacionamos entonces que las nuevas tendencias actuales van vinculadas con las nuevas tecnologías como respuesta que da la sociedad a la digitalización y a la tecnología de la información y de los diferentes modelos culturales, como bien nos describen Mark Tribe y Reena Jana en la obra de *Arte y nuevas tecnologías (2006)*.

Volviendo a lo anteriormente mencionado, a raíz de estas vanguardias tan influyentes, nacen técnicas que luego potenciaron el crecimiento de estas nuevas tecnologías, como son los ready-mades, collages, performances, etc.

George Grosz, Marcel Duchamp, John Heartfield, etc. se iniciaron en la creación de obras en base a las nuevas tecnologías, entre otros.

El Pop Art, aparece como otra corriente de gran impacto en la sociedad creativa, donde se filtra la cultura del comercio como otra posibilidad artística a la vez que pretendía alejarse de cualquier convencionalismo popular que ya existía previamente. El trabajo consistía en usar los nuevos medios pero no llegaron a la conclusión, por entonces, de adaptar estos a la creación artística. Se dota, pues, al Pop Art con un alto contenido en ideas en alusión al crecimiento de la sociedad con la influencia de las nuevas tecnologías, más que la importancia del procedimiento en sí. El arte de los nuevos medios trabaja una idea conceptual que a posteriori va a darle más importancia al procedimiento y la interacción, como sucede en la actualidad.

El videoarte, que surge a finales de los 60, ha sido gran influyente, también, en la estética actual artística puesto que sus aportaciones con la ayuda de un medio analógico proporcionaba otra manera de expresión en relación a la idea. Por aquellos entonces, se deja de dar importancia al medio y era el concepto lo que predominaba o daba más valor a una obra. Se reconocen a grandes artistas del videoarte como son Nam June Paik, Bruce Nauman o Bill Viola. Además, el videoarte habló en su momento sobre la importancia que tenía la televisión y lo que podía aportar a la sociedad. En el crecimiento de los nuevos medios radica la nueva posibilidad del papel del arte. Se aprovecha esta situación para usarla como idea y reflejar una sociedad que empieza a estar más mediatisada, o lo que aún es más interesante y lo que enfoca en cierto modo la obra personal que recoge este trabajo de fin de grado, el uso de las consecuencias negativas que también genera la influencia de las redes sociales, la publicidad y el comercio, para crear una crítica, una ironía o un absurdo con el fin de hablar del contexto de sociedad que envuelve al ciudadano.

Arte y tecnología, dos potentes mundos que se han prestado a tener conexiones heterogéneas a lo largo de la historia y que hoy día se contempla como una fusión muy poderosa que nos hace incluso cuestionarnos a nosotros mismos.

A partir de finales del siglo pasado, cada año se han ido produciendo avances y cada década determina un gran paso en lo que podemos denominar como revolución digital.

El arte ha estado siempre muy arraigado a enaltecer la esencia de lo real, de la percepción, de la mimesis, la memoria o el lenguaje. A mediados de los 90, con la llegada de los ordenadores, el artista que, hasta el desarrollo más avanzado de estas nuevas tecnologías, se mantuvo siempre al margen, comienza a ser cortejado por estos medios que se entienden como una herramienta más de creación artística. Este cambio pretende, fundamentalmente, relacionar a los artistas y las nuevas tecnologías, teniendo como consecuencia nuevas posibilidades y el impacto que tiene la rapidez del avance de los medios en la socie-

dad. El desarrollo tecnológico, ha sido un fenómeno que en pocos años ha forjado el comienzo de una nueva era que, en un principio, estuvo orientada a determinados campos de desarrollo y que posteriormente dio posibilidades al campo creativo.

En el mundo de la creación, la tecnología va abriendo su hueco, pero es cuestión de pocos años que ésta termine integrándose del todo en el ámbito artístico. El simple hecho de inventar algo no significa que pueda estar al alcance del ciudadano de a pie al momento; todo lleva un proceso de desarrollo por el que pueden pasar hasta 40 años, como fue el caso de la electricidad. Quiere decir esto, que la tecnología abre paso al mundo artístico no es algo que apareciera de la nada a disposición del artista de a pie. No obstante, se puede observar como los primeros pasos de este proceso de avance tecnológico van aportando, al campo creativo, nuevo ideario para la imaginación. Esto va dando como resultado obras con conceptos distintos a los tradicionales.

Además de las posibilidades que ya conocemos, una de esas investigaciones que aún están en fase de desarrollo serán aquellas que, conjuntamente al arte, experimentarán para indagar en las emociones del espectador, haciéndolo participe de la propia obra.

“En el futuro los museos no van a coleccionar objetos sino experiencias, esto no significa que vaya a erradicarse el arte, sino que el punto no será el objeto, sino todo lo contrario, la desmaterialización de la mano de las nuevas tecnologías, las pantallas líquidas o el sonido, se crearán atmósferas, donde el visitante va a dejar su propia impronta”. (Pérez Rubio, 2016)

Es posible que este hecho haga engrandecer la experiencia artística y esta sea revalorizada. Este aspecto al que nos referimos está fuertemente vinculado con experiencias de usuario que, si bien existen desde la década de los 70, empiezan a tomar auge en la actualidad; desarrollo de la realidad virtual y aumentada. Lo virtual y el arte ya tenían relación previa a la digitalización, es decir, anteriormente ya existía la fotografía, el teatro de sombras, o el trampantojo que ofrecían una ilusión de la imagen que podría considerarse como algo virtual. La creación plástica pretende

plasmar un fragmento de tiempo o lugar con la intención de que esto perdure y se considere como algo lejano de la interactividad, exceptuando la mera contemplación. El cine ofrece otra posibilidad de virtualidad cuando integra al espectador en un lugar y espacio pasado y concreto y hace que este lo sienta como algo presente sin serlo. Podríamos denominar esto como virtualidad no digital.

La creación virtual tal y como la conocemos ahora ha sido el resultado de un desarrollo de la geometría que nos ha permitido llevar al ciberespacio de manera similar aquello que percibimos en la realidad. Esto es la máxima expresión de realidad que ha conseguido el ser humano en cuanto a creación artística, pero también genera la posibilidad de crear mundos desconocidos que parten de la imaginación y conseguir hacer sentirse al usuario como si se tratara de algo real.

La realidad virtual y digital viene dependiendo de interfaces gráficas de usuario o GUI, que son necesarias para esta conexión, y que generan simulaciones en 2D y 3D, como es la interfaz de línea de comandos.

Además, la influencia de la manipulación fotográfica es muy importante en este proceso creativo, que se ha extendido de tal manera que podemos encontrar gráficas en 3D no sólo en videojuegos sino también en cine.

Lo digital ofrece en el arte la creación de obras completas que unen lo verbal, lo auditivo y lo visual, como dice Margarita Ibáñez en su obra *Cómo ha cambiado la red al arte*, y la simulación que aúna la ciencia y el arte y que ofrece nuevas posibilidades de expansión y pedagogía para el avance de las nuevas tecnologías, como simuladores de vuelo, operaciones, edificios y arquitecturas por construir, etc. Estas simulaciones están fuertemente influenciadas por el diseño del ciberespacio, que es el diseño desde la realidad virtual. Se añade a este último punto, que una creación en 3D podría concluirse de manera física gracias a las nuevas tecnologías que han integrado las impresoras en 3D.

Ya se conocen muchas técnicas adaptadas a los nuevos medios como son el diseño digital, como *Human Computer Interaction*, que es la ciencia que estudia la relación entre persona y ordenador y que cada vez está consiguiendo que esta sea más eficiente y que haya menos errores. Además, existen otras como las performances digitales, la *Wearable Technology Art* (tecnología en la vestimenta), el arte en relación con la robótica, donde se encuentran obras de la categoría de *The Robotic Chair*, de Max Dean, una silla que yace descompuesta en pedazos y poco a poco se va ensamblando

hasta reconstruirse. El diseño digital, a la orden del día en publicidad, libros, packagings, obras de galería, etc. El *Big Data* o los datos a gran escala aplicados a las tecnologías de la comunicación y la información; la arquitectura y escultura interactiva o el BioArte. Esta última, bastante avanzada, combina ciencia y arte estudiando la relación entre tejidos, organismos o bacterias, entre otros, generando composiciones visuales atractivas. Todas ellas en fase de desarrollo y creando actualizaciones constantemente.

Es decir, todo se ha extendido hasta tal punto que la sociedad y, concretamente, el sector artístico se ha visto con la opción de adaptarse a este modo de vida. Y existe una nueva necesidad, hablando de manera general, de expandir las dotes creativas a la sociedad, la "Socialización de la Creación" según nos cuenta Simón Marchán en su libro *Real/Virtual en la estética y la teoría de las Artes*.

La constante actualización de la era digital, provoca de manera indirecta un impacto en aspectos psicológicos del artista. Se van ampliando las funciones que, a su vez, van generando nuevas posibilidades de creación. Por lo tanto, ese entusiasmo de ser conocedor de todas estas versiones que nacen diariamente para no perder la pista de todo aquello que ahora podemos engendrar, va

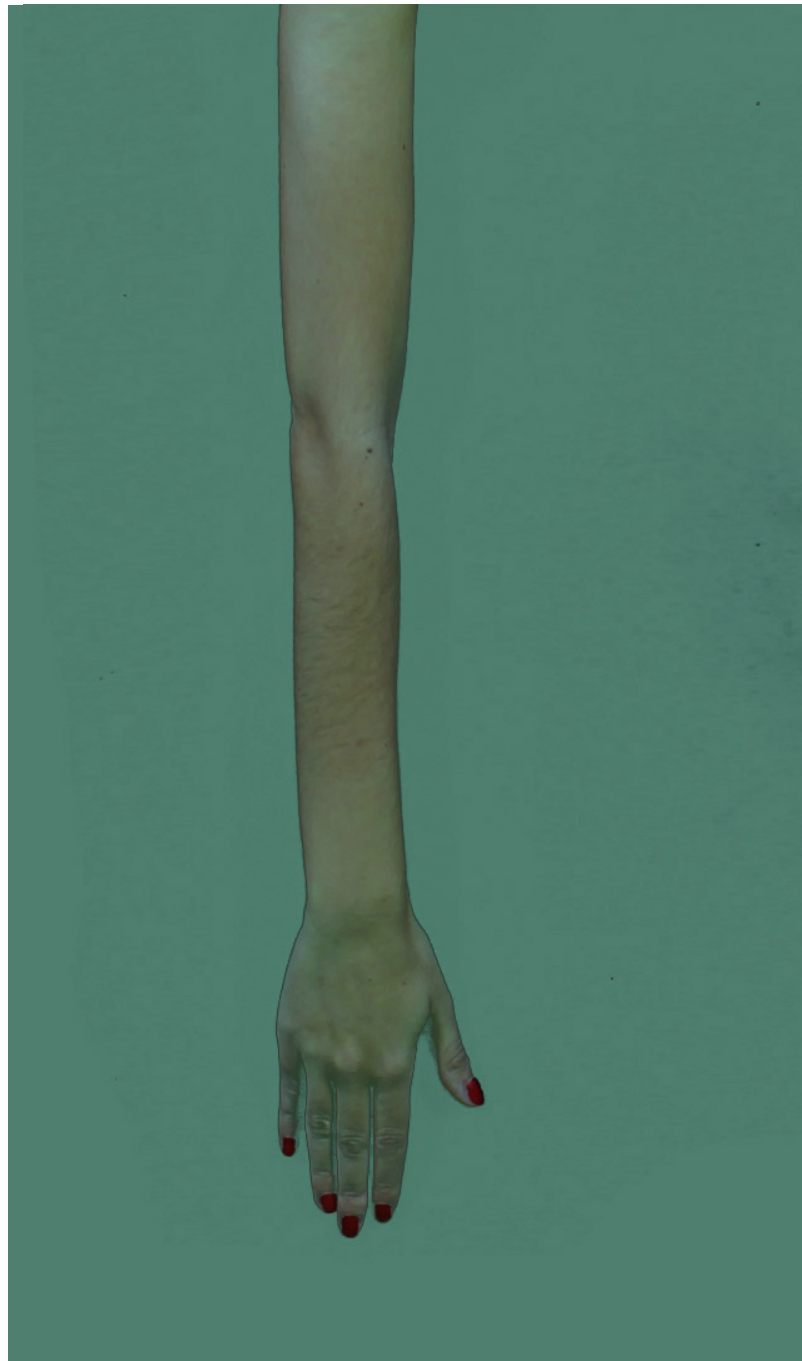


Fig 3. SÁNCHEZ, Triana.(2018) Fragmento de una obra de la serie *EXTREMIDADES*. Fotografía y técnicas digitales. 1148 x 1128 ppp.



*Fig 4. SÁNCHEZ, Triana.(2018) Serie *EXTREMIDADES*. Fotografía y técnicas digitales. 994 x 1114 ppp.*

a conducir al creador por dos posibles vías: el rechazo o la adaptación a un nuevo modo de vida. Tras la fascinación de estas nuevas posibilidades, el artista decide indagar en este nuevo mundo integrando las anteriores disciplinas que hasta entonces habían estado usando, generando un cambio personal y social.

Se convierte el medio digital, en una forma de comunicación entre comunidades artísticas, *influencers* y tendencias, redactores y críticos de arte, galeristas y comerciantes de obras, etc. Y se comenzó a entender que los nuevos medios podían servir tanto para expandir la propia obra personal como para hacer de estos una nueva obra con otro carácter.

Se conocía al artista como el pintor, el escultor, el grabador o el dibujante. De manera que el nuevo sujeto de “artista informático”, entiéndase esto como el artista que aúna los conocimientos creativos además de informáticos para llevar a cabo determinados procedimientos de su obra, está empezando a entenderse, por parte de un gran porcentaje de la sociedad, como artistas en potencia. Dependiendo del lugar en el que nos encontremos, estará más normalizado o no. Esta afirmación llega, en cierto modo, a cuestionar, por parte del artista, la veracidad o el valor de la propia obra, considerándose esto otra parte del proceso de adaptación a las nuevas tecnologías. No quiere decir esto, que la obra tenga menos valor, sino que se empiezan a apreciarse otros tipos de procesos en relación a esto. Además de las posibilidades estéticas o de interacción, se han generado una gran variedad de temáticas basadas en la crítica de los grandes componentes que hoy día forman Internet y su desarrollo. Es decir, Internet ha generado también un afán por la experimentación y la exploración de críticas de los nuevos medios, como afirmaría Juan Martín Prada en su obra *Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*.

El artista que se inició, en un principio, en esta nueva meta de investigación en los medios tecnológicos comienza a descubrir una nueva opción que proporciona una obra real que a su vez es completamente inmaterial y que provoca, en cierto modo, una sublevación a lo que hasta ahora había sido lo lógico en el mundo de la creación artística. Se producen obras para la interpretación múltiple, la interacción o la comunicación más que para la creación del objeto de “obra” en sí misma. Esto no es así siempre, puesto que sigue habiendo artistas que crean obras y que pretenden darle el valor a estas mismas como objeto.

Siguen habiendo artistas que son fieles simplemente a su auto-crítica y son mundialmente reconocidos, como Banksy, un artista antisistema que huía del arte comercial, a pesar de que muchas de sus obras callejeras pasaran a las galerías y se vendieran, a veces, sin consentimiento y que se escabulle de filtrar datos de su vida personal, para que su obra no se relacione con un tipo de persona, sino con el propio arte que desarrolla.

No obstante, sí hay algo incuestionable en todo esto, y es que los medios tecnológicos no sólo han ampliado las posibilidades de creación, sino que, además, han proporcionado al mundo del arte un nuevo papel que le beneficia. Esto puede emplearse prácticamente para cualquier campo universal, lo que da como lugar al rechazo de ese individualismo en el artista que previamente a la revolución digital existió, por falta de los medios, dando cabida al concepto de trabajo en equipo y la posibilidad de aunar las capacidades independientes de diferentes profesiones para crear un proyecto común, sustentado por el pilar de la nueva tecnología. Esto se basa en que una empresa, entidad, una acción, etc., será siempre mejor cuantas más personas la corroboren o hagan uso de esta. Quiere decir, que hay una cierta “necesidad” de querer ser aceptado por la sociedad debido a la influencia de las redes sociales y que provoca que la cantidad sea, en muchos casos, la que proporcione la calidad a una obra o a cualquier desarrollo de otro campo determinado. Por tanto, cualquier empresa o entidad que tenga conexión con la web, intentará crear un clima de participación o interacción que la haga, inevitablemente, más atractiva por el simple hecho de hacer al usuario sentirse participe de algo o por formar parte de algún colectivo en el que se aportan cosas y compartirlas en las redes. Y haciendo énfasis en este último punto, cabe destacar que los jóvenes que han nacido en la época digital están fuertemente influenciados por esto, debido a que las redes sociales generan interrelación humana y círculos de amistades bajo unas normas de protocolo y condiciones que

prevean que haya descontrol en la comunidad social. Esta fuerte influencia provoca consecuentemente lo que denominaríamos como “emociones sociales” y la necesidad de ser reconocido públicamente para que el usuario se sienta satisfecho de lo que produce o genera con sus datos virtuales, ya bien sean obras como datos sobre la vida personal o laboral. Como hace alusión Guilles Lipovetsky en su obra *La era del vacío*, el arte ya no se vincula solo a los museos, sino que ya lo encontramos en el mundo cotidiano. Las redes sociales hacen que el ser humano viva en un mundo maravilloso, donde los que más dinero poseen son los únicos que pueden permitirse disfrutar del consumo masivo, la inmediatez y la estimulación. A diferencia de los que no poseen tantos bienes gananciales que les genera una ansiedad y deseo de sentirse parte de ese mundo acelerado.

“Hoy en día lo emocional ha penetrado en todos los ámbitos de nuestra vida, incluida la política, todo quiere hacernos reír o llorar; el capitalismo funciona como una ingeniería de sueños y emociones”. (Lipovetsky 2015).

Esto no quiere decir que todo el mundo quiera ser participe de algo, no obstante, la persona que quiere desentenderse de los medios o de cualquier aportación social también va a generar una serie de datos, aunque sea de manera involuntaria. Inconscientemente se generan datos e influencia alrededor de cada usuario, ya bien sean datos constructivos o insignificantes. Siguen existiendo, además, intereses culturales detrás del consumismo y el mercado del arte.

Este aspecto de colaboración colectiva está íntimamente relacionado con el campo del mercado artístico que adopta, en este siglo, una nueva mentalidad de globalización para el éxito. Haciendo énfasis en este último punto, donde el concepto del artista individual va perdiendo cada vez más opacidad para dar paso al concepto de equipo, encontramos casos en los que diferentes campos profesionales se aúnan para llevar a cabo determinados proyectos.



Fig 5. SÁNCHEZ, Triana.(2018) *AV4*. Fotografía y técnicas digitales. 1584 x 1482 ppp.t

Hoy está presente que arquitectos, médicos, biólogos, maestros, historiadores, informáticos, ingenieros, artistas, entre otros, se reúnan y trabajen en equipo para conseguir proyectos que, generalmente suelen tener carácter pedagógico, con el fin de integrar de manera interactiva o visual los conocimientos pertinentes a aquellos receptores del campo que están en fase de aprendizaje.

Esto se denominaría como la Web 2.0 que surge, en colaboración con la World Wild Web, para generar un nuevo campo donde predomina la lógica inclusiva del usuario que da como consecuencia una comunidad colaborativa virtual.

Un claro ejemplo de influencia de la Web 2.0 es la creación de *Wikipedia Art*, que surge en el 14 de Febrero de 2009 por Scott Kildall y Nathaniel Stern. Se trata de una página web que ha creado Wikipedia en la que muchos artistas han visto la posibilidad de colaborar ya que se trata de una web abierta a la interacción y la participación del público, explorando los límites de lo establecido siempre y cuando esté verificado con fuentes fiables.

Con esto se pretende decir, que existen muchas diferencias con respecto al artista previo a esta nueva corriente, que usaba medios tradicionales, pero no por eso más sencillos, que les permitía una labor social, generalizando, individual, duradera y con menos posibilidades de expansión global en comparación a la actualidad. Tanto solicitudes de nuevos encargos como el envío de estos a los receptores se hacían mediante vía telefónica o correo convencional. Teniendo en cuenta que el teléfono móvil no estaba al alcance del ciudadano de a pie hasta pasados los años 90, que eran desventajas que tenían los medios de aquellos entonces. El artista se hacía conocer mediante uso de carteles manuales o postales que enviaban a zonas cercanas con la esperanza de recibir encargos.

El mundo de las redes ha cambiado el modelo artístico, al punto de que el arte se ha puesto en manos de cualquier público.

LA RELACIÓN ENTRE OBRA Y ESPECTADOR.

El objeto artístico como tal, en su historia, se empezó a entender como arte cuando en los talleres de artesanía cada individuo se consideraba con la habilidad de poder representar lo que los sentidos perciben en una escultura, una pintura o un grabado. Un arte para la admiración donde el espectador no podría ejercer ningún acto sobre el que no fuera meramente contemplativo.

Se adquirió la palabra arte, posteriormente, se adjudicó ésta a todos aquellos objetos que no se caracterizaran por la creación del hombre por necesidad, lo que pasaría a denominarse artesanía. Entendiéndose que existían dos tipos de objetos, uno para el disfrute del espectador y su creador y otro para la necesidad humana de generar herramientas o facilidades para determinados usos.

La idea del objeto artístico se amplía con la llegada de las vanguardias, cuando ya se emplean multitud de soportes que desvinculan al espectador del concepto de objeto de obra tradicional, dando paso a nuevos objetos que empezaron a considerarse también arte. Además del soporte y las distintas transgresiones que éste sufre, se comienza, a dar uso a objetos cotidianos, que se habían creado para la necesidad humana, como soportes artísticos también; fusionándose, pues, lo que antes fueron dos objetivos distintos en la creación plástica. Añadiendo que los artistas desarrollan el interés por el espacio donde se encuentran esos objetos, dando cabida al nacimiento de las instalaciones.

Surgen, por tanto, muchas teorías del valor del objeto artístico, existen las que dan valor a todo aquello que tuviera un poder estético y las que dan valor al arte, independientemente de si significa o no algo concreto. Esto conllevó a que el objeto sufrió una corrosión de lo material y surgieron las formas abstractas o irregulares que ofrecen un potente contenido conceptual.

En resumen, hasta que los medios digitales han irrumpido en el mundo artístico, la mayoría de las obras han sido un producto creado para que el receptor la contemplase pasivamente. Se habla de mayoría y no de totalidad puesto que han existido y siguen existiendo modalidades artísticas que si permiten la interacción más allá de lo visual como son, por ejemplo, las instalaciones o performances.

La “democratización del arte” o la creación “por amor al arte” han sido los dos caminos artísticos que hoy abren paso a una nueva tendencia donde la obra pasa por varias fases y la creación física o digital de esta puede que no sea la última.

Entiéndase con esto, que muchos artistas crean obras que permiten que el público pueda, no sólo contemplarlas, sino hacerles formar parte de esas últimas fases de la creación artística total.

Es decir, hasta hoy se ha entendido que la obra ha sido libre de interpretaciones. A diferencia de la actualidad en la que también encontramos, además de la anteriormente mencionada, una obra que se presta a la libertad en interacción física o presencial, en determinados casos. La obra que no sólo crea el artista sino también su equipo de trabajo, la obra que permite la inmersión del usuario o la manipulación de este como última fase de la creación, o cualquier obra viva u “obra abierta”, como diría Umberto Eco. La interactividad de esta obra no es más que una consecuencia de la socialización que ha sufrido el arte gracias a los nuevos medios. Este aspecto no anula en ningún sentido el crecimiento notable que aún tienen las obras de carácter individualista y tradicional en cuanto a procedimientos o conceptos, sino que la creatividad que es compartida va ganando poco a poco su hueco. La obra, que en procedimiento “tradicional” sigue siendo de manera física un objeto, siempre ha enaltecido la capacidad humana de poder

crear algo en base a otra cosa o a engendrar algo de la nada para seguir construyendo la historia.

Una de las posibilidades más explotadas en este sentido es la realidad virtual y aumentada, tecnología que permite al espectador integrarse casi al completo, haciéndolo cuestionarse la propia realidad. La realidad virtual no es algo que en un principio se inventara para la aplicación de la imagen o el arte, sino que se creó con el fin de explorar la simulación en el ciberespacio y que posteriormente se abre a nuevas opciones de desarrollo.

El arte aún pretende hacer referencia a lo real y el ser humano hace alusión, directa o indirectamente a sus influencias, sus circunstancias e incluso a aquello de lo que huye.

La sociedad ha pasado de idealizarse a sí misma con el arte a retratar elementos cotidianos del día a día. En este último aspecto haremos mayor hincapié en el segundo bloque de este proyecto: *Transgresión y no identidad. El valor de la imagen.*

Se considera ahora, y en base a la teoría que Margarita Rodríguez, se entienden como dos procesos en la percepción del espectador con respecto a la obra. En la creación contemporánea influenciada por los nuevos medios el papel del espectador es fundamental como ya se ha dado a entender anteriormente y por lo tanto, cuando éste establece conexión con la obra existen dos posibilidades, la primera puede ser el disfrute, desencanto o indiferencia por la obra o la estimulación creativa.

Fig 6 SÁNCHEZ, Triana (2018) Fragmento de la obra *CRISTINA*. Fotografía y técnicas digitales.
1802 x 1588 ppp.



Ambos procesos estarán bajo el mando de la cultura que el espectador posea, su relación con el arte y su capacidad sensible en la percepción.

La cultura puede estar dada por la experiencia antropológica del usuario o por la influencia que los medios desempeñan sobre este.

Por otro lado, la experiencia artística entre artista y obra es muy importante, debido a que en la mayoría de ocasiones es un mensaje en respuesta a un marco sociocultural que ha envuelto al artista que la ha creado, tenga que ver o no con ello, la obra siempre es influencia de la vida y la forma de ser del artista. Por lo tanto el espectador intenta encontrar esas claves en la obra que describan la incógnita de una persona que hizo aquello por o para algo. La capacidad sensible es algo que no da sus frutos en todos los seres humanos y que por tanto, hará que la visión y la experiencia del espectador con la obra sea distinta. La sensibilidad siempre ha sido un punto a favor en las mentes creativas.

En cuanto a la crítica en el arte más asociado a los nuevos medios o la obra de procedimiento tradicional que generalmente también termina integrada en la tecnología por cuestiones de visibilidad, se contempla un terreno farragoso donde la opinión, al tratarse de una obra que probablemente vean muchos usuarios, es cuestión también de un colectivo que establecerá un valor estético común. *"La obra es inagotable, el público la amplía y la multiplica. La obra crea participación"*. (Dufrenne, 1982)

Esto no quiere decir que una comunidad o un gran grupo al estar de acuerdo unánime en considerar un objeto como obra artística signifique realmente se tenga el poder para juzgarla. Y aquí reaparece la gran cuestión de qué se considera arte.

Bruce Nauman es un artista que siempre ha desconfiado en la participación del espectador en la obra. El desconocimiento que puede haber en algunos usuarios puede hacer más complicado el proceso creativo de la obra, es el espectador el que la culmina con su participación.



Fig 7. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Fragmento de la obra /SAAC.
Fotografía y técnicas digitales.
4961 x 4961 ppp.



OBRA PERSONAL

**TRANSGRESIÓN Y NO
IDENTIDAD.**

EL VALOR DE LA IMAGEN.

INTRODUCCIÓN AL USO DE LA IMAGEN EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA PERSONAL.

Avanzando en el razonamiento y, teniéndose en cuenta todos los puntos anteriormente estudiados, se va a proceder a la exposición de una propuesta como obra personal, como consecuencia de un desarrollo previo de una formación académica relacionada con el arte y la influencia de la sociedad mediatizada actual.

Existen millones de imágenes en el pensamiento de cada una de las personas que forman el conjunto de sociedades en el mundo y la percepción o memoria visual se han potenciado a causa del nacimiento de las redes sociales y el poder compartir y generar datos constantemente, en poco tiempo y a máxima velocidad. Se extraen valores de determinados géneros o tendencias con la intención de transgredir esto como reflejo de la sociedad y la estética impuesta por nosotros mismos. No obstante, transgredir el significado de un género al completo se considera una tarea complicada e innecesaria; no se trata de ser más sensible, único u original. Todo esto, ligado al valor de la imagen actual por el papel que la sociedad ejerce sobre el arte, directa o indirectamente, a causa de la influencia de los nuevos medios tecnológicos. Esto da como lugar un concepto de crítica social que nos habla de imagen, sociedad y estética que, a su vez, pretende cumplir con el objetivo de generar una obra constructiva.

La intención es trabajar para una nueva posibilidad de obra artística basada en la experiencia artística, en los impactos sociales y en la búsqueda y el deseo del artista de dar valor a una imagen,.

Se genera un nuevo concepto de desarrollo a partir de unos estudios previos de los que se extraen los motivos de más interés siempre influenciados por el criterio personal.

DISCURSO:

LA IDENTIDAD DE LO RETRATADO Y EL VALOR DE LA IMAGEN.

El “acto de retratar algo a alguien”, el retrato como la expresión artística que refleja una identidad es el punto de partida en toda esta cuestión.

Lamarlo retrato no es más que una mera intención de trasladar al espectador a una imagen que rápidamente genera su cabeza, de un concepto preconcebido sobre el género, ya extrapolado a muchos sentidos por muchos artistas y por la influencia de los nuevos medios. De lo que es el retrato convencional sólo se extrae el nombre propio del género como motivo de interés, para hacer que el espectador asocie este concepto con algo ya preconcebido y que realmente se trate de una transgresión del significado actual en otra variante posible.

Como bien se ha comentado antes, no es necesario usar éste termino para desvincularlo completamente de su concepto sino que se extraerá lo más interesante, el propio significado de retrato o acción de retratar.

El retrato es el género más adecuado para hablar de multitud de cuestiones, a causa de que el espectador, se siente reflejado o identificado con éste. No hay nada más real que uno mismo y muchos artistas, en todas las generaciones, han buscado representar la realidad que se percibe, convirtiendo al retrato en uno de los géneros más recurrentes para conseguir este objetivo, uno de los más apreciados por el público, independientemente del conocimiento que cada individuo tenga sobre el arte y uno de los más valorados por el mercado también, a pesar de las tendencias. La realidad que cada uno percibe ante sus ojos y el poder de tener un vehículo para reflejarla, como es el arte, da la posibilidad al creador de mostrar a los demás como contemplan su propia verdad y todas las variantes que se quieran hacer de ella.



Fig 8. SÁNCHEZ, Triana. (2017) RAFA. Fotografía y técnicas digitales. 4961 x 4961 ppp

En esta obra que se ha concebido, lo literal forma parte del significado de ésta y la transformación del retrato se convierte en la vía de la creación personal artística. Dotando al objeto o persona de interés, de un componente autobiográfico muy potente que destiñe cualquier convencionalismo estético-social. La función principal de este proyecto no es más que ampliar nuevas opciones en la línea de la creación artística digital y mostrar, de manera objetiva, una nueva realidad creada a partir de otra que es la que percibimos a través de los propios ojos. Usando como medio la fotografía, la gráfica digital y determinados conceptos de estética social como concepto para la transgresión. En cuanto a la imagen, se puede decir que esta tiene un gran papel en la sociedad actual a causa de la producción de datos en grandes cantidades. Hoy día, cualquier persona produce datos constantemente, y esto hace que el valor (en masa) de la imagen sea un elemento predominante que mane-



*Fig 9. SÁNCHEZ, Triana. (2017) PALOMA. Fotografía y técnicas digitales.
4961 x 4961 ppp.*

ja a la sociedad de una determinada manera. La “aldea global”, según lo llamaba U. Eco, esta caracterizada por la transferencia de datos constantes y el poder de la imagen para comunicación, la expresión artística y el ocio personal. Quiere decirse con esto, que la imagen ha cobrado tal importancia que dejar de producirlas radicalmente provocaría un quebrantamiento de la sociedad y secuelas en muchos campos de desarrollo y personales. Se han generado nuevas profesiones relacionadas a la manipulación de la imagen o la influencia con ellas; cualquier campaña publicitaria utiliza la imagen como recurso visual para generar atención en el usuario. Toda empresa o individuo tiene interés por la imagen que proyecta como producto. La imagen es un producto, y la relación entre esto y el arte es el pilar fundamental que sustenta al concepto de esta obra.



Fig 10. SÁNCHEZ, Triana.(2018) Frmento de obra, serie *EXTREMIDADES*. Fotografía y técnicas digitales.1438 x 1411 ppp.



*Fig 11. SÁNCHEZ, Triana.(2018) Fragmento de obra, serie **EXTREMIDADES**. Fotografía y técnicas digitales.2056 x 1897 ppp.*



Fig 12. SÁNCHEZ, Triana. (2017). Fragmento de la obra *SARA*. Fotografía y técnicas digitales. 4961 x 4961 ppp.

No obstante, el valor en masa de la imagen no tiene nada que ver con el valor de la imagen individual. La imagen en sí o imagen única, que produce cualquier individuo, tiene un valor ínfimo que casi ni se percibe y que, por tanto, teniendo en cuenta la importancia que antes tenía cualquier imagen analógica por el hecho de que el procedimiento de obtención de ésta era mucho más complejo, discrepa del valor en de la imagen en grandes cantidades. En resumen, la imagen se valora en cantidad por el movimiento social y no en calidad individual, focalizando, sobretodo, en aquellos artistas que se inician. Los artistas ya reconocidos poseen, generalmente, la garantía del valor social en las imágenes individuales que generan, que han obtenido como resultado de un esfuerzo de desarrollo previo, objetivos conseguidos en la mediatización, contactos adecuados para ello o la fusión de todas estas posibilidades. Esto tiene una fuerte consecuencia en la creación artística, puesto que el autor de una obra, enfatizando en aquellos que generan imágenes u obras que terminan siendo fotografiadas para su mediatización, crea imágenes que son laboriosamente únicas y que sin embargo se encuentran entre una masa desmesurada de datos en los que no sólo se tiene que tener en cuenta el factor de creación, sino también el poder de expansión y los medios para difundir la obra dando valor a la imagen que ésta produce.



Fig 13. SÁNCHEZ, Triana. (2017) Fragmento de la obra *ABEL*. Fotografía y técnicas digitales.
4961 x 4961 ppp.



Fig 14. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Serie *BICOLOR*. Fotografía y técnicas digitales. 2056 x 3088 ppp.





Fig 15. SÁNCHEZ, Triana. (2017) Fragmento de la obra *CARLOTA*.
Fotografía y técnicas digitales. 4961 x 4961 ppp.

En resumen, el conflicto del artista reside no sólo en la dificultad y las habilidades para crear una obra artística sino también en saber llevar su imagen o conjunto de imágenes a un público que le de valor como si no se tratase de una imagen más. Se generan, por tanto, multitud de cuestiones que el artista de ahora se cuestiona en cuanto al valor de la obra artística y el “aura mística” que anteriormente se contemplaba en todas las obras artísticas que, hoy día, no se ha desvanecido pero si se ha normalizado como consecuencia de la visualización momentánea de este entre multitud de archivos basura o datos irrelevantes.

Existen confusiones sobre el arte en cuestión, que se va expandiendo rápidamente dando la capacidad a muchas personas de poder apropiarse de éste y manipularlo. La apropiación y las segundas lecturas se han normalizado, y en vínculo con la posibilidad que ofrece el contemporáneo de crear arte con cual-

quier herramienta o medio sobre cualquier soporte o espacio (físico o visual), hace que nazcan, lo que denominaríamos como “artistas por comodidad”. El arte se ha convertido en una falsa profesión fácil, que permite que la manipulación de cualquier cosa o la creación de algo sin fundamento pueda ser Arte. No se pretende con esto, desprestigiar el valor de las obras conceptuales, abstractas, minimalistas, performáticas, de instalación o de objetos cotidianos, que en apariencia puedan parecer escasas de concepto o desarrollo. Son obras que tienen el mismo poder de atracción, de expresión y de interacción que cualquier otra obra estético-socialmente o tradicionalmente aceptada. Más bien se trata de una cuestión de análisis, donde se entiende que dentro de toda la producción masiva de datos (entre los que se encuentran obras de gran valor) que se genera constantemente, es necesario un orden y que la crítica del arte, ya bien sea positiva o negativa, esté fundamentada, como bien se destacó anteriormente, por la experiencia artística personal y la cultura.

“Lo que me parece revelador de esta época es la duda que existe acerca de la utilidad del arte fuera de fines comerciales, que apunta a la desorientación general, porque el arte, en mi opinión, ha perdido su identidad sólida. Y el espectador se pregunta continuamente si es pura provocación, si es una broma o por el contrario, una genialidad. La primera premisa del arte aplicado es renunciar a la idea de que el arte se opone a lo comercial y a la celebridad. Y luego llega Warhol y proclama: “I’m a business artist” [soy un artista comercial], y aquello supuso una ruptura, porque hasta entonces lo comercial era lo vulgar, pero a partir de entonces el arte comercial dejaba de diferenciarse del verdadero arte, desaparecía la contradicción entre arte y éxito comercial. Se convirtió en un artista celebridad y en su Factoría el arte se integró con la comunicación, la publicidad, el marketing, etc. ¿Qué diferencia hoy una galería de arte de una tienda de moda?” (Lipovetsky, 2015).

En este concepto, por lo tanto, se entiende que la identidad de la imagen como imagen en sí y no lo que ésta contiene, es el tema principal a tratar, enlazándolo, además el género del retrato o la acción de retratar algo para hablar del valor de la imagen, los convencionalismos estéticos y publicitarios y el impacto psicológico en la sociedad. De manera que se establecen conexiones entre el género del retrato exento de convencionalismos ubicado en un contexto de imagen estéticamente aceptado por la sociedad, bajo la influencia de las tendencias visuales más atractivas.

Se establece un único punto de interés en la imagen creada, esto se puede observar también en todas las imágenes de referentes artísticos que se han expuesto en los primeros apartados de este trabajo de fin de grado, para llevar al espectador a una inmersión fácil con la obra.

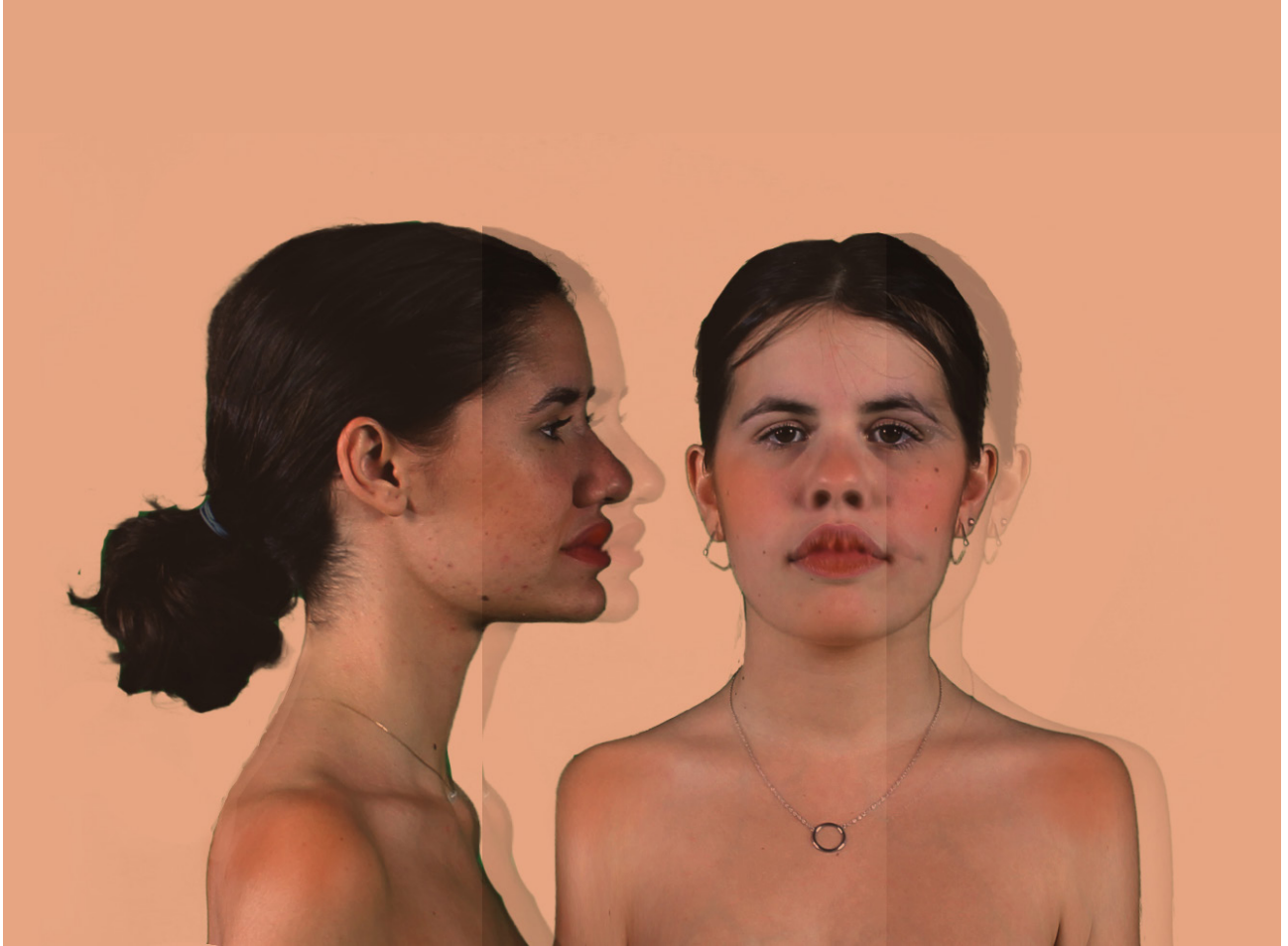
Fig 16. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Serie DOS. Fotografía y técnicas digitales. 2600 x 2056 ppp.





Con esto se pretende generar una imagen en la que se deje en evidencia que el concepto que se trata es el que se observa, el punto de interés central de la imagen es el único que existe y del que se puede concluir cualquier significado, donde no haga falta pensar demasiado o conocer el contexto de la artista para entender el por qué se hace eso. Lo que se percibe es lo único que existe.

En cuanto a la identidad, se debe entender primero que los nuevos medios, desde hace bastante tiempo, permiten ejercer la libre manipulación sobre las imágenes, como se ha destacado anteriormente, independientemente de la legalidad o la ilegalidad. El apropiacionismo ya se entiende como otra tendencia creativa en la que un artista se apodera de una imagen, obra o conjunto de estas, las dota de otro contexto, o bien, las manipula para generar una nueva lectura sobre ésta.



*Fig 17. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Serie DOS. Fotografía y técnicas digitales.
844 x 1388 ppp.*

La obra plástica o la imagen en formato digital o analógico, ya no son la única posibilidad de expresión artística sino que se entienden también como tal, las instalaciones, performances, videoarte, etc., generando un abanico de posibilidades de interpretaciones que un sólo artista no puede abarcar.

En el caso de este concepto de obra personal, no se usa el apropiacionismo de obras artísticas creadas previamente por otras personas, sino de la apropiación de la imagen de (mayoritariamente) una persona, un objeto o un lugar que han sido captados para su transgresión por la misma artista. Estos retratos son manipulados o modificados al capricho para engendrar la creación de nuevas imágenes con un sentido ajeno a la identidad del propio retratado. Se quita valor a la identidad del objeto protagonista para dárselo a la imagen que en sí, no lo tiene.

Se deja evidenciar con esto, la necesidad de muchos artistas, que están en fase de desarrollo, en dar valor a su obra o imagen, sin importar el valor de la identidad personal sobre lo retratado en ella. No importa lo que expresa el contenido, sino el valor de éste en sí.



Fig 18. SÁNCHEZ, Triana. (2018) *LUCÍA*. Fotografía y técnicas digitales.
1550 x 1386 ppp



Fig 19. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Fragmento de la obra *RODRI*. Fotografía y técnicas digitales.
1484 x 1512 ppp.



Fig 20. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Fragmento de la obra *MARINA*. Fotografía y técnicas digitales.
1592 x 1526 ppp.

CLAVES ESTÉTICAS Y FORMALES EN RELACIÓN CON EL DISCURSO DE LA OBRA PERSONAL.

Describiendo brevemente la obra, como iniciación de este apartado, se entiende que ésta recoge una serie de imágenes que contienen un único elemento de interés de carácter desagradable envuelto, a su vez, en un contexto visiblemente atractivo en color y composición a la vista del espectador.

Se trata de una obra de carácter sencillo, en cuanto a encuadre y edición se refiere, que pretende trasladar al espectador a un único punto de interés con el objetivo de hacerlo/la reflexionar sobre éste.

Además del elemento principal de la imagen, se habla del contexto de éste en el que se evidencian las fuertes influencias de redes sociales y las nuevas tecnologías. La obra aúna un concepto de imagen atractiva visualmente que emplea elementos de composición, encuadre y colores acordes a las tendencias actuales para lograr el objetivo principal de éste discurso: generar una crítica social, que no tiene por qué ser negativa, en base a una imagen con un elemento clave no expresivo y un color llamativo que, en su conjunto, hagan evidentes la acción de la artista en dar valor a la imagen por encima de la identidad de lo que esta expresa. La imagen tiene un papel fundamental en la vida de muchas personas y es esta obra una mera expresión del retrato de una sociedad que aún está intentando reorganizarse tras el impacto de los datos en masa.



Fig 21. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Fragmento de obra, serie BICOLOR. Fotografía y técnicas digitales. 2096 x 2056 ppp.



Fig 22. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Serie *EXTREMIDADES*. Fotografía y técnicas digitales. 1019 x 1307 ppp.

Con respecto al elemento de interés central de la obra, que bien puede tratarse de un retrato figurativo, un animal o un objeto, se entiende que el carácter desapacible que aporta a la imagen un concepto de crítica a los convencionalismos estéticos impuestos por la sociedad. Esto se pretende conseguir, retratando a personas cuyas caras han sido captadas para ser transgredidas. A su vez, éstas mostrarán una actitud de apatía y se enmarcarán en una composición generalmente hierática que desvinculará a la figura humana de cualquier expresión sentimental. Poses forzadas, rígidas y estáticas donde la figura humana pasa a ser más parecida a un objeto.

La identidad o el aspecto físico real de esta o estas personas deja de importar, permitiendo la evidencia del interés de la creación en generar valor en la imagen en sí y no en los elementos que ésta contiene individualmente.

Esto está relacionado íntimamente con la investigación previa a estos apartados, donde se habla de la influencia de las redes sociales y las nuevas tecnologías sobre las imágenes y la creación artística.





Fig 23. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Serie EXTREMIDADES. Fotografía y técnicas digitales. 2056 X 2672 ppp.

Hay que mencionar, además, que se compone de un valor armónico en conjunto al resto de obras, que viene dado por el procedimiento de edición y manipulación de la imagen. El retrato se capta y a éste se le dota con determinados aspectos formales en el trabajo digital, como son el estrechamiento de hombros que, en proporción con el tamaño real de la cabeza, hace que constate un contenido irreal que no es del todo descarado.

Otro de los elementos comunes de edición es, generalmente, la hinchazón de las bocas de estas personas que, junto al resto de características, generan esa estética incómoda que se pretende.

En resumen, se potencia la delgadez y, en algunos casos, el engrosamiento como técnica al uso de la crítica social estética y que, a su vez e hipócritamente, mantiene una preocupación por la propia composición y la atención visual.

Esto podría relacionarse con la teoría que defiende el filósofo y sociólogo Gilles Lipovetsky, acerca de la "ligereza", en la imagen que emplean revistas, cine, arte, y publicidad entre otras, para hacer que la sociedad interiorice una imagen de extrema delgadez que es muy tediosa de conseguir o mantener durante toda la vida. Lo ligero se hace pesado.

Un concepto que podría encajar perfectamente en esta obra, donde lo delgado se hace desagradable a la vista, provocando repulsión en el espectador.

Por otra parte, también se contemplan imágenes que retratan la parte inferior del cuerpo o extremidades y, en algunos casos, torsos. Estas obras, mantienen la idea de defender, con un discurso en segundo plano o una crítica más dentro de otra, la idea de retratar también aquellas

zonas que son de menos interés a la hora de retratar. También podría relacionarse este “sub-discurso” con la teoría del retrato del psicoanalista Sándor Ferenczi, que hablaba de que en el retrato el ser humano tiene especial interés por la parte superior del cuerpo en general y dejaba en segundo plano las zonas de la parte inferior. Por lo tanto, se contempla en la obra una dualidad entre obras de distintas partes del cuerpo retratadas, bajo la influencia de la teoría de Ferenczi.

Por otro lado, en el análisis formal del contexto donde se encuentra el objeto de interés, existe también un contexto que envuelve a este objeto, es decir, un fondo ajeno a lo real. Desvinculamos al objeto retratado de cualquier realidad posible y lo enmarcamos en un entorno digital de colores llamativos, planos y texturas leves que provoquen atención en el espectador pero que no quiten interés al objeto principal.

El retrato se desentiende de cualquier protagonismo, es el objeto de interés pero la imagen en sí como objeto virtual o físico en el arte es la que tiene el peso del discurso. El resto de elementos que la componen son meras cuestiones estéticas que se han estudiado previamente para aportar valor a la imagen en sí, que es el objetivo del discurso.

Transgredir la identidad de un objeto o una persona para dar valor a un elemento, como es la imagen, que hoy día puede pasar completamente desapercibida.

“El capitalismo degrada el planeta, produce obras comerciales en gran cantidad, pero, al mismo tiempo, difunde las obras de arte y transforma a los individuos, que ahora buscan constantemente emociones estéticas” (Lipovetsky, 2016)

Fig 24. SÁNCHEZ, Triana. (2018) Serie *BICOLOR*. Fotografía y técnicas digitales.
2056 X 3088 ppp.

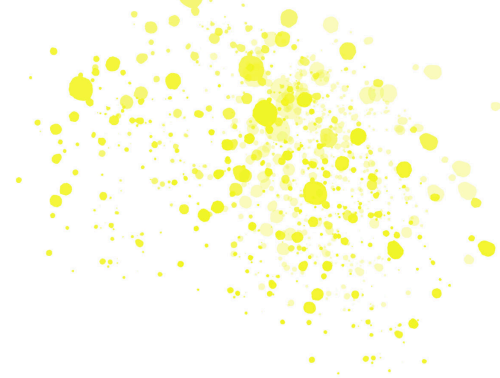






CONCLUSIONES

**EL ARTE AL ALCANCE DE
TODOS.**



Una vez concluidos los apartados, que hasta ahora han conformado el cuerpo de toda esta investigación, es importante destacar todos aquellos que aún quedan por investigar.

Por una parte, la llegada de las nuevas tecnologías y su impacto en la sociedad, un tema muy amplio que sólo podría recogerse de una manera global en un trabajo de fin de grado. No obstante, de todos esos fundamentos sociales, económicos, medioambientales, entre otros que podrían haberse investigado, existe un especial interés en los aspectos de tipo psicológico, de los cuales se han expuesto algunas pinceladas, pero que todavía están investigándose.

Por otra parte, la ampliación sobre la temática del valor de la imagen, donde es interesante seguir indagando en cuestiones filosóficas o pensamientos acerca de teorías de la estética y el valor del arte. Es un tema también complejo para resumir al completo en un trabajo fin de grado de investigación, por lo que se trata de aspectos que aún se seguirán ampliando para conformar una buena base sólida de conocimientos para lo que hasta ahora es la influencia más fuerte en la obra personal.

En cuanto a la opinión sobre el tema expuesto en este proyecto, teniendo en cuenta, como bien se ha destacado anteriormente, que ha sido el motivo de la inspiración de la obra personal artística en estos dos últimos años de formación, ha sido una materia interesante de trabajar. A pesar de su amplia bibliografía y sus tecnicismos que, a veces cuesta poner en orden, los conocimientos adquiridos han dado mucho sentido a cuestiones que se llevaban a cabo en la obra y que ahora tienen el peso de un fundamento lógico que la soporta.

El mismo aprendizaje ofrece al que lo estudia una valoración de los muchos aspectos positivos que tiene esta nueva era para las generaciones actuales y las que llegarán, como también muestra la visión negativa y el descontrol que aún se tiene acerca de muchos asuntos en relación a esto.

No obstante, es bueno cuestionarse la posibilidad de reorganización que la sociedad necesita tras el choque con las nuevas tecnologías y la intrusión de éstas en nuestras vidas, teniendo en cuenta que dejarlas de lado sería, a parte de imposible, un gran paso atrás y que el crecimiento descomedido de estas puede provocar grandes secuelas a la vez que otras tantas mejorías.

La finalidad de este proyecto ha sido buscar que el espectador reflexione sobre estas cuestiones y que contemple otra opción de obra artística como una visión más de la sociedad que nos envuelve.

BIBLIOGRAFIA.

LIBROS.

GREEN, David (2003): *¿Qué ha sido de la fotografía?*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.L.

LEONARD, Neil / AMBROSE, Gavin (2013): *Investigación en el diseño*. Barcelona, Editorial Parramón.

MARCHÁN, Simón (2006): *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona, Editorial Paidós.

MARTÍN PRADA, Juan (2015): *PRÁCTICAS ARTÍSTICAS E INTERNET EN LA ÉPOCA DE LAS REDES SOCIALES*. Segunda edición actualizada, Madrid, Ediciones Akal.

RODRIGUEZ IBÁÑEZ, Margarita (2012): *Cómo la Red ha cambiado el arte*. Gijón, Ediciones Trea, S.L.

TRIBE Mark y REENA, Jana (2006): *Arte y nuevas tecnologías*. Colonia, Editorial Taschen.

ZEEGEN, Lawrence (2008): *¿Son los ordenadores al diseño lo que el microondas a la cocina?*, Barcelona, Editorial Promopress.

REFERENCIAS DIGITALES.

Adorno, Theodor (1970). Teoría estética | Archivo Omegalfa.es. Disponible en: <https://www.marxists.org/espanol/adorno/1970/0001.htm> [Consultado el 22-04-2018].

Baisplelt, Eduardo Adán, (2010). Revolución Digital: las nuevas tendencias en el arte y el diseño. | Catálogo Digital de Publicaciones DC. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=6197&id_libro=268 [Consultado el 14-03-2018]

Bosco, R. (2016) “ El robot como experimento estético” en *El País*. (2016). Disponible en: https://elpais.com/cultura/2016/03/01/babelia/1456846398_418188.html [Consultado el 27-04-2018]

CENDEAC - Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo. Disponible en: <http://www.cendeac.net/es/>. [Consultado el 4-04-2018]

Grevtsova, I. (2014). El arte contemporáneo y la revolución digital – Digital Heritage. Disponible en: <https://irinagrevtsova.com/2014/05/08/arte-y-revolucion-digital/> [Consultado el 14-03-2018].

Galicia, Irene (2017). Lee Lozano, la artista antisistema que pasó del arte. Disponible en: <http://www.notodo.com/lee-lozano> [Consultado el 22-04-2018].

Grosjean, Séverine, (2018). Gerardo Feldstein en The Nomad Creative ProjectsPAC | Plataforma de Arte Contemporáneo. Disponible en: <http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/gerardo-feldstein-the-nomad-creative-projects/>. [Consultado el 04-04-2018].

Lipovetsky, G.,(2015). *Entrevista con el filósofo Guilles Lipovetsky. Parte 1*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=px36scnG2Y8>. [Consultado el 10-05-2018].

Lipovetsky, G., (2016). Entrevista sobre *La ligereza de la sociedad contemporánea*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ciupVZGrmmE>. Entrevista por Gallo, Inma. [Consultado el 10-05-2018].

Lipovetsky, G., (2015). 'La gente común no halla ya la felicidad en el súper, por eso escribe o hace fotos' | Crónica | EL MUNDO. Disponible en: <http://www.elmundo.es/cronica/2015/01/25/54c39959e2704e8d4c8b457c.html>. Entrevistado por Pita, Elena. [Consultado el 11-05-2018].

Luque Moya, G. (Año desconocido). Estética de lo cotidiano | Universidad de Málaga. Disponible en: <http://congresos.um.es/filosofiajoven/filosofiajoven2010/paper/viewFile/6961/6681> [Consultado el 02-05-2018].

Manchón, Eduardo (2003). ¿Qué es la Interacción Persona-Ordenador? (Human Computer-Interaction) | alzado.org. Disponible en: https://www.alzado.org/articulo.php?id_art=40 [Consultado el 27-04-2018].

Meler, M. (2000). Manuel Ugarte y su teoría del «arte social». ¿Una nueva estética? | Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. Disponible en: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/manuel-ugarte-y-su-teoria-del-arte-social-una-nueva-estetica/html/9b635d24-e6bc-4e33-a362-691c0bc3a674_6.html#l_0_ [Consultado el 04-05-2018].

Meyer, Henning, (2017). La revolución digital y lo que realmente implica. Disponible en: <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/20170617/423420228136/revolucion-digital-cidob-disrupcion-trabajo.html> [Consultad el 07-03-2018].

Millán, A. (2016) | The Fine Art Collective. Arte Digital: Innovación, tecnología y realidad virtual. Disponible en: <http://www.thefineart.es/blog/post/arte-digital-innovacion-tecnologia-y-realidad-virtual> [Consultado el 27-04-2018].

Millán, A. (2017) | The Fine Art Collective. El futuro del arte y la revolución digital (I). Disponible en: <http://thefineart.es/blog/post/el-futuro-del-arte-y-la-revolucion-digital-i> [Consultado el 27-04-2018].

Millán, A. (2017) | The Fine Art Collective, (2017). REALIDAD AUMENTADA. Disponible en: <http://www.thefineart.es/blog/post/el-futuro-del-arte-y-la-revolucion-digital-i> [Consultado el 19-03-2018].

Noticias - BBC Mundo, (2012). La tecnología y el arte: una combinación para labrar el futuro - BBC Mundo. Disponible en: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/10/121004_tecnologia_artes_y_avances_tecnicos_bd [Consultado el 21-03-2018].

Nueva sociedad, (2016). ¿Qué es la revolución digital? / Entrevista a Adrián Peláez | Nueva Sociedad. Disponible en: <http://nuso.org/articulo/que-es-la-revolucion-digital/> [Consultado el 19-03-2018].

V.V.A.A. Power Data | Especialistas en gestión de datos (año de publicación desconocido). Big Data: ¿En qué consiste? Su importancia, desafíos y gobernabilidad. Disponible en: <https://www.powerdata.es/big-data> [Consultado el 25-04-2018].

Pérez Castillo, María Regina, (2017). SOBRE MITOS Y DEFORMACIONES -PAC | Plataforma de Arte Contemporáneo. Disponible en: <http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/carmen-gonzalez-castro-mitos-y-deformaciones/> [Consultado el 29-03-2018].

Rodríguez Canfranc, Pablo, (2015). Big Bang Data, el arte de la revolución digital. Disponible en: <https://blogthinkbig.com/big-bang-data-el-arte-de-la-revolucion-digital> [Consultado el 07-03-2018].

Torres Sifón, Sara, (2011). 'Cubs' de Oleg Dou en Galería Senda -PAC | Plataforma de Arte Contemporáneo. Disponible en: <http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/%E2%80%98cubs%E2%80%99-de-oleg-dou-en-galeria-senda/> [Consultado el 10-04-2018].

Vergara, Gloria (año desconocido). Los valores artísticos y estéticos como fundamento ontológico del mundo literario | Universidad Iberoamericana. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/384/38401305.pdf/> [Consultado el 15-04-2018].

V.V.A.A Web 2.0 - Wikipedia, la enciclopedia libre, (2018, última actualización). Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 [Consultado el 07-03-2018].

