



ESTÁ USTED
AQUÍ

TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES - UNIVERSIDAD DE SEVILLA
CURSO 2015-2016
LOLA ZOIDO TRUJILLO

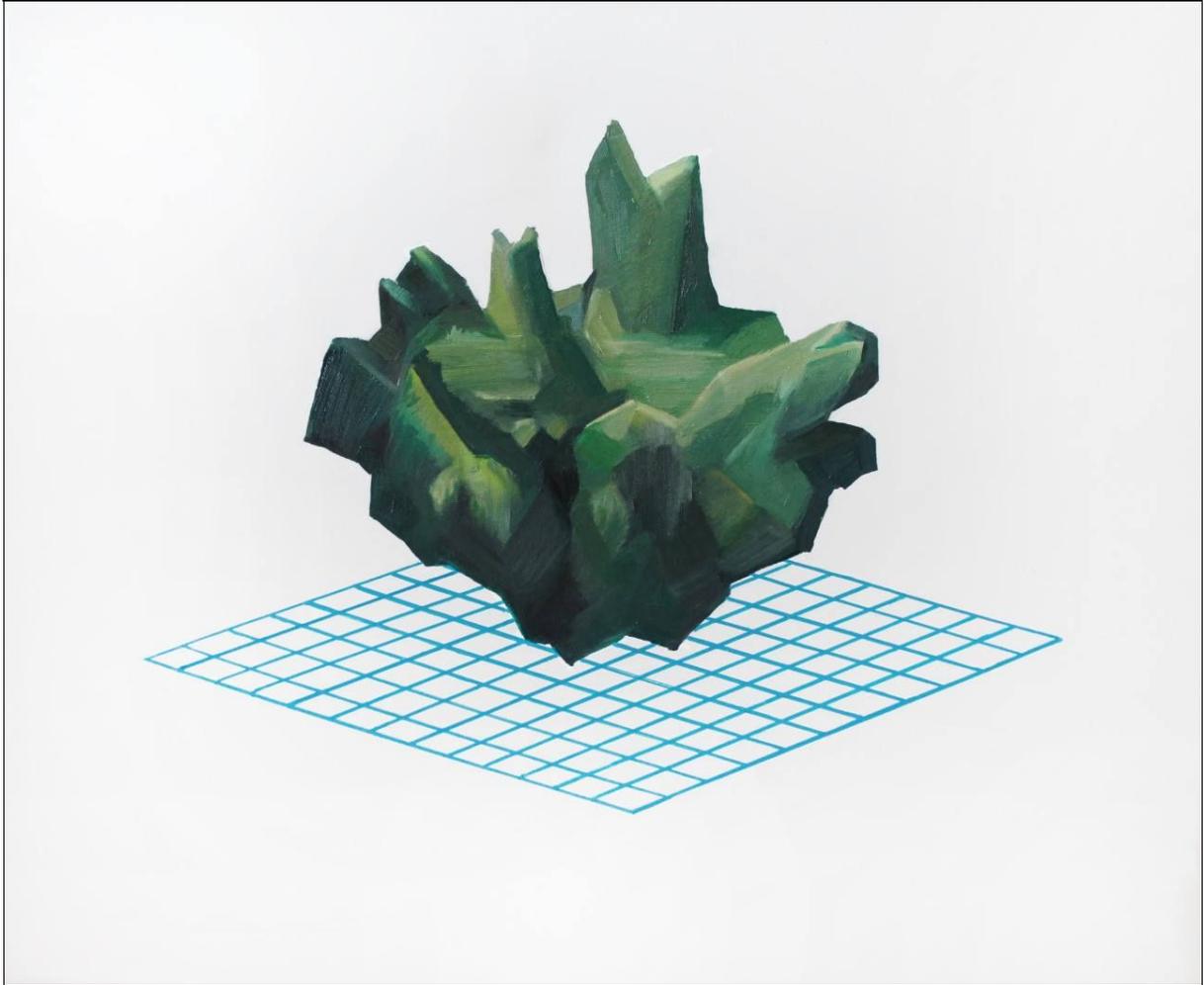
TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES -UNIVERSIDAD DE SEVILLA
CURSO 2015-2016
TÍTULO: *Está usted aquí.*
AUTOR: Lola ZoidoTrujillo.
TUTOR/A: David Serrano León.
Vo. Bo. DEL TUTOR: Firma del profesor/a tutor/a



ÍNDICE

1. DOSSIER DE OBRAS.....	5
INTRODUCCIÓN.....	26
2. DESARROLLO TEÓRICO.....	27
2.1 Del píxel a la pintura.....	30
2.2 El paisaje tecnológico y sus medios.....	31
2.3 La realidad digital.....	32
2.4 Contexto de las obras.....	33
2.5 La desmaterialización de la realidad y la imagen: lo real y lo virtual.....	36
2.6 Apropiacionismo.....	37
2.7 Selección.....	39
2.8 Disciplinas y procesos.....	40
2.9	
Conclusión.....	42
3. PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL.....	44
3.1 Simulación.....	46
3.2 Recreaciones de las obras propuestas.....	48
BIBLIOGRAFÍA.....	54

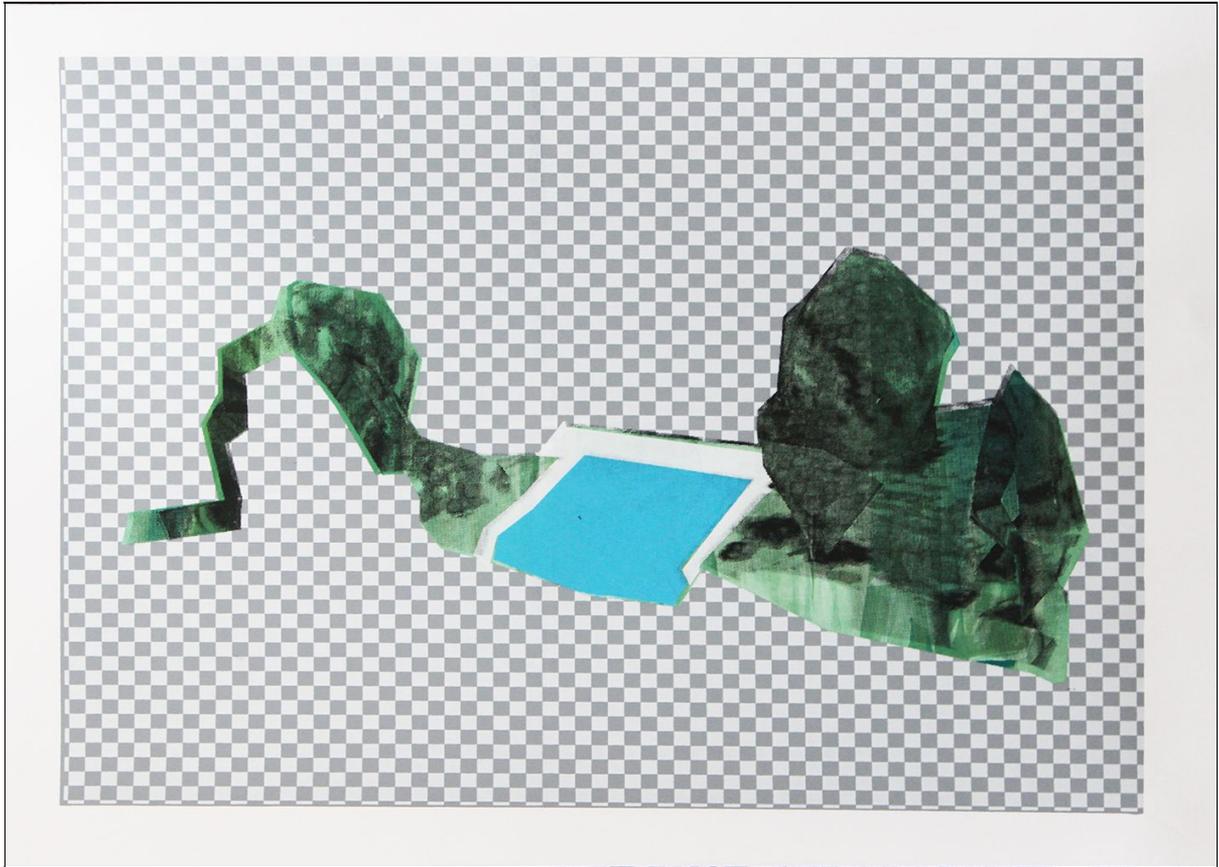
1. DOSSIER DE OBRAS



Obra artística 1.
S.T. (Serie ScreenScape)
Esmalte y óleo sobre lienzo.
50x70cm.
2015



Obra artística 2.
S.T. (Serie ScreenScape)
Óleo y esmalte sobre lienzo.
80x100cm.
2016



Obra artística 3.

S.T.

Serigrafía sobre papel.

40x60cm.

2015



Obra artística 4.

El patio.

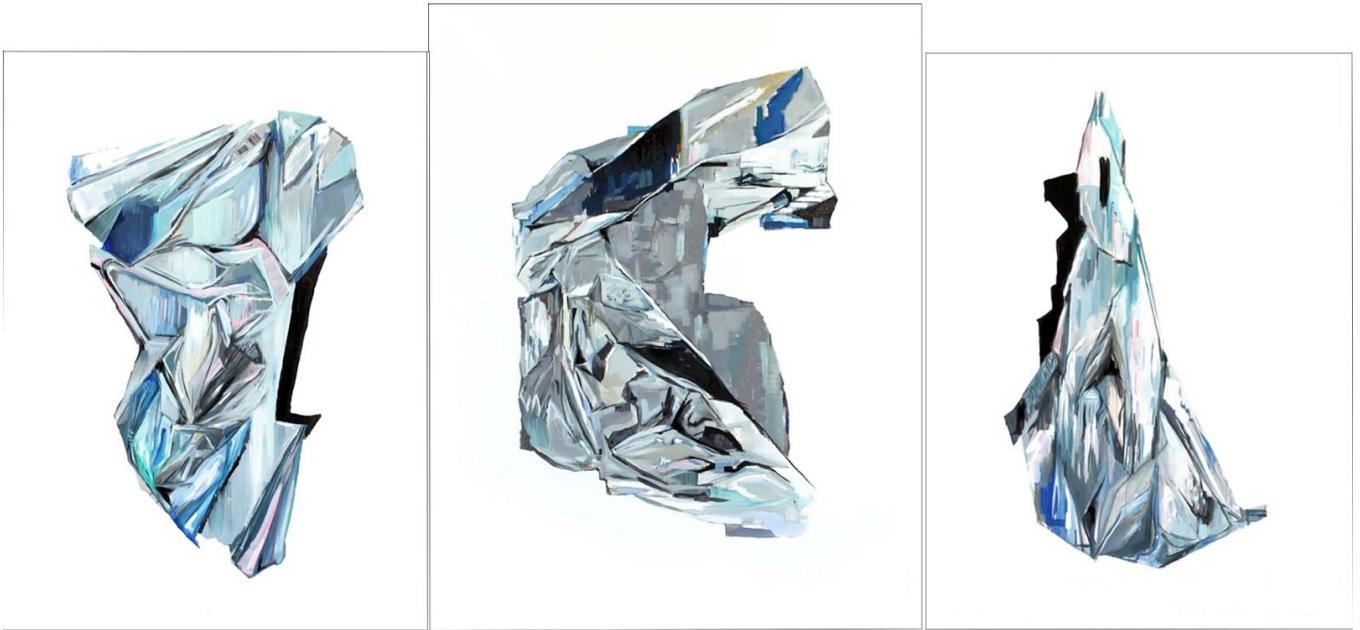
Óleo y esmalte sobre lienzo.

50x70 cm

2016



Obra artística 5.
Un tobogán.
Óleo y esmalte sobre tabla entelada.
65x80 cm.
2016



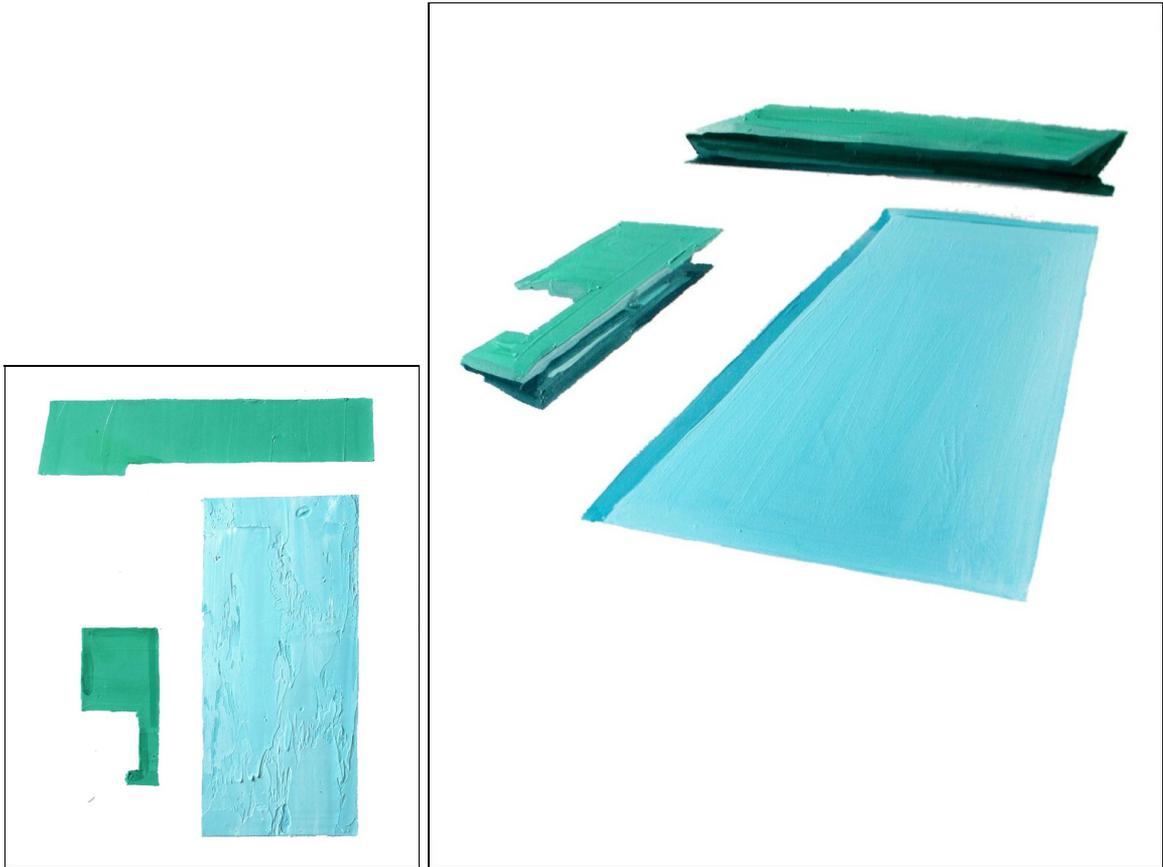
Obra artística 6.

Triptico final.

Óleo y esmalte sobre lienzo.

46x62 cm./50x70 cm./46x62 cm.

2015



Obra artística 7.
'Piscina municipal' (vistas I y II).
Óleo y esmalte sobre lienzo.
24x30 cm./ 50x60 cm.
2016



Obra artística 8.
S.T. (*Está usted aquí*).
Captura de pantalla.
2016



Obra artística 9.
S.T. (*Está usted aquí*).
Captura de pantalla.
2016



Obra artística 10.
S.T. (*Está usted aquí*).
Captura de pantalla.
2016

INTRODUCCIÓN

A lo largo de estos cuatro años de formación en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla hemos experimentado múltiples etapas: a la vez que avanzaba mi formación, aumentaban conocimientos e inquietudes. En el trabajo desarrollado siempre ha imperado el continuo cuestionamiento, ya que es esto lo que te mueve a investigar, probar, descubrir y por lo tanto crear. Esto hizo que inicialmente presentase ciertas preferencias hacia la fotografía (más bien la imagen digital), y a lo largo de mi enriquecimiento a la hora de crear, profundicé en disciplinas como la pintura.

La constante en todos mis trabajos ha sido la experimentación, es decir, querer llevar siempre la imagen un paso más allá. Integración de lo pictórico en lo digital y de lo digital en lo pictórico, las calidades, los procesos, son diferentes, pero se complementan muy bien. A partir de esto, profundizar en el concepto planteandome también las nuevas posibilidades desde un punto de vista actual, algo nuevo. Siempre quise representar la realidad, mi realidad, pero siempre me ha inquietado como hacerlo. Un vez leí una frase de Kandinsky que hizo mella en mí desde el primer momento: "*Toda obra de arte es hija de su tiempo, muchas veces es madre de nuestros sentimientos.*"¹. Todo esto hizo que me preguntase ¿Cuál es la realidad de mi tiempo?

La pintura ha sido entre otras cosas un testimonio o reflejo de la realidad a lo largo de la historia. Al igual que a finales del S.XVIII el pintor romántico se trasladaba a diferentes lugares para reflejar lo que allí ocurría o los elementos de su interés, y través de la pintura dejaba constancia de ello, con mi trabajo me propongo continuar con esta necesidad de plasmar ese testimonio vivencial de la realidad en la que nos encontramos de forma actualizada. Todo ello partiendo de los medios con los que contamos hoy en día para percibir nuestro mundo, concretamente las herramientas digitales, ya que estas son de uso común y universal y presentan una nueva lectura de los espacios que habitamos.

Concretamente pretendo plantear una visión del paisaje a través de los nuevos medios y las diferentes tipologías de imágenes que estos generan. Explorar los diferentes elementos que aparecen en estos medios y que pueden transformar una imagen meramente informativa en objeto de interés artístico a través de su selección o descontextualización. Mediante distintos lenguajes que exploran las posibilidades de la era tecnológica llevada al arte, concretamente al campo pictórico entre otros, para así renovar este lenguaje, o por lo menos aportar nuevas posibilidades que se adapten al momento en el que nos encontramos.

¹ Kandinsky, 1911: 7.

2.DESARROLLO TEÓRICO

La teoría y la obra que he presentado en este trabajo es el resultado de varios años de aprendizaje. Para ponerlo en contexto hemos de hablar de las primeras referencias artísticas y teóricas que han devenido en lo que hoy en día es mi labor artística. Cabe destacar que los primeros años del grado tuve muy presente el trabajo de Francis Bacon, un artista que mediante la pintura mostraba una realidad distorsionada y para ello se apoyaba en la fotografía, en concreto la análogica. Esta deformación en las imágenes poseía calidades pictóricas que el artista decidió llevar a sus cuadros, hecho que acrecentó mi interés. A partir de ahí comenzamos a llevar esta desfiguración tanto a la pintura como a la fotografía, pero esta vez no desde lo analógico, si no desde lo digital, ya que es el medio que utilizamos actualmente. En ambas disciplinas planteamos el uso del 'glitch', nombre con el que se denomina al error de lectura en un archivo digital y que provoca la distorsión del mismo. Cabe destacar también la figura de Antoine D'agata, artista francés que a través de sus fotografías muestra una realidad distorsionada, figuras que se funden en una masa, caras deformadas, etc. que podrían haber salido de un cuadro de Bacon.

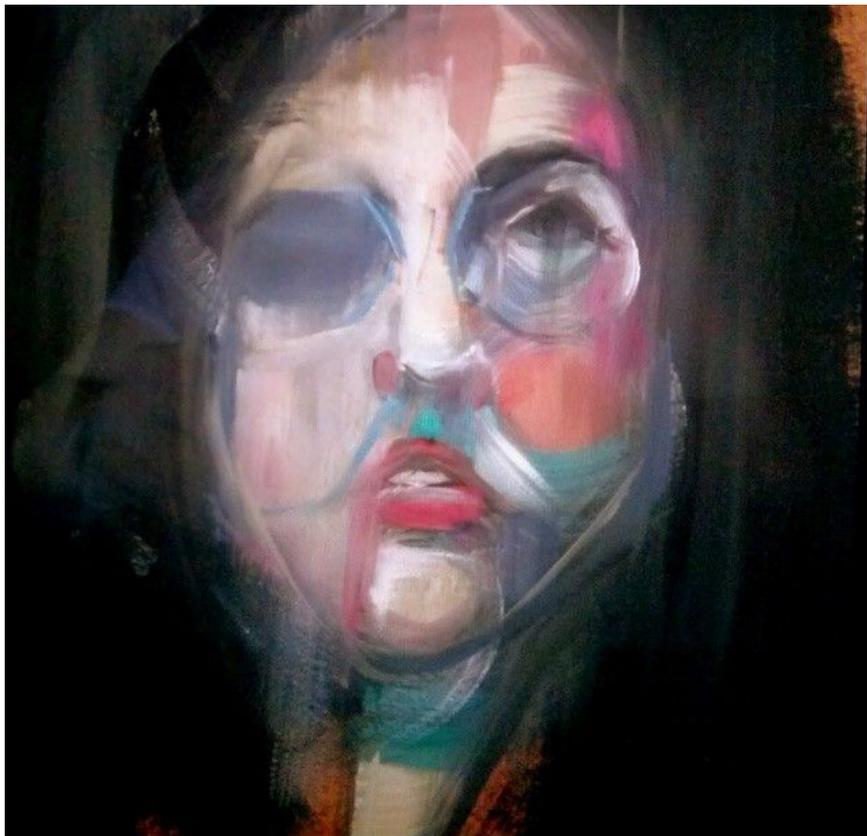


Figura 1. *Autorretrato*. Óleo sobre tabla. 30x30 cm. 2013.

En lo que respecta al concepto de deformación o distorsión que planteo en mi trabajo, debemos aclarar que este no tiene fines meramente estéticos o visuales. El hecho de que no sea provocado, es decir, que se halle dentro de una serie de imágenes ya producidas, denota la cualidad humana que hay tras ellas. La idea de imperfección que pone en duda o cuestiona la propia imagen y la verdad de esta. Esto también se consigue a través de ambigüedad que adquiere la propia imagen al encontrarse en el límite entre figuración y abstracción.



Figura 2. *Marta*. Archivo digital, 2014.

Trás un periodo trabajando e investigando este tipo de procesos o formas de trabajo, concluimos que el hecho de generar estos errores tanto pictóricos como digitales no tenían un interés más allá de lo estrictamente estético o superficial. Entonces fue a raíz de comenzar la asignatura de 'Paisaje' cuando comencé a plantearme este concepto a partir de la imagen digital, llegando finalmente a la conclusión del uso de la realidad virtual o el ciberespacio.



Figura 3. *Autorretrato*. Acrílico sobre lienzo. 50x70 cm. 2015.

Así pues, partiendo de uno de los pilares que construye la sociedad actual como es la tecnología y de cómo sería su planteamiento artístico. Concretamente enfocado hacia el paisaje o la representación de la realidad a través de los medios tecnológicos. El hecho de que toda esta información provenga de fuentes tecnológicas, digitales, etc. abre un sinfín de posibilidades a mi trabajo, que lejos de quedarse estático, estaría en constante evolución al igual que los medios de donde parto.

Al ser el paisaje y la pintura dos lenguajes importantes de mi trabajo, debemos mencionar a artistas que han sido referentes para mí. El artista andaluz Miguel Ángel Moreno Carretero, cuya obra tiene como recurso el paisaje y la relación del ser humano con él. Moreno Carretero somete un referente o pieza a distintos estados y registros (fotografía, maqueta, escultura, instalación, etc.). Existiendo distintos niveles de transformación a través de su obra, desde lo metafórico de sus micromundos, que muchas veces son recreaciones a escala de elementos reales, a esa posibilidad de intervenir en lugares concretos para, encontrar un estado de simbiosis entre la pieza que introduce y los valores simbólicos y pasajísticos de esos lugares. El hecho de que transforme al paisaje en objeto y la idea de maqueta que introduce en su trabajo ha sido un revulsivo que he tenido en gran estima a la hora de la selección y búsqueda de lugares e imágenes usadas en mi investigación

artística y por lo tanto en mi obra. Los más recurrentes suelen ser (hablando del mundo occidental) las urbanizaciones de extrarradios que se han construido de forma masiva en los últimos 20 años hasta el inicio de la pasada ‘crisis’ y que conforman ese paisaje urbanístico de gran actualidad.

En lo que respecta a la pintura, es destacable la figura de Julio Sarramián, cuya obra gira en torno a la idea de paisaje y otros conceptos relacionados con este, cómo lo definimos, percibimos y catalogamos. Experimenta con sus distintos tipos de representación desde distintos ámbitos, y apuesta por la introducción de la tecnología en el paisaje para crear una nueva visión de este. El trabajo que presenta es una metáfora, una analogía entre la pintura y la ciencia, como consecuencia de que la tecnología haya generado una relación virtual; hiper. Nos sitúa en una época “postmoderna” donde el acceso a la información y a la tecnología es sumamente sencillo. Esta idea supone la modificación de la percepción que tenemos del paisaje. Así el trabajo de Sarramián traslada a la pintura imágenes sacadas de aplicaciones como Google Maps, lo que lo convierte en un importante referente dado que trabaja el paisaje desde un punto de vista con el que me siento afín.

2.1. DEL PIXEL A LA PINTURA

Observamos que la gran parte de la obra realizada es pictórica, lo cual puede resultar a priori un tanto incoherente en contraposición a un discurso que defiende el uso de la tecnología como representación de la realidad. Puede parecer obsoleta esta realidad física frente a lo infinito del ciberespacio o los mundos virtuales, pero es tan abrumadora la sensación de vacío sobre la que se sostienen estas imágenes (una realidad virtual creada sobre la nada, tan inmatérica), que el hecho de testimoniar esta realidad a través de la pintura se ha convertido en objeto de mi interés. Destacando el hecho de trasladar fragmentos ínfimos a lo pictórico y por lo tanto traspasar la barrera virtual al mundo físico.

Reflexionando sobre el arte y sus nuevas orientaciones en el panorama actual me encuentro frente a una gran cantidad de definiciones y caminos que conducen a opciones tecnológicas, a la integración de diferentes manifestaciones artísticas, a la aplicación de técnicas interactivas, a una transformación en continua evolución del proceso creativo, a la redefinición de los roles de la obra en sí misma y de su relación con el público. En ‘The wizard of ethereal pictures and virtual places’, Timothy Binkley afirma:

“Si desde una óptica histórica el arte conceptual puede considerarse como una línea divisoria entre el dogma modernista y la pluralidad posmoderna, el arte

por ordenador prolonga estas tendencias y concede no sólo importancia a los medios, sino orientación conceptual a la propia interactividad.”²

Es innegable que la aparición de los nuevos medios plantee una nueva materialidad a la hora de la creación artística, no sólo a través de estos medios, si no bebiendo de la infinita cantidad de documentos visuales que estos generan. Es abrumadora la información y documentación que se produce con ellos y lo inabarcable que resulta esta a veces, desde un punto de vista crítico, ya que los consumidores asiduos de estas imágenes no llega a plantearse realmente la repercusión que estas pueden llegar a tener.

Más allá de la creación artística, la realidad virtual se ha convertido en un apoyo diario para trabajar, que va desde un uso doméstico hasta su aplicación en las más diversas materias como las ingenierías, la arquitectura, el transporte, la educación, tanto en niveles universitarios como en enseñanzas infantiles, hoy en día si un estudiante no ha entendido bien una lección, puede encontrar en ‘Youtube’ un vídeo en el que se explique esta. Incluso los centros de arte como galerías o museos, donde es un herramienta clave a la hora de la difusión del arte.

2.2. EL PAISAJE TECNOLÓGICO Y SUS MEDIOS

Cuando hablamos de paisaje, en términos históricos, dentro del terreno de la creación artística, hablamos como es obvio de la representación pictórica del entorno natural. Es necesario señalar que, dejando a un lado el importante desarrollo del arte del paisaje y del arte en el paisaje, ha sido la fotografía el medio preferente para su resurgimiento y reactivación. La aparición de la fotografía marcó un antes y un después para el artista, esta se convertía en una herramienta para la producción artística además de su importante uso para la documentación. Posteriormente, el nacimiento de la imagen digital marcó un nuevo plano que dejó atrás lo material de lo analógico. La virtualidad plantea ahora una nueva forma de establecer una relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo ya que estos son irreales, configura un entorno en el que de pronto la información y la comunicación se nos muestran accesibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a sus posibilidades.

Cabe destacar que en los últimos años la cantidad de información visual y su tráfico ha aumentado considerablemente debido a la creación y la expansión de las fuentes digitales dando lugar a un momento posanalógico e interactivo en el que nos situamos actualmente. Y en el que han ido surgiendo muchas muestras de arte

² Binkley, 1989.

virtuales, es decir, las obras se muestran de manera no-física. Jeffrey Shaw, artista australiano, está considerado como uno de los principales pioneros en el arte de la Realidad Virtual. Con su trabajo ha realizado instalaciones interactivas por ordenador, la más famosa de las cuales es la obra de Realidad Virtual "Legible City" (fig. 4). En esta obra, Shaw nos invita a ser visitantes de "Legible City" recorriendo una ciudad virtual en bicicleta estática.



Figura 4. *Legible City*. Jeffrey Shaw, 1988.

Un ejemplo de lo anterior a nivel nacional sería el fundador del 'Harddisk Museum', Solimán López. Se trata de una plataforma virtual donde se muestra la obra de diferentes artistas que están relacionados con los nuevos medios de alguna manera y que pretende así que la difusión de sus creaciones sea mucho mayor. El artista habla de su visión sobre lo virtual en el 'Manifiesto Intangible' de la siguiente manera: *"Cuando pienso en lo digital, si es que se puede pensar en lo digital, caigo en la cuenta de su carácter de líquido. Algo que se escurre por los dedos en su afán de tocarlo, aprehenderlo o hacerlo propio."*³

2.3. LA REALIDAD DIGITAL

La realidad que se muestra a través de las imágenes de las que me nutro es universal en el más amplio sentido, imágenes comunes a todos, las tenemos al alcance de la mano, tanto en los ordenadores como en una app del teléfono móvil, plenamente accesibles. De hecho son tan cotidianas que no nos planteamos su uso más allá que su función original, que en el caso de las apps como 'Google Earth' o 'Maps' se centran en el campo de la geolocalización. Es cierto que estas imágenes no presentan una intención artística inicialmente, pero mediante la selección de lugares y fragmentos se le da una lectura artística.

³ López, 2015.

El origen de esta realidad surge como una relectura virtual del plano físico, es decir, como una segunda realidad que hoy en día es más “natural” en las personas que la primera, como por ejemplo las aplicaciones mencionadas con anterioridad. Aquí encontramos desde lugares históricos, monumentos, etc. hasta sitios que no merecen ningún interés contemplativo, pero el hecho es que están, ambos, sin tener unos más relevancia que el otro, dado que su uso es meramente informativo, práctico y común.

2.4. CONTEXTO DE LAS OBRAS

A la hora de explicar este interés que presento hacia lo digital, siendo una de las bases de mi trabajo, hay que tener en cuenta el momento que vivo y las circunstancias que me rodean. Es natural mi afinidad e inquietudes en los anteriores aspectos, ya que formo parte de la ‘Generación Z’. Se considera como un sector demográfico nacido entre 1994 (año de mi nacimiento) y 2002 y que han nacido o crecido en plena recesión, en un mundo marcado por el terrorismo (destacando el acontecimiento del 11S y todas las consecuencias que tuvo), altos índices de paro y una sensación de futuro incierto causada entre otras cosas por el cada vez más extendido cambio climático, generando todo ello una actitud crítica y escéptica. Criada en un contexto altamente tecnológico, con omnipresencia de internet, hace que sea, no solo la generación con más conocimientos en este ámbito, sino la más preparada para comprender y utilizar las innovaciones que puedan aparecer a corto y medio plazo. Es destacable el hecho de que el continuo uso de lo tecnológico, lo virtual, etc da lugar a que esta generación no se planteen fronteras geográficas o límites de tiempo o tampoco distingan entre el mundo real y el mundo ‘on-line’, ya que su vida se encuentra en ambos.

“Ahora bien, la imagen ya no puede imaginar lo real, ya que ella misma lo es. Ya no puede soñarlo, ya que ella es su realidad virtual. Es como si las cosas hubieran engullido su espejo y se hubieran convertido en transparentes para sí mismas, enteramente presentes para sí mismas, a plena luz, en tiempo real, en una transcripción despiadada. En lugar de estar ausentes de sí mismas en la ilusión, se ven obligadas a inscribirse en los millares de pantallas de cuyo horizonte no sólo ha desaparecido lo real, sino también la imagen. La realidad ha sido expulsada de la realidad. Sólo la tecnología sigue tal vez uniendo los fragmentos dispersos de lo real. Pero ¿a dónde ha ido a parar la constelación del sentido?”⁴

⁴ Baudrillard, 1996: 9.

En lo que respecta a la realidad, sus representaciones y su virtualización es esencial citar a Baudrillard en cualquiera de sus múltiples escritos, aunque concretamente me interese la teoría desarrollada en *El crimen perfecto*, obra en la cual nos habla sobre “el asesinato de la realidad”. Con este término, Baudrillard se refiere al proceso por el cual se está suplantando nuestra realidad por una simulación de esta a raíz de las nuevas tecnologías y los entornos virtuales que han traído consigo, y es esta simulación la que lleva a la anulación del objeto por su reflejo.

Actualmente encontramos entornos de este tipo en recreaciones virtuales de la realidad en aplicaciones como ‘Google Maps’, ‘Google Earth’, ‘Maps’, etc. herramientas que sirven para la localización de lugares o como GPS para orientarnos. Aunque más que lo dicho anteriormente, para mí representa un tapiz que nos cuenta la historia de la humanidad a día de hoy: cómo vivimos, cómo nos organizamos y cómo ocupamos nuestros alrededores, qué estructuras construimos, etc. Es en sí mismo una especie de retrato del ser humano que puebla la Tierra, pero de una manera muy objetiva, la realidad tal cual es. Esto despierta en mí una curiosidad por “explorar” este mundo, en el que gracias a las imágenes capturadas con la imparcialidad de un satélite (aunque posteriormente sean filtradas bajo nuestro criterio), podemos encontrar desde la estatua de la libertad en obras tras el huracán Sandy en 2012 (fig. 5), hasta un mensaje de amor dibujado en la arena de una playa. Un nueva forma de ver y percibir el mundo tanto visual como cognitivamente.

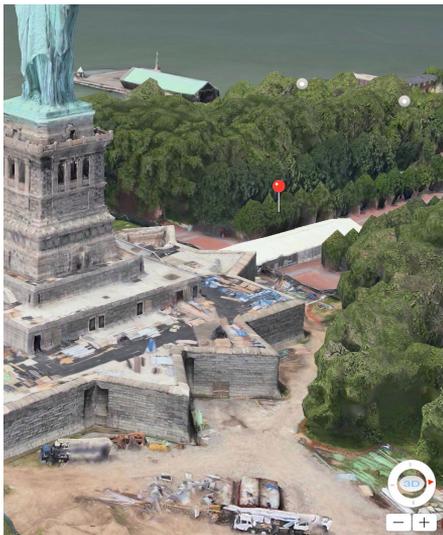


Figura 5.



Figura 6.

También encontramos que la naturaleza adquiere una nueva forma que muchas veces, por la baja definición de las imágenes que nos dan estas aplicaciones, se mezcla con otros elementos creando hibridaciones de objetos que

pierden totalmente su función pero que crean imágenes bellas a raíz de un fallo en la lectura del territorio (fig.6). Así pues surge el tema del error en la imagen digital como punto de interés dado que estos se producen de forma no intencionada, ya que como he dicho anteriormente la función original de estas imágenes no está enfocada a una visión artística. Observamos imágenes surrealistas que recalcan la irrealidad de este mundo virtual.

Un ejemplo para ilustrar esta idea sería el proyecto '*Postcards from Google Earth*', del artista estadounidense Clement Valla. En este trabajo recopila imágenes procedentes de Google Earth, concretamente extraños momentos en los que la ilusión de la representación perfecta de la superficie de la tierra parece romperse y se generan deformaciones en elementos como puentes y carreteras. El artista declaró sobre este trabajo:

“Estas imágenes no son errores, sino el resultado lógico del sistema y el funcionamiento de las aplicaciones con las que trabaja Google Earth y de su manera de interpretar una anomalía. Google Earth es una base de datos disfrazada de sistema de representación fotográfica. Por tanto lo que origina es tan sólo un nuevo modelo de representación, que no se basa en el uso de fotografías, sino en la recopilación automatizada de una multitud de fuentes distintas en continua actualización con el objetivo de crear una ilusión sin fisuras”⁵

Estas aplicaciones nos muestran un plano inerte donde miramos el mundo desde un punto de vista no-humano. Este último hecho lo destaco en mi trabajo, ya que la obra sitúa al espectador en una perspectiva propia de un satélite o un dron, vistas que no podríamos tener sin este apoyo tecnológico, contribuyendo así a la idea de deshumanización del paisaje o desrealización; dicha desrealización es una situación en la que la percepción del mundo se vuelve irreal para una persona y se presenta carente de matices emocionales o espontaneidad.

En "*Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*", Román Gubern nos habla de esta desrealización como resultado del desarrollo del 'media landscape' a lo largo de las últimas décadas. Estamos ante un paraje visual en el que el mundo ha sido suplantado a través de representaciones de este, abstrayéndolo muchas veces a cifras o símbolos, *“Ya no nos basta con los esqueletos de las cosas y queremos la ilusión de su carne, aunque su carne sea a la postre tan falsa como la de las hiperrealistas figuras de cera que se exhiben en fantasmales museos.”⁶*

⁵ Valla, 2012.

⁶ Gubern, 1996.

Es interesante focalizar sobre estas figuras hiperrealistas a las que se refiere Gubern, ya que conecta con una de las grandes aportaciones de Baudrillard, su concepto de Hiperrealidad con el que anula no sólo la realidad sino toda posibilidad de su existencia. A pesar de que para Baudrillard esta hiperrealidad es más que nada la sustitución de la misma por su imagen, por su máscara, por una construcción artificial de ella y en ese sentido no alcanzaría ni siquiera el nivel de la virtualidad y quedaría en el mero plano de la ficción.

A día de hoy existe una gran persistencia de la imagen (publicidad, televisión, redes sociales, etc.) generando una masificación sin límites, una contaminación icónica que se agrava más aún si sumamos el hecho del aumento de los dispositivos de captación visual. Por ello mismo resulta inevitable incorporar esta mediación de la técnica, esta percepción de los medios a nuestra forma de recibir información en general y también de generarla.

2.5. LA DESMATERIALIZACIÓN DE LA REALIDAD Y LA IMAGEN: LO REAL Y LO VIRTUAL

Con la desmaterialización del espacio en la pantalla se desvanecen aspectos como la mirada y el tacto, propios de la percepción. A través de la virtualización de la realidad estamos asistiendo al nacimiento de un nuevo modo de percepción del mundo. Aunque tras el descubrimiento de los nuevos medios desde la fotografía y el cine a las animaciones digitales, la propia imagen dibujada o pintada parezca quedar obsoleta, no es así, si no que esto hace que la percibamos de una manera diferente. Por lo tanto además de influir en los aspectos cotidianos, también incide en la contemplación artística.

Lo virtual no solo abarca un tipo concreto de representación (en mi caso me centro en herramientas de geolocalización virtuales), esta puede generar diferentes tipos de mundos, ya sean videojuegos o simuladores técnicos, como por ejemplo un simulador de vuelo que utilice un piloto de avión. Sus realidades pueden ser tan amplias y distintas que también tienen cabida para lo que respecta al mundo del arte.

La expresión 'realidad virtual' puede ser sustituida por 'artificial reality', a 'virtual world' o a 'virtual environment', ya que la primera enfrenta dos conceptos opuestos, lo cual es contradictorio. Se llame de una forma u otra, lo más destacable de esto es como la realidad virtual supera a la física, es más práctica y además presenta atributos diferentes, de los cuales destacamos su interés visual y plástico.

2.6. APROPIACIONISMO

Llegado a este punto me planteo la procedencia en sí de las imágenes con las que trabajo. Me apropio de esta información y la desvinculo de su función original llevándola a un plano artístico. Es por ello que me valgo del apropiacionismo, del que extraigo el concepto de la reinterpretación o relectura de imágenes ya creadas, y aunque mi propuesta no parta de la obra de otros artistas, sí que me lleva a hablar de la reproductibilidad de la imagen, y por lo tanto de un referente en este campo, Walter Benjamin, concretamente de su libro *'La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica'*. En este escrito, Benjamin analiza los cambios fundamentales que ha experimentado el arte a comienzos del siglo XX con el concepto de "pérdida del aura", explicado por el cambio en el campo de las técnicas de reproducción, anulando el mito clásico de la "unicidad" de la obra de arte. Por una parte, a causa de las técnicas de reproducción como puede ser la ya mencionada fotografía, cambiando los modos de recepción y, por otra, invalidando para siempre el carácter de afirmación individual del "momento" creativo, donde los modos estrictamente artísticos y espirituales deben de superarse y pasar a un segundo plano. Y aunque Benjamin teorizase sobre estos conceptos el siglo pasado, sus conclusiones se pueden extrapolar al mundo artístico actual.

De todas formas las conclusiones de Benjamin pueden resultar algo extremistas, y para llegar a un término menos brusco, sería interesante tener en cuenta el punto de vista que da José Luis Brea en su libro *'Las auras frías'*. En él habla de una reestructuración del aura de la obra traduciéndola a diferentes temperaturas, según su origen y su uso, sobre todo a raíz de la generalización del uso de los medios digitales y la reproducción masiva de imágenes que esto conlleva. Esta nueva aura de la que nos habla, tiene su origen, precisamente, en el lugar en que Benjamin apostó por la causa de su desaparición: la reproducción mecánica. Mucho más lejos de apostar por la pérdida del aura en mi obra, hablamos de Benjamin y de Brea para ilustrar la idea de 'aura' y de cómo esta se transforma a través de la imagen y su reproducción, ya que como hemos dicho anteriormente el apropiacionismo nos aporta la idea de obtención de imágenes ya creadas para transformar su intención. En lo que respecta al aura, en mi trabajo buscamos una obra única, es decir, partimos de una imagen obtenida de internet, que carece de aura, y mediante su selección y/o su posterior transformación pictórica, aportamos a estas imágenes un aura que anteriormente no tenían.

El artista Michael Mandiberg con su proyecto 'Print Wikipedia', imprimió la famosa página web obteniendo 7.600 tomos como resultado. Estos se encuentran actualmente en una publicación online (Lulu.com) y de manera física en la Galería Denny, Nueva York. Él mismo dijo sobre este proyecto *"Print Wikipedia es tanto una*

*visualización utilitaria de la mayor acumulación de conocimiento humano y un gesto poético hacia la trivialidad de la escala del big data*⁷. Con esta obra de Mandiberg, ilustramos la idea expuesta anteriormente: la transformación de una serie de información inmaterial como puede ser la Wikipedia en algo físico, que obtiene así su condición de obra de arte.

Llevando toda esta teoría al campo de la pintura, me gustaría señalar a Jack Goldstein, un artista que basó su obra en pinturas hiperrealistas de imágenes relacionadas con asuntos científicos y tecnológicos. Goldstein mostraba interés por los mecanismos de reproducción de la cultura de masas y con sus obras realizaba una crítica posmodernista hacia la pintura tradicional. Fue criticado cuando sus pinturas se centraron en fragmentos de imágenes tan aisladas que llegaban a parecer abstracciones, aunque en realidad fuesen estrictamente realistas. Me identifico con el trabajo de Goldstein en lo que respecta al uso de imágenes obtenidas de medios tecnológicos y que también son llevadas al medio pictórico. Mediante su selección o aislamiento de su contexto original se crea una imagen ambigua que se mueve entre lo figurativo y lo abstracto.

Una última referencia que nos conecta con el mundo de las redes sociales y el más puro apropiacionismo es el de Richard Prince, del que me gustaría destacar uno de sus más recientes y polémicas propuestas. La colección 'New Portraits' que presentó en la feria de arte neoyorquina Frieze estaba compuesta por una serie de impresiones fotográficas en las que aparecían capturas de pantalla directamente de fotografías de usuarios de Instagram que el artista modifica levemente incluyendo un comentario inexistente en la fotografía original. De esta forma se justifica la "intervención" de las imágenes y por tanto la reinterpretación de la fotografía original. Este artista siempre ha cuestionado el tema de los derechos de autor a lo largo de su carrera, causando ya polémica en el año 1975 con una de sus refotografías fue subastada por un millón de dólares.

En un artículo publicado en 'Artforum' en el año 1985 en el que analiza entre otros, obras de Richard Prince, Rosetta Brooks comenta que el arte ha acabado convirtiéndose en un generador de mundos simulados, ficticios, de la misma manera que el vídeo, la informática y la publicidad crearon también, a su manera mundos artificiales e ilusorios. Dentro del contexto de una cultura tecnológica en una sociedad a caballo entre lo simbólico y lo real, lo que puede llegar a estar en juego es la supervivencia de estas imágenes generadas.

⁷ Mandiberg, 2015.

2.7. SELECCIÓN

Debemos hablar ahora sobre el tipo de imágenes de las que parte mi trabajo. Partimos de las ya mencionadas aplicaciones y comienza una deriva en la que no busco un lugar concreto, aunque existe una predilección hacia las nuevas urbanizaciones situadas en los extrarradios de las ciudades. Estas zonas se han convertido en el nuevo paisaje de la sociedad occidental, transformando el horizonte arquitectónico. Un mismo módulo de vivienda es repetido hasta el infinito, despersonalizando totalmente estos espacios. Es objeto de mi interés la artificialidad de estas construcciones, que se reitera con elementos que aparecen en estos lugares como piscinas, zonas de recreo, parques acuáticos, etc. que están ligados de forma directa con la construcción del paisaje.

Las piscinas quieren ser parte de ese paraíso artificial que se repite en el patio trasero de las miles de casas de cualquier urbanización en la periferia variando el tono de turquesa que se elija para los azulejos de esta. O con el parque acuático vemos otra ejemplificación de esa explotación del paraíso artificial. Ambos elementos forman parte también de un lenguaje universalizado ya que podemos encontrarlos en cualquier lugar del mundo, modelos repetidos una y otra vez. En el proyecto que propongo estos elementos sacados de su contexto, pierden su entidad propia obteniendo una imagen diferente de gran belleza plástica.

Al penetrar en estas urbanizaciones, patios traseros, etc. entra en juego el concepto de privacidad que queda roto a raíz de su difusión universal en el mundo de lo virtual. Esto conlleva que los límites entre lo público y lo privado se desdibujen, e incluso podría relacionarse esta idea con la concepción del voyeur llevad al contexto digital.

Al decir que estos elementos hablan del espacio desde un punto de vista artificial, me refiero a que una piscina, por ejemplo, nos quiere trasladar la idea de una naturaleza idílica, una fuente de agua que siempre se ha relacionado con la idea de paraíso. Aunque tenemos estos elementos tan asimilados dentro de nuestro "paisaje", que ya los concebimos naturales y propios de nuestro entorno. Luis Gordillo comentó en una entrevista, que para él las piscinas era símbolo de modernidad, elementos que representan la "victoria" del ser humano sobre sus limitaciones terrenales. Cabría también la posibilidad de establecer un paralelismo entre estas piscinas y la consciencia de "estado líquido" que se le atribuye a la realidad virtual. En el vocabulario de la RV se habla de "inmersión" y de "navegación" en el ciberespacio, tomando conceptos procedentes del vocabulario marino, pues el ciberespacio es percibido como un fluido. Por el ciberespacio se "navega", no se camina, para expresar con este verbo la fluidez del entorno, que tiene también algo de espacio onírico, pues permite atravesar ilusoriamente puertas

y paredes. Podemos decir que el ciberespacio no existe para ser habitado, sino para ser recorrido, es decir, comparece como un espacio transitorio y efímero. Ya Bauman habló sobre la información “líquida” procedente del mundo digital y almacenada en la “web” en contraposición a la cultura sólida que había existido hasta el siglo XX. De ahí uno de los múltiples motivos de mi interés en estos cubículos contenedores de líquido como son las piscinas.

2.8. DISCIPLINAS Y PROCESOS

Mis obras abarcan diferentes disciplinas, pero la extensión donde más centro mi trabajo es la pintura ya que, como he comentado anteriormente, apuesto por una reflexión sobre su cabida en el momento actual en el que nos encontramos y sus diferentes posibilidades. Desde mi punto de vista, aunque lo tecnológico gane terreno el mundo del arte no significa que la representación pictórica se vea desbancada por lo digital, de hecho, una de sus funciones podría ser la de reflejar esta situación desde un punto reflexivo. Como comenté al inicio de este trabajo, uno de los aspectos de la pintura que más me llamaba la atención es el elemento testimonial que esta supone, es decir, que hable del momento que vive y dialogue con diferentes elementos de su tiempo. Sobre todo teniendo en cuenta la condición inmaterial de las imágenes de las que parto y los medios de donde las obtengo, a lo que se contrapone el hecho de trasladar esta información al campo pictórico, dándole así una perdurabilidad, asentando estas imágenes en un plano físico y material. Me interesa explorar las calidades plásticas que ofrecen estas imágenes, concretamente me gustaría destacar las que obtenemos de la aplicación ‘Maps’ en la que tenemos la opción de ver toda esta información geográfica en 3D, dando a sus elementos un aire de maquetas, enfatizando así esta idea de hiperrealidad que generan estas aplicaciones. En estas imágenes se ven deformaciones causadas por un error en la lectura del mapa que da lugar a que lo artificial de las piscinas se mezcle en una masa abstracta con los árboles y genere una figura distorsionada que selecciono y pinto, dándole una relevancia. Es por lo tanto una transformación del paisaje en un objeto al que admirar por su singularidad.

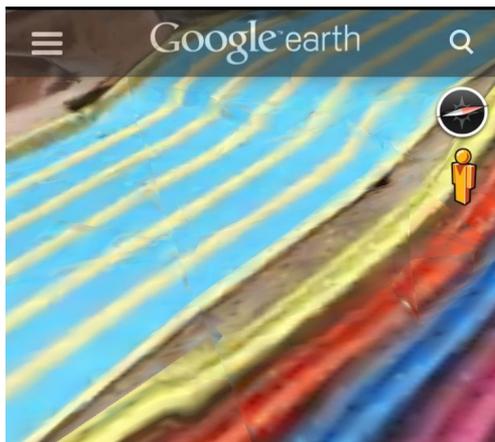
“-¿A qué se endereza la pintura hecha de cada cosa? ¿A imitar la realidad según se da o a imitar lo aparente según aparece, y a ser imitación de una apariencia o de una verdad?

-De una apariencia -dijo.

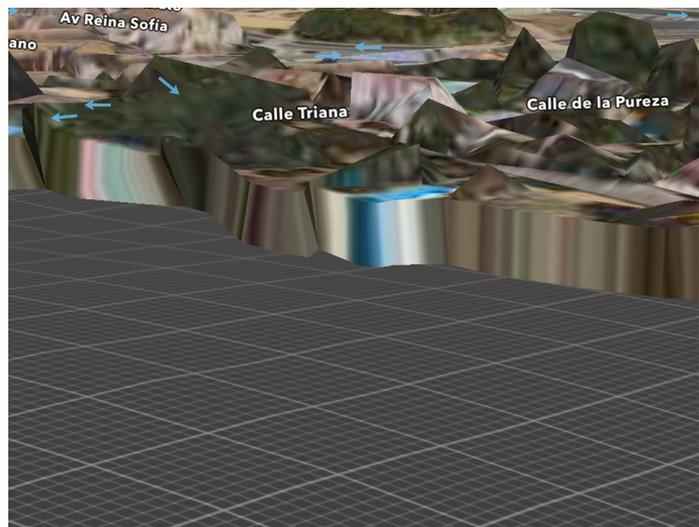
-Bien lejos, pues, de lo verdadero está el arte imitativo; y según parece, la razón de que lo produzca todo está en que no alcanza sino muy poco de cada cosa y en que esto poco es un mero fantasma. Así decimos que el pintor nos pintará un zapatero, un carpintero y los demás artesanos sin entender nada de las artes de estos hombres; y no obstante, si es buen pintor podrá, pintando un

carpintero y mostrándolo desde lejos, engañar a niños y hombres necios con la ilusión de que es un carpintero de verdad.”⁸

Así Platón nos habla de la pintura como valiosa herramienta de representación o de imitación de la realidad, y de la relación que establece entre copia y original el pintor, quien muchas veces llega a cambiar los papeles entre una y otra. Pinta la realidad tal cual es, dando testimonio de ella. Ya que mi intención es también mostrar una realidad veraz, la única edición que realizo sobre estas capturas de pantalla es el recorte de los elementos. Uno de los motivos es, como comenté anteriormente, la traducción del paisaje en objetos o elementos, por lo tanto enfatizo esta idea al aislarlos de su contexto. Esta descontextualización juega con la ambigüedad de la imagen, que a pesar de ser figurativa, puede llegar a rozar la abstracción al no tener ningún elemento con el que relacionarse. También pueden tornarse imágenes un tanto surrealistas al añadir elementos de la iconografía de estas aplicaciones como pueden ser el localizador de posición en el mapa que aparece en Google Earth y el cual tiene forma de monigote geométrico naranja y amarillo (fig.7) o las cuadrícula que se muestra cuando se está cargando la información del terreno (fig.8).



(Figura 7)



(Figura 8)

Al recortar estas imágenes contrapongo la infinidad del tapiz del ciberespacio y los mundos virtuales, cuya extensión es abrumadora, con el hecho de seleccionar un fragmento que es ínfimo y sin ninguna transcendencia. Ser trasladadas a la pintura y hacerlas protagonistas de una obra siendo realmente motas de información en el plano visual de las construcciones virtuales. El fondo blanco que presentan muchas de estas obras es tan importante como los propios fragmentos, ya que nos habla de lo que no estamos viendo y nos hace cuestionarnos el contexto de la imagen. También existe un paralelismo con esta ‘nada’ que rodea a

⁸ Platón, 380 a.C. : 462

la figura con ese espacio inmatérico y fuera de los límites físicos donde se encuentran estas imágenes.

Siguiendo con el proceso pictórico de mi trabajo, cabe destacar el uso de óleos y esmaltes sintéticos que aportan al acabado un brillo y una plasticidad que a la vez que ayuda resaltar la idea de lo artificial en estas imágenes, también rompe la deshumanización de estas. El aspecto frío y pixelado que han creado los satélites desaparece en cierta manera con el marcado rastro de la pincelada, que perdure la impronta de lo manual. De hecho mi intención no es copiar hasta un nivel hiperrealista estas imágenes, si no llevarlas hasta, como diría el pintor Luis Gordillo, un realismo depurado.

En lo que respecta a mi obra fotográfica, esta se basa en capturas de pantalla sin ningún tipo de modificación ni edición. Es una forma de continuar mi discurso y adaptarlo a otras disciplinas como la fotografía, donde encuentro que su curso natural ha devenido en lo que se denomina postfotografía, término acuñado por Joan Fontcuberta. A pesar de que en la pintura me interesa su aspecto testimonial o documentativo, en la fotografía busco la huella humana que de forma casual ha sido registrada en estas aplicaciones.

2.9. CONCLUSIÓN

A lo largo de estos últimos meses y como he plasmado en este proyecto, he podido observar que el mundo de lo digital me ofrece muchas posibilidades debido a su infinidad. Podemos encontrar diferentes lenguajes que ya no sólo abarcan la representación del espacio en la que me he centrado, si no que también están cambiando el ámbito social, nuestra forma de comunicarnos y entender el mundo.

Esta estética digital funciona bien al trasladarse a lo pictórico por tres motivos principales: sus amplias posibilidades plásticas; su materialización y la propia renovación y actualización del lenguaje pictórico que todo ello supone. Al fin y al cabo la principal intención tanto con los medios pictóricos como con las capturas de pantallas digitales, es dar testimonio de una realidad universal que está sucediendo.

Este trabajo no sólo ha servido para desarrollar una puesta teórica sobre mi obra, si no que me ha permitido investigar y esta ha sido el germen para futuros proyectos y vías de trabajo que me he podido plantear a partir de lo anteriormente desarrollado. Si bien es cierto que mi trabajo está ligado a la tecnología y esta está en constante evolución podría decir que el devenir de mi obra, aunque incierto, también lo estará.

3. PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL

En la tercera y última parte de este Trabajo de Fin de Grado, mi propuesta consistiría en plantear una exposición. Esta estaría formada por piezas de un proyecto que ha devenido de las resoluciones extraídas durante la realización de este trabajo. Esta muestra constaría de una serie de obras en las que uniríamos impresiones 3D y pintura.

Tanto en las obras presentadas, como en el desarrollo teórico que las defiende y argumenta hemos llegado a diversas conclusiones, pero estas no deben entenderse como un estado definitivo en el que centrar mi trabajo. Este trabajo ha de suponer, además de una investigación, una reflexión hacia futuros derroteros en los que encaminar proyectos. Dar un paso más de lo planteado, demostrando así que este trabajo nos ha proporcionado inquietudes y capacidades para seguir avanzando.

Hemos estudiado y planteado la idea de la creación de un paisaje pictórico a través de imágenes obtenida de medios digitales que generan una realidad virtual. Aunque se presentan algunos trabajos puramente digitales, la mayoría se trata de obra pictórica. En ellas se recalca mucho la idea de plasticidad y de la materialidad a través del óleo, el esmalte sintético y la marca de la pincelada, que modela las diferentes figuras representadas.

Otros aspecto que debemos explicar antes hablar de la propuesta que se plantea en este tercer apartado, es del modo en el que se obtienen la imágenes de las que parto. Estas aplicaciones permiten ver el mundo en tres dimensiones, por lo tanto primero se crea un plano en 3D que recrea los volúmenes del terreno y de los elementos que hay en él. Posteriormente se añaden las imágenes captadas por satélites o drones para recrear esa realidad. Este proceso no es ni mucho menos exacto, por lo tanto surgen fallos y errores de lectura que causan deformaciones en las imágenes, las cuales ya hemos comentado anteriormente.

El objetivo de esta propuesta sería la unión de lo digital (en lo que respecta al proceso) y de lo físico (la pintura), llevando mi trabajo a una evolución a través de una nueva disciplina, que me ha abierto una nueva vía de investigación y un amplio abanico de posibilidades. Dar un paso más, creando un paralelismo entre procesos digital y pictórico, rompiendo la deshumanización de estas imágenes al convertir lo inmáterico en un objeto físico, jugando también con la distorsión y la plasticidad que nos ofrecen estas imágenes.

Tanto la materia y la plasticidad que obtenemos de la pintura, como el proceso de creación y los errores que se producen van a ser claves en mi propuesta. Esta

consiste en el modelado en 3D de diferentes elementos, como piscinas, palmeras, etc. que ya aparecen en anteriores obras. Posteriormente estas figuras se harían físicas mediante una impresión en 3D de resina. El siguiente paso sería aplicar pintura sobre estas, para terminar de recrear estos elementos.

Partiendo de referencias reales, se modelarían estas figuras con un programa que permite crear elementos en tres dimensiones llamado 'Blender'. Este programa nos permite trabajar de una manera prácticamente escultórica, dejando atrás la barrera física. En este momento del proceso no se ha determinado todavía la escala que tendrían estas piezas, ese aspecto se edita a la hora de su impresión. Una vez que el archivo sea compatible con la impresora 3D, se procederá a su materialización. Concretamente en Sevilla, donde hay una escuela audiovisual especializada en impresiones 3D llamada 'V Art'.

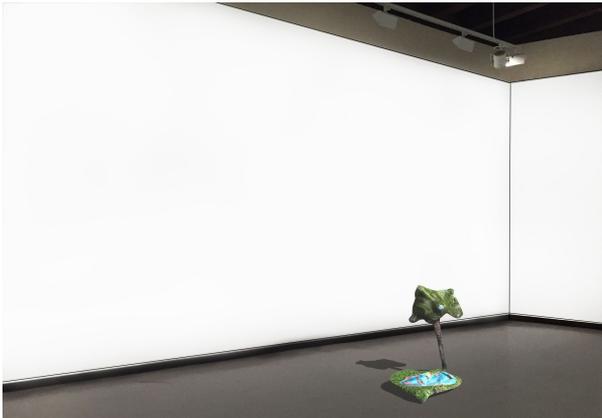
Estas piezas tendrían una altura aproximada de 30 cm. ya que una escala superior quizás rompería el estatus de maqueta o de miniatura que se pretende, y una escala menor dificultaría su posterior tratamiento pictórico. Este consistiría en un recubrimiento de la figura con óleos y esmaltes sintéticos, empastando y con la impronta de la pincelada, al igual que las obras que se presentan para este Trabajo de Fin de Grado.

Esta serie de piezas, están planteadas para una hipotética exposición en el espacio 'Santa Inés' en Sevilla, dentro del circuito de lugares expositivos del programa 'Iniciarte'. A través de este se abre una convocatoria para dar visibilidad a proyectos de artistas emergentes, por lo tanto mi propuesta encajaría en este contexto. Se trata de un espacio muy sencillo, lo cual conecta de alguna manera con mi obra, ya que si los cuadros presentan un fondo blanco que aluden al vacío, estas figuras se presentarán de la misma manera, dispersas en diferentes lugares de la sala sin peana ninguna. Un total de 5 piezas que en comparación con el tamaño de la sala se queda pequeño, pero esto reforzará la idea de la nada o el vacío donde se encuentran estas imágenes.

3.1. SIMULACIÓN



Vista 1 de la sala.



Vista 2 de la sala.



Vista 3 de la sala.

3.2 RECREACIONES DE LAS OBRAS PROPUESTAS



Pieza n°1.
Vista de un diseño 3D.
2016



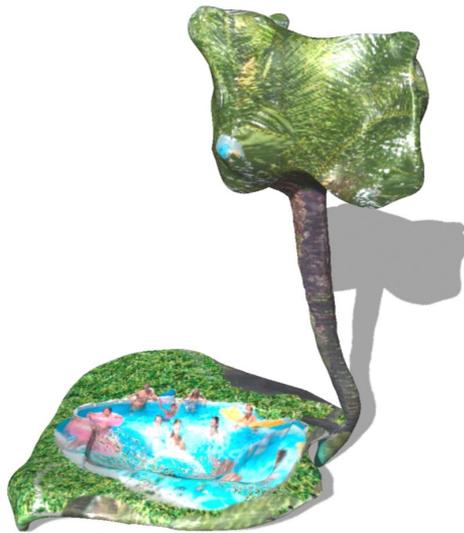
Pieza n°2.
Vista de un diseño 3D.
2016



Pieza nº3.
Vista de un diseño 3D.
2016



Pieza nº4.
Vista de un diseño 3D.
2016



Pieza nº5.
Vista de un diseño 3D.
2016

BIBLIOGRAFÍA

Baudrillard, J. (1997). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.

Binkley, (1989). *The wizard of ethereal pictures and virtual places*. En: <http://cas.cp.cuttlefish.com/static/cas/computerartsthesis/wp-content/uploads/2010/10/The-Wizard-of-Ethereal-Pictures-and-Virtual-Places-Binkley.pdf> . [Consulta: 13-02-2016]

Gubern,R.(1996). *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. En: http://www.uhu.es/ramon.correa/nn_tt_edusocial/documentos/docs/bisonte_rv.pdf .[consulta: 20-04-2016]

Kandinsky,V. (1911). *De lo espiritual en el arte*. Barcelona: Paidós.

López,S. (2015). *Manifiesto Intangible*. En:<http://harddiskmuseum.com/wp-content/uploads/2015/05/manifiestoIntangible.pdf> . [consulta: 22-01-2016]

Mandiberg,M. (2015). *Se necesitan más de 7000 volúmenes para imprimir la Wikipedia*. En: <http://www.yorokobu.es/print-wikipedia/2/?offset=24> . [consulta: 13-01-2016]

Marchán Fiz, S. (2006). *Real/ virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós.

Marchán Fiz, S. (2012). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Akal.

Platón, (2006). *La República*. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales.

Valla,C. (2012): *El arte en la Edad del Silicio*. En: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/11/postales> . [consulta: 9-02-2016]

