

# FALSO-VEROSÍMIL

## HIPERREALIDAD EN LA NARRATIVA DE LA CREACIÓN CONTEMPORÁNEA



Guillermo Rodríguez Tenorio

### **Trabajo Fin de Máster**

Máster Universitario en Arte: Idea y Producción  
Facultad de Bellas Artes - Universidad de Sevilla



**FALSO-VEROSÍMIL:**  
**Hiperrealidad en la narrativa de la creación contemporánea.**

**Trabajo Fin de Máster**

Máster Universitario en Arte: Idea y Producción  
Facultad de Bellas Artes - Universidad de Sevilla



**Autor:** Guillermo Rodríguez Tenorio

**Firma del alumno:**

**Tutor:** José Luis Molina González

**Vº Bº del Tutor:**

Curso: 2020/21

**Septiembre de 2021, Sevilla**



## **RESUMEN:**

Este TFM (Trabajo Fin de Máster) es el resultado de una investigación exploratoria teórico-práctica, sobre la influencia de las nuevas tecnologías en la creación de narrativas artísticas y la aplicación de la hiperrealidad en estas. Inteligencia Artificial, Machine Learning o el Fotomontaje son algunos de los procesos asimilados en la elaboración de las propuestas artísticas para este proyecto, en el que nos planteamos el valor de la veracidad, o su ausencia, en las narrativas de internet. Creando obra con el objetivo en mente de alcanzar el Falso-Verosímil, término acuñado durante la elaboración de este trabajo, propondremos narrativas costumbristas cuya materia prima son los recuerdos, y analizaremos los grados de materialidad a los que podemos aspirar en la producción artística cuyo material de origen es el virtual.

### Palabras clave:

Nuevas tecnologías, Arte, Hiperrealidad, Inteligencia artificial, Virtualidad, Historia, Arqueología, Antropología, Narrativa.

## **ABSTRACT:**

This Final Master's Thesis is the result of a theoretical-practical exploratory research on the influence of new technologies in the creation of artistic narratives and the application of hyper-reality in them. Artificial Intelligence, Machine Learning or Photomontage are some of the assimilated processes in the development of artistic proposals for this project, in which we consider the value of truthfulness, or its absence, in internet narratives. Creating work with the objective in mind of reaching the False-Plausible, a term coined during the elaboration of this work, we will propose folkloric narratives whose raw material is memories, and we will analyze the degrees of materiality to which we can aspire in artistic production whose material of origin is the virtual one.

### Keywords:

New technologies, Art, Hyperreality, Artificial intelligence, Virtuality, History, Archeology, Anthropology, Narrative.



# ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN	8
0.1. Origen y justificación	9
0.2. Objetivos	10
0.3. Metodología	11
0.4. Grado de innovación	12
PRIMERA PARTE	
1. APORTACIONES ARTÍSTICAS	15
1.1. Aportación 1: Reflejo	15
1.1.1. Catalogación de la obra	15
1.1.2. Proceso de creación y producción	16
1.2. Aportación 2: Ooteca	20
1.2.1. Catalogación de la obra	20
1.2.2. Proceso de creación y producción	21
1.3. Aportación 3: Face Average	28
1.3.1. Catalogación de la obra	28
1.3.2. Proceso de creación y producción	29
SEGUNDA PARTE	
2. APORTACIONES TEÓRICAS	34
2.1. Introducción: La virtualidad como extensión espiritual. (Tres tesis, tres autores)	34
2.1.1. Moore: Magia, manifestación artística de lo espiritual.	35
2.1.2. Munslow: Historia como Arte, el factor narrativo.	37
2.1.3. Prada: Artista, arqueólogo de la imagen.	38
2.2. Falso-Verosímil. Sin Juicio Final.	39
2.3. ¿Dar piel a la imagen? Referentes contemporáneos en la producción de arte con intervención virtual.	42
3. CONCLUSIONES	49
BIBLIOGRAFÍA	50
ÍNDICE DE FIGURAS	52





## 0. INTRODUCCIÓN

*Lo que el padre Wanderdrossel le dice a Roberto es que ellos están en el meridiano ciento y ochenta que es la antípoda de las antípodas, y allí en el meridiano ciento y ochenta están no nuestras Islas Salomón, sino su Isla de Salomón. ¿Qué importa, además que esté o que no esté? Ésta será, si acaso, la historia de dos personas que creen estar, no de dos personas que están, y cuando se escuchan historias, y es dogma entre los más liberales, se ha de suspender la incredulidad.*-(Eco,2004:244)

La novela *La isla del día de antes* (2004), de Umberto Eco, nos ubica, en pleno siglo XVII, ante unos protagonistas que creen ser partícipes de uno de los mayores descubrimientos de la humanidad hasta su fecha, el cual, como lectores-contemporáneos-, sabemos falso (o más bien, cumplidamente inexacto) gracias a la posición privilegiada que nos otorga la perspectiva histórica, y los avances científicos adquiridos desde el contexto de la novela hasta nuestro tiempo. No obstante, el punto principal que defiende Eco como narrador omnisciente es que, si queremos disfrutar de lo fascinante y el potencial poético de su historia, deberemos concedernos como observadores el don de la suspensión de la incredulidad. Para hacer avanzar la narración, tenemos que entender que, el detonante que hizo posible los acontecimientos que en la novela acontecen, es la fe de sus protagonistas en estar en posesión de una verdad indubitable.

Eco posee una capacidad abrumadora a la hora de poner en valor la contemporaneidad del pensamiento renacentista, para con ello traer a colación alguna de las preocupaciones frecuentes en su línea de estudio posmodernista, como la que hoy nos atañe, el concepto de la Hiperrealidad, al que dedicó en gran parte su ensayo *La estrategia de la ilusión* (1999). Pero si hablamos de Hiperrealidad a quien primero debemos revisar sea *Jean Baudrillard*.

La definición que nos dio Baudrillard sobre este concepto



fue algo así como, la incapacidad de la consciencia de un individuo de distinguir entre realidad o ficción (fantasía), la cual se ha ido acrecentando con la asimilación de las nuevas tecnologías en nuestro día a día.

En este proyecto de producción e investigación artística, abordaremos el concepto de la Hiperrealidad aplicado en la creación y producción artística, surgiendo en el proceso el concepto que hemos acuñado como **Falso-Verosímil**. En paralelo hemos desarrollado tres propuestas de aportaciones artísticas que experimentan alrededor de la creación de narrativas en los nuevos medios post internet, y la aplicación de las nuevas tecnologías en el ámbito de la creación artística contemporánea. Todos los proyectos presentados juegan con la creación a partir de los materiales conceptuales que son la ficción, el recuerdo y la historia como obra de carácter artístico narrativo.

Por último, en el apartado de aportaciones teóricas, analizaremos a través de distintos autores la influencia de la **catóptrica** en la **virtualidad**, y crearemos una **trinidad perspectivista** a la hora de comparar las tesis de tres autores diferentes (**Alan Moore, Alun Munslow y Juan Martín Prada**), en la búsqueda de una simbiosis entre sus ideas.

## 0.1. Origen y justificación

Este proyecto nace como consecuencia natural a la deriva de mi\* producción artística en los últimos años. Al querer hablar de arte y nuevas tecnologías en este tiempo presente, es difícil no caer en ser tachado de tecnicista\*\* y, aun pudiendo parecer de carácter presentista la elección del tema a tratar, queremos hacer hincapié en que esperamos que este trabajo se entienda como uno de síntesis sobre el medio virtual: "*que tiene existencia aparente y no real.*" Queremos aspirar a resultar lo más atemporales posible en las ideas y planteamientos teóricos que en este trabajo presentamos, ya que entendemos que toda práctica artística es narrativa, y que las nuevas tecnologías no son más que otro soporte entre tantos.

Es también, por el carácter atemporal que buscamos, que queremos evitar el que este trabajo se contemple como una crítica al medio virtual y sus consiguientes polémicas. Por razones prácticas, y de síntesis, este análisis tratará de enfocarse en el abanico de posibilidades que el medio ofrece, tratando de mantenernos lo más imparciales al respecto. Nuestro principal interés es hablar sobre la ficción y la mentira en un plano exclusivamente artístico y, aunque somos conscientes de las aplicaciones publicitarias o políticas, y su implicaciones y efectos sociales o sobre la salud mental que pueden acarrear las técnicas y procesos que mostramos, no nos detendremos a hablar sobre ello y dejaremos estas conversaciones a expertos de la materia.

Aclarado esto, ¿qué nos trajo hasta este punto de salida?. Durante el desarrollo y paso por el *Máster de Arte: Idea y producción*, fue a lo largo de las diferentes asignaturas donde, poco a poco, a través de los ejercicios y prototipos que confeccionamos, fuimos cerrando el cerco conceptual y de técnicas que terminamos por aplicar en las clases destinadas a la producción. Y de esta forma, un inesperado experimento para la asignatura de **Morfología de la Naturaleza**, sembró el germen del camino a seguir durante el año. Este ejercicio consistió en la reconstrucción en 3D, a partir de mis recuerdos, de un lugar específico inexistente a día de hoy, el olivar donde jugaba de niño, sustituido a día de hoy por una autovía. Para ello, nos valimos de **RenderDoc**, un depurador de gráficos que me permite extraer el material visual y tridimensional de aplicaciones como Google Maps. Fue con estos datos que, a partir del modelado 3D y la modificación y edición de dichos archivos, pude reconstruir la imagen del olivar que guardaba en mi memoria.

\*Aunque en los textos académicos no se acostumbra a utilizar la primera persona, debido al carácter personal del trabajo práctico desarrollado en este proyecto, recurriré a ella a partir de este momento cuando se considere necesario.

\*\*Seguidor del sistema filosófico del tecnicismo, el cual destaca por depositar sus esperanzas en la tecnología y el conocimiento técnico como ejes clave para la sociedad. Este pensamiento ha influido y servido de base para el posterior Transhumanismo.

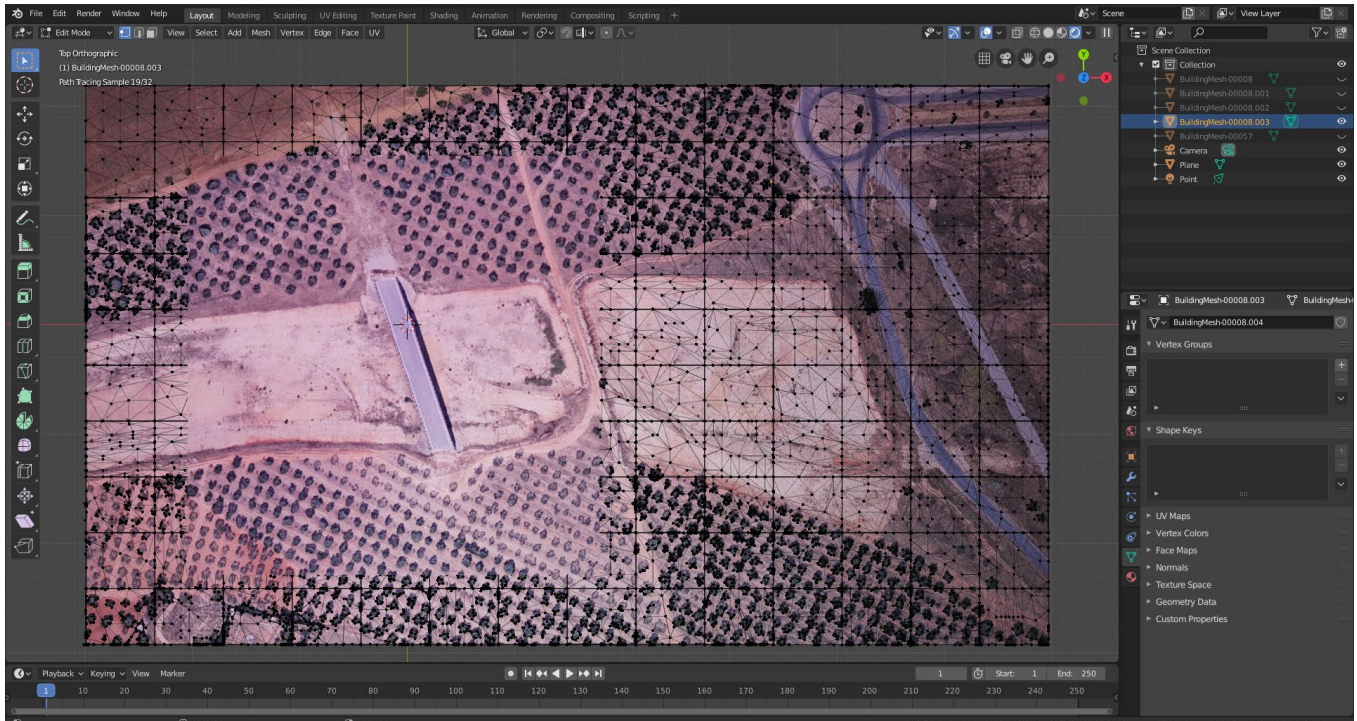


Figura 0.1.1. Captura del proceso de reconstrucción de olivar en 3D usando el programa Blender.

Dicho proyecto acabó mutando en la propuesta de obra (*Ooteca*), la cual veremos más tarde. Y también fue este prototipo, en su estética costumbrista virtual, el que nos otorgó la revelación necesaria para plantear la línea de investigación que aquí presentamos. En nuestro apartado de propuestas artísticas, presentamos una serie de narrativas cuyo sustento es un material tan vaporoso como lo son los recuerdos, pero que, gracias a la aplicación de las nuevas tecnologías en su proceso, tratan de pasar el filtro de la verosimilitud para el espectador. Nada nuevo para el mundo del arte realmente, en cuya historia lo podemos ver abrazando la mentira, la ficción y lo inmaterial de lo espiritual. Dejando claro que nuestra principal preocupación es la de la creación y experimentación alrededor de la narrativa, expondremos y analizaremos las ideas y obras de diferentes autores y referentes artísticos tales como: Las definiciones de Claudia Vergara Yáñez y Gloria M<sup>a</sup> Rico CLavellino, el concepto del *Mal de Archivo* de Jacques Derrida, la relación entre Arte, Religión y Economía que plantea Gustavo Bueno, las obras y el imaginario de David O'Reilly o la perspectiva Keiichi Matsuda sobre el futuro de la Realidad Aumentada entre otros.

## 0.2. Objetivos

### 0.2.1. Objetivo general

El objetivo principal de este Trabajo Fin de Máster radica en investigar y realizar una producción artística y teórica alrededor de la aplicación del Falso-Verosímil en la creación de obra artística. Reflejando en ella los conocimientos técnicos y conceptuales adquiridos durante mi paso por el Máster. Planteando así abrir camino a una línea de investigación y producción futura que refine y profundice los incipientes conceptos planteados.

### 0.2.2. Objetivos específicos

- Elaborar una producción de obra coherente con el discurso, por lo que emplearemos los medios técnicos analógicos y virtuales necesarios para lograr este fin.

- Elaborar una producción de obra coherente con el discurso, por lo que emplearemos los medios técnicos analógicos y virtuales necesarios para lograr este fin.
  
- Aplicar el potencial de los medios y recursos digitales y/o virtuales en la creación de dicha obra artística; pensando en conseguir una producción de obra que explore las posibilidades narrativas y expositivas del medio virtual.
  
- Elaborar un marco teórico en torno al concepto del Falso-Verosímil, que analice los fundamentos de las nuevas narrativas del producto artístico virtual.
  
- Mostrar mis procesos de producción de obra artística y la importancia de las herramientas digitales en su concepción; a la vez que elaboramos un contexto del presente en el medio artístico-digital a través de los últimos avances y referentes artísticos actuales.
- Realizar un recorrido ejemplificador por diferentes referentes artísticos que den contexto a los distintos grados de materialización que podemos aplicar en la creación de obra que utilice como materia prima lo virtual.
  
- Aplicar y seleccionar el contenido de las lecturas y realizar el análisis de autores afines a la línea de investigación como pueden ser Gloria Mª Rico CLavellino, Juan Martín Prada, Antonio Rodríguez de las Heras, Jacques Derrida, Alun Munslow, Claudia Vergara Yáñez, Umberto Eco o Jean Baudrillard.
  
- Producir con las conclusiones del proyecto un campo de ideas fértil sobre el que poder cimentar una futura línea de investigación doctoral.

### 0.3. Metodología

Aplicando un método de **desarrollo experimental** abordamos la producción artística centrados en la creación de diferentes prototipos experimentales. De estos elegimos los tres que mayor coherencia y posibilidades como conjunto presentaban, para así refinarlos bajo un mismo criterio narrativo unificador. Nuestro trabajo nace del deseo de desarrollar obra artística derivada de procesos digitales, en busca de nuevos lenguajes y recursos narrativos en el medio virtual. Para este fin hemos trabajado con tecnologías tales como la **Inteligencia Artificial**, el **Machine Learning**, la **Fotomanipulación** y **Modelado 3D**. Hemos buscado e indagado en la manera de transferir al medio físico expositivo, dando piel a la imagen, el contenido de nuestra producción virtual.

Por otra parte, hemos desarrollado una **investigación exploratoria** en el apartado de aportaciones teóricas de este proyecto. Para ello nos hemos apoyado en la mayor cantidad de textos y testimonios (que el tiempo y la posibilidad han permitido) de diferentes autores e investigadores que tratan los temas principales de nuestro marco teórico.

Este TFM consta de dos apartados principales donde aplicar las metodologías recién mencionadas.

#### **-Primera parte: Aportaciones artísticas:**

Las aportaciones artísticas que presentamos a este proyecto son obras elaboradas a través del uso y experimentación entre la hibridación de lo físico y material virtual, generado a través de procesos tales como el fotomontaje, el modelado en 3D, o la generación de imágenes a través de inteligencia artificial entrenada en el uso de bases de datos contrastadas. Para lograr el fin de traer este material a un contexto expositivo nos valdremos de las técnicas y procedimientos adquiridos durante el grado y máster en asignaturas especializadas en la estampa y producción de imagen digital.

Las obras que presentamos, lo hacen en un orden determinado siguiendo una doctrina principal: realizar

un recorrido **de lo general, a lo concreto**. Para ello, hemos desarrollado una narrativa que se apoya en este enfoque para unificar las diferentes propuestas. El recorrido que haremos será el siguiente.

*-Aportación 1: Reflejo, terreno sugestivo.*

En esta primera aportación, partimos de explorar sobre la proyección del individuo en el paisaje. Para ello, haremos uso del fotomontaje y la compilación de material a través de la generación de una base de datos propia, produciendo así una serie de 6 cartografías artificiales en las que, incluimos una misma anomalía iconológica que se repite a lo largo de la serie. Lo general aquí, se produce a nivel cenital cartográfico, mostrando desde la distancia, un terreno fértil sobre el que proyectar nuestra narrativa.

*-Aportación 2: Ooteca: narrativas espaciales de un recuerdo-olivar.*

En Ooteca, realizamos un zoom respecto a la propuesta anterior, esas vistas cenitales pasan a ser un terreno concreto, sobre el que, a partir de recuerdos, hemos otorgado de contexto y escenas íntimas una web interactiva a explorar. Nuestro interés en esta obra se centra en la creación de contextos, haciendo uso de la narrativa espacial para ello. Para conseguir este objetivo recurriremos al modelado 3D, las técnicas de renderizado y la programación web, logrando con ello una experiencia interactiva.

*-Aportación 3: Face Average: población inmaterial.*

Esta es la última parada, si ya tenemos un terreno, y un contexto lleno de escenas a explorar, nos falta generar unos habitantes protagonistas. Face Average es un proyecto que se apoya en la inteligencia artificial para generar una población ficticia a modo de obra instalativa. Bases de datos, video mapping y las técnicas serigráficas son parte de los recursos empleados en esta obra final.

**-Segunda parte: Argumentaciones teóricas:**

Para elaborar este apartado teórico, hemos recurrido al sistema habitual de recopilación de información y bibliografía previa sobre las temáticas principales de este proyecto. Confrontaremos autores de distinta índole y especialidades, y sacaremos algunas conclusiones propias al respecto de las posibilidades artísticas del material teórico tratado.

Elaborando dicho material hemos recurrido, además de a la compra, a la consulta de diferentes bibliotecas físicas, como las de la US o el CAAC, y otras bases de datos virtuales donde encontrar artículos y ensayos especializados. Todas las webs, vídeos y libros consultados quedarán reflejados en el apartado bibliográfico.

#### 0.4. Grado de innovación

En lo que respecta a este proyecto, creemos que podemos dividir en dos líneas diferentes el grado de innovación de esta investigación: en los aspectos técnicos/prácticos y en la aplicación de la perspectiva teórica.

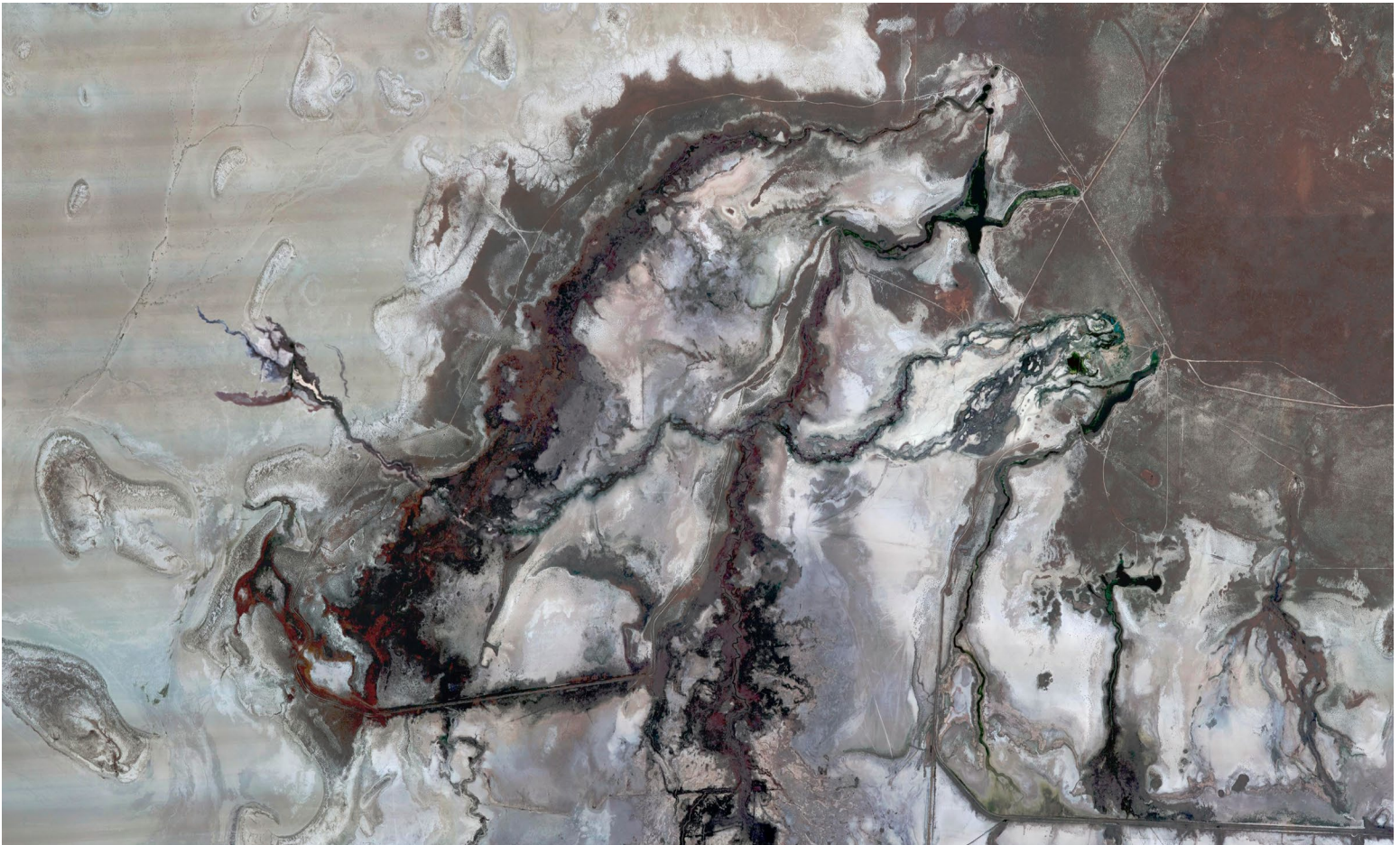
En el plano de la producción artística, hemos recurrido a la investigación y experimentación en diferentes procesos y técnicas de generación de contenido en el medio virtual. Algunos tales como RenderDoc o WebMorph, tecnologías de tan significativa actualidad que, en el momento de ser usadas de cara a la producción, ambas se encontraban todavía en sus periodos de desarrollo beta. Y respecto a la cualidad narrativa de las propuestas, no hemos conseguido encontrar hasta el momento (en lo limitado de nuestras posibilidades), producción artística que emplee los medios y herramientas digitales para la recreación, a

partir de recuerdos, de material artístico-digital.

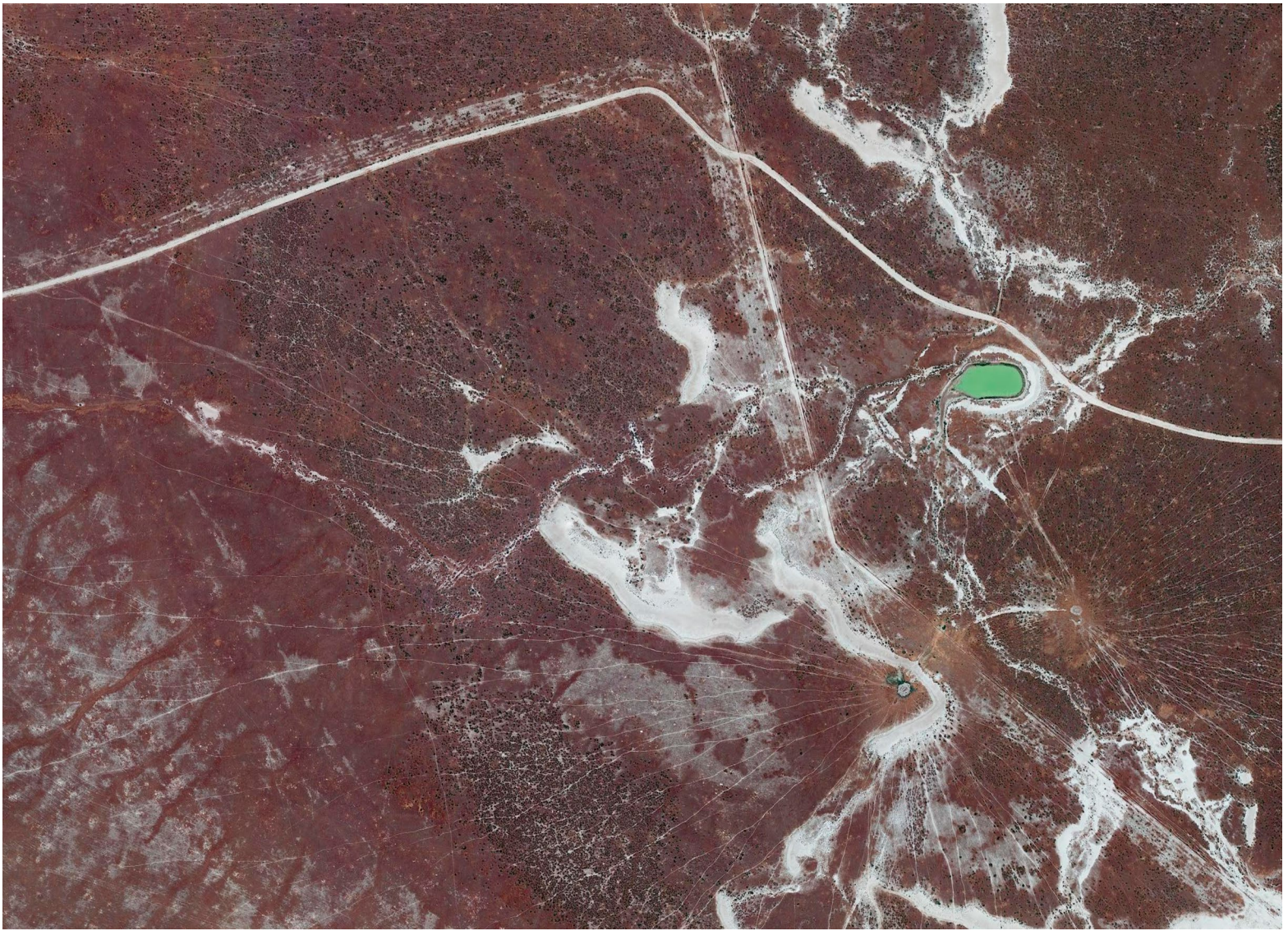
En el marco teórico, hemos realizado un análisis comparativo de una serie de tres tesis de distintos autores, las cuales se prestan a ser combinadas y analizadas bajo una misma perspectiva. Tenemos a **Alan Moore** y su *Magia como Arte*, a **Alun Munslow** que defiende la *Historia como Arte* y a **Juan Martín Prada** que propone la idea del *Artista como Arqueólogo*. Siendo esta relación de conceptos, sumados al de la **Hiperrealidad**, y la **virtualidad catóptrica**, el caldo de cultivo del que nacería el **Falso-Verosímil**, ya varias veces mencionado en la introducción de este proyecto.



# PRIMERA PARTE







# 1. APORTACIONES ARTÍSTICAS

## 1.1. APORTACIÓN 1: REFLEJO

### 1.1.1. Catalogación de la obra

Reflejo, terreno sugestivo.

Serie de 6.

Fotomontaje digital impreso sobre papel (Hahnemühle).

29,7x42 cm. o 3508 x 4960 px.

Formato video opcional.

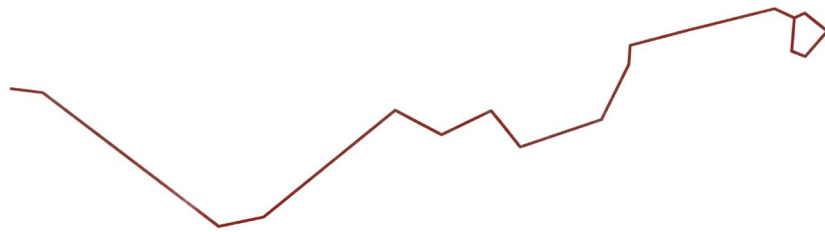
Enero de 2021.



## 1.1.2. Proceso de creación y producción

### Idea:

Reflejo es una serie de 6 obras indivisibles en el que experimentamos sobre la proyección del individuo en el paisaje. Para ello recurriremos a la inserción y repetición de un mantra visual iconológico que ocupará una misma proporción, posición y tamaño en todas las imágenes que componen la serie. Buscando con ello que dicho mantra sea asimilado por el espectador por la vía sugestivo-intuitiva más que por la racional y lógica.



Las imágenes que componen este políptico son una serie de paisajes observados desde un punto de vista cenital, en las que a nivel compositivo podremos encontrar como mantra, de manera subliminal, la constelación de Hydra. Esta constelación en particular fue elegida buscando seguir un par de criterios prácticos:

-Primero, ser un icono complejo, por constar de un cuerpo alargado con varios codos, lo cual facilitaba la tarea de ser insertada de manera naturalista entre los surcos, caminos y erosiones del terreno.

-Segundo, encontrarla sugerente en su posibilidad poética en el plano conceptual, por representar el ser mitológico de cuyas cabezas cortadas nacen siempre otras dos. Encontrando un símil entre este concepto anterior con el de un camino en cuyo final encontraremos siempre una bifurcación.

Cronológicamente fue la primera obra y prototipo en aplicar los conceptos principales del proyecto: El Falso-verosímil, la catóptrica y la hiperrealidad. Su temática principal orbita alrededor de la idea de cómo recibimos la información del entorno, la asimilamos y finalmente la proyectamos sobre el paisaje. Estas características aplicadas en este contexto podrían serle familiar a quien conozca *El gen egoísta*, (Dawkins, 1990), donde podemos encontrar con similitud la definición de **meme** como "unidad mínima de transmisión cultural" que Richard Dawkins aplica en su ensayo.

*Una «idea-meme» podría ser definida como una entidad capaz de ser transmitida de un cerebro a otro. El meme de la teoría de Darwin es, por consiguiente, la base esencial de la idea que comparten todos los cerebros que comprenden dicha teoría. Las diferencias en el modo en que la gente representa la teoría no forma, por definición, parte del meme.*

-(Dawkins, 1990:220)

Aunque desde un punto de vista más personal podríamos interpretar que en este caso, el meme principal con el que jugamos es el de la intención propia y redundante de transmitir un meme. Aunque este último no sea tanto una unidad de información concreta y definida como tal, siendo más un acercamiento a la idea de transmitir por transmitir, buscar la comprensión de lo indefinido. Conectar a un plano sutil, personal o espiritual, y tal vez, ojalá, convencerte como espectador de que todo esto no es infundado, sino un sentimiento-estado propio.

### Ejecución:

Para acercarnos a lo anteriormente propuesto, en *Reflejo* planteamos que el mantra (Hydra) sea percibido a través de la exposición reiterada a las imágenes que la componen, o a través de la superposición de las mismas.



Figura 1.1.1. Imágenes del proyecto superpuestas.

Si hacemos esto segundo, y superponemos en un montaje todas las imágenes en una, podremos ver y comprender lo anteriormente mencionado: la constelación se encuentra siempre manteniendo proporción, posición y tamaño.

Creo relevante recalcar que ninguna imagen del proyecto pertenece a una localización real, pues son fruto de la fotomanipulación, para esto hemos empleado Photoshop como software. Aunque en este caso es en el procesado, selección y preparación previa de material donde suele encontrarse el grueso más repetitivo y laborioso de este tipo de proyectos, y que además, muchas veces, absorbe la mayor parte del tiempo de la producción en sí, pues todas las imágenes utilizadas se seleccionan, catalogan y ordenan a partir de una base de datos propia que utiliza google y su extensión maps como fuente de obtención de recursos.

Centrándonos finalmente en la labor de fotomontaje, esta ocupa igualmente varias horas por cada imagen producida, sobre todo si buscamos, como es en el caso de esta obra, un acabado fotorrealista y creíble. En este caso particular, era muy importante,



y algo a destacar, que la inserción del mantra de Hydra fuese de una manera sutil y verosímil con cada uno de los entornos.

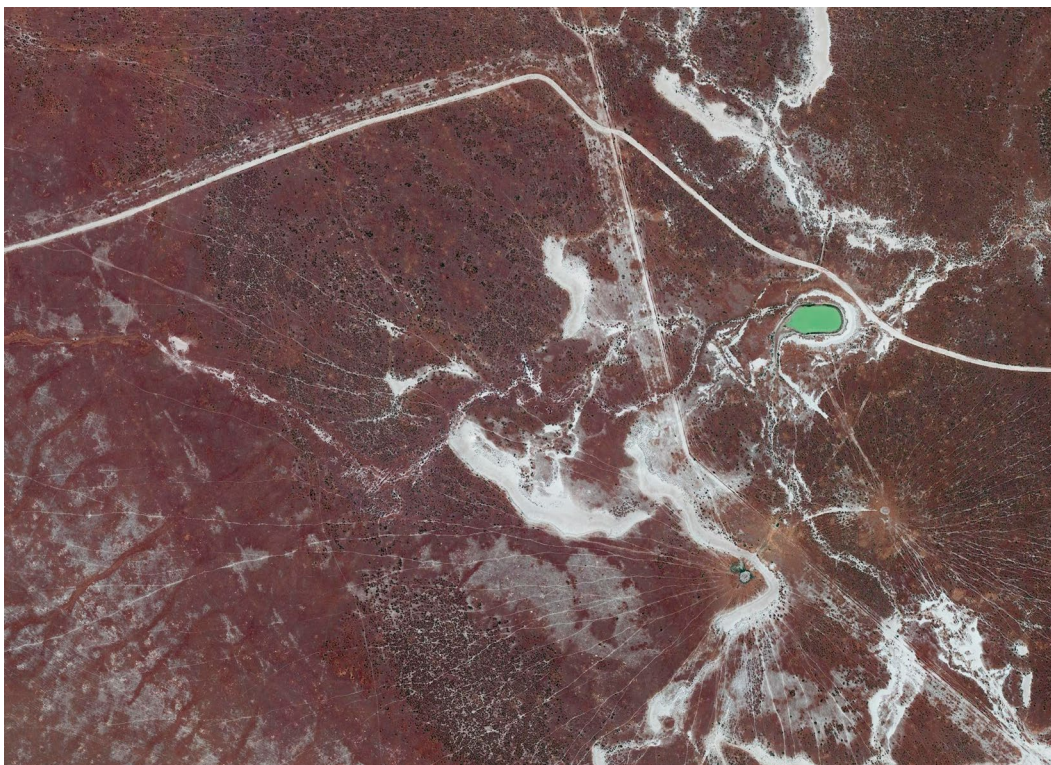


Figura 1.1.2. Utah.

Por ejemplo, en la vista que utiliza material del desierto salado de terreno rojo de Utah (Figura 1.1.2.), decidimos que Hydra se mimetizara con los surcos y caminos naturales en el terreno, pero encontramos interesante que la cabeza de la constelación se integrase como si de un pequeño embalse se tratara.



Figura 1.1.3. Costa.

Por otro lado, en la vista de la desembocadura en zona costera (Figura 1.1.3.), la integración de la constelación fue a caballo entre canales artificiales y pequeñas islas naturales, haciendo parecer la aparición de nuestra figura buscada producto parcial entre la intervención humana en el terreno y el propio azar.





## 1.2. APORTACIÓN 2: OOTECA

### 1.2.1. Catalogación de la obra

Ooteca: narrativas espaciales de un recuerdo-olivar.  
Proyecto web interactivo, contenido creado a través de modelado 3D y  
fotomontaje.  
1920 x 1080 px  
Link de acceso <http://jok21.com/ooteca/>  
Junio de 2021.

## 1.2.2. Proceso de creación y producción

*Cuando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido. Pujanza de los mitos del origen y de los signos de realidad. Pujanza de la verdad, la objetividad y la autenticidad segundas.*-(Baudrillard, 1978: 19)

### Idea:

Una ooteca (del griego *óon*, "huevo" y *theke*, "depósito") es una masa de huevos formada por diferentes animales, principalmente moluscos e insectos. En nuestro proyecto, esta ooteca es una colección de pequeñas semillas o huevos-ideas que conforman una serie de escenas-detalle nutridas por una narrativa espacial, aquella que encontramos en un yacimiento arqueológico, en el rastro que deja una culebra en el albero, o al llegar al escenario de un crimen por resolver.

*Ooteca: narrativas espaciales de un recuerdo-olivar* es una web interactiva dividida en escenas vinculadas explorables. Nace tras la acción de recopilación y reconstrucción de una serie de recuerdos, material vaporoso, que, en su conjunto, dan contexto a un tiempo y lugar específicos. El escenario principal es una reconstrucción de un terreno muy concreto, los puentes de hormigón de una autovía que tardó más de 20 años en terminar de construirse. Estos unían dos olivares separados por una cicatriz de tierra ahondada. Siendo pasto del juego de los niños con el paso del tiempo, o como refugio y sustento para alguna que otra chabola provisional, fruto del éxodo por una disputa entre familias gitanas. En paralelo, ese olivar que asediaba y aislaba el pueblo dormitorio en el que crecí, era salvado virtualmente gracias a una vida paralela digital. Ahora, quince años después, recurro a lo aprendido en esa experiencia en red para reconstruir esos olivos y sus escenas inesperadamente añorados con el paso del tiempo y la distancia.

Respecto al planteamiento y orden de presentación de las propuestas, en *Ooteca* encontramos un foco, tanto en el contenido como en el escenario de su propuesta predecesora. Hacemos un zoom a la vista cenital cartográfica de *Reflejo* para enfocar nuestra atención en un contexto individual determinado, llevando nuestro punto de vista al del detalle, escenas pequeñas e íntimas. Con todo esto, posiblemente sea también la propuesta más interesante de las tres presentadas por su labor representativa del concepto del Falso-Verosímil, por cómo engloba el conjunto de ideas principales a tratar que veremos posteriormente en el marco teórico de este proyecto.

Esta reconstrucción se vale del modelado 3D, el fotomontaje, y técnicas de postprocesado y render, para recrear un pasado/ficción a través de una serie de recuerdos, vinculados a lugares que, en su conjunto, dan contexto a una cartografía pretérita. La tecnología que nos acerca al fotorrealismo, guarda en paralelo para mí una estética del proceso, a la que se suma la citada nostalgia de Baudrillard por un pasado virtual y físico: Añoro la cultura forera, los blog y webs personales, las cuales me brindaron las herramientas e inspiración necesarias que hoy utilizo para, a su vez, rendirles homenaje en esta obra.

### Ejecución:

Para la creación de esta obra se realizó un total de 5 imágenes interactivas conformada por 1 escenario global y 4 escenas concretas. Cada imagen sigue un proceso similar, en el que pasamos por una fase de idea, boceto inicial, modelado 3D, texturizado, y renderizado fotorealista.

Parte del interés en este proyecto, era el de aproximarnos al límite más cercano posible al realismo fotográfico, tratando de conservar un aspecto lo más poligonal posible. Esto último en correlación con uno de los puntos más importantes de la interacción con la web, el momento en el que revelas el “detrás de las cámaras” y se muestra el carácter minimalista (low poly)\* de los modelados que conforman cada imagen.



Figura 1.2.2.3. Render boceto del concepto de web, el cual deja ver la imagen final, y el modelado 3D original.

Para ello, todos los elementos han sido modelados, photoshopados y texturizados para ser compuestos en diferentes escenas de las cuales, tras aplicar diversos sistemas de luces, encuadres y enfoques, obtenemos como resultado final las imágenes definitivas del proyecto.

Por último, estas composiciones eran seleccionadas, comparadas, modificadas y descartadas hasta encontrar la imagen que más se aproximara a la atmósfera del recuerdo base original.

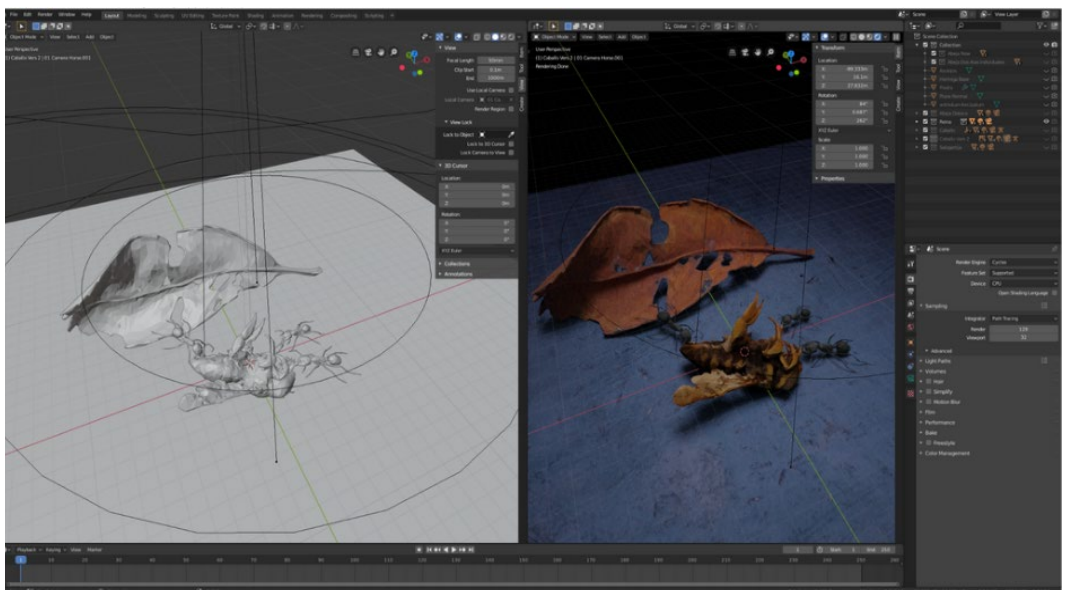


Figura 1.2.2.4. Captura de pantalla. Proceso de modelado 3D y composición de una escena.



## Exposición:

El espacio expositivo elegido fue finalmente un portal web hospedado en la dirección: <http://jok21.com/ooteca/>

El concepto principal es el de una web interactiva, la cual muestra el contexto como si de un mapa por explorar compuesto por distintos apartados se tratara. Todo esto para que, si movemos el cursor por encima de estas, un efecto visual o lupa nos revele el modelado no texturizado para mostrar su condición digital.

Para ello recurrimos a la maquetación del material anteriormente elaborado en el software de diseño web y videojuego Construct 3.

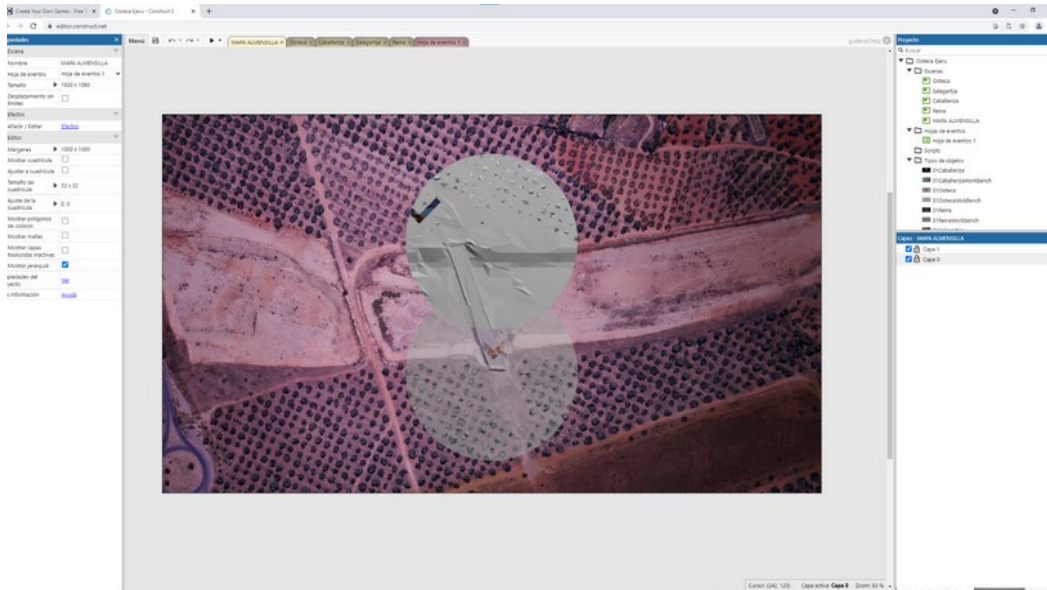


Figura 1.2.2.5. Interfaz y vista de la escena principal del proyecto en Construct 3.

Lo beneficioso de este software es lo intuitivo que resulta a la hora de prototipar cualquier tipo de proyecto interactivo y la posibilidad que otorga de exportar su código directamente a HTML para poder ser insertado en formato web.

Al acceder a la web notamos que acompaña una pequeña pieza sonora producida y compuesta en el software **Ableton** para favorecer a la ambientación y matizar el tono atmosférico de la propuesta.

Todo el trabajo de diseño de botones y diseño de interfaz se realizó a su vez en **Photoshop**.

El resultado final es una web completamente funcional que puede ser explorada e interactuada.



Figura 1.2.2.6. Renders definitivos para web: Salagartija.



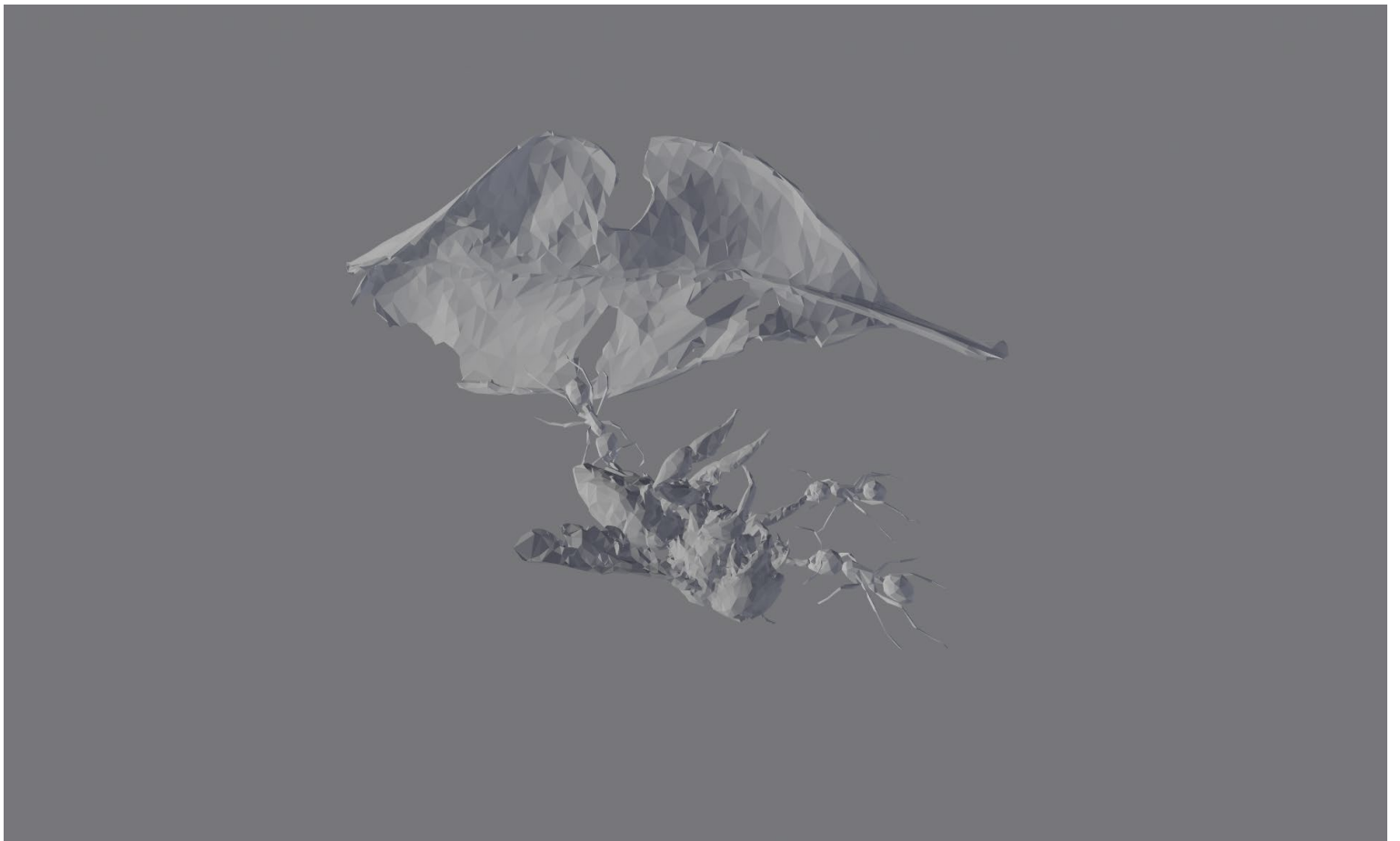


Figura 1.2.2.7. Renders definitivos para web: Reina.



Figura 1.2.2.8. Renders definitivos para web: Ooteca.

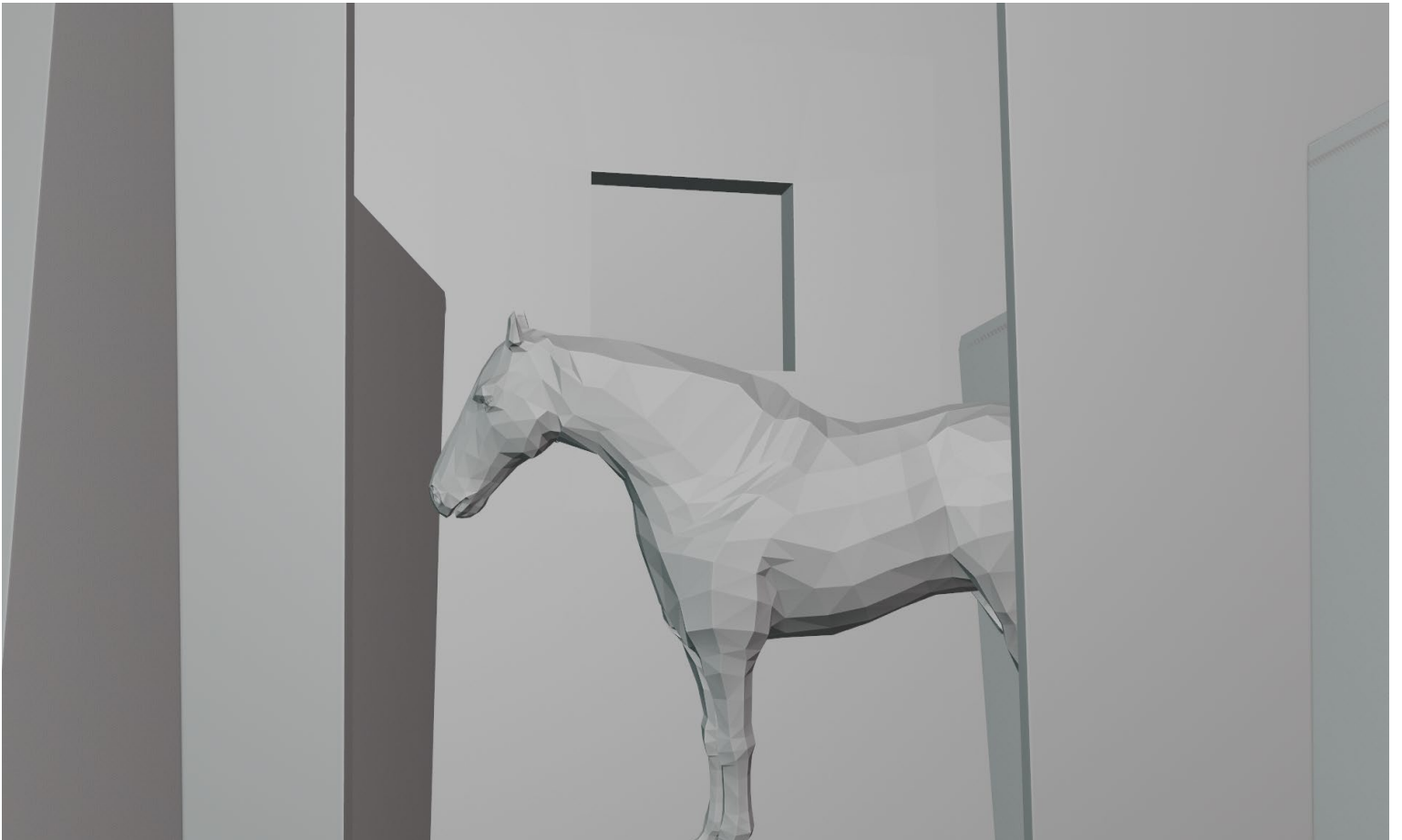
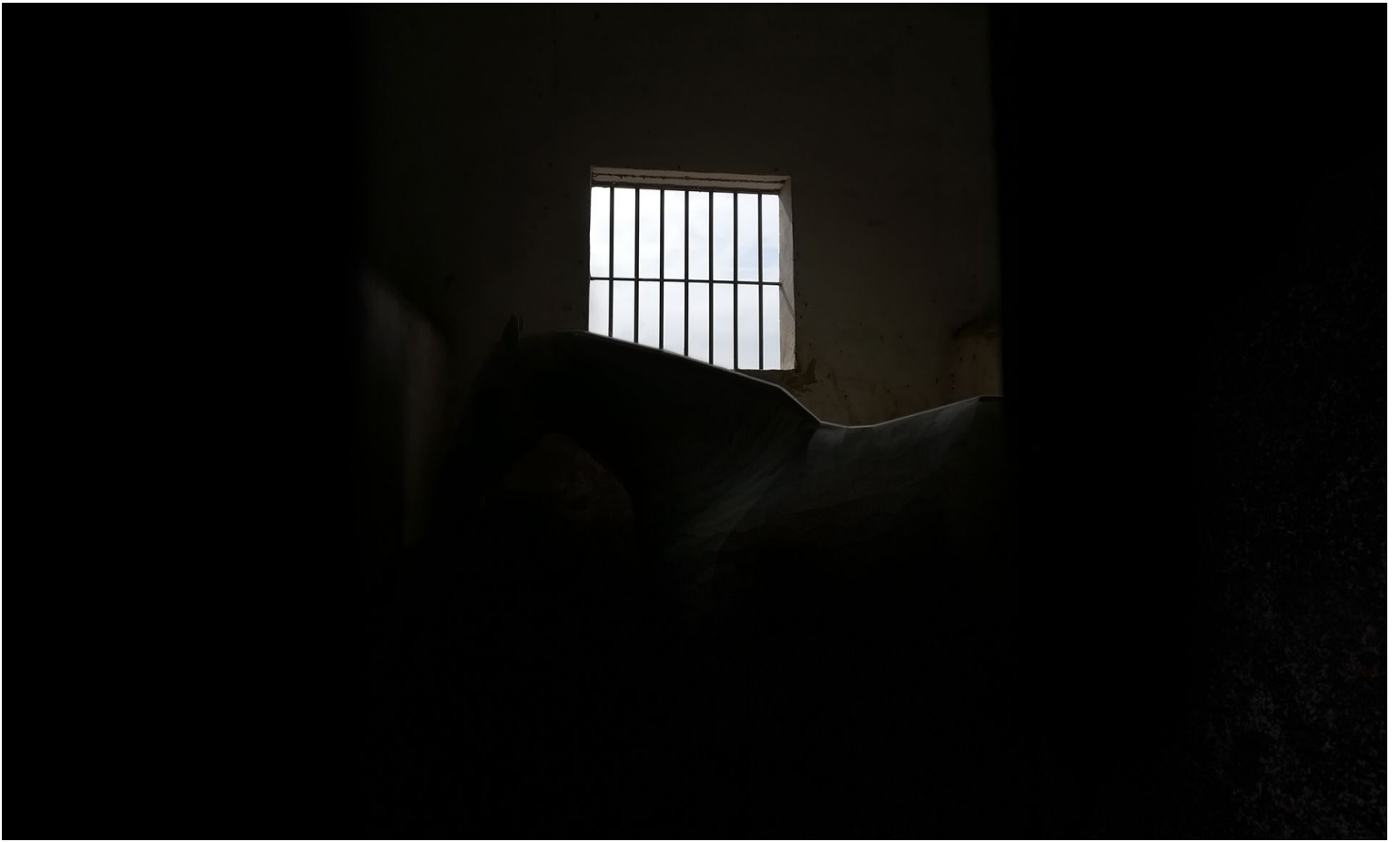
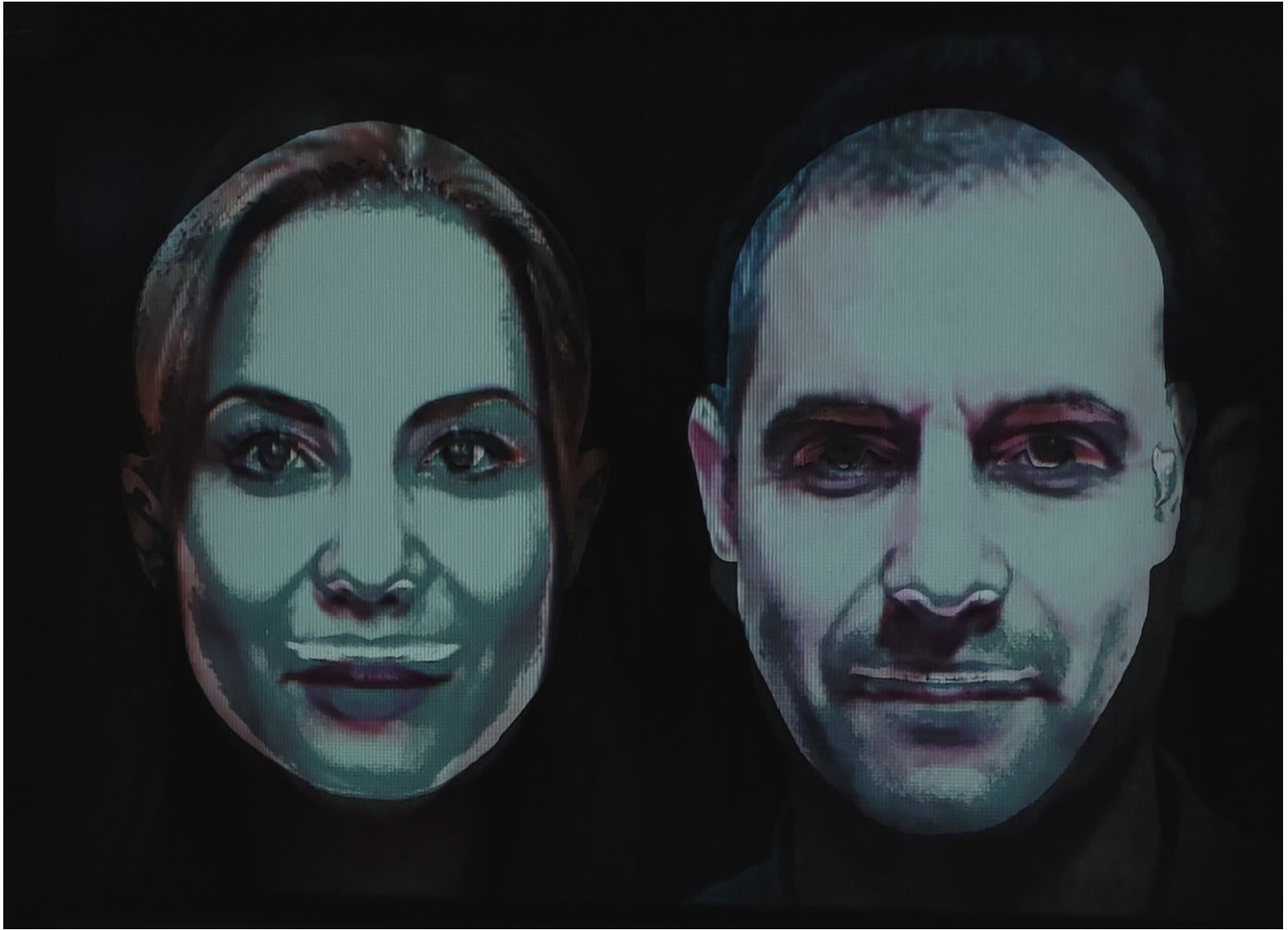


Figura 1.2.2.9. Renders definitivos para web: Caballerizas.



### 1.3. APORTACIÓN 3: FACE AVERAGE

#### 1.3.1. Catalogación de la obra

Face Average: población inmaterial.

Obra instalativa, videoproyección sobre soporte de madera serigrafiado.

30 x 40 cm.

Debe ser reproducida en bucle, la duración de un ciclo completo es de 1:59 min.

Julio de 2021.

### 1.3.2. Proceso de creación y producción

#### Idea:

Esta tercera aportación, *Face Average*, es una obra instalativa que consta de un soporte de madera serigrafiado con dos rostros (masculino y femenino), sobre los que proyectamos una videocreación a medida (video mapping), la cual nos muestra, superpuesta, el conjunto de rostros de la base de datos que fueron utilizados para la creación de los mismos utilizando la técnica y proceso del Face Average (Rostro promedio).

Como proyecto, nos valimos de las nuevas tecnologías para, mediante el uso de IA (Inteligencia Artificial), el fotomontaje, y técnicas de postprocesado y render, recrear el rostro promedio de una **población ficticia**.

Esta aportación final nace conceptualmente como una respuesta al afán de crear una narrativa continuista al respecto de las otras dos aportaciones anteriores. Si ya poseíamos un terreno y contexto definidos (primera aportación) donde proyectar nuestro escenario (segunda aportación), no quedaba otra que finalizar otorgando unos protagonistas coherentes a dicha población y conceptos tratados.

Por un lado, varios objetivos: conseguir generar una población ficticia de la que poder extraer un muestrario lo suficientemente extenso y variado como para aplicar la fusión de rostros con éxito. Y más importante, que esta fuese completamente verosímil al espectador promedio.

Por el otro, el descubrimiento e interés por el Face Averaging, o Face Blending, una técnica de combinación de rostros para generar una única imagen que adquirió popularidad en campos de investigación, como la medicina, la neurociencia o la psicología. Con este proceso, podemos crear, a través de la criba y superposición, rostros promedios de poblaciones, grupos sociales o, por ejemplos, grupos con una selección más concreta como la de determinadas psicopatologías. Estos rostros promedios se utilizan para estudios, por norma general, basados en el análisis comparativo.

#### Ejecución:

Como ya hemos mencionado antes, las imágenes de este proyecto se han generado gracias a la experimentación y trabajo con IA. En este caso concreto hemos hecho uso de ***This person does not exist***, una inteligencia artificial de soporte web desarrollada por el ingeniero de software *Phillip Wang*, la cual genera rostros humanos únicos que pueden ser usados de forma libre por el usuario que los genera. ***This person does not exist*** funciona de tal manera que, cada vez que iniciamos o refrescamos en ella una pantalla en nuestro navegador, esta genera de manera automática un retrato hiperrealista de personas totalmente falsas. Para ello utiliza una Red Generativa Antagónica (Generative Adversarial Networks (**GAN**)), uno de los modelos de **redes neuronales** más utilizados en la actualidad, y ha día de hoy uno de los soportes principales en los que se fundamenta el presente de la Inteligencia Artificial. De manera sintética, el sistema GAN consiste en un algoritmo formado por dos redes neuronales que compiten entre sí, una de ellas **La Generadora**, entrenada mediante una base de datos para generar imágenes cuyo objetivo es pasar el filtro de la segunda, **La Discriminadora**, entrenada para distinguir una imagen real de una falsa. En nuestro caso concreto, si la **Generadora** consigue crear una imagen (retrato) que engañe a la **Discriminadora** para que crea que es real, dicha imagen (retrato) pasaría el filtro y se entendería como un logro y parámetro positivo para que nuestra red aprenda. El objetivo ideal es, mediante el autoaprendizaje de la red, conseguir que



la **Generadora** sea lo suficientemente buena como para engañar a la **Discriminadora** la mayoría de las veces. Es en este punto donde tenemos un programa que genera imágenes virtuales que imitan “la realidad”. Pero para lograrlo, la Discriminadora debe haber sido entrenada lo suficientemente bien usando extensas bases de datos de imágenes reales previamente.

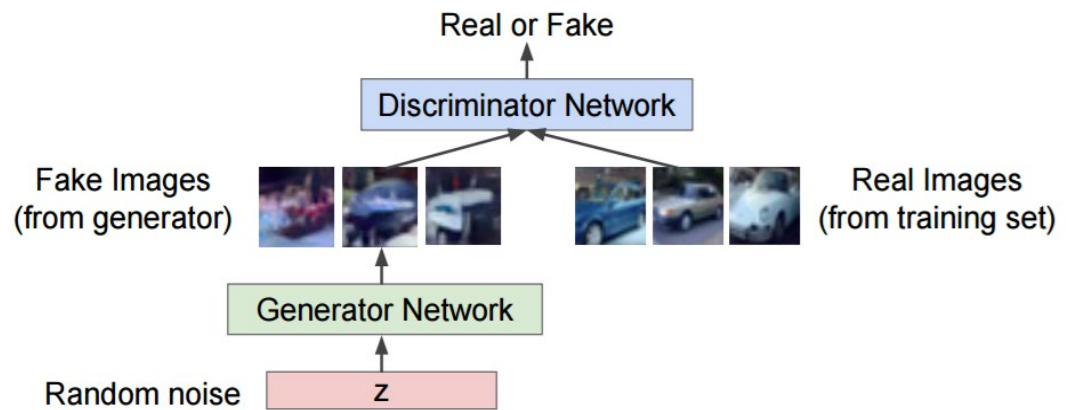


Figura 1.2.3.1. Esquema que muestra el sistema de entrenamiento de la red discriminadora.

Esta opción de producir los recursos a través de **This person does not exist**, además de útil y práctica para nuestro cometido, otorgaba una capa conceptual maravillosa al propósito de nuestro proyecto a la hora de aplicar el **Falso-Verosímil**, pues con ella podíamos generar una población ficticia nacida completamente de la virtualidad.

Para la segunda parte del proyecto, la fusión de rostros, utilizamos el programa **WebMorph**, desarrollado por *Lisa DeBruine* y *Ben Jones*, ambos profesores e investigadores especializados en psicología experimental que dirigen el Face Research Lab de la Universidad del *Glasgow Institute of Neuroscience and Psychology*. Con WebMorph la tarea de realizar el proceso de Face Averaging se vuelve bastante simple, tan sólo debemos aportar nuestra base de datos propia, procesarla dentro del programa y, si fuese necesario, dependiendo de las necesidades de nuestro proyecto, hacer ajustes en algún par de parámetros.



Figura 1.2.3.2. Un par de las primeras pruebas de face averaging

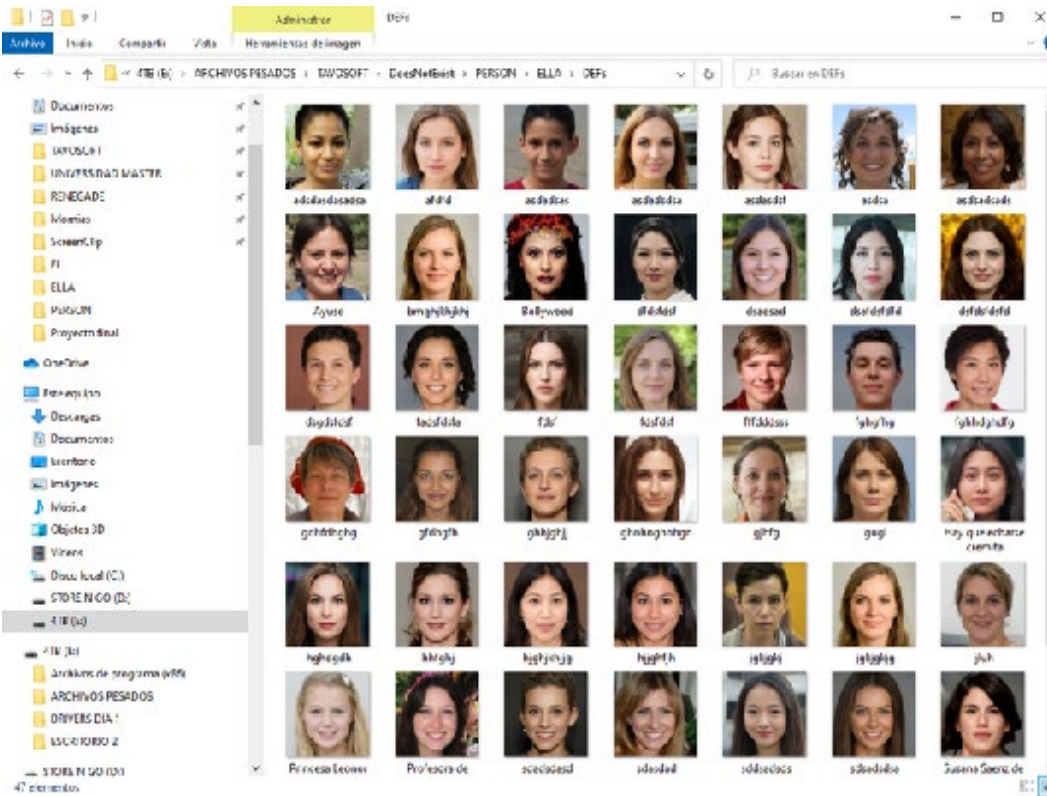


Figura 1.2.3.3. Captura tomada durante el proceso final de selección de rostros femeninos siguiendo los criterios finales mencionados.

Con las bases para generar mi población ficticia, pero, tras una serie de experimentos iniciales no especialmente exitosos, caí en cuenta de que debía ajustarme a una serie de criterios de criba para los rostros generados si quería que el resultado de aplicar la tecnología de Face Average fuese óptimo para trabajar.. Pues si no se aplica un filtro a las características de los retratos seleccionados para la fusión de rostros, el resultado era demasiado caótico como para poder ser trabajado y editado posteriormente. Tras unas cuantas pruebas más, cerré mi criterio en seleccionar sólo caras frontales (que se viesen ambas orejas), que no llevaran gafas y que no más del 30% de seleccionados pudiera estar sonriendo.



Figura 1.2.3.4. Resultado final de aplicar el Face Average a la población femenina y masculina.

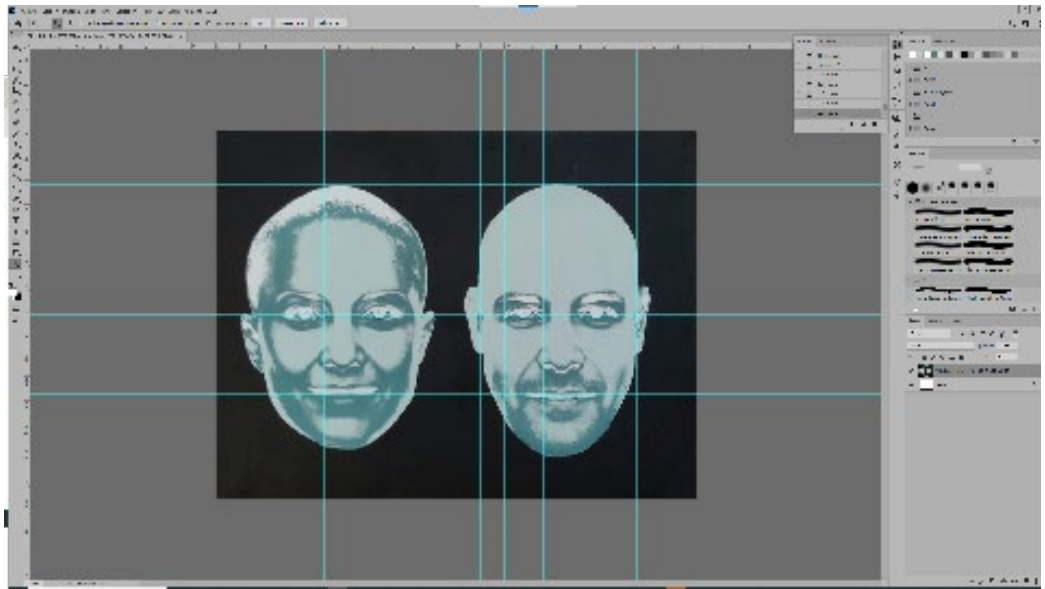


Figura 1.2.3.5. Toma de medidas y encaje para el video mapping.

Como se puede apreciar en las imágenes superiores, los primeros retratos generados sin aplicar un filtro de selección previo son de contornos prácticamente indefinidos, las múltiples gafas entorpecen la comprensión de los rasgos, y las diferentes orientaciones de las miradas hacen que el rostro resultante sea deforme. El exceso de sonrisas, por la superposición de labios y dientes, también generaba por su lado una bruma e indefinición en las facciones de la boca, así que se decidió restringir este aspecto también. Tras aplicar dicha criba, los resultados empezaron a ser imágenes mucho más nítidas y fáciles de tratar posteriormente. Finalmente, conseguimos como resultados definitivos los dos retratos que se muestran a continuación. Tanto masculino como femenino, miran al frente y tienen las facciones lo suficientemente limpias como para poder ser recortadas y aplicadas al montaje definitivo.



Figura 1.2.3.6. Estampa serigráfica final sobre madera imprimada de negro.

Posterior a este proceso tocaría refinarlo y prepararlo para la estampa serigráfica. Para ello se empleó **Photoshop**. En el proceso y tras realizar distintas versiones, se optó porque ambos rostros no tuvieran el pelo largo y que carecieran de cuello o cuerpo (para focalizar la atención sobre las facciones). Por otro lado, realizamos unas pruebas de color en impresiones previas a la estampa y decidimos emplear una gama de azules y blanco eléctrico por el efecto producido al recibir la luz de la proyección.

### **Exposición:**

El medio empleado para la reproducción de esta imagen fue el serigráfico. Con los archivos originales, preparamos un total de tres ventanas para estampar a su vez tres tintas. Color base, detalles, y zonas de mayor intensidad en blanco. Los soportes de madera se encargaron a medida para que las estampas tuvieran el tamaño real de una cabeza promedio y se imprimaron en negro. Después de esto se realizó un proyecto de registro y estampa serigráfica bastante al uso.

En el afán porque la propia obra hablase del proceso, como aplicamos también en las propuestas anteriores, se añadió una capa extra al proceso de "dar piel a la imagen" (del que hablaremos en el segundo apartado: Aportaciones teóricas). Decidimos proyectar un vídeo mapping sobre la obra serigrafiada definitiva en la búsqueda de ayudarnos a devolver parte de su condición inmaterial al proyecto. Para la elaboración del vídeo realicé una secuencia en **Premiere** en la que se suceden el total de los retratos empleados para elaborar ambos rostros promedio. También se añadió al vídeo un fragmento de música ambiental para reforzar la atmósfera. Para componer esto último empleamos el programa de producción musical **Ableton**.





## 2. APORTACIONES TEÓRICAS

### 2.1. Introducción: La virtualidad como extensión espiritual. (Tres tesis, tres autores)

Si con la ventaja que el perspectivismo nos otorga presenciamos la historia, es un ejercicio muy divertido observar cuando replicamos acontecimientos pasados con la inercia de un muelle que llega al tope de su elasticidad. Al respecto de lo **espiritual** y lo **virtual**, que es lo que nos compete en este trabajo, es fascinante observar cómo el ser se ha esforzado con todas sus fuerzas para, en el transcurso de milenios, deshacerse muy lentamente del (presunto) lastre de lo inmaterial -y asimilar el materialismo a nivel popular- para que en menos de 50 años de la instauración de internet, hayamos abrazado la inmaterialidad de vuelta de la manera más abrupta y contundente conocida hasta la fecha. Hablamos de **realidades líquidas** (o **húmedas**, como defendió *Antonio Rodríguez de las Heras*), de la Hiperrealidad asimilada en nuestro día a día tecnológico, o la concepción del mundo de las redes sociales como una **virtualidad catóptrica**.

Este último concepto, **la catóptrica** aplicada a la virtualidad, fue acuñado por Umberto Eco en su *Ensayo de los espejos* (2012), en el que entiende que hemos desarrollado la capacidad de vernos a nosotros mismos, como si de un espejo se tratase, en esa virtualidad. Nos volcamos en ella, y al hacer esto, expresamos en lo virtual una parte inmaterial de nuestro ser que puede ser modificada, editada, replicada y compartida. Expandirnos de manera vaporosa. Lo virtual ha dejado de ser "de existencia aparente, no real" en el momento que nosotros como entidades empezamos a manifestarnos en ella. Los avatares\*, han pasado de ser la manifestación de la divinidad (inmaterial) en la tierra (terrenal), a permitirnos hacer el camino inverso y ser nuestra representación vaporosa en el medio digital.

\*Originalmente derivada del sanscrito (avatāra, descendiente) es un término hindú usado para designar una encarnación de lo divino en el plano terrestre, Dios mostrándose en la tierra bajo el aspecto de un animal, un objeto milagroso o incluso una persona elegida.

# SEGUNDA PARTE

---

Es por ello que arte y espiritualidad son términos indivisibles, y para desarrollar estas ideas, y ver cómo estas influyen en la producción artísticas propuesta en este proyecto, recurriremos al análisis comparativo de una serie de tres tesis, de tres autores diferentes, las cuales se prestan a ser combinadas en una suerte de trinidad perspectivista. Estas son la tesis de **Alan Moore**: *Magia como arte*; **Alun Munslow**: *Historia como arte*, y **Juan Martín Prada**: *El artista como arqueólogo*.

## 2.1.1. Moore: Magia, manifestación artística de lo espiritual.

*If I'm gonna have a god I prefer it to be a complete hoax and a glove puppet because I'm not likely to start believing that glove puppet created the universe or anything dangerous like that.\*-(Moore, 2003)*

Para introducir este apartado, trataremos de sintetizar una serie de conceptos externos sobre arte, religiosidad, magia y espiritualidad que son fundamentales a la hora de entender el enfoque que planeamos otorgar a este texto.

El arte como tal, ha sido un catalizador histórico de la espiritualidad.

*La relación entre arte y religión en la época arcaica y antigua, es muy estrecha. Se podría decir que como tal no existe la categoría de arte, sino que hay un continuum místico, religioso, teológico y artístico en el que esos cuatro campos no existen independientemente, sino que conviven en la mezcla como uno sólo.-(Castro, 2019)*

En el ensayo *El animal divino* (1996), Gustavo Bueno pretende definir, a través de su Materialismo Filosófico, qué es la religión. Para ello realiza un análisis de la obra artística religiosa de diferentes civilizaciones.

\* Si voy a creer en un dios, prefiero que sea un absoluto fraude y un títere, porque así es improbable que empiece a creer que este títere creó el universo ni nada peligroso por el estilo

La Interpretación religiosa suele, en resolución, fundirse con la interpretación mágica, gracias a que se apela, muchas veces, a conceptos tomados de religiones actuales. [...] los científicos más "sobrios" utilizan las Ideas según las determinaciones que alcanzan en las categorías del presente (quizá "eternizándolas"): **Arte, Religión, (terciaria), Economía y Tecnología.** [...] No basta decir que el arte rupestre se parece a muchas formas de lo que hoy llamamos religión (por ejemplo, a un Santuario) porque de lo que se trata es de determinar, a su vez, por qué llamamos religiosas a estas formas del presente (al Santuario).-(Bueno, 1996: 251)

En el texto de Bueno podemos confirmar que Arte, Religión y Tecnología han ido de la mano en el análisis histórico como parámetros en los que medir la evolución humana. Y es, a la relación estrecha del arte y la ciencia (arcaica) que exploran las facetas metafísicas de la persona, lo que denominamos como magia.

Por otro lado, Alan Moore, en su tratado *Ángeles fósiles*, expone que la magia, a lo largo de la historia -fuera de la ficción-, no ha sido sino otro constructo social en el que, aunque sea por un instante, hacer un pacto contigo mismo para traer a tu percepción del mundo una fantasía controlada. Depende de tu técnica el ser capaz de convencer al resto del mundo de comprar tu relato. Ya sea tu capacidad de convicción o manejo artístico. Un mago Moore es un performer que, mediante la sugestión voluntaria, diluye durante un tiempo el límite de lo posible y deja que lo imposible influya en su día a día. Y es al reconocer dicha ficción y adquirir dicho control sobre ella, donde ganamos la posibilidad de emplearla y lograr beneficio en nuestro día a día.

*The magician has got a little filing system called "Magic", in which he can put these various things into the drawers of it, and not be overwhelmed by them. The schizophrenic has just got cats with human faces talking to him, and strange shapes floating around the room, and voices in their heads and no idea where they're coming from. That's the difference between madness and magic.\*-(Moore, 2003)*

Pongamos un ejemplo, si como cristianos delimitamos la existencia de Jesús a ser un hecho histórico incuestionable, esto limita la credibilidad de una historia tan bella y con tanta carga poética, a un choque entre historiadores en pro e historiadores en contra de su veracidad. Llevando la discusión a si la Sábana Santa es o no real, en vez de adentrarnos a estudiar su potencial artístico como historia o significado trascendental.

En su tratado, Moore defiende dos tesis principales:

**-Primera**, que la magia es una ficción, y es más poderosa cuanto más conscientes seamos de ello.

**-Segunda**, si la magia es ficción, debemos tratarla como Arte.

Y es que al final, podríamos definir que la tesis de Moore al respecto se podría concretar en la idea que planteábamos en la introducción: no importa si Dios existe o no, sino si vives tu día a día como si existiese. O por terminar de cerrar esta cuestión, como dijo Juan Martín Prada sobre el presente virtual:

*En todo caso, no sería ya el tema clave si creemos o no en la imagen, sino cómo creemos, cómo puede hacernos creer, su régimen de creencia, las formas en las que opera el "como si" sostenido por esa representación-creación digital.-(Prada, 2010)*

Al final lo que *Ángeles Fósiles* reivindica es que si hacemos del arte un catalizador de la magia, conseguiríamos que la espiritualidad volviese a ser un término accesible. Y que la gente, inspirada por la cultura, vuelva a retomar el contacto con su yo inmaterial.

\*El mago tiene un pequeño sistema para archivar las cosas llamado "Magia" con el que puede poner todas estas cosas en cajones, sin que supongan una inundación. El esquizofrénico tiene gatos con rostros humanos que le hablan y extrañas figuras flotantes por la habitación, y no tiene ni idea de dónde vienen. Esa es la diferencia entre locura y magia.



Hoy por hoy, convivir en un estado de ficción es más fácil que nunca. Si prestamos atención a nuestro presente, ya hemos asimilado en nuestro día a día del consumo la narrativa ficticia y fantasiosa de un grupo como Gorillaz, o los conciertos holográficos de Hatsune Miku. O que una influencer virtual como @LilMiquela colabore y nos inserte en su feed de campañas publicitarias con algunas de las principales marcas. La red es ya una extensión de nuestra no fisicidad, nuestra inmaterialidad catóptrica. Es por ello que soy incapaz de no equiparar en términos espirituales esta situación. Y si esta tendencia de presencia del medio tecnológico continúa, no tardaremos en percibir que la realidad que consumimos y vivimos es cada vez más vaporosa y susceptible a la manipulación de cualquier artista virtual con conocimiento y acceso al medio tecnológico. Debemos ser conscientes de ello para protegernos como usuarios. Y una vez lo tengamos en cuenta, decidir si vivir como si tal realidad estuviese o no viva.

### 2.1.2. Munslow: Historia como Arte, el factor narrativo.

*My analysis of the historian as an author is predicated on the ontological assumption that history has the status of a narratological act.\*-(Munslow, 2011: 74)*

En su última etapa como autor, en libros como "Narrative and History" (2007) o "A History of History" (2012), Alun Munslow defiende un par de tesis en las que incide de manera reiterada: La primera de ellas es su insistencia en la importante diferenciación, desde una perspectiva epistemológica, entre "el Pasado" y "la Historia". Según Alun; pasado e historia no son lo mismo; Pasado es la inmensidad de todo lo que ha ido sucediendo hasta nuestro momento, e historia es el criterio que aplicamos para ordenar lo que hemos conseguido recuperar de ese pasado para crear con él una narrativa coherente que nos ayude a entender qué es lo que **pudo** suceder. (Aquí queda implícito la tarea de criba y síntesis, eliminando todo lo que distrae) Munslow defiende el ver **la historia** como una **obra de arte**(narrativa) y al **historiador** como un **artista**(narrativo), el cual selecciona y desecha hechos para contarte una interpretación personal del pasado, como cualquier otro autor de ficción.

*La vivencia de los protagonistas en el relato histórico no coincide con lo vivido en la realidad. Es una narración, por lo tanto ésta es siempre incompleta. Se cuenta una sucesión de acontecimientos desde un punto de vista. La historia no puede ser captada en una totalidad, sólo se aborda una posición; desde un lugar, donde se tenga una sola perspectiva. [...] La historia está llena de mutilaciones que dejan de registrar un sinnúmero de acontecimientos de distinta densidad, y al captar una parte de una época o un pueblo, la historia no habla de esa época o de ese pueblo, sino de lo que se sabe de ellos, o más bien de lo elegido de aquello que se sabe.-*(Claudia Vergara Yáñez, 1999: 54)

Sin embargo, por crear un poco de contraste respecto a las ideas de Munslow, podemos ver que, incluso autores de actual vigencia como *Jouni-Matti Kuukkanen*, que plantean una postura posnarrativista de la historiografía (contrarespuesta directa a las ideas que proponen teóricos, como Alun, en base a concebir la narrativa como medio unificador para resolver los espacios y huecos en blanco que quedan en el estudio de los textos antiguos y ver las cercanías entre historia y literatura) podemos encontrar que, aunque reestructuren la jerarquía de valores y la cualidad narrativa quede supeditada a un escalón inferior por debajo de valores como la cualidad retórica, la epistemológica o la discursiva, siguen compartiendo la idea-núcleo principal de que, el fin de todas estas características, es favorecer la transmisión de una tesis histórica (meme) y su aceptación y asimilación por el público en el contexto de su publicación.

*Una obra de historia puede ser evaluada según su dimensión retórica (la calidad de su razonamiento), su dimensión epistemológica (en términos de sus valores epistémicos) y su dimensión discursiva (su acierto como intervención argumentativa en el contexto argumentativo pertinente). El punto clave es apreciar que todos estos aspectos contribuyen a la garantía racional y cognitiva general de una tesis histórica, cuyo objetivo*

\*Mi análisis del historiador como autor está basado en el supuesto ontológico de que la historia tiene el estatus de acto narratológico.

*es hacer que dicha tesis sea necesariamente aceptada en el contexto de su aparición.*-(Kuukkanen, 2019:44)

En la deriva presente de la red social-expositor, posiblemente la performance sea la más desapercibida, y a su vez presente, rama del arte en nuestro día a día. Hemos firmado un nuevo constructo social en el que, sabemos que lo mostrado consumido es ficción, pero no sólo lo aceptamos, también lo replicamos. Aplicamos la teoría del punto ciego de Barthes a nuestro día a día, filtrando y reencuadrando lo cotidiano. Actuamos como si las paredes de nuestra casa no tuviesen gotelé, como si ese centro de mesa montado para sacar la foto a nuestro desayuno no se tuviese que recoger.

### 2.1.3. Prada: Artista, arqueólogo de la imagen.

Un poco más cercano, Juan Martín Prada, escribió casi de forma paralela a Munslow sobre la condición del artista en el contexto digital:

*El artista actúa como una especie de arqueólogo de la propia imagen que está creando, moviéndose por los diferentes estratos que se van acumulando, redescubriendo en ocasiones las primeras capas.*-(Prada, 2010: 47)

Para Juan Martín, el artista digital es definido casi como un catalizador de narrativas, consumidor y productor al mismo tiempo. Y nuestra relación con la imagen virtual, un acto espiritual, en el que la veracidad no es indispensable si firmas el constructo social de creer tener, o no, fé.

Dentro de esa idea de que es imposible desligar el contenido consumido por el autor-artista y su influencia en su nueva producción, encontramos posturas como el apropiacionismo, el arte de archivo, el collage, el remix etc. todos muy presentes en el arte virtual. A nivel teórico, en *Escritura No-Creativa* (2019), de Kenneth Goldsmith, encontramos un alegato en defensa del copia y pega como método de creación artística. Goldsmith defiende que es virtualmente imposible en nuestro presente la creación de un arte exento, que la creación de "lo nuevo" es un disparate, y tal vez debiéramos centrar nuestros esfuerzos como productores en "el cómo". Visto desde el punto de vista de la virtualidad catóptrica, podemos identificar en Goldsmith, autor también preocupado en las consecuencias de la Hiperrealidad, cómo su punto de vista central, entiende la identificación del "yo" a través de su contexto, influencias y referentes. Su texto es, a fin de cuentas, otro ejercicio más de citación hilada, creando un tratado sobre la apropiación que se apropia y pica textos a otros autores a diestro y siniestro en su elaboración.

*El concepto del genio no-original de Perloff no se debería de leer meramente como una ocurrencia teórica, sino como una práctica de escritura que data de la primera parte del siglo XX —una práctica que encarna una ética donde la construcción o concepción de un texto es tan importante como lo que el texto dice o hace.*-(Goldsmith, 2019: 13)

Pero la citación continua, la referencialidad no meditada, puede hacernos caer en acciones tales como la clasificación y el archivo indiscriminado. De esta práctica, denominada el Mal de archivo, nos advertía Jacques Derrida en su texto con el mismo nombre. Mi propuesta de obra Ooteca, nace teniendo en mente ser un ejercicio de imitación de estas dinámicas. No deja de ser un repositorio de recuerdos lo que creo. Pero, por si quedara duda; no, no es arte de archivo. No negaré que bebe y toma prestados algunos aspectos formales y de presentación de este tipo de formato artístico. Buscando más una mimesis, no sólo en lo formal, sino también en lo conceptual. Podríamos considerar Ooteca una obra más cerca del Mockumentary y obras como *Zelig* (1983), *Lo que hacemos en las sombras* (2014), el proyecto de *Miss Beige* o el *Archivo Ufo* (2012) de Rosell Meseguer.

*Los desastres que marcan este fin de milenio son también archivos del mal; disimulados o destruidos, prohibidos, desviados, «reprimidos». Su tratamiento es a la vez masivo y refinado en el transcurso de guerras civiles o internacionales, de manipulaciones privadas o secretas. Nunca se renuncia, es el inconsciente mismo, a apropiarse de un poder sobre el documento, sobre su posesión, su retención o su interpretación. ¿Mas a quién compete en última instancia la autoridad sobre la institución del archivo? ¿Cómo responder de las relaciones entre el memorándum, el indicio, la prueba y el testimonio? -Derrida,1996: 12)*

Ese artista contemporáneo es, consumidor y productor a partes iguales, regurgita y reelabora la ingente cantidad de contenido que debora, dando pie al debate, tan recurrente a día de hoy, alrededor del concepto si la originalidad se encuentra en la forma o en el contenido. Para Derrida, este campo de cultivo, sobreinformación y exposición es una preocupación. Para Prada, 20 años después, una efervescente normalidad asimilada.

*Nos puede el (mal de) archivo (Nous sommes en mal d'archive). Escuchando el idioma francés, y en él el atributo <<mal de>>, que nos pueda el (mal de) archivo puede significar otra cosa que padecer un mal, una perturbación o lo que el nombre <<mal>> pudiera nombrar. Es arder en pasión. No tener descanso, interminablemente, buscar el archivo allí donde se nos hurta. Es correr detrás de él allí donde, incluso si hay demasiados, algo en él se anarquiza. Es lanzarse hacia él con un deseo compulsivo, repetitivo y nostálgico, un deseo irreprimible de retorno al origen, una morriña, una nostalgia de retorno al lugar más arcaico del comienzo absoluto.-(Derrida,1995: 98)*

Este texto fue publicado en 1995. En él, Derrida menciona cómo utiliza su **ordenador\*** macintosh para escribir el mismo. Derrida murió el 9 de Octubre de 2004, pocos meses después de que The FaceBook fuese lanzada para el uso de estudiantes de Harvard. Un año después, Facebook pierde el "The" y se oficializa como la red social que en pocos años se consolidaba como el conglomerado de redes que a día de hoy conocemos. Ante esto, me parece un ejercicio de rol interesante el preguntarnos por cómo se habría posicionado Derrida ante la irrupción de las redes sociales y su función como archivo de narrativas personales. La vaporosidad del medio, la capacidad de eliminar/modificar una narrativa ya escrita o el fenómeno de recuperar en una discusión pública capturas de pantalla de tweets de años ha.

## 2.2. Falso-Verosímil. Sin Juicio Final.

*-Señor- le contestó el libertino-, no puede sugerirnos ideas que todos consideramos verdaderas, y luego pretender que no saquemos sus últimas consecuencias. Sospecho que, en este punto, no tenemos ya necesidad de Dios ni de su infinidad, pues tenemos ya bastantes infinitos por todas partes que nos reducen a una sombra que dura un sólo instante sin regreso. Y entonces propongo que proscribamos todo temor, y vayamos todos a una taberna.-( Eco, 2004: 397-398)*

Al fin de cuentas, el Falso-Verosímil sobre el que hemos construido todo este proyecto, no es otra cosa más que la puesta en práctica de la interiorizada Hiperrealidad en la producción artística virtual. En este presente la veracidad es imposible e intrascendente, a menos que sea mediante la presencialidad de los actos que queremos constatar, pues hemos perdido la imagen como herramienta de ratificación. Hemos transicionado en muy poco tiempo de: "Toda fotografía es un certificado de presencia. [...] La esencia de la fotografía consiste en ratificar lo que ella misma representa" (Barthes, 1980), a la asimilación de tesis como la de Prada que definen nuestra relación presente con la fotografía de esta manera.

*Y si la fotografía analógica explotó siempre su apego a la verdad, para, a través de ella, imponer sus "ficciones", hoy, por el contrario, no existe el deseo de olvidar que la técnica puede transformar absolutamente, recomponer la cosa que representa, y ante lo que no parece*

\*objeto cuya etimología tanto en castellano como en inglés ya nos da pistas sobre su función archivística primigenia.



*quedarnos otra alternativa más que el disfrute de la artificialidad de la imagen, bajo la predisposición máxima a entrar en su juego, en su presupuesta "irrealidad".-(Prada, 2010: 50)*

Es en esta idea donde las tres tesis anteriores, empiezan a funcionar como las piezas de un engranaje, por sí solas. Como adelantamos en el apartado dedicado a la tesis de Alan Moore (2.1.1.), las redes sociales han acercado la performance al día a día de cualquier usuario medio de estas. Si lo analizamos desde el punto de vista de Juan Martín Prada, el artista, por el mero hecho de vivir en este presente, es un prosumidor\* activo de las narrativas que en las propias redes se generan. Y por su lado, Alun Munslow, ya predecía todo este panel de cambios: Una biografía histórica sobre la figura de Alejandro Magno, no deja de ser una selección de los acontecimientos, ideas y datos que, desde una perspectiva e ideología contemporánea, su autor ha ido seleccionando y descartando en base a unos intereses narrativos o personales, en pro de hacernos llegar ese extracto particular de la historia. Al igual que un usuario cualquiera, descarta, selecciona y elige, entre decenas de fotos tomadas, el cómo mostrarse en la narrativa creada a través de su feed personal. Al menos en este segundo caso, quien realiza la criba es el protagonista en primera persona eligiendo lo que los demás deben ver de él, no un tercero, que como base para escribir su ensayo, estudio o novela utiliza textos -de otros terceros por norma general- para tratar de reconstruir la personalidad, preocupaciones o intenciones del personaje histórico a recrear. Pero, ¿debemos entender que todo lo que se muestra en el medio virtual es inherentemente falso?. ¿Debemos negar a lo publicado en internet la posibilidad de la veracidad?

*El momento crucial se da en la transición desde unos signos que disimulan algo a unos signos que disimulan que no hay nada. Los primeros remiten a una teología de la verdad y del secreto (de la cual forma parte aún la ideología). Los segundos inauguran la era de los simulacros y de la simulación en la que ya no hay un Dios que reconozca a los suyos, ni Juicio Final que separe lo falso de lo verdadero, lo real de su resurrección artificial, pues todo ha muerto y ha resucitado de antemano.-(Baudrillard, 1978: 19)*

Una de las cuestiones más interesantes a la que nos hemos enfrentado en este último año, en el campo de la reconstrucción histórica gracias a los medios digitales, es el de la toma de notoriedad del fenómeno acuñado como "**nigromancia digital**" (Bautizado de esta manera en círculos de interesados en la tecnología del Machine Learning). Llamamos nigromancia digital al fenómeno que, gracias al uso de tecnologías audiovisuales combinadas a la conocida como tecnología del DeepFake\*, logran "traer a la vida", de manera virtual, a actores o personajes célebres ya fallecidos. Es el caso, por ejemplo, del popular anuncio donde Lola Flores es revivida para promocionar Cruzcampo, o el de otro anuncio en el que la figura de Bruce Lee era revivida para anunciarnos el Whisky Blue Label de Johnnie Walker, cargado de bastante polémica, sobre todo si pensamos en la contradicción de que Bruce Lee en vida se definía públicamente abstemio y nunca consumió alcohol.

Un caso a destacar, por las connotaciones sobre cómo afecta de manera directa a la percepción del pasado de sus consumidores, es el del programa de la televisión china llamado **Choice**, en el cual, a lo largo de 5 episodios, gracias al empleo de tecnologías de realidad aumentada, reviven holográficamente a diferentes figuras políticas e históricas como Mao Zedong o Liang Qichao para conversar, y poner palabras en su boca (incluso cambiando el dialecto en el que originalmente se expresaban), sobre diferentes aspectos de la revolución China. Este caso, ejemplifica a la perfección a la práctica de la nigromancia digital, en la que, no sólo acercas a un público generalista la historia, sino que también puedes aprovecharte del medio para, desde una ideología del presente, afectar de manera directa, pero naturalizada, sobre la percepción del pasado de tus consumidores.

Y aunque pueda parecer algo obvio, debemos advertir que: estos avatares virtuales que nos hablan no son el Mao Zedong original. Que la Lola Flores del anuncio de Cruzcampo nos con las palabras que su hija Lolita ha puesto en su boca y que nunca habríamos visto a Bruce Lee consumir el Whisky que llegó a anunciar su cadáver. Ya las juventudes chinas deben realizar un gran ejercicio de perspectivismo y escepticismo para lidiar de manera historiográficamente saludable con las consignas que su actual gobierno quisiera hacerles llegar en boca de las grandes figuras de su pasado, y esto es seguramente nada más que el principio.

\*Tecnología que permite, en tiempo real, sustituir las facciones y actuación de un actor por el rostro de cualquier personaje (o persona) del que tengamos una serie de fotografías.



Figura 2.2.1. Fotograma del programa Choice, donde podemos ver una de sus reconstrucciones holográficas en acción.

¿Y cómo ha influido todo este contexto en nuestro proyecto?

En la construcción de narrativas usando de base **el recuerdo** como materia prima creo que podemos encontrar una de las aplicaciones prácticas más representativas de las ideas que hasta ahora se han expuesto. Un material tan vaporoso, pero que sin embargo, nos evoca, reafirma nuestras ideas. Sabemos que estuvimos allí en aquella fecha indicada, y que nos sentimos de aquella manera tan particular. Nuestra mente, como un historiador, rellena los huecos en blanco entre ideas, sensaciones y bocetos de lo que entendemos fue nuestro pasado. Podemos ayudarnos de fotografías, vídeos o diarios, pero otras tantas veces rescatamos momentos a través de sutilezas tales como un olor, un sabor concreto o el sentimiento que nos dejó el presenciar aquel suceso. Y en base a ese pasado, no ficticio, pero tampoco veraz, construimos tantas veces nuestra personalidad. No somos entidades plena y fríamente perspectivistas. Es tan difícil ser escépticos con nuestro propio pasado.

No pondría la mano en el fuego por ninguno de los recuerdos del que se nutre la obra que se propone en este trabajo final. Los olivares donde jugué de niño, las hormigas llevándose a pulso a aquella abeja. Pero no por ello, dejan de ser parte de mi personalidad. Las historias a las que decido dedicar mi tiempo y creo merecen la pena narrar.

*Hablamos de hiperrealidad en el arte para definir aquéllos productos artísticos que incrementan la noción de realidad, generalmente por superación y suplantación de la misma, operando como simulacros.*-(Clavellino, 2013)

### 2.3. ¿Dar piel a la imagen? Referentes contemporáneos en la producción de arte con intervención virtual.

*Y si en la pantalla todo lo que aparecía era fácilmente separable, modificable por separado, en la impresión todo conforma un ente único, **los datos se han sedimentado para siempre. Ahora, la imagen pasa de emitir luz a recibirla y a reflejarla. Su superficie es ya una "piel" a ser experimentada por el ojo.***-(Prada, 2010, 51)

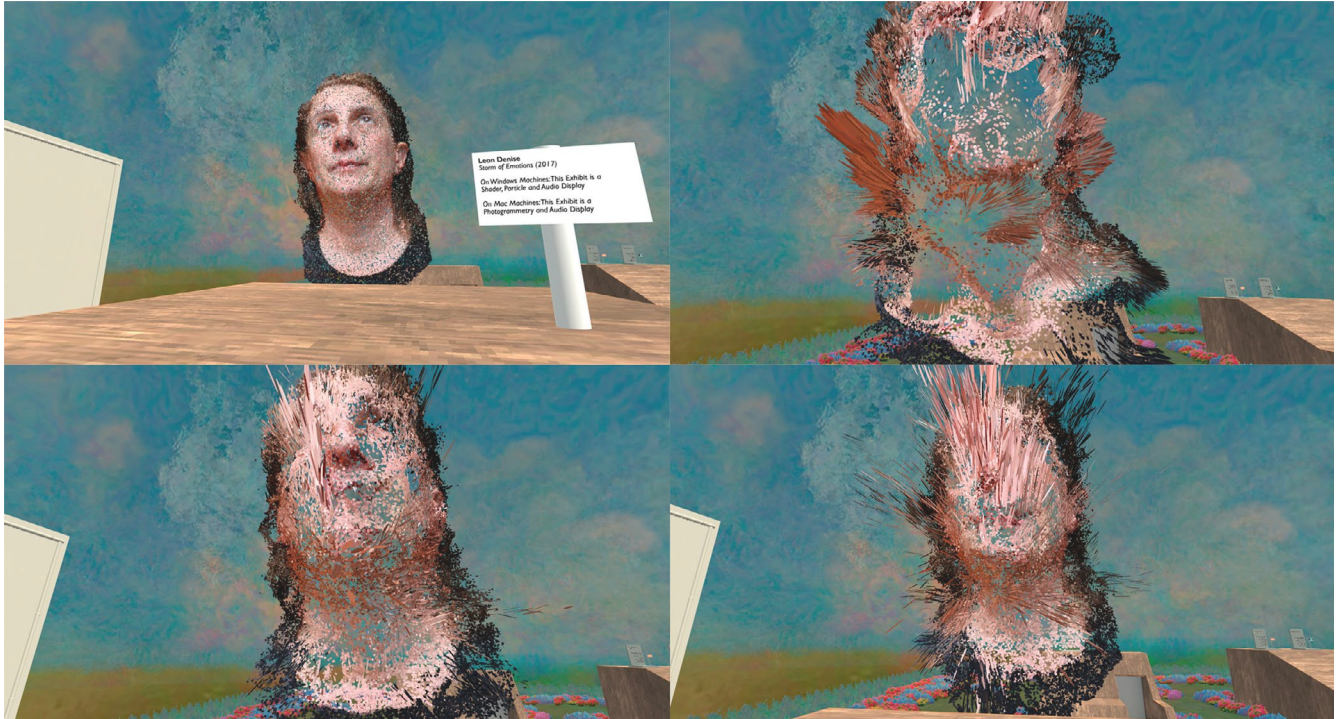


Figura 2.3.1. Leon Denise: Storm Of Emotions, Instalación virtual. 2017

*Storm of emotions*, de Leon Denise, es una obra que nos viene perfecto para ejemplificar qué es, y qué dirección está tomando, el arte virtual. Se trata de una instalación interactiva que varía y deforma las partículas flotantes que componen un gigantesco retrato, utilizando como variable la combinación de la posición del espectador alrededor de la zona a un input de audio que suena en la misma. Está expuesta en Zium Garden, proyecto pionero por ser uno de los primeros museos plenamente virtuales. Distribuido como un archivo ejecutable desde su página web y redes sociales, Zium es un espacio virtual que recoge en su interior una muestra de todo tipo de obra que no puede manifestarse fuera del medio digital, necesitando en este caso de tu ordenador para ser reproducido. Volviendo a *Storm of emotions*, si nos acercamos a leer su cartela, podemos percatarnos de una curiosidad, su proceso de funcionamiento, "sus materiales", varían según si estás explorando el museo en un dispositivo Windows o Mac. Esto se debe a que el shader que controla las partículas del retrato en base al audio que suena, no consiguió ser implementado correctamente en Mac por culpa de las compatibilidades. Y es por estas características que comentamos, que *Storm of emotions* es tan buen representante de las experiencias artísticas virtuales. En ella encontramos tanto el potencial exclusivo del entorno simulado, el cual no tiene la necesidad de responder ante las reglas espacio-temporales que impone la fisicidad, como los problemas e inconvenientes que presentan la reproducción de estas obras según los periféricos y el soporte. Corremos un gran riesgo de obsolescencia precipitada en este medio si no buscamos desde ya, los medios y recursos necesarios para favorecer la conservación y distribución de nuestras, ahora nuevas, pero en un futuro obsoletas, tecnologías.



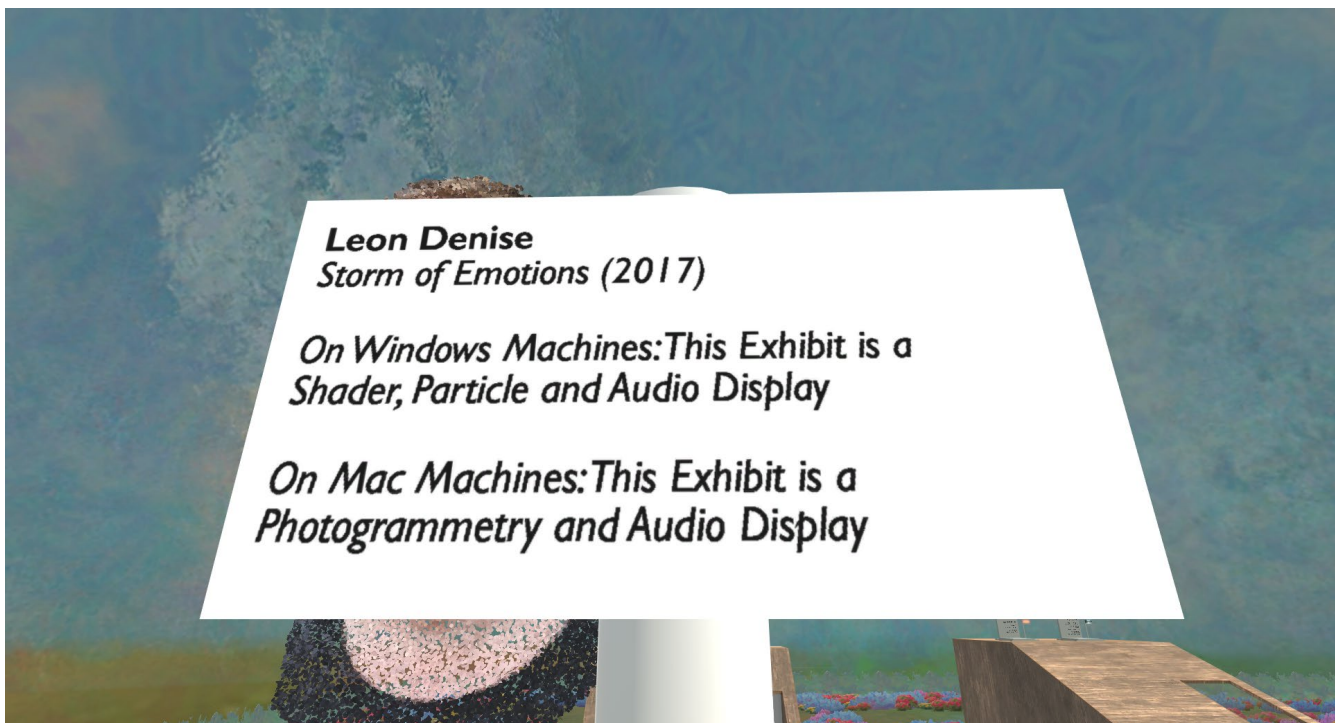


Figura 2.3.2. Detalle de cartela. Leon Denise: Storm Of Emotions, Instalación virtual. 2017

Pero, ¿cómo presentar de cara a un mercado, o una distribución, estos nuevos productos artísticos que vienen desde lo virtual? ¿Qué ventajas e inconvenientes encontramos en tratar de traer de nuevo al plano físico-museístico unas obras cuyo estado natural es la inmaterialidad?

Uno de los principales aspectos a tener en cuenta en estas cuestiones, es la acelerada evolución que estamos viviendo en estos últimos años en la creación de nuevos periféricos\*: gafas de realidad virtual o realidad aumentada, mandos con control háptico, guantes de inmersión VR, adaptadores de controles editables para minusvalía, Neuralink y un gran sinfín.

Las primeras propuestas de presentación y medio que se nos ocurren, son dentro del concepto que presentamos en el exergo de Juan Martín Prada que encabeza este capítulo. Prada nos habla de ese dar piel a la imagen como un recorrido de sedimentación hacia lo material. Con esta cuestión en mente, podríamos llegar a sumergirnos en las raíces y orígenes de la manifestación artística en sí. Antes de la llegada de lo digital, "virtual" designaba todo aquello perteneciente al mundo de las ideas, aquellos que es posible pero no real. Con esta cuestión en mente, podemos ver que Juan Martín, al final está describiendo la tarea que el artista ha realizado a lo largo de toda la historia, traer al mundo físico, a través de todas las técnicas, las ideas que su mente proyectaba en aquella virtualidad mental.

Pensando en el mundo del arte contemporáneo tratando de deconstruir estas ideas, se nos puede venir a la mente la obra de Mauro C. Martínez, pintor que, como se autodefine en su página web, "Documenta el fin del mundo". Aplicando una capa de ironía bastante espesa, Mauro trata la re-dignificación que aplican todavía a día de hoy las técnicas clásicas, como en este caso lo es el de su pintura, en el material de referencia usado que podemos entender como de "baja cultura" que son los memes que pueblan a día de hoy internet. Con esta acción, en su proyecto Cursed Images, ha introducido en el ámbito galerístico estéticas de nicho nacidas en las diferentes subculturas foreras, o utilizado el lenguaje del meme para crear un diálogo meta sobre el papel que desempeña actualmente la pintura.

Otro ejemplo de dar piel al lenguaje del mundo virtual podría ser el de la producción del artista urbano italiano Biancoshock. En su obra ONE KM IN REAL LIFE, una señal de tráfico es intervenida para

\*Los elementos físicos de Hardware que utilizamos para interactuar o acceder al contenido virtual.

mostrarnos una reproducción más veraz de lo que será el próximo kilómetro, donde encontraremos curvas peligrosas. Para esta instalación, utiliza la información extraída de los planos de GoogleMaps para intervenir sobre una señal de tráfico que señala un tramo con curvas pronunciadas. En este caso, en la obra de Biancoshock, heredero del graffiti tras más de diez años destinados a su práctica, encontramos que su giro artístico se encuentra en el propio proceso de la materialización. Buscando el gancho de aplicar el punto de vista que nos otorga nuestra relación con las nuevas tecnologías sobre los elementos cotidianos del mobiliario urbano.



Figura 2.3.3. Mauro C. Martínez: Cursed Intimacy, Óleo sobre lienzo. 180x180cm. 2021 y Meta Paintings, Óleo sobre lienzo 90x50cm. 2019



Figura 2.3.4. Biancoshock: ONE KM IN REAL LIFE, instalación. 2020









Figura 2.3.6. Nancy Baker Cahill: Hollow Point 103 VR, Instalación de realidad aumentada.

Al igual que *Storm of emotions* era un genial ejemplo de lo que era una obra de arte virtual, David lo es del tipo de artista que se mueve en él. Ecléctico y multiusos, es un artista Irlandés que se está encargando de liderar de manera espontánea la avanzadilla del arte de la nueva era. Animador de formación y profesión en su pasado, David ha participado en el mundo del cine, se ha convertido en un desarrollador independiente de culto en el mundo de los videojuegos, y atraviesa ahora una etapa como artista instalativo bastante fructífera. Está hecho toda una navaja suiza. En este último par de años ha realizado gran cantidad de instalaciones, como la realizada en el aeropuerto japonés de Fukuoka, donde colaboró con el escultor y diseñador Ryuta Aoki para llevar al público más generalista su experimento virtual Mountain, un simulador contemplativo de escenarios procedurales. Su última exhibición ha sido la realizada en el Museo de arte y ciencia de Singapur, en la que ha presentado EYE, un sintetizador de escenarios 3D en forma de instalación interactiva grupal. En ella se reproducen y crean automáticamente una serie de patrones que utilizan como input una biblioteca de música clásica, en el interior de la sala, los visitantes pueden interactuar con unos diales que modifican en tiempo real la simulación.

En la propuesta expositiva de David, podemos ver la aplicación práctica de las ideas que menciona Prada. Para este caso, David recurre, al igual que otros muchos artistas, a las pantallas y proyección de luces como medio intermedio, entre lo inmaterial y lo físico, para la interacción del contenido virtual con el espectador.

Con este muestrario, queríamos mostrar algunos de los principales enfoques posibles en la producción artística contemporánea, teniendo en cuenta como factor principal los diferentes grados de materialización a los que podemos optar en obras cuyo material de origen es el virtual. Como mencionamos en la introducción de este trabajo, creemos que las nuevas tecnologías deben ser concebidas como otro soporte artístico más entre tantos, con sus particularidades y exclusividades, plásticas y conceptuales. Pero sí nos gustaría destacar la condición que otorga la posibilidad de inmaterialidad del medio virtual. En lo que viene siendo poco menos de un año, hemos podido contemplar el boom del arte NFTs\*, siendo sin duda el mayor acontecimiento en cuanto a influencia sobre el paradigma del mercado del arte de los últimos años. El arte virtual ha reivindicado y logrado su independencia de pertenecer a un mercado propio que ya en su primer año mueve millones, y no necesita de las galerías, museos y demás instituciones físicas para sobrevivir. Igualmente es temprano para predecir su estabilidad como mercado, pero sí creemos remarcable este

\*Los 'Tokens' no fungibles son activos digitales que tienen las características de ser únicos e irrepetibles. Gracias a la tecnología blockchain vinculada a la creación de este tipo de archivo vuelve posible certificar tanto la originalidad del activo como su propiedad. Generando con esto la posibilidad de certificar la exclusividad y original de cualquier pieza de arte virtual.



Figura 2.3.7. David O'Reilly: Mountain, Instalación. 2020 y EYE, instalación interactiva. 2021.

fenómeno respecto a sus implicaciones en la percepción del valor, ya no sólo económico, sino cultural, sobre los bienes inmateriales virtuales que está generando la comunidad.

Pensando en el cierre de este punto, creemos que queda claro que, como artistas virtuales, es decisión, en base a nuestras ideas y necesidades, adaptarnos a un soporte u otro para la reproducción y representación para nuestra producción. Pero este debe dárnoslo el proyecto particular, y lo que con ello queramos expresar o narrar, en función de las limitaciones o particularidades que nos ofrezca cada uno. Creemos que la influencia de la Hiperrealidad en la producción artística, y tecnologías como la impresión 3D de pintura al óleo o material escultórico, la realidad aumentada y sus posibles aplicaciones o cualquiera de las tecnologías antes mencionadas, nos brindan la oportunidad de que esta nueva era que se nos abre sea la era de la versatilidad. El título que presenta este capítulo, en su origen era una afirmación, pero es en este proceso final de la escritura donde ha adquirido sentido volverlo un interrogante. ¿Necesitamos dar piel a la imagen?. Creemos que esa es ya una cuestión cuya decisión se ha tornado de carácter personal e individual.



# 3. CONCLUSIONES

Debido a la naturaleza experimental exploratoria de la metodología aplicada a este Trabajo Fin de Máster, podemos afirmar, que este ha sido un proyecto de descubrimientos y pequeñas alegrías sucesivas. Como comentamos en la propia introducción de este texto, al abordar una temática de tan prominente actualidad, sufrimos ante la idea de resultar generalistas y presentistas en nuestra propuesta conceptual. Es por ello que, por tratar un medio en ocasiones tan aséptico y frío como lo es el de la producción de obra artística en el medio digital, decidimos que la única manera de aportar interés a nuestra propuesta, era a través de la implicación y vinculación emocional con el material tratado y expuesto en las obras presentadas.

Sobre las propuestas artísticas expuestas, era para mí muy importante el sentir que, aun perteneciendo a un conjunto narrativo común, cada una de las aportaciones funcionase como una experiencia individual satisfactoria. Por otro lado, creemos que, aunque el recorrido planteado conceptualmente en el orden de presentación de las obras fuese desde "lo general a lo concreto", en ese mismo orden encontramos que el recorrido en la implicación emocional es inverso. Siendo Reflejo, y Ooteca propuestas cuya implicación con el contenido y perspectiva es mucho más personal, pero que en el entorno que muestran puede resultar más distante. Y por el contrario, Face Average, es la obra cuyo enfoque creemos es más universal y generalista, pero cuya propuesta expositiva puede resultar más concreta y cercana al espectador.

En lo teórico, encontramos el resultado de lo que creemos es el recorrido personal y natural realizado estos últimos años. Entendemos que espiritualidad, tecnología y arte van de la mano, y nos resulta muy difícil no entender la teoría resultante como un pack ecléctico pero indivisible. Debido a la exposición comparativa de ideas, hemos podido ver que, las corrientes y preocupaciones de movimientos relevantes en nuestro cambio de milenio como el posmodernismo, el materialismo o el post narrativismo no dejan de, tras cada nuevo avance científico y tecnológico, retomar conversaciones ya planteadas en las preocupaciones humanistas renacentistas, a su vez tomadas del pensamiento clásico y así en bucle hasta nuestro presente.

En la parte de autocrítica que nos tocaría realizar, podríamos destacar varios aspectos y limitaciones. El primero, y más notable, no soy un programador formado, tan sólo un aficionado autodidacta. Aunque parece que en esta última etapa haya ido encontrando un camino por donde definirme, no dejo de raspar la superficie de un vastísimo iceberg. Tomando consciencia y fascinado de nuestro contexto presente, ha sido la mera curiosidad el detonante para intentar abarcar proyectos que, en un principio, parecían sobrepasar completamente todas nuestras posibilidades y conocimientos previos. Inteligencia Artificial, Modelado 3D, video mapping, son procesos con los que sólo había experimentado superficialmente antes de plantear este proyecto. Por otro lado, abarcar tanto, no nos permite apretar todo lo deseado, creo he aprendido más si cabe sobre el proceso metodológico a la hora de cerrar y presentar dicho proyecto, que en perfeccionar cada uno de los aspectos que lo conforman.

Si tratamos de ser constructivos con lo visto, podemos apreciar dichas limitaciones como las oportunidades de aprendizaje que han resultado ser. Este proyecto ha ayudado a reforzar mi interés principal por las labores en coordinación y dirección de proyectos mixtos y multidisciplinares. Y entiendo ese acercamiento, muchas veces superficial, a tantos ámbitos, como un proceso necesario de perspectivismo para en un futuro favorecer la comunicación y el poder trabajar codo con codo junto a modeladores, programadores, ingenieros y artistas mucho mejor formados que yo en sus respectivas especialidades. La línea de investigación y producción ya está marcada, ahora toca decidir cuál debe ser el próximo paso a tomar.

# BIBLIOGRAFÍA

## LIBROS

BAUDRILLARD, Jean, 1978. Cultura y simulacro. Barcelona: Editorial Kairós.

BUENO, Gustavo, 1996. El animal Divino. Oviedo: Pentalfa.

DAWKINS, Richard, 1990. El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta. Barcelona: Salvat Editores.

DERRIDA, Jacques, 1997. Mal de archivo: Una impresión Freudiana. Madrid: Trotta.

ECO, Umberto, 1999. La estrategia de la ilusión. Barcelona: Lumen, S.A.

ECO, Umberto, 2004. La isla del día de antes. Barcelona: ABC, S.L.

ECO, Umberto, 2012. De los espejos y otros ensayos. Barcelona: DEBOLSILLO

GOLDSMITH, Kenneth, 2014. Escritura no creativa: El manejo del lenguaje en la era digital . México, D.F. : Tumbona Ediciones

KUUKKANEN, Jouni-Matti, 2019. Filosofía posnarrativista de la historia. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.

## REVISTAS ONLINE

MUNSLOW, Alun, 2011. "The historian as author". SPIEL eine Zeitschrift fur Medienkultur [en línea], vol 30, nº1, 73-88 [consulta: 23 septiembre 2021]. Disponible en: [http://culturahistorica.org/wp-content/uploads/2020/02/munslow-historian\\_as\\_author.pdf](http://culturahistorica.org/wp-content/uploads/2020/02/munslow-historian_as_author.pdf)

PRADA, Juan Martín, 2010. "La condición de la imagen". Catálogo Premios de Arte Digital [en línea], vol1, nº1, 41-52 [consulta: 23 septiembre 2021]. Disponible en: [https://www.juanmartinprada.net/textos/martin\\_prada\\_j\\_la\\_condicion\\_digital\\_de\\_la\\_imagen\\_2010.pdf](https://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_j_la_condicion_digital_de_la_imagen_2010.pdf)

RICO CLAVELLINO, Gloria M<sup>a</sup>, 2013. "Hiperrealismo pictórico y su evolución ligada al avance fotográfico". Estudios sobre Arte Actual [en línea], vol1, nº1 [consulta: 23 septiembre 2021]. Disponible en: <http://estudiosobrearteactual.com/325/>

RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, Antonio, 2017. "Oye, Siri". El País Retina [en línea]. 25 de agosto de 2017, Los alefitas: la vida en digital [consulta: 23 septiembre 2021]. Disponible en: [https://retina.elpais.com/retina/2017/08/24/tendencias/1503575392\\_083040.html](https://retina.elpais.com/retina/2017/08/24/tendencias/1503575392_083040.html)

VERGARA YÁÑEZ, Claudia, 1999. "Algunas consideraciones acerca del narrativismo en la historia". Revista de Humanidades [en línea], vol. 5, 52-63 [consulta: 23 septiembre 2021]. Disponible en: [http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/2205/Vergara\\_Algunas%20consideraciones%20acerca%20del%20narrativismo\\_1999.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/2205/Vergara_Algunas%20consideraciones%20acerca%20del%20narrativismo_1999.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ENTREVISTA

MOORE, Alan, 2003. MAGIC IS AFOOT: A Conversation with ALAN MOORE about the Arts and the Occult, entrevistado por Jay Babcock [en línea]. 4 de mayo de 2003. [consulta: 23 septiembre 2021]. Disponible en: <https://arthurmag.com/2007/05/10/1815/>

## PÁGINA WEB

ARAUJO SANTOS, Leonardo, 2019. "Generative Models". En Leonardoaraujosantos [en línea], [consulta: 23 septiembre 2021]. Disponible en: [https://leonardoaraujosantos.gitbook.io/artificial-inteligence/machine\\_learning/unsupervised\\_learning/generative\\_models](https://leonardoaraujosantos.gitbook.io/artificial-inteligence/machine_learning/unsupervised_learning/generative_models)

## VÍDEO EN LÍNEA

CASTRO, Ernesto, 2019. "¿También yo fui buenista?". En: YouTube [en línea]. [consulta: 23 septiembre 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dFPK6X8I3xo>

## PELÍCULAS

What we do in the shadows, 2014 [Película] Película dirigida por Taika Waititi y Jemaine Clement. Nueva Zelanda: Unison Films, Two Canoes Pictures.

Zelig, 1983. [Película] Película dirigida por Woody Allen. Estados Unidos: Orion Pictures, Warner Bros.



# ÍNDICE DE FIGURAS

## APORTACIONES ARTÍSTICAS

Figura 0.1.1. Guillermo Rodríguez Tenorio. Captura del proceso de reconstrucción de olivar en 3D usando el programa Blender. 944 x 508 px Captura del autor.

Figura 1.1.1. Guillermo Rodríguez Tenorio. Imágenes del proyecto superpuestas 3508 x 4960 px Captura del autor.

Figura 1.1.2. Guillermo Rodríguez Tenorio. Utah 3508 x 4960 px Captura del autor.

Figura 1.1.3. Guillermo Rodríguez Tenorio. Costa. 3508 x 4960 px Captura del autor.

Figura 1.2.2.3. Guillermo Rodríguez Tenorio. Render boceto del concepto de web, el cual deja ver la imagen final, y el modelado 3D original. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.2.4. Guillermo Rodríguez Tenorio. Captura de pantalla. Proceso de modelado 3D y composición de una escena. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.2.5. Guillermo Rodríguez Tenorio. Interfaz y vista de la escena principal del proyecto en Construct 3. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.2.6. Guillermo Rodríguez Tenorio. Renders definitivos para web: Salagartija. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.2.7. Guillermo Rodríguez Tenorio. Renders definitivos para web: Reina. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.2.8. Guillermo Rodríguez Tenorio. Renders definitivos para web: Ooteca. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.2.9. Guillermo Rodríguez Tenorio. Renders definitivos para web: Caballerizas. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.3.1. Guillermo Rodríguez Tenorio. Esquema que muestra el sistema de entrenamiento de la red discriminativa. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.3.2. Guillermo Rodríguez Tenorio. Un par de las primeras pruebas de face averaging. 710 x 353 px Captura del autor.

Figura 1.2.3.3. Guillermo Rodríguez Tenorio. Captura tomada durante el proceso final de selección de rostros femeninos siguiendo los criterios finales mencionados. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.3.4. Guillermo Rodríguez Tenorio. Resultado final de aplicar el Face Average a la población femenina y masculina. 710 x 353 px Captura del autor.

Figura 1.2.3.6. Guillermo Rodríguez Tenorio. Estampa serigráfica final sobre madera imprimada de negro. 1920 x 1080 px Captura del autor.

Figura 1.2.3.5. Guillermo Rodríguez Tenorio. Toma de medidas y encaje para el video mapping. 1920 x 1080 px Captura del autor.

## ARGUMENTACIONES TEÓRICAS

Figura 2.2.1. Fotograma del programa Choice, 2021. [consulta: 23 septiembre 2021] Disponible en: <https://twitter.com/GeringTuvia/status/1410860871635644419>

Figura 2.3.1. Leon Denise: Storm Of Emotions, Instalación virtual. 2017. Captura del Autor.

Figura 2.3.2. Detalle de cartela. Leon Denise: Storm Of Emotions, Instalación virtual. 2017 Captura del Autor.

Figura 2.3.3. Mauro C. Martínez: Cursed Intimacy, Óleo sobre lienzo. 180x180cm. 2021 y Meta Paintings, Óleo sobre lienzo 90x50cm. 2019 [consulta: 23 septiembre 2021] Disponible en: <http://www.maurocmartinez.com/memescursed-images>

Figura 2.3.4. Biancoshock: ONE KM IN REAL LIFE, instalación. 2020. [consulta: 23 septiembre 2021] Disponible en: <https://www.instagram.com/p/CFxI3NIJ41X/>

Figura 2.3.5. Keiichi Matsuda: Hyper Reality, película. 2016. Captura del autor.

Figura 2.3.6. Nancy Baker Cahill: Hollow Point 103 VR, Instalación de realidad aumentada. [consulta: 23 septiembre 2021] Disponible en: <https://www.nancybakercahill.com/hollow-point-103-vr>

Figura 2.3.7. David O'Reilly: Mountain, Instalación. 2020 y EYE, instalación interactiva. 2021. [consulta: 23 septiembre 2021] Disponible en: <https://www.davidoreilly.com/>





GRT