

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

# TFG

---

## EL AMOR ES PICO TRES.

AMOR, LENGUAJE ARTÍSTICO

PICO TRES (<3), LENGUAJE DIGITAL

Presentado por Luz Mélida García

Tutor: Rubén Tortosa Cuesta

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN. PALABRAS CLAVE

Hoy en día los procesos digitales influyen en toda creación artística por el hecho de como vemos el mundo en el siglo XXI, caracterizado por el avance y expansión de la digitalización, viendo nuestro mundo a través de la mirada digital, a través de una pantalla. Es por ello que en este trabajo se hablará de una visión igualitaria ante la era digital y el arte.

**El amor es pico tres** es un proyecto que pretende investigar hasta qué punto estamos mediatizados. Durante los procesos de creación de la obra se descubre que la influencia de los medios es mayor del que se pensaba; la pantalla es nuestra extensión. Otro aspecto a tener en cuenta es la relación que tiene la luz, transmitida a través de pantalla, con la pintura.

La metodología de trabajo para el desarrollo de este proyecto es la del conocimiento de nuestra condición digital, apoyado en una previa investigación al respecto, siendo toda la obra meramente digital. La transcodificación tomará un papel importante, siendo la base de esta el traspaso de código de la imagen analógica a un estado digital.

Imagen digital, estado digital, arte digital, transcodificación, luces, degradados, periféricos

## ABSTRACT. KEYWORDS

Nowadays, digital processes influence all artistic creation, due to the way we see the world in the 21st century, characterized by the advance and expansion of digitalization, seeing our world through the digital look, through a screen. That is why this project will speak of an equal vision for the digital era and digital art.

**Love is less than three** is a project that aims to investigate till how far we are mediated by the media. During the processes of creation of the artworks it is discovered that the influence of the media is greater than we thought; the screen is our extension. Another aspect to take into account is the relationship that light has, transmitted through the screen, with paint.

The working methodology for the development of this project is the knowledge of our digital condition, supported by a previous research in this regard, being the whole work merely digital. Transcoding will take an important role, being the base of this the transfer of code from the analogical image to a digital state.

Digital image, digital state, digital art, transcode, lights, gradients, peripherals

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a Rubén Tortosa, mi tutor de este proyecto, por su tiempo dedicado, sus enseñanzas, por hacerme comprender la necesidad de la tecnología en el arte, y, sobre todo, por enseñarme a creer en mi obra.

A Laura y a los de siempre, y a Marina y Celia, por las experiencias, el apoyo, la ayuda durante todos estos años y por haberme dejado con los mejores recuerdos universitarios nunca imaginados.

A Isaac, por las palabras de cariño y motivación diarias, tanto durante la realización de este proyecto como en nuestro día a día. También a su familia por acogerme y permitirme ser parte de ella.

A mi madre que nunca ha dejado de confiar en la vida y luchar por ella.... Y por último y más importante a mis abuelos, por haberme acogido, criado y educado desde que llegué a sus vidas, y por haberme dado la oportunidad de cumplir mis sueños en el ámbito educativo.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	7
2.1. OBJETIVOS.....	7
2.2. METODOLOGÍA.....	7
3. MARCO CONCEPTUAL .....	9
3.1. ENTRAR EN LA “ERA DE LA IMAGEN” .....	10
3.2. MIRADA DIGITAL .....	11
3.3. ENTRADAS Y SALIDAS .....	13
3.4. TRANSCODIFICACIÓN .....	15
4. REFERENTES .....	16
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA .....	22
5.1. AMOR, LENGUAJE ARTÍSTICO.....	23
5.2. PICO TRES (<3), LENGUAJE DIGITAL.....	27
6. CONCLUSIONES.....	33
7. BIBLIOGRAFÍA.....	35
8. ÍNDICE DE IMÁGENES .....	38
ANEXO .....	41

# 1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día los procesos digitales influyen en toda la creación artística por el hecho de como vemos el mundo en el siglo XXI, caracterizado por el avance y la expansión de la digitalización, viendo nuestro mundo a través de la mirada digital, a través de una pantalla.

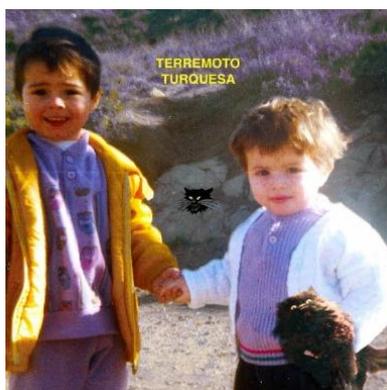


Fig. 1. Carátula del álbum *Terremoto Turquesa*, 2017

El título de este proyecto, *El amor es pico tres*, viene sacada de la letra de la canción *Pico Tres*<sup>1</sup> de los artistas musicales Pimp Flaco y Kinder Malo. En dicha canción nos hablan sobre sus percepciones del amor en la posmodernidad y la era digital.

*El amor es pico tres* como título puede resultar demasiado conceptual, pero habría que ir un poco más allá. En este momento los lenguajes digitales han cambiado nuestra visión y concepto en todos los aspectos de la vida: social, cultural, político, y por su puesto en el arte. Por todo ello nos preguntamos hasta qué punto estamos mediatizados por esta digitalización de medios. Durante los procesos de creación de la obra se descubre que la influencia es mayor del que se pensaba; ahora la pantalla está en medio de nosotros. Ya no hay una visión directa de la realidad. Todo está filtrado por la pantalla. Otro aspecto a tener en cuenta es la relación que tiene la luz, transmitida a través de pantalla, con la pintura.

A lo largo de la memoria se hablará de la cultura visual como modo de vida, seguido de un estudio sobre nuestra mirada digital, como bien Rubén Tortosa nos ha enseñado *“el entorno de representación propuesto por los medios digitales, está transformando paulatinamente nuestra mirada a nuevas formas de conocimiento y a nuevas formas de interacción con el espacio y con el tiempo, cambiando nuestra forma de percibir la realidad y de interactuar con ella.”*<sup>2</sup>

También trataremos el tema de dispositivos tecnológicos que funcionan como tránsito de imágenes que en realidad son extensiones de nosotros mismos. Como último punto antes de llegar al desarrollo de la obra, presentaremos la transcodificación como base de la motivación, referencia y realización de la posterior obra artística.

Una vez desarrollado el marco teórico, pasaremos a hablar sobre el lenguaje artístico como amor y el lenguaje digital como pico tres (<3). Estos dos apartados harán referencia a la obra artística principal de este proyecto. Reconfirmaremos

<sup>1</sup> PIMP, F.; KINDER, M. *Pico Tres*. Álbum: Terremoto Turquesa. 2017.

<sup>2</sup> TORTOSA, R. (2012). *Habitar las pantallas. Los mapas y los territorios*. En *The Long Voyage* [catálogo], Valencia: Ajuntament de València.

la condición digital que caracteriza dichas obras. Se hará una reflexión sobre nuestra identidad digital y sobre nuestras extensiones.

Por último, se realiza una exposición individual de la obra con su correspondiente catálogo<sup>3</sup> (ver Anexo). En dicha exposición aparecen todas las obras realizadas para este proyecto, además de un añadido de algunas obras, que no vienen producidas para esta memoria.



Fig. 2. Portada catálogo de la exposición individual *El amor es pico tres*

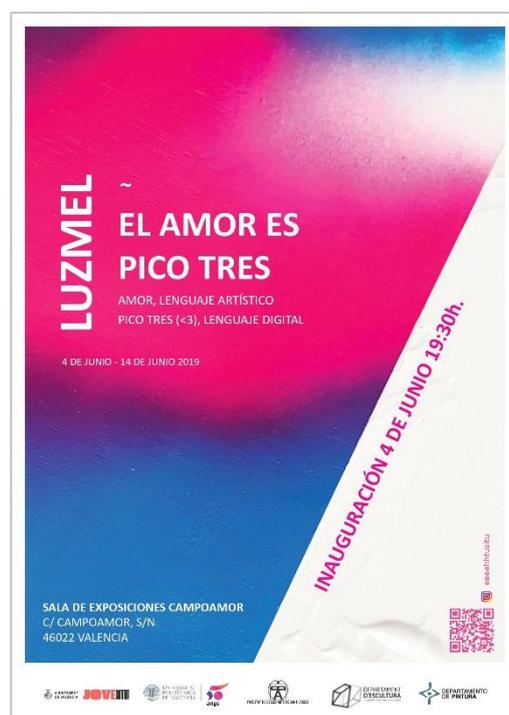


Fig. 3. Cartel de la exposición individual *El amor es pico tres*

<sup>3</sup> Ver ANEXO, catálogo de la exposición individual.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es la producción artística en torno al reconocimiento de la pintura con carácter digital, entendiendo que hoy el arte está mediatizado por lo digital, por lo que en nuestro caso podemos incluso defender que esta pintura es digital. Queremos atraer la atención directa del espectador con un fin de reflexión sobre cuán mediados estamos por lo digital. Sin los procesos digitales, influyendo constantemente en el arte, no habría sido posible la realización de la obra artística presente en este trabajo.

Los objetivos específicos son:

- Pensar como miramos hoy (pantalla), para entender como representamos.
- Conocer el funcionamiento de nuestra mirada dentro de un mundo mediatizado.
- Entender por qué la obra artística realizada pictóricamente es una obra digital.
- Simultanear el uso de técnicas pictóricas artísticas (pintura con *spray*) con conceptos de creación digital.

Por otro lado, los objetivos generales son:

- El desarrollo de un discurso teórico que respalde la producción artística.
- La mejora de las habilidades de experimentación, investigación y producción.
- Simultanear la realización de las diferentes series de trabajos con el estudio de fuentes bibliográficas e información para que puedan surgir nuevas ideas o campos de trabajo y enriquecer así nuestra visión sobre el elemento clave del trabajo: la pintura como arte digital.

### 2.2. METODOLOGÍA

La metodología inicial de este proyecto fue el concepto de transcodificar en su sentido más primitivo; conversión directa de un códec a otro, implicando una pérdida o no de información.

Esta operación inicial implicaba decodificar/descomprimir los datos originales a un formato crudo intermedio, buscando una nueva representación a través de programas de retoque digital. Es el traspaso de código de la imagen

analógica a un estado digital, cambiando el formato de la pieza, adaptándose a la máquina de trabajo correspondiente; traducción de un “X” a un “Y”.

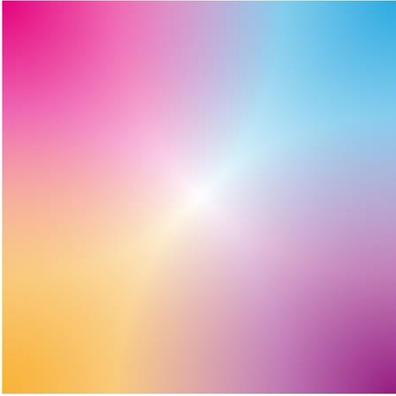


Fig. 4. Luz Mérida García. Creación digital, 26x26cm. 2018

A lo largo de la realización del escrito, la metodología seguida en el transcurso de las presentes experimentaciones teórico-prácticas, culmina con una producción artística fruto de una búsqueda referencial y una contextualización histórica, aprendiendo de los distintos desarrollos que, con la aparición del mundo informático y digital, se pueden utilizar en combinación con el conjunto de técnicas pictóricas en el proceso de producción de las obras.

La metodología para crear la obra pictórica digital se basa en el fundamento de la luz y la abstracción. El soporte utilizado en esta obra es una tabla como pantalla digital. La técnica utilizada es acrílica en *spray*, siendo una característica principal de la obra pictórica, atrayendo al espectador los colores flúor utilizados.

En un principio, la idea era crear dos series similares con dos técnicas distintas que se imitasen. Para ello, por un lado utilizaríamos programas de retoque de imagen como Photoshop<sup>4</sup> y el Plotaverse<sup>5</sup>, y por otro pintura en *spray*. En el caso del Photoshop, se utilizaría para crear patrones estéticamente y técnicamente digitales teniendo así más posibilidades de ejecución y más comodidad por la familiaridad que se tiene con el programa. El Plotaverse sería usado para crear movimientos en los diseños. Estas imágenes, similares a los creados en los cuadros, tendrían movimiento y habrían sido convertidos en GIF's o en MP4.

Las pinturas creadas con flúor crean un efecto de luces, una pintura contemporánea, pero tradicional por ser pintura. Al crear el efecto digital, caímos en la cuenta de que no era necesario usar la transcodificación literal como metodología, sino que bastaba con entender que la obra abstracta, pictórica creada a partir de una visión digital no era más que una representación y alegoría a cómo observan nuestros ojos hoy en día. La obra pasa a ser una pantalla que emite luz como color-pintura.

Otra clave metodológica crucial ha sido el descubrimiento gradual de diferentes referentes artísticos que han guiado la evolución del trabajo y que sirvieron, no solo para situar y contextualizar el trabajo, sino para enriquecer y consolidar la visión pictórica y artística presente en este trabajo.

<sup>4</sup> Adobe Photoshop CC. Software de Adobe para la edición y creación de imágenes digitalizadas.

<sup>5</sup> Plotaverse es un software de animación de fotos que propone un concepto a medio camino entre los GIF y los Cinemagraph.

### 3. MARCO CONCEPTUAL

*“La transferencia: una práctica de desplazamiento, que realza como tal el paso de los signos de un formato a otro”.<sup>6</sup>*

Al leer por primera vez la frase de Nicolas Bourriaud, nos dimos cuenta de que el concepto de traducción de un formato “X” a otro “Y” era lo que realmente interesaba. Traducción como transferencia o como *transcodificación*. La experiencia del paso de un estado analógico a un estado digital y viceversa; tema al cual dedicaremos un capítulo en este apartado, siendo el fundamento de este trabajo.

Durante el proceso del cambio de signo se presenta preguntarnos: ¿cómo reacciona la obra al cambio de signo? ¿es el glitch realmente una ganancia? ¿qué tipo de ganancias aporta la pérdida de información? ¿cómo funciona el ojo humano ante la obra traducida de átomos (abstracto) a bits (concreto)?

*“...la revolución tecnológica y los cambios en la organización de la vida asociada a las comunicaciones humanas, imponen un efectivo cambio, no sólo de comportamiento, sino también –y, sobre todo– de sensibilidad.”<sup>7</sup>*

La tecnología ha supuesto un cambio en el modo que tenemos de entender y ver los distintos elementos que forman nuestro entorno, siendo el arte, en todo su sentido, uno de los considerados. Las propuestas artísticas se alimentan de las posibilidades que cada avance tecnológico ofrece, por ello es cada día más común encontrar artistas que se apoyan en estas tecnologías. Igualmente, en este apartado dedicaremos dos capítulos más a la tecnología que surge de una era de la imagen, y la visión y cómo se comporta nuestra mirada ante lo digital.

Además, Lev Manovich nos dice que *“los nuevos medios son interactivos. A diferencia de los viejos medios, donde el orden de presentación viene fijado, ahora el usuario puede interactuar con el objeto mediático”*.<sup>8</sup> Por esto abordaremos un capítulo en este apartado dedicado a la era de la imagen, siendo este punto en el proceso de la interacción de interés, ya que se puede elegir qué elementos se muestran, generando así pues una obra, permitiendo que el usuario se vuelva autor. Es por ello que hemos querido titular al próximo capítulo a partir de los discursos de José Luis Brea *“Entrar en la era de la imagen”*.<sup>9</sup>



Fig. 5. Luz Mérida García. *Glitch I*. Impresión digital, 100 x 53 cm. 2019



Fig. 6. Luz Mérida García. *Glitch II*. Impresión digital, 100 x 53 cm. 2019

<sup>6</sup> BOURRIAUD, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, p. 162.

<sup>7</sup> MUÑOZ RIVAS, J. *Crepuscularismo y Futurismo en la primera poesía italiana del Novecientos*, p. 227.

<sup>8</sup> MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós. p. 103.

<sup>9</sup> BREA, J L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Ediciones Akal.

### 3.1. ENTRAR EN LA “ERA DE LA IMAGEN”

Estos últimos siglos hemos experimentado un impresionante avance de las tecnologías y de la ciencia, que además han otorgado a las prácticas artísticas distintas y nuevas formas de producción y comunicación en el mundo de las imágenes. Teniendo en cuenta estos avances en el arte, en este trabajo es de gran importancia el análisis del paso de la pintura a los medios digitales, prestando especial atención a conceptos tales como la relación establecida entre técnicas y procesos, y aprendiendo cómo tales conceptos pueden beneficiar al discurso artístico.

Esta cultura visual, que ocupa papel importante en nuestro modo de vida, crea discursos nuevos, tanto artísticos como políticos, o incluso filosóficos. Para Nietzsche<sup>10</sup> la cultura visual comienza a sustituir la cultura escrita, incidiendo en las artes visuales, en la ideología, la moda, la publicidad... siendo esta era de la imagen/cultura audiovisual un invasivo total de nuestro modo de vida. La imagen no es solo visual, sino que puede venir dotada de información tanto subjetiva como objetiva, siendo pues una imagen como idea o una imagen del mundo, un imaginario social. Queremos verlo y saberlo todo, y esta revolución tecnológica nos lo permite.

Según José Luis Brea podemos dividir la era de la imagen en tres eras: <sup>11</sup>

- Imagen-materia
- La película
- Imagen-electrónica

Pensábamos que para este trabajo el concepto de la imagen-electrónica de Brea era la que adquiriría el papel más significativo, y que se ajustaba más a la imagen presente en la cultura visual y las tecnologías, puesto que son e-imágenes<sup>12</sup> principalmente creadas a partir de inteligencia artificial, pero a lo largo de la experimentación nos dimos cuenta de que la imagen-materia era la fundamental.

Esta imagen-materia en este trabajo presenta la pintura como material y la luz (digital) como inmaterial, intangible. Dicha hipótesis dará pie a la investigación sobre nuestra mirada digital y el fundamento principal sobre qué implica la transcodificación en el trabajo.

---

<sup>10</sup> [sic] “El que ve mal siempre ve algo de menos, el que oye mal siempre oye algo de más” - Nietzsche.

<sup>11</sup> BREA, J L. (2010). *Op. Cit.*

<sup>12</sup> Brea define la e-imagen como: imagen electrónica, imagen que ya no tiene ningún original. Imagen-fantasma, de productibilidad ilimitada, imagen que flota ubicuamente en 1.000 pantallas y se rige por un sistema de memoria de proceso (RAM). Se trata de una imagen-tiempo que ahora nos promete la intelección general, la comunidad de usuarios de experiencia alejados de los regímenes de propiedad y distribución.

Dentro del entorno virtual un elemento tiene una condición gráfica y su traducción matemática es una ecuación. Las ecuaciones pueden ser simples que respondan a las formas más básicas y que al aumentar la dificultad de las formas, sus ecuaciones aumentan paralelamente. Con la aparición de los ordenadores, la representación de estas ecuaciones es mucho más veloz y gráfica, mostrando en tiempo real los cambios en pantalla, siguiendo el modo de actuación binario. 1=sí. 0=no. (afirmación 1 negro no luz// negación 0 blanco luz).

### 3.2. MIRADA DIGITAL

Las tecnologías cada vez están más interiorizadas en nuestro día a día, pero también en el ámbito artístico, formando una corriente de *Media Art*. Estamos absorbidos constantemente por lo digital convirtiéndonos en constantes fábricas de imágenes (cámara digital, cámara de nuestros móviles, etc.), además de que estas imágenes son constantes registros visuales. Esto reflexiona sobre nuestras vidas, nuestras sensaciones, y sobre como percibimos nuestro entorno. Ya no vivimos el momento, sino lo recordamos a través del registro creado y almacenado.

Nuestro ojo ha sido capaz de adaptarse a todos estos cambios en la sociedad digital, acostumbrándose al flujo diario de imágenes que recibimos a través de todo tipo de pantallas; de nuestros móviles, ordenadores, pantallas publicitarias... Gracias a este entorno digital somos capaces de convivir con imágenes inmateriales, pero también con la imagen material. *“La imagen abandona así la pantalla del ordenador, ese territorio donde todo lo demás que forma parte de nuestra cultura también tiene lugar, para ubicarse en una superficie exclusiva, dotándose de especificidad como objeto.”*<sup>13</sup>

Es posible visualizar la fuerza de las imágenes electrónicas en nuestra cotidianidad, estando llenas de ellas, resultado de una manipulación constante e infinita de los dispositivos de salida, pantallas y proyecciones. Siguiendo con Brea, por otra parte, este flujo de dispositivos conlleva una importancia política, la cual resulta definitiva para la recreación de vínculos de poder, ordenación, control y gobierno. Las imágenes van y vienen desde cualquier lugar y en cualquier momento, en todas direcciones, habiendo por cada paso un espectador como nosotros impidiendo su paso.

El impedimento del paso de las imágenes como espectadores es causada por nuestra percepción visual que cada vez es más electrónica y automática. Ahora nuestra mirada está encuadrada en una pantalla, lo cual Prada<sup>14</sup> venía

<sup>13</sup> ALCALÁ, J R. (2010). *Lúmen-ex. Premios de Arte Digital, Universidad de Extremadura* [catálogo], texto de Juan Martín Prada sobre “la condición digital de la imagen”. p. 51.

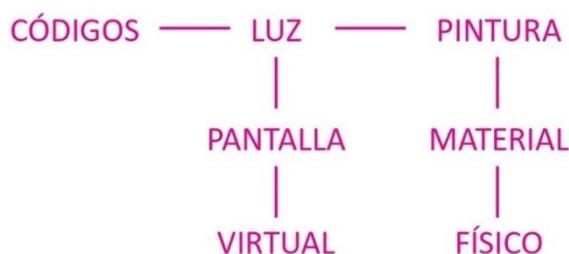
<sup>14</sup> *Ibid.*

definiendo como la “visiónica”, cambiando la visión óptica por una técnica. “*La imagen digital no es verdaderamente una imagen, sino líneas de código*”.

Ha sido esencial para la obra el interés de representar dos veces lo mismo con códigos distintos y comprobar la actuación de cada pieza ante dicho cambio, si se produce alguna pérdida de información y qué ganancia hay al producirse dicha pérdida, cuánto cambio hay en el código de una pieza a otra y qué procesos informáticos son los que permiten esta reacción. A partir de aquí fue cuando se cayó en cuenta de que el hecho de poder representar, primero, la obra en formato analógico con la base de la pintura, pero siendo una imagen sólo y únicamente obtenida gracias a los procesos digitales de creación, en realidad nuestra mirada había dado un paso más allá. Nuestra mirada se había transformado en una mirada detrás de una pantalla constante, siendo capaz de representar formas, errores y fragmentos propios de la imagen-electrónica.

Llegados a este punto la hipótesis fue más allá y en vez de representar lo mismo dos veces con distinto código pasó a ser una obra única en la cual ya se había dado dicho paso inconscientemente.

## MIRADA DIGITAL



Existen dos códigos, luz y pintura. La luz es transmitida a través de una pantalla, siendo virtual, por tanto, también digital. Mientras tanto la pintura se ve influenciada por dicha luz, salida de una pantalla, plasmándose en una superficie material, transformando lo virtual a físico, “... *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.*”<sup>15</sup>. Estamos mediados por los medios.

<sup>15</sup> *Ibid.*

### 3.3. ENTRADAS Y SALIDAS

Los ordenadores son una herramienta fundamental en muchos campos de nuestras vidas. El papel que adoptan los dispositivos periféricos es esencial, ya que sin éstos dispositivos el ordenador como tal no tendría una utilidad total. Estos periféricos nos dan la oportunidad de poder transferir (vía de entrada) datos al ordenador que nos sean necesarios por “X” motivo “Y” a cambio poder obtener un resultado distinto al introducido como dato original; manera de comunicarse con el ordenador. Ya no entendemos la nomenclatura informática de dispositivos periféricos como una extensión únicamente del ordenador, sino que ahora también es una extensión natural de nosotros mismos.

El ordenador tiene la necesidad de entradas para poder crear salidas, se alimentan, y esto se da mediante dispositivos periféricos de entrada (*input*) y de salida (*output*). Los dispositivos son regímenes definibles, con sus alteraciones y conversiones.

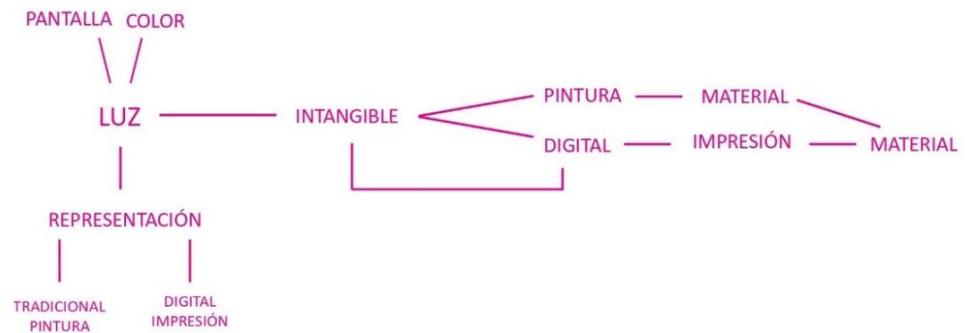
Los dispositivos de entrada/salida son los que permiten la comunicación entre el ordenador y el usuario. Por un lado, el *input* permite la introducción de datos al ordenador para crear su desarrollo. Estos datos son leídos y transformados en información por los dispositivos de entrada y son almacenados en la memoria central del ordenador. Algunos de los dispositivos de entrada más usados son los teclados, mouse, lápices digitales/tabletas gráficas, CD, scanner, etc.

Por otro lado, los dispositivos *output* son los que permiten la visualización de los datos. El más usado es la pantalla/monitor, aunque otras muy comunes son las impresoras, plotter, fax, altavoces, etc.

Para este trabajo es esencial el concepto de digitalización de la imagen. En la informática se entiende por digitalizar la acción de transformar algo analógico (en este caso los cuadros físicos) en algo digital, proceso al cual llamaremos transcodificación y que además dedicaremos un apartado.

A partir de dicho concepto se pretendía coger una imagen, en este caso los cuadros pictóricos analógicos, pasarlos por un dispositivo de entrada, convirtiéndolos a un formato digital, para posteriormente, usar un dispositivo de salida y poder hacer lo mismo a la inversa, obteniendo un resultado único de un ejemplar original con sus ganancias y pérdidas que sufre por estos viajes de canales. Esta pretensión fue abandonada rápidamente gracias al desarrollo del apartado anterior.

## ENTRADAS Y SALIDAS



Este cambio de planteamiento se produjo al entender, como ya hemos dicho anteriormente, que vemos el mundo a través de una pantalla, pero vamos más allá; nos hemos familiarizado con las extensiones, ya no existe una visión del mundo tradicional, ahora el mundo digital se sitúa en el mismo plano.

Ahora que somos periféricos tanto de entrada como de salida, también adoptamos sus características. Al digitalizar imágenes analógicas se crean pérdidas, pero a la vez estas pérdidas serán consideradas ganancias, un nuevo aporte a la obra. Lo mismo pasa cuando queremos hacer la acción de salida.

Los periféricos de salida tendrán condiciones distintas de las que se ven en la pantalla (nosotros), por lo tanto, el resultado de la obra “extraída” será única con sus pérdidas y ganancias del tipo que sea:

- pérdida del color original → ganancia de un color nuevo.
- glitch → nueva condición, aporte.

A través de la obtención de la imagen mediante estos procesos digitales nos convertimos, además de artista, en el mero espectador de un proceso en el que lo analógico es traducido a un lenguaje digital. Este método inconsciente de trabajo será la tomada para la realización de la obra artística de este Trabajo Final de Grado; de lo digital a lo analógico que en realidad ya es digital y de lo digital a lo que ya es analógico. De la luz al cuadro que es pantalla, pero a su vez materia.

*“Toda práctica artística sigue hoy el guion de los medios, los progresos de los medios. Este concepto mediático abarca no solo los antiguos y nuevos medios técnicos, de la fotografía al ordenador, sino también los antiguos medios analógicos como la pintura y la escultura que han cambiado bajo la influencia y presión de los medios técnicos. Por ello es válida esta frase: Toda práctica artística sigue el guion de los medios”.*<sup>16</sup>

<sup>16</sup> WEIBEL, P. (2006). *La condición post media* [catálogo]. Centro Cultural Conde Duque, p.17.

### 3.4. TRANSCODIFICACIÓN

En la informática se refiere a transcodificar a la conversión directa de un códec a otro. Se puede presentar, como bien se ha reflejado en el apartado anterior, una pérdida de calidad (que a su vez puede suponer una ganancia), dependiendo del códec que se haya utilizado.

La comunicación enlazada entre nosotros, la creación y el procesamiento se efectúa a través de los medios digitales. Lev Manovich es uno de los autores más significativos ante las reflexiones sobre el *new media*.

En “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación” aclara los nuevos medios sobre cinco principios básicos, también conocidos como los principios de Manovich<sup>17</sup>. De estos cinco el que más nos interesa es la quinta; el principio de la transcodificación.

Como bien se ha dicho anteriormente, el término *transcodificación* es usado en el lenguaje informático para definir el proceso de transformar un código a otro. En cambio, Manovich lo utiliza para hablar de la influencia mutua que se crea entre lo que él llama “capa cultural” y “capa informática”. La evolución tecnológica es condicionada por la cultura, pues Manovich nos define que la transcodificación cultural es que la “capa informática” produce en la “capa cultural” una transformación intensa y el reemplazo de conceptos y categorías determinados por otros procedentes de un proceso de informatización de la cultura.

Una vez aclarado el término por Manovich en este trabajo se hará utilización de su concepto, pero enfocado en literalmente el traspaso de un códec a otro, a través de los dispositivos periféricos de entradas y salidas, que somos nosotros. Durante el desarrollo de la obra nos detendremos más en el método de transcodificación usado para este trabajo en concreto.

Cuando los nuevos medios se vuelven programables, Manovich pasa a estudiar la teoría del software. Abre este nuevo estudio con el libro “El software toma el mando”<sup>18</sup>. Entendemos el software de los medios como un conjunto de herramientas para el hardware que nos permite la creación, intercambio, modificación de imágenes, textos, y la combinación de éstos. Para Manovich nuestra sociedad se podría considerar una sociedad del software, por el cambio permanente del mundo, definido por un software siempre en corriente.

---

<sup>17</sup> MANOVICH, L. (2005). *Op. Cit.* p. 92.

<sup>18</sup> Véase: MANOVICH, L. (2013). *El software toma el mando*. Barcelona: Editorial UOC.

## 4. REFERENTES

En el marco conceptual ya se han citado varios artistas que han influenciado durante el recorrido del trabajo. Sin embargo, hay muchos más artistas que influyeron de alguna manera, no solo con sus obras sino también con sus percepciones y las técnicas empleadas.



Fig. 7. Cory Arcangel, de la serie *Photoshop Gradient Demonstration*, 2014



Fig. 8. Cory Arcangel. *Mig 29 Soviet Fighter Plane and Clouds*, video/film, 168,3 × 96,0 × 5,0 cm. Lisson Gallery, 2016

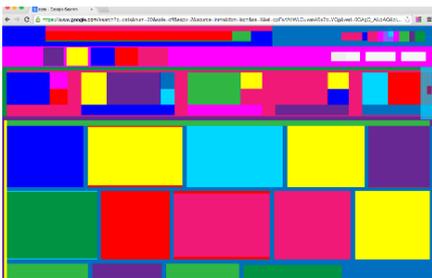


Fig. 9. Rafaël Rozendaal. *Abstract Browsing*. 2014. Búsqueda en Google Images "Cats"

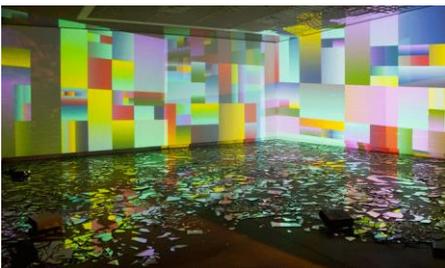


Fig. 10. Rafaël Rozendaal. *'Into Time'* en Museo de Imagen y Sonido, Sao Paulo, 2012

**Cory Arcangel**, es un artista multidisciplinar y post-conceptual que trabaja con distintos medios de comunicación, incluyendo el dibujo, la música, el vídeo, performance y modificaciones de videojuegos, por los cuales es más conocido. Arcangel a menudo utiliza la estrategia artística de la apropiación y reutilización de materiales visuales ya existentes como gradientes de Photoshop, y vídeos de YouTube para crear nuevas obras del arte. Su trabajo explora la relación entre la tecnología y la cultura, analizando la rápida expansión de la mediatización en nuestro día a día. Gran parte de su trabajo se basa en el humor o el juego, aunque rara vez se queda con dicha base. Al principio sus obras pueden tener cierta sencillez, pero a menudo excede en complejidad. Su carácter imprevisible puede llevar a la exploración de un sistema oculto, una introspección sobre la melancolía o una compañía de chocolate artesanal.

**Rafaël Rozendaal** es un artista visual que usa Internet como su lienzo, que a pesar de los años de diferencia es un claro influenciado por Jodi.org. Sus sitios web<sup>19</sup> atraen más de 40 millones de visitas por año. También crea instalaciones, tapices, lenticulares, haiku, conferencias y podcast. "El internet es nuestro lienzo global". Su práctica artística principal son páginas web abstractas. Investiga la

<sup>19</sup> RAFAËL ROZENDAAL. RR. < <https://www.newrafael.com/>> [Consulta: 12 de mayo de 2019]

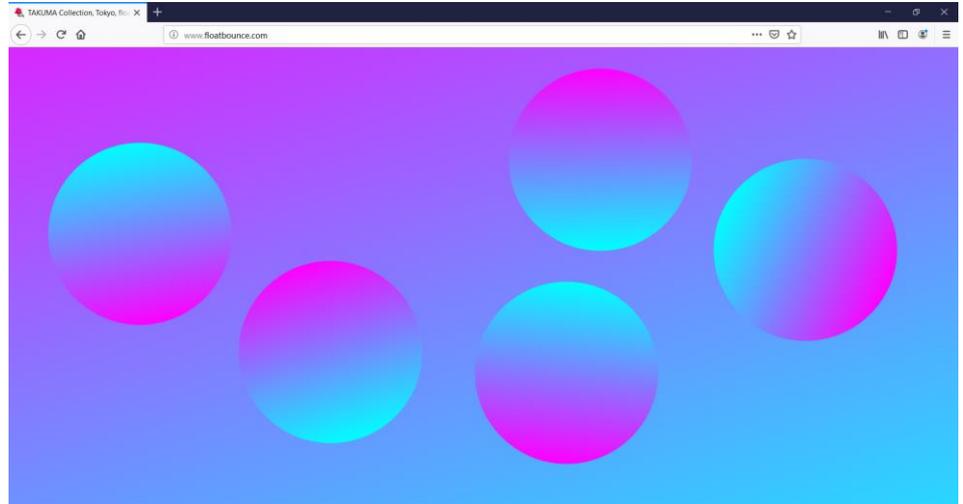


Fig. 11. Rafäel Rozendaal. *Float bounce*. TAKUMA Collection, Tokyo, 2016



Fig. 12. Nick Thomm. *Midnight Plexiglass Limited Edition*



Fig. 13. Nick Thomm. *Purple Rain & Tears Of Acid*. 2017

pantalla como un espacio pictórico para revertir la realidad de la ingeniería, en un espacio en algún lugar que se sitúa entre los dibujos animados y pinturas. Sus instalaciones operan sobre el movimiento, la luz y los reflejos, utilizando las obras en línea y transformándolas en experiencias espaciales. Su metodología consiste en tener un estudio digital, su ordenador. Primero busca una idea naif y básica, mirando a su alrededor, observando lo que más le llama la atención con un aspecto banal. El siguiente paso es hacer apuntes a lápiz y papel y luego traducirlas al ordenador. El resultado final es un diseño interactivo con un dominio propio en formato página web, por ejemplo, <http://www.floatbounce.com/>.<sup>20</sup>

Otro referente artístico es **Nick Thomm**, que principalmente es conocido por sus trabajos de hipercolor a gran escala y sus instalaciones de proyección inmersiva. Las interpretaciones surrealistas de Thomm de la cultura popular exploran una era posterior a Internet. Combina reinos digitales y físicos para superar los límites de la percepción, lo que da como resultado un hipnótico low-fi<sup>21</sup> y una visión de alta tecnología. Este artista trabaja principalmente con formato digital, aunque también utiliza los *sprays* acrílicos y pintura acrílica para intervenir en la obra cuando es necesario, lo cual es uno de los materiales fundamentales en este trabajo.

**Franz John** es un artista que utilizaba dispositivos electrónicos para la creación de sus obras en los años ochenta y noventa, cuando recién empezó a aparecer esta tecnología. Al comienzo su obra se ponía en duda constantemente, ya que se generaba un debate si se podía considerar arte al no

<sup>20</sup> RAFAËL ROZENDAAL. RR. < <https://www.floatbounce.com/> > [Consulta: 14 de mayo de 2019]

<sup>21</sup> Low-fi es la abreviatura de "low fidelity" (baja fidelidad), siendo el opuesto de "high fidelity".



Fig. 14. Franz John: *SKY NUDE. morgens – morning. Hagen, 1992*

Fig. 15. Olafur Eliasson. *One-way colour tunnel*. San Francisco Museum of Modern Art, 2007

hacer uso de herramientas tradicionales. Franz John no sabe cómo hacerles frente a estas dudas, así pues, él comienza a llamar a su producción artística *Kunstkompatible*, compatible con el arte. Una de su performance más interesante para este trabajo es *Sky Nude*, en la cual el artista durante 24 horas digitaliza la luz del techo del museo con un escáner.

**Olafur Eliasson** es un artista con una producción de obra interdisciplinar, trabajando al igual con pintura al óleo y acuarela como haciendo instalaciones y esculturas, donde la luz es el peso fuerte. Al igual que **James Turrell**, tiene varias instalaciones en las cuales el espacio es relleno con el color que le proporciona la luz.



De **James Turrell** interesa fundamentalmente la función viva que le cede al espectador cuando los sitúa frente a la obra para estimular sus emociones y proporcionarles una experiencia sensorial inolvidable. “*Los trabajos de James Turrell son obras de lo inmaterial porque “confrontas y experimentas tu propia visión”*”.<sup>22</sup>



Fig. 16. James Turrell. *Apani, Ganzfeld*. Museo Frieder Burda, 2018.

Siguiendo en la línea de artistas que trabajan la luz está **Dan Flavin**. Fue un artista conceptual de la segunda mitad del siglo XX que se desarrolló bajo la

<sup>22</sup> CHAVARRÍA, J. *Artistas de lo inmaterial*. p. 58.

corriente minimalista. Este artista no trabajó con la luz como algo abstracto, intangible, sino siendo uno de los primeros en utilizar directamente luces fluorescentes como instrumentos artísticos.



Fig. 17. Dan Flavin. *untitled (to Helga and Carlo, with respect and affection)*. Instalación, 1974

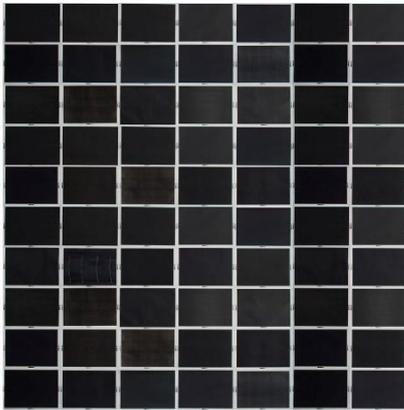


Fig. 18. Inma Femenía. *70 Evidences*. Digital print on A4 tracing paper of 80gr, 210x208cm. 2013

Otra artista a destacar es **Inma Femenía**, que emplea el escáner (dispositivo periférico de entrada) para registrar elementos que luego transfiere sobre otras superficies pictóricas, con diversos materiales que combina perfectamente. Extrae del entorno del usuario digital registros que transfiere sobre soportes, haciendo que de sus obras se pueda leer esa esencia digital. En general su idea de empleo de la tecnología para dejar una huella de proceso digital es más que acertada. Esta artista tiene una obra en la cual se puede entender a la perfección el concepto de la pérdida y ganancia producido por las entradas y salidas de datos.<sup>23</sup>



Fig. 19. Inma Femenía. *20 Meters of Graded Metal*. UV print on metal sheet, 100x105x35cm. 2015

<sup>23</sup> Se hace referencia a su obra *70 Evidences*. En dicha obra se puede observar 70 matices diferentes de negro impreso de diversas impresoras.



Fig. 20. Solimán López. *Harddiskmuseum* (HDDM). 2016

De **Solimán López** se podría destacar su obras más conocida recientemente, el *Harddiskmuseum*<sup>24</sup>. Solimán es un *media artist* que, sin duda, es uno de los creadores digitales más activos del panorama español actual. Parte de la idea de fondo según la cual “*la obra de arte no deja de ser más que información desarrollada en diferentes soportes*”. Desarrolla su investigación artística en torno a la relación entre lo analógico-digital, el propio discurso del arte y la sociedad, la identidad y metafísica digital. En una época como la actual, en la que «el arte se está desmaterializando, como toda nuestra cultura en general»<sup>25</sup>, ya no podemos pasar por alto la relación estrecha que existe entre lo real y lo virtual; entre lo *hard* y lo *soft*.



Fig. 21. Solimán López. *Bioma*. Aluminium sculpture interface with camera, microphone, CPU, screen and thermal print, 95x95x20cm. 2017

<sup>24</sup> Un museo que vive dentro de un disco duro. SOLIMÁN LÓPEZ. *Harddiskmuseum*. <<http://harddiskmuseum.com/>> [Consulta: 12 de mayo de 2019]

<sup>25</sup> [sic] Cita textual en una entrevista al artista por Nicola Mariani en 2016.

Por último, cabría hacer mención especial a **Prudencio Irazábal**, quien se enfrentó a la pintura, el color y la luz. En los primeros años 90 comenzó a realizar estudios fotográficos al microscopio de fragmentos de sus propias pinturas. Sus obras muy influenciadas por el tránsito de la luz hacen que la experiencia de observar una de sus obras sea trasladarse hasta dentro del mismo tejido que aguanta el soporte.



*Fig. 22.* Prudencio Irazábal. *Sin título.* Acrílico sobre lienzo, 91,5 x 91,5 cm. FRAC Nord-Pas de Calais, Dunkerque, FR. 1997

## 5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

La obra presente en esta memoria viene regida por el interés que se siente por la pintura abstracta y por la idea de luz procedente de la pantalla para su posterior realización. Se ha dispuesto llevar a cabo la representación de la luz digital mediante técnica pictórica sobre un soporte aparentemente tradicional como es la chapa-madera.

Como ya hemos mencionado en la introducción el título de este proyecto es la letra de la canción *Pico Tres*<sup>26</sup> de Pimp Flaco y Kinder Malo, que viene hablando como mejor podemos definir el término del amor en la posmodernidad.



Fig. 23. Luz Mérida García. *Autorretrato de mi corazón*. 2019

Dentro del contexto de este proyecto “el amor” representa el lenguaje artístico. Dicho lenguaje está presente en la obra pictórica y en sus formas de expresión, mientras tanto “pico tres (<3)” hace referencia al lenguaje informático/digital. Como bien dice la canción “*un pico y un tres hacen un corazón*”, es decir, dos símbolos numéricos y virtuales crean un símbolo figurativo conocido como la representación más naif de un corazón.

Como ya se ha dicho anteriormente, las tecnologías han marcado un antes y un después en el arte, viéndose influenciada toda creación artística. Recibimos influencias visuales constantemente (publicidad en las paradas de autobuses, navegando por cualquier plataforma), pero no somos conscientes de qué tipo de producción artística se encuentra detrás de cada imagen. Como es nuestro día a día subestimamos este tipo de arte, dándole un carácter impersonal de mera imagen impresa.

Como Prada nos expresa, la imagen sólo podía ser vista en la pantalla, siendo únicamente un sistema basado en números y virtual, “*como un arco iris (visible pero no tangible)*”<sup>27</sup>. Esta imagen al salir del periférico pantalla como impresión experimenta un cambio de código digital y virtual a un código matérico y tangible. Sobre esta condición digital hablaremos en el apartado 5.2. más detenidamente.

<sup>26</sup> PIMP, F.; KINDER, M. *Op. Cit.*

<sup>27</sup> ALCALÁ, J.R. *Op. Cit.* p. 51.



Fig. 24. Nokia 5110, cristal líquido, 84x48 píxeles, monocromo, 5 líneas. En su momento fue el móvil más popular del mundo. 1998

## 5.1. AMOR, LENGUAJE ARTÍSTICO

La presencia digital, las herramientas tecnológicas y el flujo de imágenes constantes pasan por nuestro día a día sin apenas ser conscientes de cómo interactúan con nosotros. El interés por la tecnología y la pintura hace posible la realización de la obra de *El amor es pico tres*.

Bien hemos aclarado anteriormente que la obra aquí presente está dividida en dos aspectos cruciales:

- amor, lenguaje artístico
- pico tres (<3), lenguaje digital

Como venimos expresando, la mediatización digital está en todos los órdenes de nuestra vida. Nosotros, como artistas visuales, tenemos que reflexionar sobre ello y entender sus lenguajes.

La historia evoluciona y la Historia del Arte también, pero muchas veces no somos conscientes de estos grandes avances porque aparecen gradualmente, de manera que nos acostumbramos sin poder pararnos ni un segundo a pensar. Ya no tenemos tiempo para eso. Podemos afirmar que la pintura en este trabajo, es más digital que el primer Nokia 5110 fabricado en la era digital.

La obra realizada, trata de una serie de cuadros abstractos realizados con pintura acrílica en *spray*. Se ha optado por emplear esta técnica ya que el acabado de la pintura en aerosol, tras varias pruebas con otros procedimientos, resultó ser más acorde al propósito inicial; hacer pintura digital. Al realizar la obra finalmente con esta técnica pictórica, se pudo captar mejor la representación de la luz emitida por la pantalla y los degradados digitales comunes en la estética digital actual.



Fig. 25. Luz Mérida García. Estudio de degradados. Photoshop, 2018

Hay un claro predominio de colores flúor con intención de mejorar la representación de la luz. Se pretende que el lenguaje artístico pueda dialogar con el lenguaje digital tan presente en nuestra cotidianidad.

La marca de pintura escogida fue Montana Colors<sup>28</sup> y en especial la gama 94 a la cual incorporaron en 2016 dos líneas de colores “especiales”. En nuestro caso los colores más predominantes son los de la línea especial de colores fluorescentes.

Fig. 26. Color MTN 94 Fluorescente Amarillo. HEX #fdef4c

Fig. 27. Color MTN 94 Fluorescente Fucsia. HEX #ee4d9b

Fig. 28. Color MTN 94 Fluorescente Naranja. HEX #f68b1f



Fig. 29. Color MTN 94 Blanco Aire Spectro. HEX #ffffff

Fig. 30. Color MTN 94 Fluorescente Verde. HEX #61bb46

Fig. 31. Color MTN 94 Fluorescente Azul. HEX #008dd2



Otros dos colores secundarios usados son el Azul Génesis (HEX #179DAB)<sup>29</sup> y el Magenta (HEX #d90075)<sup>30</sup>, pero no pertenecen a los colores especiales flúor, sino a la gama normal de colores MTN 94.

Fig. 32. Color MTN 94 Azul Génesis. HEX #179DAB

Fig. 33. Color MTN 94 Magenta. HEX #d90075



La pintura tiene un acabado mate y es de secado rápido, lo cual ha permitido hacer veladuras con los colores flúor sobre la gama de colores normales que tienen opacidad total. Algunas de las veladuras se han visto apoyadas con

<sup>28</sup> La empresa MONTANA COLORS SL tiene como objetivo envasado de aerosoles y fabricación de pinturas. Barcelona, 1994.

<sup>29</sup> MONTANA COLORS. *Color Azul Génesis*. <<https://www.montanacolors.com/productos/mtn-94/>> [Consulta: 7 de junio de 2019]

<sup>30</sup> *Ibid*



Fig. 34. Luz Mérida García. *Reflejo I.*  
Acrílico sobre tabla, 50x50cm. 2018



Fig. 35. Luz Mérida García. *Reflejo II.*  
Acrílico sobre tabla, 47x47cm. 2018

reservas para marcar más la sensación y necesidad de pantalla, y su reflejo dentro de la pintura.

El formato y el soporte juegan un papel importante en la obra casi al mismo nivel que la pintura y el color, ya que adquieren connotaciones de especial relevancia dentro del discurso de pintura digital. Respecto al formato cuadrado hablaremos más adelante en el siguiente apartado. Mientras tanto sí hablaremos de la única pieza con un formato distinto al resto, ya que el tratamiento de la pintura ha sido directamente sobre el bastidor, aludiendo, de esta manera, a la pantalla digital a través de la cual vemos con nuestra mirada mediatizada.

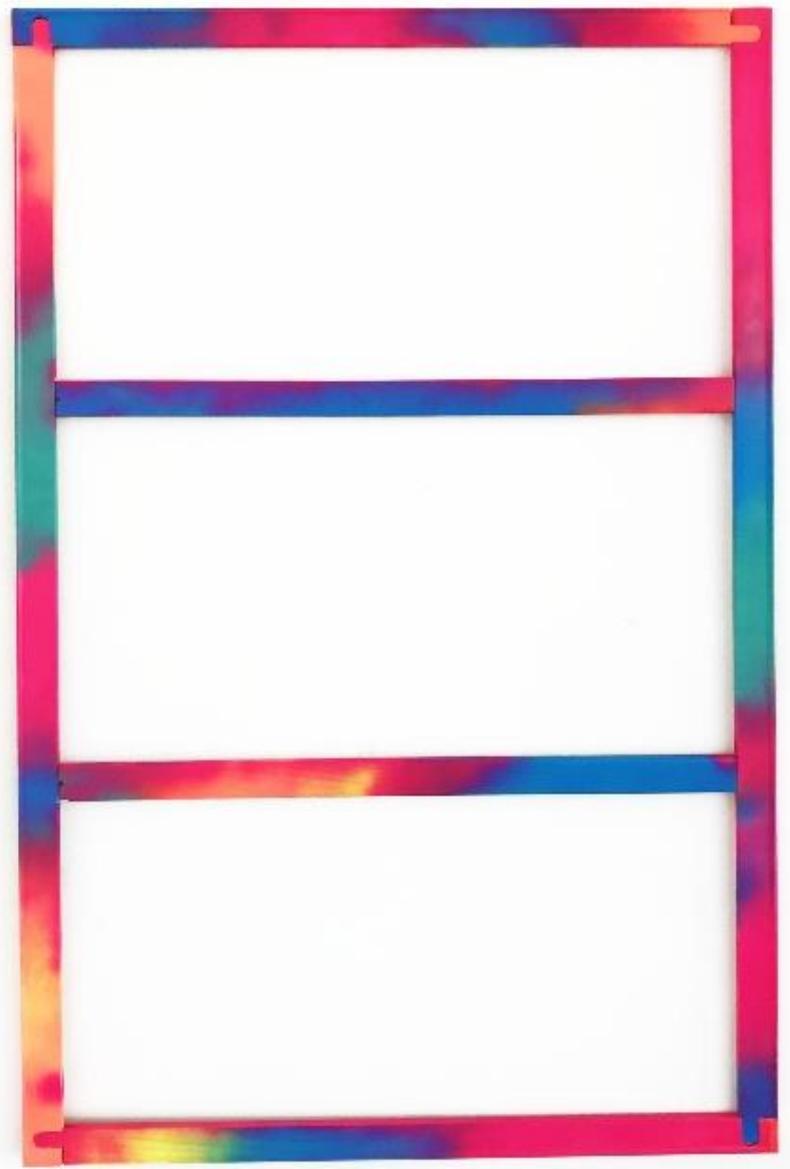


Fig. 36. Luz Mérida García. *Marco de la pantalla.*  
Acrílico sobre bastidor, 98x82cm. 2018



Fig. 37. Luz Mérida García. Detalle de la obra *Marco de la pantalla*

Ahora el bastidor pasa a ser parte de la obra, abandona la característica de soporte clásico al cual poder colocar un lienzo, del mismo modo que la pantalla ya no es un dispositivo que soporta bits. Hay una unión entre pantalla y marco, pudiendo ahora ver dichos bits en la misma obra.

A partir de esta reflexión cabe afirmar que los marcos y soportes de las obras en realidad son pantallas digitales a través de las cuales observamos el mundo contextualizado en la era digital. El marco adopta un atributo de objeto que delimita dos mundos, el mundo digital dentro de un dispositivo electrónico y el mundo real, pero es un marco vacío de fácil acceso que nos permite vivir

constantemente mediatizados. Con el inicio de la digitalización en 1981 aparece una nueva generación conocida como los “*millennials*” o Generación Y<sup>31</sup>, y unos años después en 1994 con la expansión masiva de Internet nace la Generación Z<sup>32</sup>. Estas dos generaciones y las posteriores están condenados a vivir y nacer con una extensión anclada a sus cuerpos; la pantalla.

## 5.2. PICO TRES (<3), LENGUAJE DIGITAL

Nuestro mundo vive en un constante cambio y todo pasa rápidamente. El insistente cambio de información producto de la presente era digital, ha atravesado la línea divisoria del nosotros (nuestro espacio íntimo) y la pantalla. Instagram es un ejemplo de plataforma digital que ha centralizado la producción de imágenes. Los usuarios de este tipo de redes sociales comparten imágenes, vídeos, textos y likes (<3, corazones, “*me gustas*”) con sus miles de amigos, seguramente siendo gran cantidad de éstas personas que sólo se conocen digitalmente. Esta manera de ampliar nuestro círculo social es lo común hoy en día, compartimos información sinfín, pero delimitado por la pantalla creando una personalidad digital que parece ser sólo válida dentro de estas plataformas.

Instagram en sus inicios tuvo un formato de imagen diferenciador a las demás redes sociales, siendo nuestros *posts* de formato cuadrado<sup>33</sup>. Esto fue hecho con un propósito distinto al que nos interesa, ya que lo que nuestra mirada digital nos ha permitido entrever es que esta imagen cuadrada podría hacer alusión a un pixel.

El formato de toda la obra, exceptuando de *Marco de la pantalla* (figura 31.), es cuadrado simulando lo que vendría a ser en lenguaje digital un pixel. ¿Por qué hemos optado por este formato? Un pixel es un elemento de imagen, siendo la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital. La relación de aspecto de un pixel es una correspondencia matemática que explica la manera en que la anchura de un pixel se contrasta a su altura en una imagen digital. Gran parte de los sistemas de imagen digital detallan una imagen como una rejilla de píxeles diminutos y cuadrados, aunque algunos sistemas se ven obligados a compatibilizarse con rejillas de píxeles rectangulares.

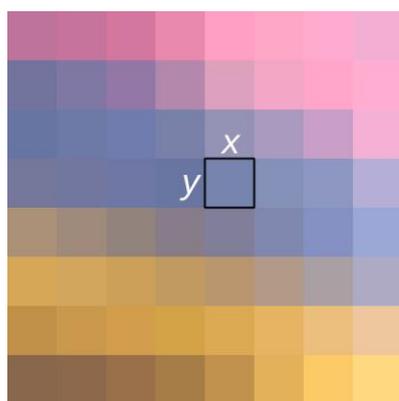


Fig. 38. Pixel, informe de aspecto (ratio) 1:1

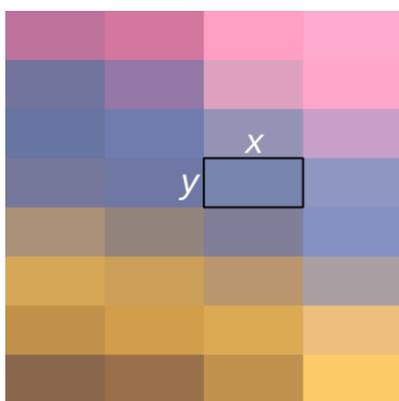


Fig. 39. Pixel, informe de aspecto (ratio) 2:1

<sup>31</sup> LAVANGUARDIA. <<https://www.lavanguardia.com/vivo/20180408/442342457884/descubre-que-generacion-perteneces.html>> [Consulta: 11 de junio de 2019]

<sup>32</sup> *Ibid.*

<sup>33</sup> Instagram es una red social y aplicación. Su función es subir fotos, vídeos. Está disponible para dispositivos Android e iOS. Sus usuarios también pueden aplicar efectos fotográficos y posteriormente compartir las fotografías en la misma red social o en otras como Facebook. Una característica distintiva de la aplicación es que da una forma cuadrada a las fotografías en honor a la Kodak Instamatic y las cámaras Polaroid.

Como hemos dicho en el apartado anterior, el formato y el soporte juegan un papel importante. Respecto al formato de las obras presentes en este proyecto hemos optado por el formato cuadrado, queriendo resaltar aún más que los cuadros, siguiendo la investigación teórica de la era digital, son digitales a pesar de no haber usado directamente dispositivos tecnológicos.

El formato cuadrado de las piezas alude a la digitalización de la materia a pixel, y también a la delimitación del marco de la imagen-pantalla por la cual vemos a través de redes sociales como Instagram.

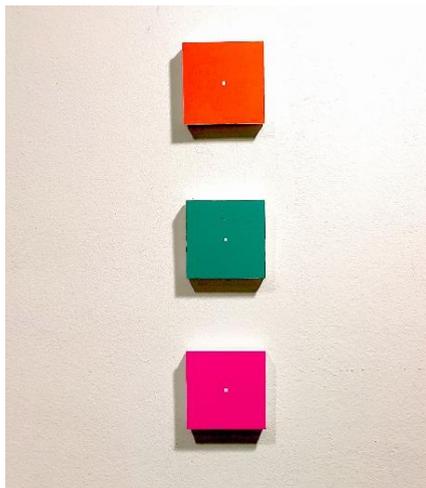
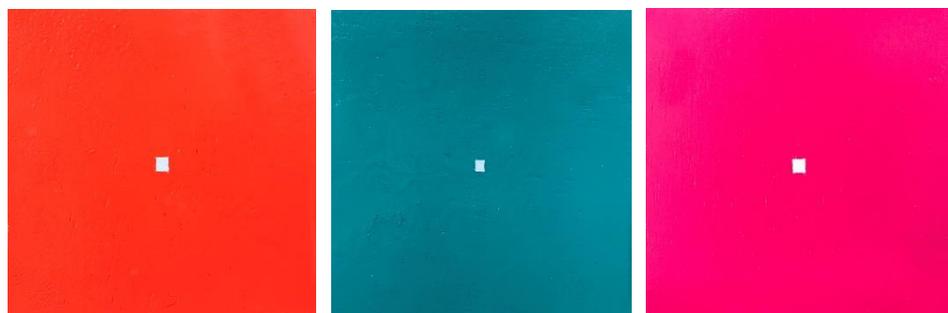


Fig. 40. Luz Mérida García. *Pixel*. Tríptico, acrílico sobre tabla, 10 x 10 cm. 2018

Fig. 41. *Pixel I* del tríptico

Fig. 42. *Pixel II* del tríptico

Fig. 43. *Pixel III* del tríptico



La tabla como soporte está montada manualmente sobre bastidores también realizados de manera más tradicional, pero estos delimitan, al igual que el formato, el *frame*<sup>34</sup> de la pantalla. *“Toda praxis artística sigue hoy el guion de los medios, los progresos de los medios. Este concepto de medios abarca no solo los antiguos y nuevos medios técnicos, de la fotografía al ordenador, sino también los antiguos medios analógicos como la pintura y la escultura, que han cambiado bajo la influencia y presión de los medios técnicos. Por ello es válida esta frase: Toda praxis artística sigue el guion de los medios.”*<sup>35</sup>

En el apartado anterior hemos hablado más técnicamente de la pintura utilizada para la obra, los *sprays* acrílicos de Montana Colors, pero cabría destacar otro aspecto de gran importancia para acabar de demostrar que esta pintura, en nuestro caso, es digital.

Los *sprays* de Montana utilizados tienen un acabado mate, característica que nos cautivó de primera instancia, ya que el acabado final parecía una impresión en papel *offset*<sup>36</sup>. A pesar de este interés encontramos un denominador común entre la mayoría de las pantallas, tanto de móviles, portátiles, televisores, etc.; el brillo.

<sup>34</sup> *Frame*: palabra inglesa siendo su traducción correspondiente a este proyecto “marco”.

<sup>35</sup> WEIBEL, P. *Op. Cit.* p. 13.

<sup>36</sup> El papel *offset* es el papel típico de fotocopiadora o folio clásico. Es un papel sin revestir y con bastante poro con mayor capacidad de absorción de tinta. LA IMPRENTA ONLINE. *Tipos de papel – Diferencias entre estucados y offset.* < <https://www.imprensaonline.net/blog/tipos-de-papel-diferencias-entre-estucados-y-offset/> > [Consulta: 11 de junio de 2019]

Decidimos darle brillo con un barniz que no amarillease, para que los colores flúor, considerablemente sensibles a la luz natural, no pagaran el precio y perdieran fuerza. Al aplicarle el brillo la obra ganó en el discurso artístico y digital.



Fig. 44. Luz Mérida García. *Luz I*. Acrílico sobre tabla, 23 x 23 cm. 2018



Fig. 45. Luz Mérida García. *Luz II*. Acrílico sobre tabla, 23 x 23 cm. 2018

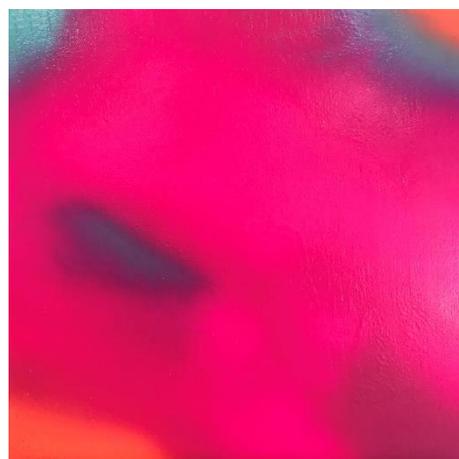


Fig. 46. Luz Mérida García. *Luz III*. Acrílico sobre tabla, 23 x 23 cm. 2018



Fig. 47. Luz Mérida García. *Luz IV*. Acrílico sobre tabla, 23 x 23 cm. 2018

Por último, la pintura como materia de la imagen fue otro aspecto importante relacionado con los *inputs* y *outputs*. ¿Hasta qué punto podemos definir que una obra es digital e intangible? Recordando la idea de Prada de “*piel de la imagen*”<sup>37</sup> podemos reconfirmar que la materia pictórica es una “*piel*” ahora presente que recibe y refleja la luz. Pues así, la obra es fruto de nuestra capacidad mediatizada, que vive en un ámbito de luz digital intangible, pero recordemos que la luz que representamos proviene de la pantalla, que a su vez es nuestra extensión. Al ser nosotros igual de digitales que la luz y su pantalla, la materia que utilizamos para crear discursos artísticos es sencillamente una materia digital. Esto se puede apreciar en las dos siguientes obras *Materia sobre pantalla I* y *Materia sobre pantalla II*.

<sup>37</sup> ALCALÁ, J.R. *Op. Cit.* p. 51.



Fig. 48. Luz Mérida García. Detalle de la obra *Materia sobre pantalla I*

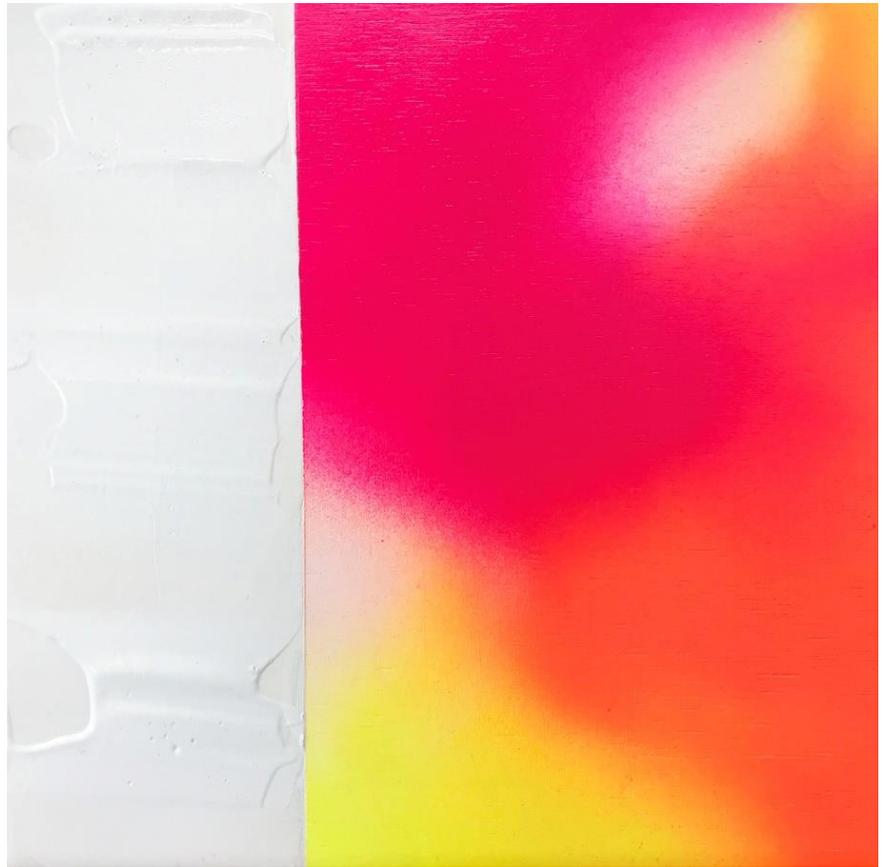


Fig. 49. Luz Mérida García. *Materia sobre pantalla I*. Acrílico sobre tabla, 28 x 28 cm. 2018



Fig. 50. Luz Mérida García. Detalle de la obra *Materia sobre pantalla I*

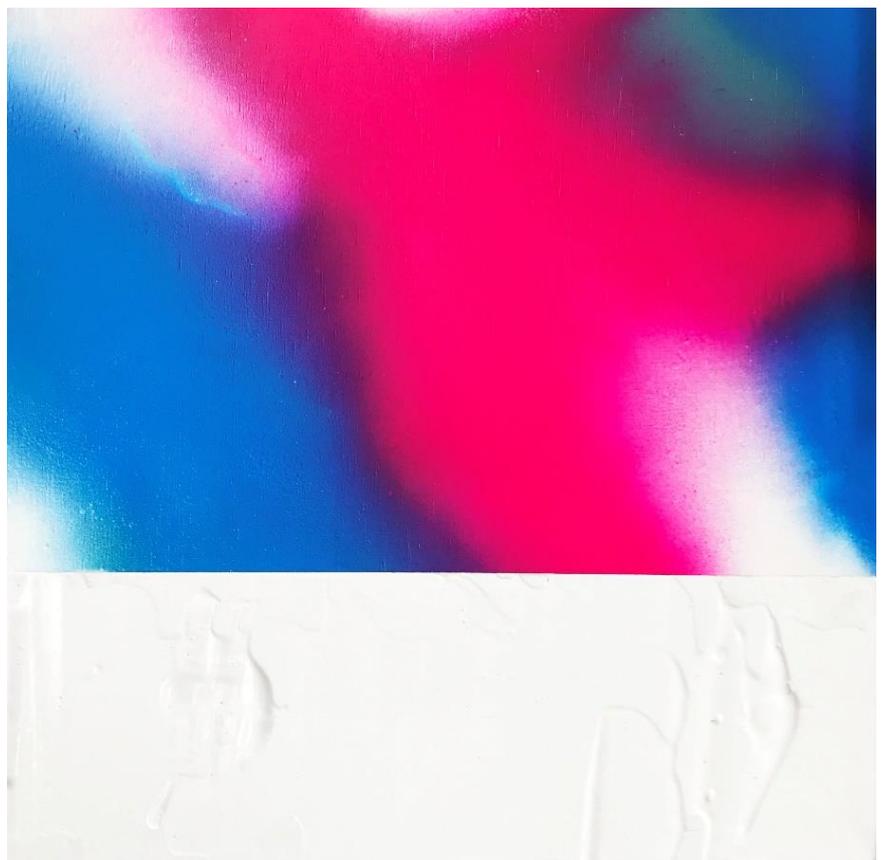


Fig. 51. Luz Mérida García. *Materia sobre pantalla II*. Acrílico sobre tabla, 28 x 28 cm. 2018

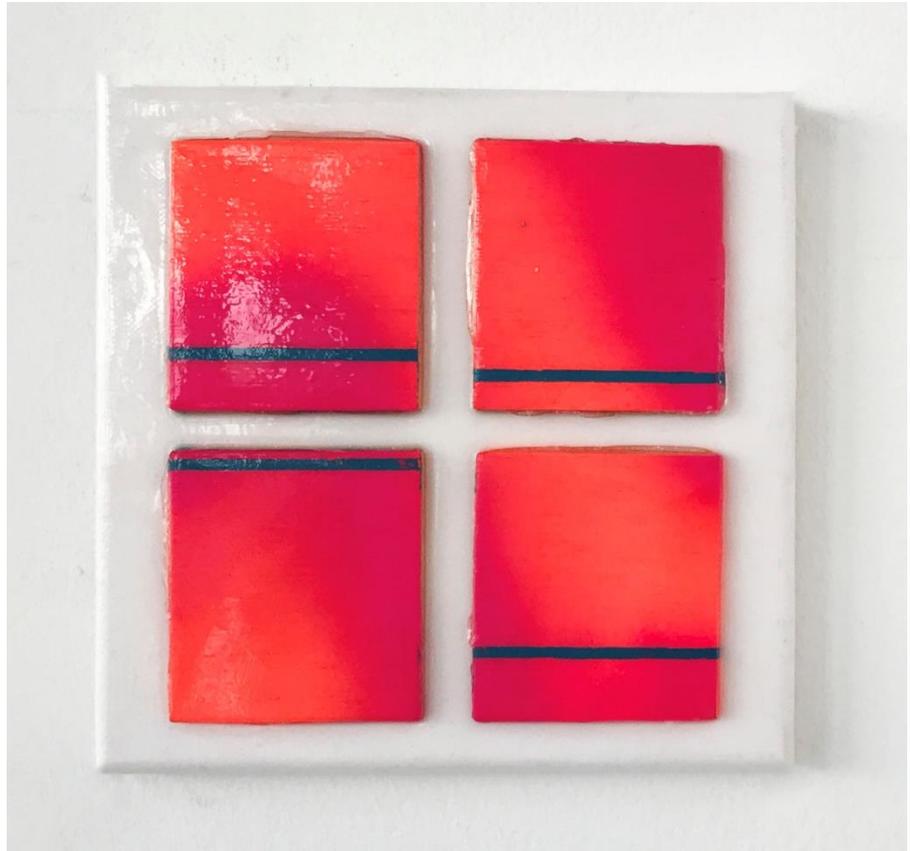


Fig. 52. Luz Mérida García. *Dentro de la resina I*. Acrílico sobre tabla, sobre lienzo, 20 x 20 cm. 2018



Fig. 53. Luz Mérida García. *Dentro de la resina II*. Acrílico sobre tabla, sobre lienzo, 20 x 20 cm. 2018

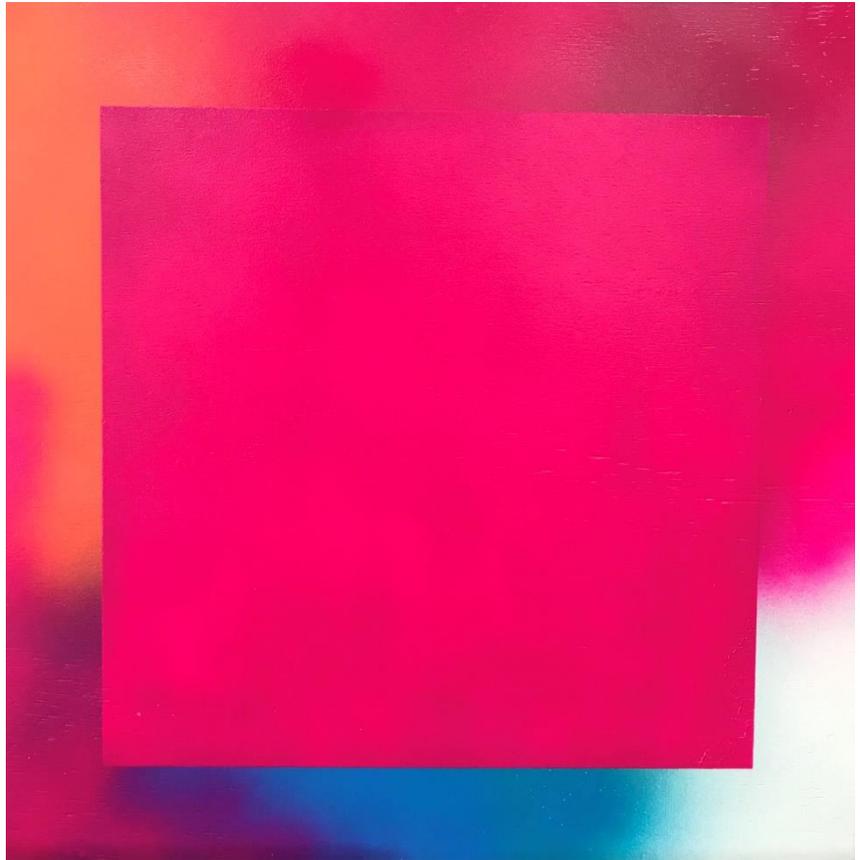


Fig. 54. Luz Mérida García. *Ventana I*.  
Acrílico sobre tabla. 40 x 40 cm. 2018

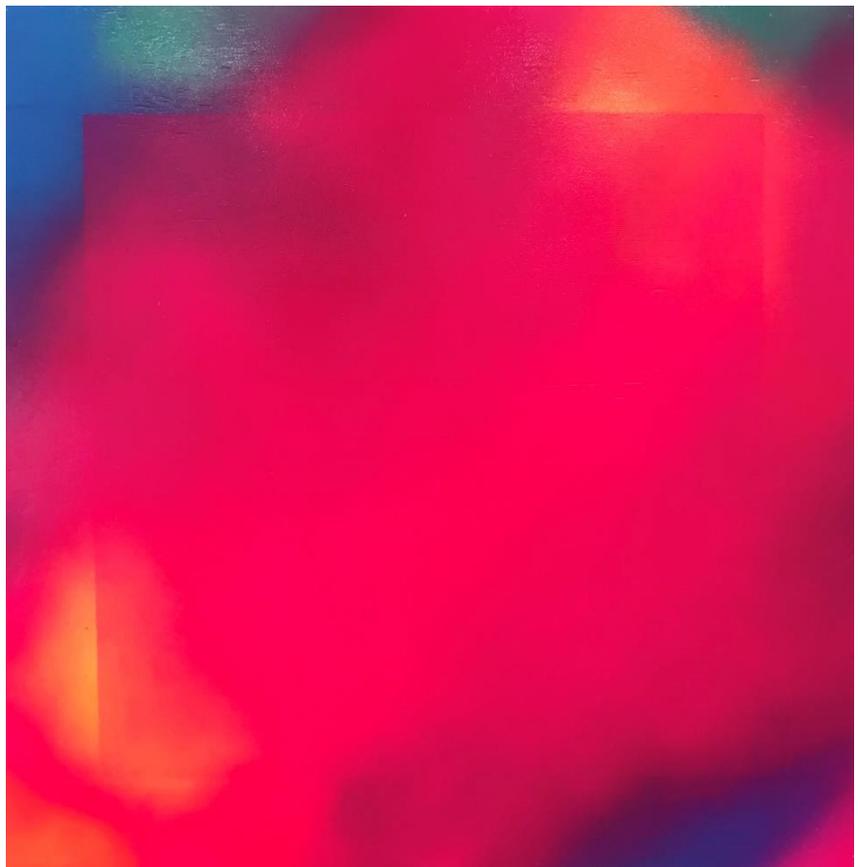


Fig. 55. Luz Mérida García. *Ventana II*.  
Acrílico sobre tabla. 40 x 40 cm. 2018

## 6. CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto un cambio en la manera que teníamos de entender la pintura que convivía con la era digital. Hoy en día la transferencia de datos es tan veloz que no tenemos tiempo para pensar en estas cuestiones, pero gracias a las reflexiones que ha generado este trabajo, nos hemos detenido, observado y ver lo que realmente está sucediendo a nuestro alrededor. Todo esto ha resultado ser un progreso, pero, también una gran necesidad para entender cómo somos y cómo estamos ubicados en este ámbito digital, además, como artistas debemos entender la manera que tenemos de representar.

Una de las conclusiones principales a la que hemos llegado es que ya no hay distinción entre la pintura y la era digital, todo se sitúa en un mismo plano, siendo incluso algunos elementos tecnológicos extensiones nuestras.

Resulta ser un ejercicio de observación y reflexión. Se trata de un proceso todavía abierto a nueva producción artística, soluciones y estrategias futuras, de las cuales ya hemos estado planteando algunos aspectos. La luz seguirá siendo fundamental para próximas obras e experimentaciones, procediendo siempre de la luz reflejada y recibida por la pantalla.

Uno de los objetivos iniciales fue poder llevar las obras de este proyecto a una sala de exposiciones, pero fue un objetivo cumplido durante el desarrollo del proyecto. Se realizó un catálogo de exposición, el cual se podrá ver en el anexo.

En cuanto al escrito de la memoria, al igual que con la obra pictórica, se cree haber logrado con éxito los objetivos propuestos, del cual el más grato ha sido poder encontrar un discurso sobre el cual poder seguir produciendo obra desde el uso de tecnologías.

Por todo ello es una vía en la que se seguirá experimentando nuestra condición digital y cómo influye en el mundo. Una de las propuestas próximas será la realización del glitch más detallado y su posterior ejecución de obra artística esta vez utilizando herramientas tecnológicas e informáticas (por ejemplo, figura 5 y 6), pretendiendo sumergir al espectador en el entorno virtual. Dicha obra estaría caracterizada por estar dentro de la pantalla, al contrario que la pintura de este proyecto, el cual se convierte en pantalla.

*“Es la “óptica activa” que Paul Virilio nos descubre en el nuevo régimen de visibilidad, donde lo que observamos resulta del “cálculo de la imagen”, una imagen en la cual la corrección –como indica Virilio- la realiza un sistema informático, el mismo que incide constantemente en nuestras vidas cotidianas. Una realidad que ya no es inmediata, o lo puede ser, pero que es procesada, una*

*realidad que sólo puede ser comprendida al ser develada por sus procesos: es la realidad que habita en las pantallas.”<sup>38</sup>*

---

<sup>38</sup> TORTOSA, R. *Op. Cit.*

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### MONOGRAFÍAS

BOURRIAUD, N. *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora. 2009.

BREA, J.L. *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Ediciones Akal. 2010.

CHAVARRÍA, J. *Artistas de lo inmaterial*. Hondarribia: Nerea, 2002.

MANOVICH, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 2005.

MANOVICH, L. *El software toma el mando*. Barcelona: Editorial UOC, 2013.

### CATÁLOGOS

THE LONG VOYAGE. *Habitar las pantallas. Los mapas y los territorios*. [catálogo]. Valencia: Ajuntament de València, 2012.

UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA. *Lúmen-ex. Premios de Arte Digital, Universidad de Extremadura* [catálogo]. Extremadura: Universidad de Extremadura. Servicio de Publicaciones, 2010.

WEIBEL, P. *La condición post media* [catálogo]. Barcelona: Editorial Macba, 2000.

### TESIS, TESINAS DE MÁSTER, TRABAJOS FIN DE GRADO, ETC.

GHETTI, C. *Abstracción geométrica postmedial*. [tesina fin de máster]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2010.

### REVISTAS Y PUBLICACIONES PERIÓDICAS

HERNÁNDEZ NAVARRO, M. A. Las tres eras de la imagen. En: Re-visiones. España: 2010, ISSN 2173-0040. [Consulta: 13 de mayo de 2019]. Disponible en: <http://re-visiones.net/anteriores/spip.php%3Farticle9.html>

## ARTÍCULOS EN REVISTAS Y PUBLICACIONES PERIÓDICAS

MUÑOZ RIVAS, J. Crepuscularismo y Futurismo en la primera poesía italiana del Novecientos. En: *Anuario de Estudios Filológicos* (Extremadura). España: Universidad de Extremadura, vol. XXIX, 221-236, ISSN 0210-8178.

## PÁGINA WEB

EDICIONES EL PAÍS S.L. *En defensa del formato cuadrado de Instagram*. [Consulta: 10 de junio de 2019]. Disponible en: <[https://verne.elpais.com/verne/2015/08/30/articulo/1440961848\\_379429.html](https://verne.elpais.com/verne/2015/08/30/articulo/1440961848_379429.html)>

GENIUS MEDIA GROUP INC. *Genius*. [Consulta: 3 de junio de 2019]. Disponible en: <<https://genius.com/Pimp-flaco-3-lyrics>>

IVAN DE LA NUEZ. *Intelectuales en la era de la imagen*. [Consulta: 29 de mayo de 2019]. Disponible en: <<http://www.ivandelanuez.org/?tag=nietzsche>>

LA IMPRENTA ONLINE. *Tipos de papel – Diferencias entre estucados y offset*. [Consulta: 11 de junio de 2019]. <<https://www.imprentaonline.net/blog/tipos-de-papel-diferencias-entre-estucados-y-offset/>>

LAVANGUARDIA. [Consulta: 11 de junio de 2019]. Disponible en: <<https://www.lavanguardia.com/vivo/20180408/442342457884/descubre-que-generacion-perteneces.html>>

MONTANA COLORS. *Color Azul Génesis*. [Consulta: 7 de junio de 2019]. Disponible en: <<https://www.montanacolors.com/productos/mtn-94/>>

NICK THOMM. *Profile*. 2008. [Consulta: 25 de mayo de 2019]. Disponible en: <<https://nickthomm.com/profile>>

NICOLA MARIANI. *El arte ha venido para quedarse. Entrevista a Solimán López*. 2009. [Consulta: 29 de mayo de 2019]. Disponible en:

<<http://nicolamariani.es/2016/05/31/el-arte-digital-ha-venido-para-quedarse-entrevista-a-soliman-lopez/#>>

RAFAËL ROZENDAAL. *RR*. [Consulta: 12 de mayo 2019]. Disponible en: <<https://newrafael.com/>>

RAFAËL ROZENDAAL. *RR*. [Consulta: 14 de mayo 2019]. Disponible en: <<https://floatbounce.com/>>

SCAN. *Spanish Contemporary Art Network Foundation*. [Consulta: 14 de mayo de 2019]. Disponible en: <<https://www.scan-arte.com/inma-femenia-bio>>

SOLIMÁN LÓPEZ. *Harddiskmuseum*. [Consulta: 12 de mayo de 2019]. Disponible en: <<http://harddiskmuseum.com/>>

VICE MEDIA LLC. *VICE*. [Consulta: 3 de junio de 2019]. Disponible en: <<https://www.vice.com/es/article/7x7vdz/que-es-el-amor-en-el-2018>>

XATAKA. *Xataka Foto*. [Consulta: 3 de junio de 2019]. Disponible en: <<https://www.xatakafoto.com/software/plotagraph-pro-te-permite-crear-fotos-animadas-a-partir-de-una-unica-imagen-jpg>>

## AUDIOVISUALES

BIBLIOTECA VASCONCELOS. "Las tres eras de la imagen" de José Luis Brea (adaptación fílmica). En: *You Tube*. 2015-06-10. [Consulta: 5 de mayo de 2019].

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ng4ZZLBlvRo>>

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

*Figura 1.* Carátula del álbum *Terremoto Turquesa*, 2017

*Figura 2.* Portada catálogo de la exposición individual *El amor es pico tres*

*Figura 3.* Cartel de la exposición individual *El amor es pico tres*

*Figura 4.* Luz Mérida García. *Creación digital*, 26x26cm. 2018

*Figura 5.* Luz Mérida García. *Glitch I*. Impresión digital, 100 x 53 cm. 2019

*Figura 6.* Luz Mérida García. *Glitch II*. Impresión digital, 100 x 53 cm. 2019

*Figura 7.* Cory Arcangel, de la serie *Photoshop Gradient Demonstration*, 2014

*Figura 8.* Cory Arcangel. *Mig 29 Soviet Fighter Plane and Clouds*, video/film, 168,3 x 96,0 x 5,0 cm. Lisson Gallery, 2016

*Figura 9.* Rafaël Rozendaal. *Abstract Browsing*. 2014. Búsqueda en Google Images "Cats"

*Figura 10.* Rafaël Rozendaal. *'Into Time'* en Museo de Imagen y Sonido, Sao Paulo, 2012

*Figura 11.* Rafäel Rozendaal. *Float bounce*. TAKUMA Collection, Tokyo, 2016

*Figura 12.* Nick Thomm. *Midnight Plexiglass Limited Edition*

*Figura 13.* Nick Thomm. *Purple Rain & Tears Of Acid*. 2017

*Figura 14.* Franz John: *SKY NUDE. morgens – morning*. Hagen, 1992

*Figura 15.* Olafur Eliasson. *One-way colour tunnel*. San Francisco Museum of Modern Art, 2007

*Figura 16.* James Turrell. *Apani, Ganzfeld*. Museo Frieder Burda, 2018.

*Figura 17.* Dan Flavin. *untitled (to Helga and Carlo, with respect and affection)*. Instalación, 1974

*Figura 18.* Inma Femenía. *70 Evidences*. Digital print on A4 tracing paper of 80gr, 210x208cm. 2013

*Figura 19.* Inma Femenía. *20 Meters of Graded Metal*. UV print on metal sheet, 100x105x35cm. 2015

*Figura 20.* Solimán López. *Harddiskmuseum (HDDM)*. 2016

*Figura 21.* Solimán López. *Bioma*. Aluminium sculpture interface with camera, microphone, CPU, screen and thermal print, 95x95x20cm. 2017

*Figura 22.* Prudencio Irazábal. *Sin título*. Acrílico sobre lienzo, 91,5 x 91,5 cm. FRAC Nord-Pas de Calais, Dunkerque, FR. 1997

*Figura 23.* Luz Mérida García. *Autorretrato de mi corazón*. 2019

*Figura 24.* Nokia 5110, cristal líquido, 84x48 pixeles, monocromo, 5 líneas. En su momento fue el móvil más popular del mundo. 1998

*Figura 25.* Luz Mérida García. Estudio de degradados. Photoshop, 2018

*Figura 26.* Color MTN 94 Fluorescente Amarillo. HEX #fdef4c

*Figura 27.* Color MTN 94 Fluorescente Fucsia. HEX #ee4d9b

*Figura 28.* Color MTN 94 Fluorescente Naranja. HEX #f68b1f

*Figura 29.* Color MTN 94 Blanco Aire Spectro. HEX #ffffff

*Figura 30.* Color MTN 94 Fluorescente Verde. HEX #61bb46

*Figura 31.* Color MTN 94 Fluorescente Azul. HEX #008dd2

*Figura 32.* Color MTN 94 Azul Génesis. HEX #179DAB

*Figura 33.* Color MTN 94 Magenta. HEX #d90075

*Figura 34.* Luz Mérida García. *Reflejo I*. Acrílico sobre tabla, 50x50cm. 2018

*Figura 35.* Luz Mérida García. *Reflejo II*. Acrílico sobre tabla, 47x47cm. 2018

*Figura 36.* Luz Mérida García. *Marco de la pantalla*. Acrílico sobre bastidor, 98x82cm. 2018

*Figura 37.* Luz Mérida García. Detalle de la obra *Marco de la pantalla*

*Figura 38.* Pixel, informe de aspecto (ratio) 1:1

*Figura 39.* Pixel, informe de aspecto (ratio) 2:1

*Figura 40.* Luz Mérida García. *Pixel*. Tríptico, acrílico sobre tabla, 10 x 10 cm. 2018

*Figura 41.* *Pixel I* del tríptico *Pixel*

*Figura 42.* *Pixel II* del tríptico *Pixel*

*Figura 43.* *Pixel III* del tríptico *Pixel*

*Figura 44.* Luz Mérida García. *Luz I*. Acrílico sobre tabla, 23 x 23 cm. 2018

*Figura 45.* Luz Mérida García. *Luz II.* Acrílico sobre tabla, 23 x 23 cm. 2018

*Figura 46.* Luz Mérida García. *Luz III.* Acrílico sobre tabla, 23 x 23 cm. 2018

*Figura 47.* Luz Mérida García. *Luz IV.* Acrílico sobre tabla, 23 x 23 cm. 2018

*Figura 48.* Luz Mérida García. Detalle de la obra *Materia sobre pantalla I*

*Figura 49.* Luz Mérida García. *Materia sobre pantalla I.* Acrílico sobre tabla, 28 x 28 cm. 2018

*Figura 50.* Luz Mérida García. Detalle de la obra *Materia sobre pantalla I*

*Figura 51.* Luz Mérida García. *Materia sobre pantalla II.* Acrílico sobre tabla, 28 x 28 cm. 2018

*Figura 52.* Luz Mérida García. *Dentro de la resina I.* Acrílico sobre tabla, sobre lienzo, 20 x 20 cm. 2018

*Figura 53.* Luz Mérida García. *Dentro de la resina II.* Acrílico sobre tabla, sobre lienzo, 20 x 20 cm. 2018

*Figura 54.* Luz Mérida García. *Ventana I.* Acrílico sobre tabla. 40 x 40 cm. 2018

*Figura 55.* Luz Mérida García. *Ventana II.* Acrílico sobre tabla. 40 x 40 cm. 2018

## **ANEXO**

CATÁLOGO EXPOSICIÓN *EL AMOR ES PICO TRES*

[https://issuu.com/luzmelidagarcia/docs/catalogo\\_expo](https://issuu.com/luzmelidagarcia/docs/catalogo_expo)



~ LUZMEL

# EL AMOR ES PICO TRES

AMOR, LENGUAJE ARTÍSTICO  
PICO TRES (<3), LENGUAJE DIGITAL

**Comisariado:**

Natividad Navalón

Teresa Cháfer

**Diseño y maquetación:**

Luz Mérida García

**Fotografía:**

Luz Mérida García

Laura Gaitán

Isaac Jijón

**Técnico de montaje:**

Luz Mérida García

Laura Gaitán

Marina Bollain

Celia Caparrós



~ LUZMEL

# EL AMOR ES PICO TRES

AMOR, LENGUAJE ARTÍSTICO  
PICO TRES (<3), LENGUAJE DIGITAL

JUNIO 2019  
SALA DE EXPOSICIONES CAMPOAMOR



**LUZMEL**

**EL AMOR ES PICO TRES**

AMOR. LENGUAJE ARTISTICO  
PICO TRES (-3). LENGUAJE DIGITAL

4 DE JUNIO - 14 DE JUNIO 2019

www.luzmel.com



## EL AMOR ES PICO TRES

Las tecnologías cada vez están más interiorizadas en nuestro día a día, pero también en el ámbito artístico, formando una corriente de Media Art. Estamos absorbidos constantemente por lo digital convirtiéndonos en constantes fábricas de imágenes, además de que estas imágenes son constantes registros visuales.

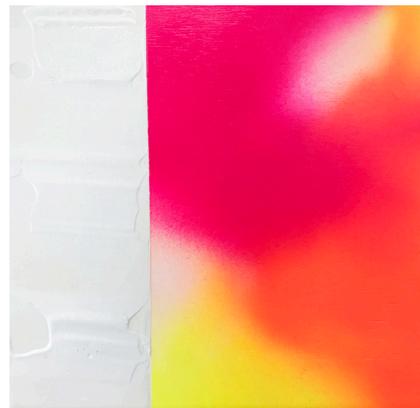
Esto reflexiona sobre nuestras vidas, nuestras sensaciones, y llanamente sobre como percibimos nuestro entorno. Ya no vivimos el momento, sino la recordamos a través del registro creado una vez ha pasado la experiencia.

El amor es pico tres es un proyecto que pretende investigar hasta qué punto estamos mediados por los medios. Durante los procesos de la creación de la obra se descubre que la influencia de los medios es mayor de la que se pensaba; la pantalla es una extensión de nosotros.

Es posible visualizar la fuerza de las imágenes electrónicas en nuestra cotidianidad, estando llenas de ellas, resultado de una manipulación constante e infinita de los dispositivos de salida, pantallas y proyecciones. Este flujo de dispositivos conlleva una importancia política, la cual resulta definitiva para la recreación de vínculos de poder, ordenación, control y gobierno.

Las imágenes van y vienen desde cualquier lugar y en cualquier momento, en todas direcciones, habiendo por cada paso un espectador como nosotros impidiendo su paso.

El impedimento del paso de las imágenes como espectadores es causada por nuestra percepción visual que cada vez es más electrónica y automática. Ahora nuestra mirada está encuadrada en una pantalla.

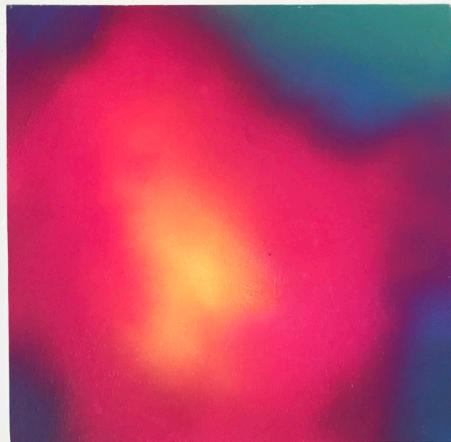


*Materia sobre pantalla I*, 2018  
28 x 28 cm  
Acrílico sobre tabla



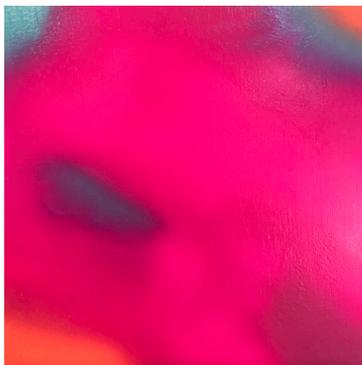
*Materia sobre pantalla II*, 2018  
28 x 28 cm  
Acrílico sobre tabla







*Luz I*, 2018  
23 x 23 cm  
Acrílico sobre tabla



*Luz II*, 2018  
23 x 23 cm  
Acrílico sobre tabla

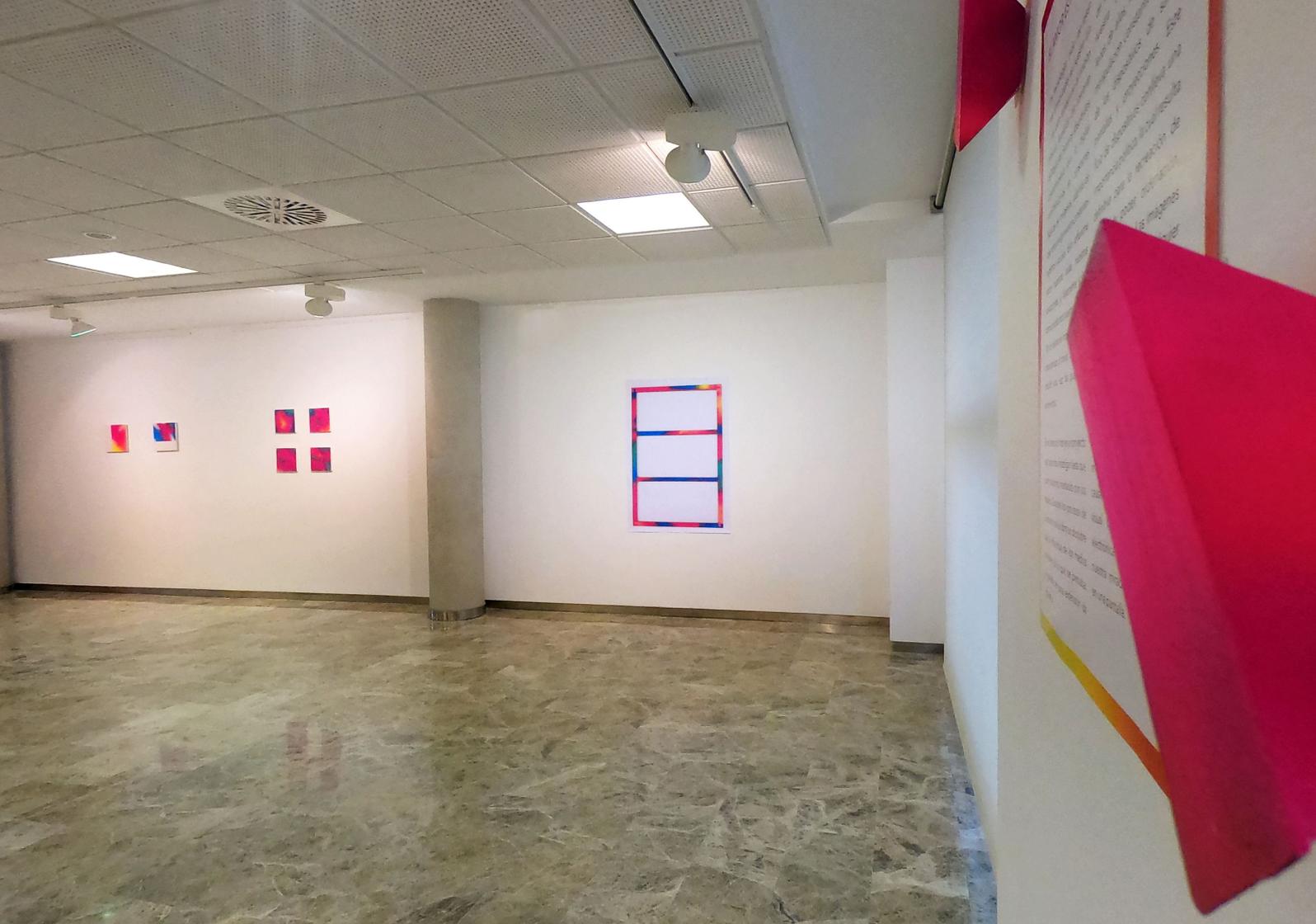
*Luz III*, 2018  
23 x 23 cm  
Acrílico sobre tabla



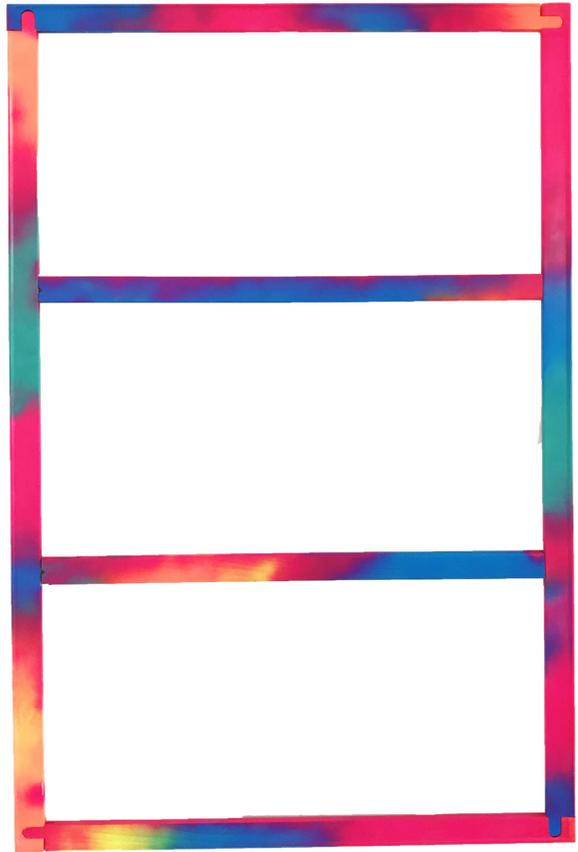
*Luz IV*, 2018  
23 x 23 cm  
Acrílico sobre tabla

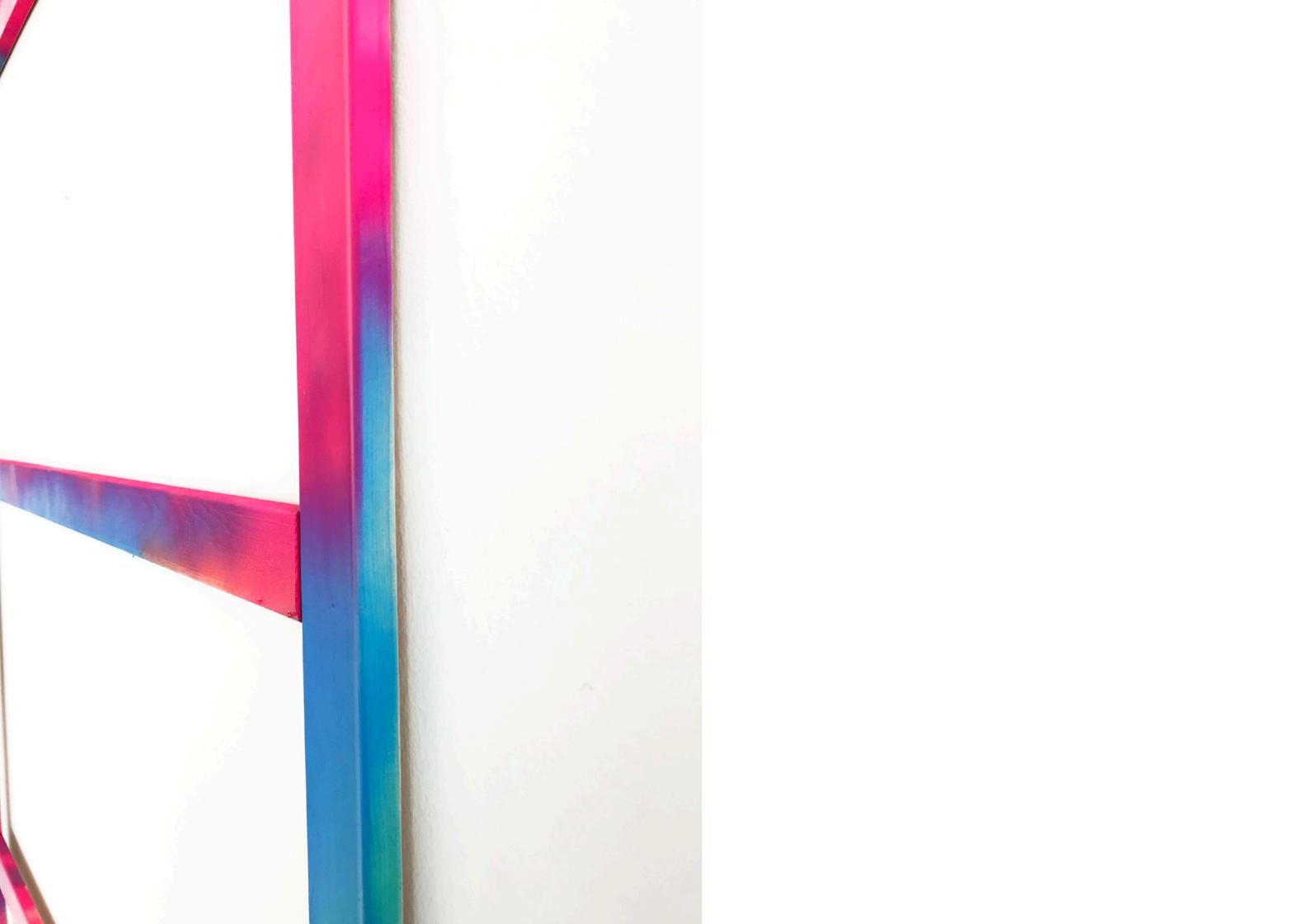


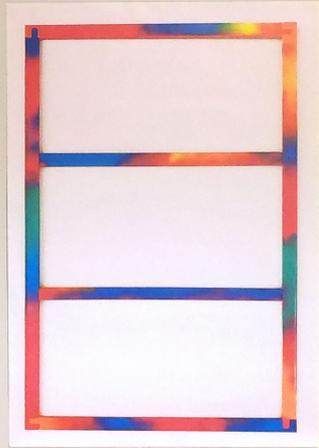




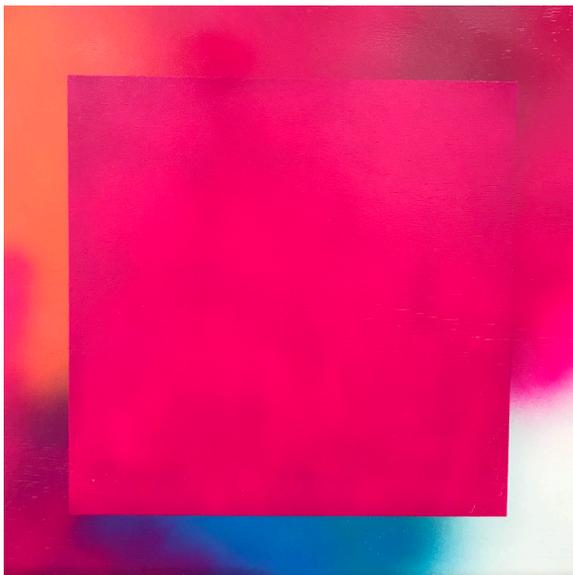
*Marco de la pantalla, 2018*  
98 x 82 cm  
Acrílico sobre bastidor











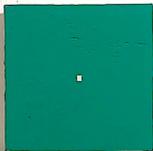
*Ventana I*, 2018  
40 x 40 cm  
Acrílico sobre tabla

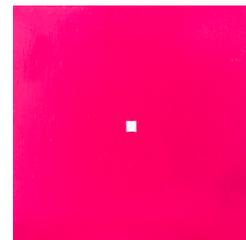
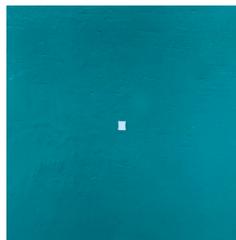


*Ventana II*, 2018  
40 x 40 cm  
Acrílico sobre tabla









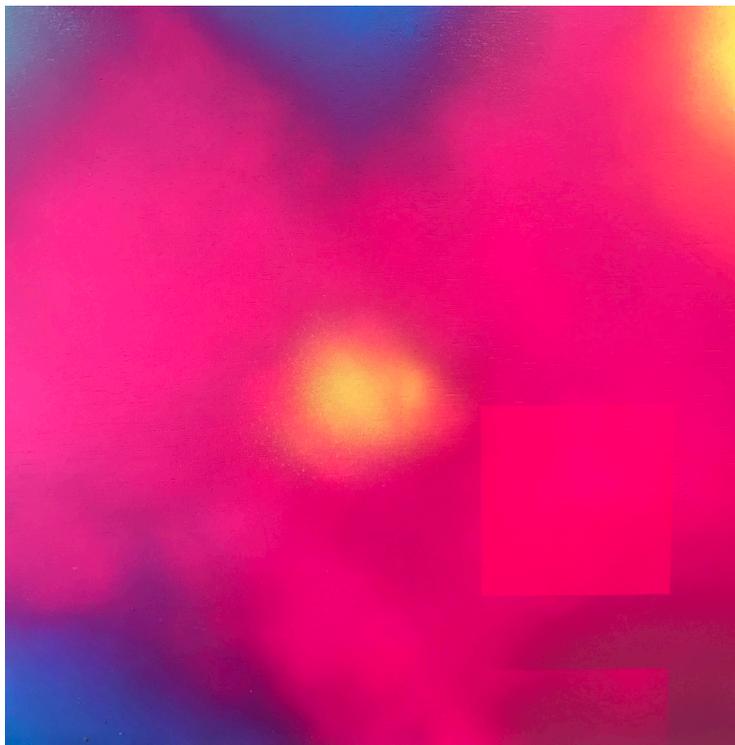
*Pixel* 2018  
10 x 10 cm  
Tríptico, acrílico sobre tabla







*Reflejo I*, 2018  
50 x 50 cm  
Acrílico sobre tabla



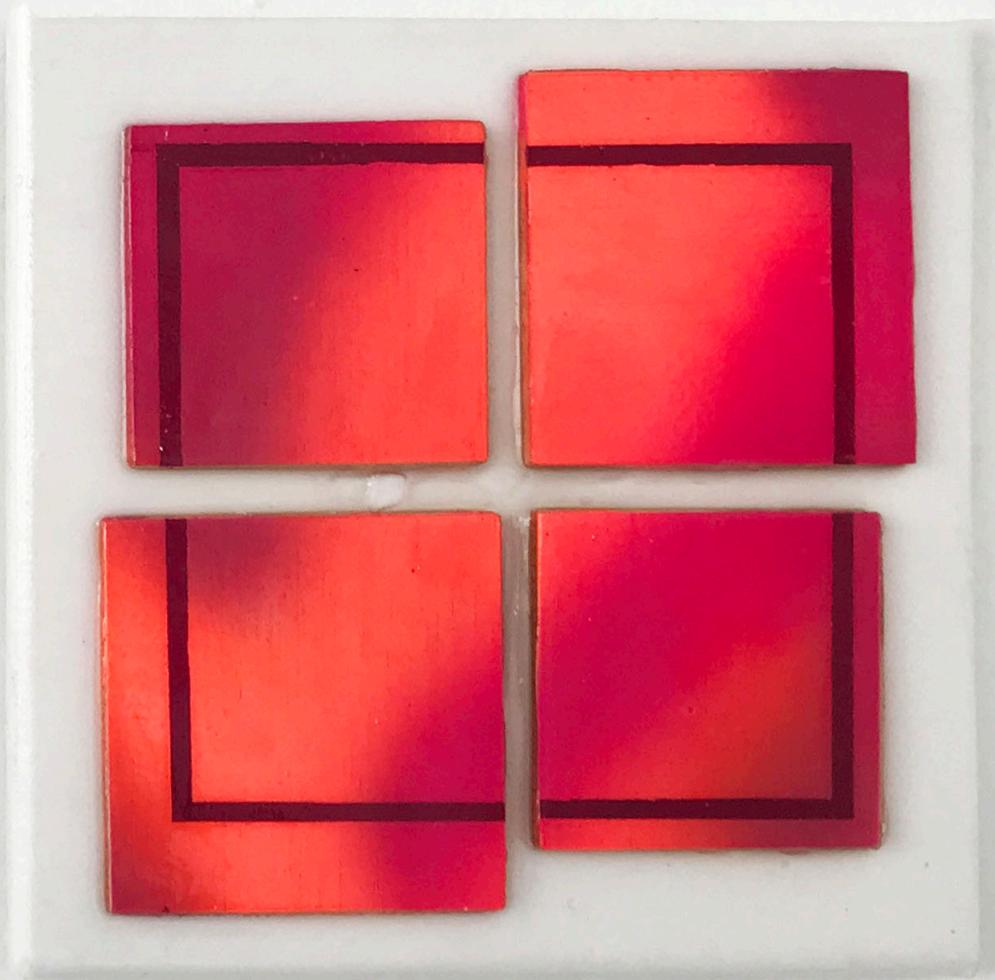
*Reflejo II*, 2018  
47 x 47 cm  
Acrílico sobre tabla



*Dentro de la resina I*, 2018

20 x 20 cm

Acrílico sobre tabla, sobre lienzo



*Dentro de la resina II, 2018*

20 x 20 cm

Acrílico sobre tabla, sobre lienzo







*Glitch I*, 2018  
100 x 53 cm  
Impresión digital



*Glitch II*, 2019  
100 x 53 cm  
Impresión digital



Acceso al vídeo de la exposición en YouTube



## FORMACIÓN ACADÉMICA

- 2019 *Grado en Bellas artes*, Facultat de Belles Arts Sant Carles, Universitat Politècnica de València, España
- 2015 *Bachillerato artístico*, IES Federico Baraibar, Vitoria-Gasteiz, España

## EXPOSICIONES INDIVIDUALES

- 2019 *El amor es pigo tres*, Sala de Exposiciones Campoamor, Centro Municipal de Juventud de Algrós, Valencia, España

## EXPOSICIONES COLECTIVAS

- 2019 *Error T4*, T4, espacio multidisciplinar, Facultat de Belles Arts Sant Carles, Universitat Politècnica de València, España

*transparere*, Espai In Vitrina, Facultat de Belles Arts Sant Carles, Universitat Politècnica de València, España

- 2018 *Pintura y abstracción*, T4, espacio multidisciplinar, Facultat de Belles Arts Sant Carles, Universitat Politècnica de València, España

*Metros cuadrados de ausencia*, Biblioteca de Patraix-Azorín, Valencia, España



Luzmel (La Haya, Holanda, 1997) es una artista holandesa que reside en Valencia desde hace ya varios años. Se gradua en Bellas Artes en 2019, por la Facultat de Belles Arts Sant Carles, en la Universitat Politècnica de València. En sus dos últimos años de creación artística ha mostrado especial inquietud por la pintura abstracta y el arte digital. Se basa en la relación del arte con las tecnologías, explorando cómo ve nuestra mirada hoy en día y los conceptos de la transcodificación.

26/05/1997

La Haya, Holanda

luzmelidagarcia1@gmail.com

 @Eeeehhtusitu

<3