

TFG

UNDERNEATH THE UNTITLED: POSREALITY AND PIXEL.

CREACIÓN DE UN FOTOLIBRO DESDE LA POSREALIDAD PIXELADA.

Presentado por Adrián Sancho García.

Tutor: Miguel Molina Alarcón.

Cotutor: Francisco José De la Torre Oliver.

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ÍNDICE.

1.RESUMEN.....	3
2.ABSTRACT.....	3
3.INTRODUCCIÓN, MOTIVACIÓN Y PREGUNTA.....	4
4.HIPÓTESIS.....	5
5.OBJETIVOS.....	5
6.METODOLOGÍA.....	6
7.ESTRUCTURA DE CONTENIDOS.....	7
7.1.MARCO TEÓRICO.....	7
7.1.1. Posrealidad, posverdad y posmodernidad.	
7.1.2. La fotografía digital y su perspectiva multifocal.	
7.2.REFERENTES ARTÍSTICOS.....	16
7.2.1. La abstracción pura y el grado cero; Malevich, Kandinsky y Moholy-Nagy.	
7.2.2. El píxel como recurso expresivo e ideológico y la estética del propio dispositivo.	
7.2.3. El Foto-libro como estrategia para materializar una idea.	
7.3. PROYECTO PERSONAL.....	27
7.3.1. Idea y concepto.	
7.3.2. Proceso y producción editorial.	
7.3.3. Arte final e imprenta.	
8.CONCLUSIONES.....	36
9.BIBLIOGRAFÍA.....	38
10.AGRADECIMIENTOS.....	40

1. RESUMEN.

Underneath the untitled; posreality and pixel plantea una reflexión sobre el papel que ocupa la imagen fotográfica en la actualidad, sus límites, sus cualidades y sus diferentes manifestaciones, y de como éstas determinan el concepto de posrealidad.

Mediante la manipulación de la imagen fotográfica desde su elemento constitutivo, el píxel, se evidenciará la ambigüedad de los archivos digitales, cuestionando la realidad abstracta y confusa de los dispositivos hipermedia.

Metodológicamente se plantea una descontextualización de la imagen digital mediante la materialización de ella misma a través de un foto-libro, siendo este proyecto a su vez un análisis de los elementos que constituyen las publicaciones editoriales.

PALABRAS CLAVE: FOTOGRAFÍA DIGITAL, PÍXEL, SIMULACRO, POSREALIDAD, FOTO-LIBRO, DISEÑO EDITORIAL.

2. ABSTRACT.

Underneath the untitled, posreality and pixel poses a reflection on the role that the photographic image occupies today, its limits, its qualities and its different manifestations, and how they determine the concept of postreality.

Through the manipulation of the photographic image from its constituent element, the pixel, the ambiguity of the virtual archives will be evident, questioning the abstract and confused reality of the hypermedia devices.

Methodologically, a decontextualization of the digital image is considered through the materialization of it through a photo-book, being this project at the same time an analysis of the elements that make up the editorial publications.

KEY WORDS: DIGITAL PHOTOGRAPHY, PIXEL, SYMULACRUM, POSTREALITY, PHOTO-BOOK, EDITORIAL DESIGN.

La imagen pobre es una copia en movimiento. Tiene mala calidad y resolución subestándar. Se deteriora al acelerarla. Es el fantasma de una imagen, una miniatura, una idea errante en distribución gratuita, viajando a presión en lentas conexiones digitales. Comprimida, reproducida, ripeada, remezclada, copiada y pegada en otros canales de distribución [...] La imagen pobre es una bastarda ilícita de quinta generación de una imagen original. Su genealogía es dudosa. Sus nombres de archivo están deliberadamente mal deletreados¹.

3. INTRODUCCIÓN, MOTIVACIÓN Y PREGUNTA.

Underneath the untitled; postreality and pixel (en adelante UTUPAP) es una revisión del papel que ocupa la fotografía en la cultura contemporánea como construcción de realidad, ficción y simulacro; y cómo esta proliferación infinita de imágenes nos hace perder la fe en la “realidad” de la vida.

La fotografía ocupa un lugar paradójico hoy en día: construye realidad pero también la congela, archiva la historia pero también la fragmenta, ayuda al recuerdo pero también al olvido, se basa en la impresión antes que en la inmersión, en la intensidad antes que en la contemplación. *UTUPAP* pretende generar preguntas más que responderlas. *UTUPAP* se pregunta cómo contribuye la imagen fotográfica en la construcción de nuestros conceptos de realidad y ficción, o más bien, ¿no está la realidad/ficción determinada por la imagen fotográfica digital?

UTUPAP propone una reflexión, tanto teórica como plástica, acerca del papel que ocupa el pixel en la construcción de la imagen digital. Se ha utilizado el pixel como estrategia para desvelar las ideas de lo real y lo ficcional, y desde ahí aproximarse al concepto planteado de posrealidad. Mediante la materialización del pixel a través de un foto-libro se pondrá de manifiesto la ambigüedad con la que se construyen las imágenes digitales, evidenciando la naturaleza abstracta de la fotografía digital y el lugar que ocupa en nuestro entendimiento del mundo.

Dada la materialización de *UTUPAP* en un foto-libro, este proyecto es a la vez una revisión en torno a los elementos que constituyen las publicaciones editoriales. Utilizando el píxel como elemento base, este proyecto propone una estructura de códigos en la que todos los elementos gráficos del

1 STEYERL, H. *Los condenados de la pantalla*. p. 33-34.

diseño editorial confluyen: pixel, bloques de texto, apropiacionismo, colores CMYK y troqueles. Nos servimos de éstos 5 elementos para aproximarnos a la idea de posrealidad que planteamos.

El título “Underneath the untitled; posreality and pixel”, en castellano “Por debajo del sin título; posrealidad y pixel”, se plantea como un guiño a la forma de archivar las fotografías digitales en el espacio virtual. Dada la producción y el consumo masivo de imágenes en la cultura contemporánea, la acumulación de fotografías se acaban archivando en carpetas virtuales que por defecto, en muchas ocasiones, se autodenominan Sin_título. Nuestro título alude a esta manera informática de almacenar fotografías (y píxeles).

Hemos utilizado en esta memoria el sistema de citación planteado según la normativa del marco de Trabajos de Fin de Grado y Máster de la Universidad Politécnica de Valencia, tal y como dicta el Real Decreto RD 1393/2007.

4. HIPÓTESIS.

El proceso de investigación y de producción parte de la siguiente premisa: la importancia de la fotografía digital y el pixel en los mecanismos de construcción de posrealidad. El planteamiento de este proyecto surge desde la intención y la intuición de desvelar estos mecanismos a través de la materialización del pixel en un foto-libro, revelar la interdependencia entre la fotografía digital y la manera en la que se presenta el mundo.

5. OBJETIVOS.

- 1- Teórico: Realizar un acercamiento teórico al concepto de posrealidad en el ámbito de la fotografía y las imágenes.
- 2- Práctico: Analizar el uso del pixel como recurso expresivo e ideológico que construye y evidencia la idea de posrealidad.
- 3- Personal: Materialización del pixel como constructo de posrealidad a través de un foto-libro.

6. METODOLOGÍA.

Para acometer este proyecto nos hemos propuesto, en primer lugar, realizar un análisis teórico sobre los conceptos de posrealidad y fotografía digital. Éste estudio nos permitirá: 1) generar un marco teórico desde el que contextualizar nuestra propuesta y 2) desarrollar metodológicamente nuestro proyecto a nivel teórico, permitiéndonos determinar en qué momento de la teoría se encuentran estos conceptos. Desde ahí podremos aportar nuevas ideas con las que sustentar nuestra hipótesis. Pudiendo alcanzar así nuestro primer objetivo: realizar un acercamiento teórico al concepto de posrealidad en el ámbito de la fotografía y las imágenes.

Por otro lado, realizaremos un recorrido por algunas propuestas artísticas en las que han trabajado con el píxel como recurso plástico para materializar sus planteamientos. Un análisis formal del píxel nos ayudará a generar una estética con la que personificar el concepto de posrealidad. De esta manera alcanzaremos nuestro segundo objetivo: analizar el uso del píxel como recurso expresivo e ideológico que construye y evidencia la idea de posrealidad. También nos permitirá posicionarnos estilísticamente, redirigiéndonos para no caer en los lugares más comunes y estéticas más utilizadas.

Como aportación a la propuesta plástica, parece oportuno una descontextualización de la inmaterialidad del píxel mediante la publicación de un foto-libro. Para ello, analizaremos las propuestas artísticas en las que se trabaja con el foto-libro como estrategia metodológica para materializar sus planteamientos. La experimentación con softwares digitales ocupará un lugar importante en esta parte del proceso ya que nos ayudará a generar un lenguaje propio y característico de la imagen digital. Recurriremos a Photoshop para generar la propuesta plástica mediante el manipulado digital de la imagen fotográfica. Una vez seleccionadas las imágenes, maquetaremos el foto-libro con Indesign y prepararemos su impresión para el arte final. Así alcanzaremos nuestro tercer objetivo: materialización del píxel como constructo de posrealidad a través de un foto-libro.

Esta metodología nos ayudará a sintetizar los contenidos, tanto teóricos como prácticos, y alcanzar los objetivos en cada una de las fases, ratificando o desmintiendo nuestras afirmaciones iniciales.

7. ESTRUCTURA DE CONTENIDOS.

El trabajo se estructura en tres bloques diferenciales que a su vez se complementan para sustentar y solidificar este proyecto. Estas tres unidades serán:

1) Marco Teórico. Donde consideramos los epígrafes elegidos adecuados por la relevancia de éstos términos en relación a la pregunta de investigación.

2) Estudio formal, donde ahondamos en las estrategias plásticas que más se aproximan al planteamiento formal, además de hacer una revisión de referentes a lo largo de la praxis en estos ámbitos.

3) Proyecto personal, en la que plantearemos la fase de ideación, documentaremos el proceso creativo y presentaremos los resultados tanto plásticos como teóricos.

7.1. MARCO TEÓRICO.

7.1.1. POSVERDAD, POSREALIDAD Y POSMODERNIDAD.

Para poder contextualizar la idea de posverdad y desde ahí plantear nuestro concepto de posrealidad vamos a revisar rápidamente el concepto de posmodernidad como periodo socio-cultural en el que se inscriben estos términos.

Para entender mejor la posición de la posmodernidad conviene pararse un momento en la modernidad como su precedente al que se opone. A nivel ideológico, la modernidad se caracteriza por la fe absoluta en el progreso científico y tecnológico. Como dice David Lyon en su libro *Postmodernidad*, en los siglos XVII y XVIII surge la Ilustración y se inicia el proceso de la secularización que expulsa la religión del centro de la sociedad y enfatiza la confianza en la razón humana para mejorar las condiciones de vida y “promover la libertad”.²

La mayor crítica que se ha hecho a la modernidad es a la forma de verdad que ésta época convirtió en la dominante. Con los progresos en la ciencia y en la tecnología, ambas se han convertido en la verdad sobre la cual se construye la modernidad. Se trata por lo tanto de una verdad racionalizada. En este panorama, todo se valora por su utilidad, si sirve el progreso. Si

2 LYON, D. *Postmodernidad*, p. 48.

algo sirve para algo es racionalmente correcto y por eso verdadero.

Por otro lado, en la era posmoderna los medios tienen un papel central convirtiendo la sociedad actual en una colectividad mucho más compleja y caótica y hacen visible una multitud de diferentes visiones del mundo. Como dice Vattimo en su libro *La sociedad transparente*, con esta “pluralización” ya no es posible “concebir el mundo y la historia según puntos de vista unitarios”³. El autor plantea que en una sociedad donde existe la libertad de expresión y varios canales mediáticos, no tiene ningún sentido pensar en la realidad como algo objetivo y único. Para él, la realidad surge más bien de la mezcla de una variedad de imágenes e interpretaciones. A partir de estas reflexiones en su libro *Adiós a la verdad*, el filósofo italiano diagnostica con la posmodernidad y el pensamiento débil el fin de la verdad.⁴

¿Qué es entonces la verdad? Una hueste de movimiento de metáforas, metonimias, antropomorfismos, en resumidas cuentas, una suma de relaciones humanas que han sido realizadas, extrapoladas y adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, un pueblo considera firmes, canónicas y vinculantes; las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son.⁵

Así, Friedrich Nietzsche concibe la verdad como un acuerdo social, una “mentira colectiva bien explicada”⁶

El neologismo posverdad en sí no es un invento del año 2016, el término *post-truth* fué utilizado por primera vez en 1992 por el autor serbio-americano Steve Tesich en el contexto de la Guerra del Golfo, el escándalo Watergate y el escándalo Irán-Contras. En su artículo *A Government of Lies* en el periódico The Nation escribió: “We, as a free people, have freely decided that we want to live in some post-truth world” refiriéndose a que los norteamericanos prefirieron no saber las verdades desagradables, ya que los escándalos les habían asustado. En cambio, querían, según Tesich, que el gobierno les protegiera de la verdad⁷. En 2004 el autor americano Ralph Keyes hizo uso de la palabra para dar nombre a la era actual. En su libro *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life* examina la nueva naturaleza de las mentiras en la sociedad contemporánea.

La suposición de la aparición de la posverdad se puede situar dentro del marco de pensamiento de la posmodernidad que nos rodea aproximada-

3 VATTIMO, G. *La sociedad transparente*, p. 78-81.

4 VATTIMO, G. *Adiós a la verdad*, p. 16.

5 FRIEDRICH, N. *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*, p. 28.

6 VIDAL CASTELL, D. *El malson de Chandos: La crisis académica i profesional del periodismo des de la crisi postmoderna de la paraula*, p. 202.

7 TESICH, S. *A Government of Lies*, p. 12-13.



Fig 1. Gerard Richter. *Firenze*. 2002. 12 cm x 12 cm. Óleo sobre fotografía a color.



Fig2. Gerard Richter. *5.1.91*, 1991. 10 cm x 14.9 cm. Óleo sobre fotografía a color. mente desde la segunda mitad del siglo XX y ha creado un clima determinado en la forma de pensar.

Estas características de nuestro tiempo parecen invocar un nuevo medio artístico en el que no fueran un exceso excéntrico y de narrativa lineal, sino su modo idóneo de funcionar. Se puede sostener que el hipertexto ciberespacial es uno de esos nuevos medios en los que estas experiencias vitales hallarán su correlato “natural”, más adecuadamente objetivo.

Como bien nos expone Slavoj Žižek en cuanto a la obra del pintor Gerhard Richter:

Lo que representa una de sus series es el repentino tránsito del realismo fotográfico (ligeramente traspuesto/difuminado) a la abstracción pura de las manchas de color, o el tránsito contrario de una textura absolutamente desprovista de objetos, de meras manchas, a la representación realista. Richter se concentra en ese momento misterioso en el que emerge una imagen del caos (o, una vez más, tal vez en el momento opuesto, y no menos misterioso, en que una imagen nítida se difumina hasta quedar reducida a manchas carentes de sentido).⁸

Richter en sus cuadros, con el realismo fotográfico nos sorprende por ser algo artificial y manipulado, mientras que hay mucha más vida natural en

⁸ ZIZEK, S. *Fotografía, documento, realidad: una ficción más real que la realidad misma*, p. 13.

el juego que se da entre las formas abstractas y las manchas (Fig. 1 y 2). Es como si la identidad confusa de las formas no representativas fuese el último residuo de la realidad, de modo que, cuando pasamos de ello a la representación claramente identificable, ingresamos en el espacio de la fantasía, en el éter en el que la realidad se pierde de manera irrecuperable.

Por este motivo, Richter no es tal sólo un artista posmoderno: su obra es, más bien, una suerte de meta-comentario sobre la hendidura misma entre modernismo y posmodernismo, sobre el tránsito de uno al otro. Por decirlo de otro modo: recuérdense las dos obras que sobresalen en calidad de gestos inaugurales del frenazo modernista en las artes visuales, el ready-made de Duchamp que consiste en una bicicleta y el cuadro negro sobre fondo blanco de Malevitch, ambas propuestas con carácter extremista ¿Y no se esfuerza Richter precisamente por tratar de captar el tránsito entre esos dos extremos, en su caso del realismo fotográfico a la abstracción de las distinciones puramente formales y minimalistas?⁹

Otro representante importante de la posmodernidad es el filósofo y sociólogo francés Jean Baudrillard. Este autor plantea que con el desarrollo de la tecnología y los medios de comunicación, las pantallas, la inmediatez y la sobreabundancia de información han “eliminado la posibilidad de una reflexión crítica” y “superan la capacidad interpretativa del sujeto”. Los medios de comunicación también llevan a otro nivel la copia y duplicación de objetos que se hizo posible con el desarrollo y afán de producción de la modernidad. Ahora ya no sólo se copia la realidad, sino que esa misma está producida por la cultura mediática constituida de televisiones y ordenadores. La realidad ha sido superada por su representación y, por lo tanto, sólo existen simulacros de la realidad.¹⁰

Tal vez el aspecto más importante que ha contribuido al surgimiento de la era de la posverdad es la popularidad del ecosistema digital y sus servicios. En los últimos años se ha producido un cambio en el comportamiento mediático de una sociedad estructurada por Internet. Los motores de búsqueda nos proveen con una infinita cantidad de información ya explicada, interrelacionada y valorada.

El diseño de las páginas de las redes sociales también evita una clara distinción entre lo verdadero y lo falso, la opinión de amigos y una noticia, lo importante y lo irrelevante. En los *newsfeeds* todo tipo de contribuciones como las noticias, los memes, los consejos prácticos, los videos de animales, etc. aparecen una al lado de otra y no se ve una diferencia entre ellas. Esto

9 Ibíd. p, 14.

10 BAUDRILLARD, J. *Cultura y Simulacro*, p. 244-250.

significa unas condiciones ideales para desdibujar la frontera entre hechos, ficción y fantasía.

Podemos resumir que la verdad en la posmodernidad es sumamente subjetiva y depende de la perspectiva de quien la articule. Eso crea una actitud de ‘todo vale’, una tolerancia, en su sentido positivo, hacia diferentes opiniones, pero también, como consecuencia negativa, hacia ‘hechos alternativos’. Esta apertura hacia todo tipo de narrativas alternativas tiene, por supuesto, un impacto en el ámbito del arte. En una contribución de opinión para el blog de El Confidencial se encuentra esta observación: “La posmodernidad y el relativismo se han trocado en posrealidad, posverdad, posdemocracia y pospolítica”.¹¹

La posmodernidad ha permitido que proliferara en la sociedad la idea de que no existe una única realidad ni verdad objetiva. Este panorama donde lo verdadero podría ser falso y lo falso podría ser verdadero abre las puertas a discursos que se aprovechan de distorsiones, falacias y mentiras.

Como dice el filósofo, sociólogo, psicoanalista y crítico cultural esloveno Slavoj Žižek en el texto *Fotografía, documento, realidad: una ficción más real que la realidad misma*

Uno de los tópicos de la ideología pop de hoy en día es esa capacidad que tienen los medios de comunicación para invadirlo absolutamente todo, con la digitalización de nuestra vida cotidiana, la línea divisoria que separa la realidad de la ficción tiende a tornarse más y más difusa.¹²

La Realidad Virtual proporciona una realidad desprovista en sí misma de sustancia, del meollo duro y resistente de lo Real; se experimenta como realidad sin que necesariamente lo sea. Recuérdese la doxa posmoderna de acuerdo con la cual realidad es un producto discursivo, una ficción simbólica que mal percibimos como entidad sustancial autónoma. La verdad tiene la estructura de una ficción.

Estos nuevos conceptos de posrealidad se han materializado en el ámbito de lo artístico con nuevas estéticas/estrategias que se apoyan en lo virtual como vehículo a sus propuestas, una estética que obtiene la inspiración de la propia limitación del dispositivo. Manifestándose así la realidad confusa y ambigua de los medios digitales. Podrían considerarse estas propuestas como metáforas visuales a la idea de que no existe una única realidad, sino que la idea posmoderna de posrealidad está configurada por la

¹¹ BOSCH, J. R., BRUNET, F. y ROSIÑOL, J. *Realidad virtual, posverdad y populismo*.

¹² ŽIZEK, S. *Fotografía, documento, realidad: una ficción más real que la realidad misma*, p. 1.

superposición y el aglutamiento de imágenes inmateriales que flotan en el espacio virtual y que a su vez generan nuevas visiones de lo que hoy en día entendemos por real.

Valoraremos en este trabajo el papel que ocupa la fotografía digital en el constructo de esta idea de posrealidad para ello nos disponemos a revisar sus características esenciales y más concretamente el píxel como grado cero y componente inmaterial que construye la imagen fotográfica.

7.1.2. LA FOTOGRAFÍA DIGITAL Y SU PERSPECTIVA MULTIFOCAL.

Si la segunda mitad del siglo XIX y la primera del XX pertenecen a la fotografía analógica, a partir de la segunda mitad del siglo XX, y lo que ha transcurrido del XXI, pertenecen al dominio de la fotografía e imagen digital. El desarrollo tecnológico que llevó a la aparición de la cámara digital, y las diferentes posibilidades de digitalización de la imagen, implica necesariamente un cambio en la mirada, y una respuesta por parte del ser humano ante la aparición de una nueva forma de ver, capturar e inmortalizar aquello que nos rodea y más aún de cómo la manera en que consumimos imágenes define la manera en que las vemos.

El consumo masificado de imágenes nos he hecho perder la fe en la realidad de la vida para creer solo en la proliferación infita de imágenes, transformando la realidad concreta de la civilización social en abstracciones: cifras, algoritmos, ferocidad matemática y acumulación de nada. La fuerza seductora de la simulación transformó formas físicas en puntos de fuga, entregó el arte visual a la propagación viral y vendió el lenguaje subjetivo al régimen falsificado de la publicidad. La historia ha sido reemplazada por el infinito flujo recombinatorio de imágenes fragmentarias.¹³

Para poder estudiar el papel que ocupa la imagen fotográfica en la actualidad, vamos a analizar las características esenciales de la misma, en particular el píxel. El término píxel es una abreviatura del término “Elemento de imagen” según su traducción del inglés *Picture Element*, y se refiere al elemento fundamental, o unidad mínima de descomposición de todas las imágenes o fotografías digitales. El cambio del funcionamiento de la cámara analógica a la cámara digital también ha determinado el rol que desempeña ésta en la cultura contemporánea. Con su respectivo objetivo, obturador y diafragma, en lugar de proyectar la imagen sobre un negativo, como es en el caso de la fotografía analógica, la imagen es proyectada sobre un sensor CCD (siglas del término en inglés *Charge coupled device*) cuya cualidad consiste en capturar

13 STEYERL, H. *Los condenados de la pantalla*, p. 12-13.

la imagen en forma de bits, es decir un código binario en escala de grises, que puede ser transformado, a decisión del fotógrafo, en una imagen a color.

El cambio que ha experimentado la fotografía en su transformación de lo analógico a lo digital también a influido en la manera en la que la fotografía ha pasado de ser un objeto matérico (copias en papel sensible) a un objeto principalmente inmaterial (fotografía digital). Como bien dice María del Mar Marcos Molano en su aportación al libro *La comunicación audiovisual en la historia*:

[...] si la fotografía construye una realidad en el interior de un encuadre que, al fin y al cabo, es el resultado de un encuentro con el mundo visible, la imagen digital desrealiza la imagen en tanto que su reducción a números implica la posibilidad de crear imágenes post-fotográficamente reales. La simulación crea otra realidad, la de la pura imagen.¹⁴

Son varias las características de la fotografía digital por las que ha cambiado el paradigma de la imagen fotográfica. La instantaneidad y mecánica de la fotografía digital, la posibilidad de al capturar una fotografía y visualizarla inmediatamente, e incluso imprimirla sobre papel fotográfico en cuestión de minutos ha determinado el enfoque con el que mostramos el mundo ya que tenemos la posibilidad de idealizarlo mediante un número infinito de intentos y previsualizaciones.

Conviene mencionar aquí la perspectiva que nos ofrece Walter Benjamin en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* en la que nos plantea la idea de la pérdida del aura afirmando que:

[...] en la industria de lo bello tienen lugar cambios radicales que son resultado de las conquistas de la técnica moderna; que no solo el material, los procedimientos de las artes, sino la invención artística y el concepto mismo de arte están en plena transformación [...] estos cambios radicales en la consistencia misma del arte tienen que ver, en igual medida que con las “conquistas de la técnica”, con una reconfiguración profunda del mundo social.¹⁵

De esta forma Benjamin sostiene su tesis de la pérdida del aura de la obra de arte ya que considera que el aura de una obra de arte consiste en el carácter irrepetible y perenne de su unicidad y singularidad, además de no admitir copia alguna de sí misma. Y afirma que “toda copia de ella es una profanación”.¹⁶

Benjamin enumera una serie de disciplinas que han sido transforma-

14 MARCOS MOLANO, M del M. *La historia bajo el prisma de la fotografía*, p. 8.

15 BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p. 12 y 13.

16 Íbid, p. 16.

das a lo largo de los últimos siglos gracias al avance tecnológico de sus procedimientos. En primer lugar menciona cómo la gráfica se volvió por primera vez reproducible técnicamente mediante el grabado en madera, la escritura gracias a la imprenta, y como son conocidas las enormes transformaciones que la imprenta, la reproducción técnica de la escritura, ha suscitado en la literatura. En esta línea, Benjamin alude a la fotografía y como con ésta la mano fue descargada de las principales obligaciones artísticas dentro del proceso de reproducción de imágenes, obligaciones que recayeron entonces exclusivamente en el ojo.¹⁷

La imagen pobre, al perder su sustancia visual, recupera algo de su impacto político y crea un nuevo aura alrededor suyo. Este aura ya no está basado en la permanencia del original, sino en la transitoriedad de la copia.¹⁸

La conversión de la imagen en información y la posibilidad de trasladar la imagen fotográfica a un ordenador, impresora o cualquier otro mecanismo que permita su visualización, edición o reproducción mediante impulsos eléctricos y datos almacenados entendidos como información digital, ha cambiado el modo en el que consumimos y entendemos la imagen fija. Esta característica nos permite transformar el referente por lo que el producto final no se corresponderá al objeto retratado. Esta transformación de la imagen fotográfica a información, con el desarrollo de la tecnología digital, tiene serias implicaciones en la concepción de la fotografía; ya el receptor no se encuentra frente a un producto terminado, más bien tiene ante sus ojos un producto dinámico que puede ser intervenido por él mismo o por cualquier cantidad de receptores de ese momento en adelante. Ya la fotografía no es más un producto estático, es ahora un objeto cambiante que, con cada alteración, se aleja más y más del referente.

La fotografía digital, no implica necesariamente la existencia del objeto retratado como una realidad, el referente pasa a ser una posibilidad más, no una certeza, y esta intervención de las posibles nuevas realidades que permite crear la fotografía digital a partir de una gran variedad de procesos de manipulación de la imagen, termina con la idea de la fotografía como retrato de algo real, de algo que ha sido, y finalmente, poco a poco, acaba con el mito de la verdad en la fotografía.

En definitiva, se puede crear otra realidad. Se produce entonces una ruptura entre lo fotográfico y lo digital ya que este nuevo medio transforma nuestra idea sobre la realidad, conocimiento y verdad. Se accede al mundo del simulacro y de la simulación virtual donde empieza a cuestionarse la presencia del

17 *Íbid*, p. 39-40.

18 STEYERL, H. *Los condenados de la pantalla*. p.45.

mundo material sobre el de la imagen: lo considerado verdad en la era fotográfica se desvanece para incurrir en una arenosa, por compleja, distinción entre lo real y lo imaginario.¹⁹

Estas nuevas características de la fotografía digital generan un cambio en el papel que ocupa ésta en una sociedad consumista de imágenes. Nos abre una posibilidad a la manipulación de la realidad mediante su disposición a través de los medios de comunicación, Internet y las redes sociales. Este avance tecnológico y la llegada de la fotografía digital hace que la imagen fotográfica ocupe un lugar muy presente en la cultura contemporánea, hasta el punto de poder afirmar que entendemos el mundo que nos rodea a través del consumo masivo de fotografías y su distribución a través de los media.

También parece oportuno mencionar la perspectiva lineal predominante durante los anteriores siglos en la que se ignora la curvatura de la tierra y el horizonte se concibe como una línea recta en la que convergen todos los planos horizontales. Pero esto no se corresponde con el contexto posmoderno en el que situamos nuestro proyecto. Como dice Erwin Panofsky:

La construcción de una perspectiva lineal decreta como norma el punto de vista de un espectador inmóvil con un solo ojo, y este punto de vista se asume como natural, científico y objetivo. Así la perspectiva lineal se basa en una abstracción y no se corresponde con ninguna percepción subjetiva.²⁰

Podríamos decir que el cine complementa a la fotografía con la articulación de diferentes perspectivas temporales. El montaje deviene un dispositivo perfecto para desestabilizar la perspectiva del observador y quebrar el tiempo lineal. La pintura abandona ampliamente la representación y demuele la perspectiva lineal con el cubismo, el collage y diferentes tipos de abstracción, el tiempo y el espacio son reimaginados por medio de la mecánica cuántica y la teoría de la relatividad.

Pero, como dice Hito Steyerl, si aceptamos la multiplicación y deslinearización de los horizontes y las perspectivas, las nuevas herramientas de visión quizás también sirvan para expresar e incluso alterar las condiciones contemporáneas de perturbación y desorientación. Las recientes tecnologías de animación 3D incorporan múltiples perspectivas, deliberadamente manipuladas para crear una imaginaria multifocal y no lineal.

En este sentido la torsión del espacio cinematográfico se produce de todas las maneras imaginables en torno a un collage de perspectivas curvas

19 MARCOS MOLANO, M del M. *Post-fotografía: la "desrealización" de la imagen fotográfica*, p. 9.

20 PANOFSKY, E. *La perspectiva como forma simbólica*. s.p.

heterogéneas. La fotografía, maldita por la promesa de su relación inicial con la realidad, ha cedido el paso, para bien o para mal, a representaciones hiperreales, no del espacio tal y como es sino del espacio tal y como podemos realizarlo.

Esta nueva construcción del entendimiento ha generado una nueva realidad en la que las imágenes se superponen, fragmentan, manipulan, archivan y materializan una concepción de lo real en la que la ficción también ocupa un lugar predominante; la posrealidad fotográfica. También conviene mencionar la inmaterialidad de la que se caracteriza la imagen digital, reducida a píxeles en su grado cero, una inmaterialidad que sería un reflejo de la ambigüedad en la que se asienta esta idea de posrealidad.

La imagen pobre ya no trata de la cosa real, el original originario. En vez de esto, trata de sus propias condiciones de existencia; la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles. Trata del desafío y de la apropiación tanto como del conformismo y de la explotación. En resumen trata sobre la realidad”.²¹

7.2. REFERENTES ARTÍSTICOS.

7.2.1. LA ABSTRACCIÓN PURA Y EL GRADO CERO: MALEVICH, KANDINSKY Y MOHOLY-NAGY.

Dado que nuestro trabajo gira alrededor del pixel como elemento pictórico y grado cero, hemos decidido revisar las tendencias del Suprematismo y la abstracción pura de principios del siglo XX como antecedentes de esta manera de entender el arte en la que se alejan de la representación de la naturaleza para centrarse en los aspectos formales. Como dice Xavier Rurbert De Ventos es su libro *El arte ensimismado*, “por primera vez el arte no representa nada, simplemente es.”

La representación de una cruz, que en principio podemos entender como en un signo abstracto, a lo largo de la historia ha pasado de ser un símbolo erótico, para después convertirse en el símbolo de cristo. Por lo que resulta complicado desprenderse de la connotación implícita de cualquier forma e incluso color. Parece que el arte abstracto lo tiene difícil para existir. Para que el arte totalmente abstracto existiera, sería necesario que fuese invisible, que el cuadro estuviese vacío. En este sentido Malevich solamente quiere representar “el mundo sin objetos”.

Es con el Suprematismo de Malevich y con *Linea y punto sobre el*

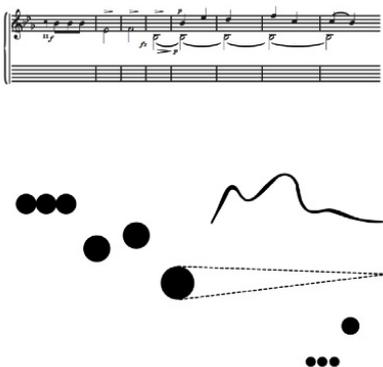


Fig. 3: Kandinsky. *Gráficos de "Punto y línea sobre el plano"*. Página 40.

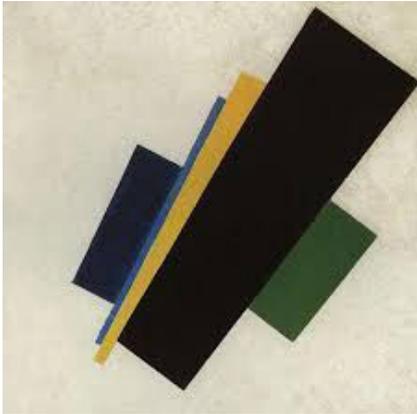


Fig 4: Malevich. *Suprematismo XVIII construcción*, 1915. Óleo sobre lienzo, 53x53 cm.



Fig 5: Lászlo Moholy-Nagy. *Composición A19*, 1927. Fotograma.

plano (Fig. 3) de Kandinsky cuando se empieza a reflexionar sobre la posibilidad de la abstracción pura, entendiendo las formas abstractas como grado cero. El *Cuadrado negro sobre fondo blanco* de Malevich, igual que las demás obras Suprematistas, no tiene otro sentido más que ser en sí mismas. A priori el cuadrado negro no significa nada; simplemente es. Malevich afirma que

Al poner los nombres de algunos cuadros no pretendo indicar que en ellos se deban buscar sus formas sino que, por encima de todo, quiero demostrar que considero las formas reales como montones de masas pictóricas sin forma, a partir de las cuales se ha creado un cuadro pictórico que no tiene nada que ver con la naturaleza.²²

Lo que Malevich entiende por verdadero realismo pictórico es “que la pintura constituye su propio objetivo”. No hay que confundir el realismo con la copia o transposición de lo real. (Fig. 4).

Solamente hay creación en las pinturas donde aparece una forma que no toma nada de lo que ha sido creado en la naturaleza, sino que desarrolla masas pictóricas, sin repetir y sin modificar las formas primarias de los objetos de la naturaleza.²³

También se puede entender la obra del húngaro Moholy-Nagy como una reflexión teórica en cuanto al grado cero en la fotografía analógica. El artista reflexiona en su libro *Pintura, Fotografía y Cine* sobre el papel que ocupa la fotografía como herramienta artística, su función y sus capacidades como medio tanto representativo como abstracto. A lo largo de su ensayo nos propone sustituir la “pintura estática” -pintura de caballete- por los juegos luminosos y proyecciones de diapositivas, confía sobre todo en la fotografía y el cine como manipulación de luz, y afirma que la esencia misma de la imagen fotográfica reside en las relaciones de las proyecciones luminosas sobre el papel sensible (Fig. 5). Así pues, es posible pintar con luz con la misma eficacia que con el oleo y el pigmento y nos habla de “la escritura de la luz como alternativa al pigmento” según indica su etimología: fotografía como escritura con luz.

Existe una fotografía objetiva cuya vocación es la de restituir la apariencia exacta de las cosas, siguiendo el modelo de la Nueva Objetividad, pero según plantea Moholy-Nagy, también debe existir otra fotografía, radicalmente innovadora, creativa o, según su léxico, “productiva”. Pero, ¿cómo se puede llegar a imaginar una fotografía productiva? Es el fotograma (pura grafía de la luz) donde parece encontrar la prueba mas tangible de las potencialidades productivas de la fotografía. Plantea la fotografía como radiación

22 NÉRET, G. *Malevich*, p, 52.

23 Íbid, p, 61.

inmaterial de la luz, sin aludir a significados ocultos, es decir el fotograma de Moholy-Nagy no exige ninguna hermenéutica, no significa nada más allá. Saca a la luz las leyes del medio, evidenciando los elementos esenciales (grado cero), es decir las tensiones de la forma, las relaciones entre lo claro y lo oscuro, el movimiento y el ritmo.

Moholy-Nagy interpreta la obra de Kazimir Malévich, y en concreto el célebre *Cuadrado blanco sobre fondo blanco*, al que compara con una pantalla de proyección capaz de captar y reflejar los juegos de luz. Moholy-Nagy rechaza instruir, moralizar o contar una historia, el único propósito de sus fotografías y películas era la producción de un efecto puramente visual. De acuerdo con sus exigencias innovadoras, la articulación de los elementos visuales no obedecía a ningún guión preexistente, ni a una lógica discursiva: el sentido debía nacer únicamente del reagrupamiento de acontecimientos espacio-temporales. Y afirmaba:

Se trataba de inventar un equivalente visual, móvil y sonoro del trastorno provocado por la experiencia diaria de cada ser humano en la gran ciudad. Proyecto de un arte que hablase de la vida y que al mismo tiempo fuese una experiencia viva.²⁴

De esta manera establecemos una relación entre pintura, fotografía analógica y fotografía digital. Esta relación sería, más allá del medio empleado, la atención prestada al grado cero como protagonista principal en cada una de ellas. En el caso de la pintura sería las 'masas pictóricas' o la abstracción pura de los cuadros Suprematistas de Malevich, en el caso de la fotografía analógica las proyecciones luminosas o lo que Moholy-Nagy denomina 'pintar con luz' y en nuestro caso y el de la fotografía digital, el píxel como elemento esencial del medio digital y como recurso gráfico con el que componemos la imagen pictórica.

Zoom, macrovisión, viaje al interior. La cosa representada tiende a desaparecer, todo referente, todo relato se esfuma para mostrarnos la superficie abstracta y tangible de la imagen, en un proceso que resulta intrínsecamente pictórico. Piezas digitales, píxeles. En este sentido, y formulado quizás de manera algo provocativa, toda imagen digital alberga una retícula moderna en su interior, y en su extremo, un cuadrado negro de Malévich –imponente píxel negro–, esa cesura radical del sentido, triunfo de la antinarratividad, vacío por sobreexposición, como un bomba de implosión cuyo reloj nos otorgara tan sólo el fugaz respiro de las apariencias.²⁵

24 MOHOLY-NAGY, L. *Pintura, fotografía y cine*, p. 33-47.

25 AROZENA, T. *Landscapes/Tenerife*, p. 14.

Nos adentramos a continuación al estudio en profundidad del pixel como estrategia visual y plástica centrándonos en referentes contemporáneos que utilizan el pixel como vehículo a sus propuestas gráficas.

7.2.2. EL PÍXEL COMO RECURSO EXPRESIVO E IDEOLÓGICO Y LA ESTÉTICA DEL DISPOSITIVO.

Después de mencionar a Malevich y a Moholy-Nagy como precedentes en la utilización del grado cero como recurso expresivo y como táctica para reflexionar sobre las leyes del medio, vamos a revisar a continuación los artistas actuales más relevantes que utilizan el píxel con este mismo enfoque: grado cero de la imagen digital y método para reflexionar y cuestionar los medios digitales. Por lo general esta consciente revelación del píxel como recurso plástico juega un doble papel, por un lado se utiliza como estrategia para evidenciar la ambigüedad con la que se caracteriza la fotografía digital y su invasivo papel en internet y los medios de comunicación, y por otro, como recurso plástico y expresivo que evidencia las propias leyes del medio digital, creando así una estética propia de los dispositivos digitales.

Sería infinita la lista de artistas que durante las últimas décadas han reflexionado en cuanto a problemáticas que han surgido con el avance de las nuevas tecnologías, Internet y la imagen digital (que flota inmaterial) en el infinito hipervínculo de la red. Desde el nacimiento de la WorldWideWeb a principios de los años 90 surgen muchas tendencias artísticas que podríamos vincular con nuestra propuesta como sería el Net Art. Tendencia artística basada en la experiencia estética específica de internet como soporte de la obra, explorando y dialogando nuevas prácticas comunicativas en la cibercultura. Pero con este proyecto pretendemos ingresar más concretamente en el ámbito dilatado de la imagen fotográfica, en la era de la distribución electrónica, en la cual estamos sumergidos. Pretendemos reflexionar sobre el modo en que experimentamos y consumimos esta nueva posrealidad (condicionada por la era digital), sobre las condiciones de la recepción en un mundo devenido imagen (potenciada en extremo en las mil pantallas que se engarzan en nuestra vida cotidiana), con su discontinuidad y fragmentación, su mirada amplificadora y su instantaneidad artificial. Valoramos a continuación la posibilidad de la representación de esta problemática mediante la utilización plástica del píxel como recurso metafórico/simbólico.

Referente a esta visión fragmentada y manipulada de la realidad (en UTUPAP posrealidad) el artista Thomas Ruff con su serie fotográfica *JPEGs*, iniciada en 2004, nos sitúa en un escenario globalizado y post-apocalíptico del mundo después del 11-S, donde el ruido de fondo de una guerra global permanente, la noción de ruina y del desastre, se revelan como sustrato de



Fig 6: Thomas Ruff. *jpeg msh01*, 2004. Fotografía a color. 276.2 x 188 cm.



Fig 7: Thomas Ruff. *jpeg ny02*, 2004. Fotografía a color. 269 x 364 cm.

un mundo espectacular, devenido imagen pixelada. Thomas recurre a imágenes de archivo existentes que rescata de Internet, y su título hace referencia al conocido *standard* de compresión para fotografías digitales (siglas de *Joint Photographic Expert Group*), utilizado muy frecuentemente en los entornos Web. Las imágenes que Ruff se apropia de Internet son de muy baja resolución ya que están editadas para consumir mediante el ordenador. Con este procedimiento apropiacionista y mediante la descontextualización de las imágenes encontradas en Internet, el artista desvela, al ampliarlas, la naturaleza pixelada de las mismas como metáfora a la falta de información que caracteriza el entorno web y los medios de comunicación. Thomas recurre al píxel como elemento pictórico en la composición estética de sus fotografías pero también como elemento ideológico que desvela la suerte de inconsciente global electrónico que produce Internet, la retórica social, la tecnológica del medio y sus usos. (Fig. 6 y 7)

En el caso de Thomas Ruff, la utilización del píxel se experimenta como la emanación de un cúmulo de efectos globales que remiten a una borrosa sensación de desorientación política en un mundo que se desmorona, sometido a una guerra permanente de baja resolución que se muestra al mundo pixelada. Como bien analiza Teresa Arozena en su contribución para el catálogo *Landscapes/Tenerife* para el Tenerife Espacio de las Artes en 2010:

El trabajo de Ruff deriva en un resultado eminentemente pictórico, creando así una deliberada ambigüedad perceptiva. Su atención reside ya entonces en ese archivo electrónico de la Web, ese imaginario conectivo. El trasfondo de la



Fig 8: Daniel Canogar. *Ripple El País*, 2017. Video-proyección.

ruina y la abstracción de los JPEGs no es otro que el de la ambigüedad contemporánea, espacio contradictorio donde la necesidad de subjetiva afectividad romántica coexiste junto a toda una serie de necesidades modernas y analíticas [...] el desenfoque por ampliación aplicado a cada fotografía colapsa la diferencia extrayendo el contenido de su particularidad, abstrayendo su lectura del hecho narrativo. Juego de escalas; esa coyuntura acercamiento-alejamiento que propone Ruff para inducir una fluctuación entre abstracción y figuración profundiza en la nada visual que subyace tras cualquier imagen técnica.²⁶

Otro ejemplo de estas propuestas sería el artista madrileño Daniel Canogar que se nutre de la estética digitaloide para desarrollar sus ideas. En su pieza de video-instalación *Ripple El País* el artista evoca el flujo de las noticias diarias a través de los medios digitales (Fig 8). Lo que vemos en la proyección es un video con el contenido de la página web de El País. El algoritmo combina aleatoriamente más de 500 videos, y cada uno de ellos deja una marca reducida a píxeles en la pantalla que va cubriendo los videos que se han deslizado previamente por la superficie. De esta manera se genera un tejido abstracto en el que las imágenes pixeladas resultan ininteligibles. El artista explora el continuo flujo de información y cómo éste altera nuestra habilidad para recordar, asimilar y archivar nuestra realidad. Canogar hace uso de la estética del propio dispositivo electrónico para desvelar su naturaleza abstracta y sobre-saturada. Una estética que surge de los propios códigos y glitches de la herramienta digital: colores saturados que a través de los píxeles RGB emanan luz de la pantalla LCD, algoritmos que convierten la imagen en manchas abstractas logrando poner en crisis tanto la percepción de las interfaces gráficas como los códigos de construcción de objetos digitales. El glitch (reducido a píxel) se convierte en recurso expresivo con una estética

cuya esencia es el caos, la información en su grado cero se desborda y revela nuevas realidades del espacio digital, realidades vivas que se reducen a información electrónica: el píxel.

El artista canadiense Bruce LaBruce hace uso del píxel como elemento expresivo al mismo tiempo que conceptual. En su película porno queer *Raspberry Reich (The Revolution Is My Boyfriend)* (Fig 9) nos muestra como los antaño héroes de la RAF se reencarnan en actores porno gays que gozan sirviendo de juguete unos para los otros. Se masturban con imágenes murales de fotocopias pixeladas de Baader y el Che. Pero lo que importa no es la condición gay o pornográfica del film, y en realidad tampoco su supuesto carácter “transgresor”. Se trata de que los actores no se identifican con héroes, y al contrario rasgan sus imágenes. Se convierten en imágenes dañadas: copias de sexta generación de sospechosos pinups izquierdistas. Aman al píxel, no al héroe²⁷. De esta manera el artista cuestiona la idea de héroe, que ha evolucionado potencialmente en las últimas décadas en las que cualquiera puede convertirse en su propio héroe a través de las plataformas virtuales. Y lo hace mediante el manifiesto del píxel, cobrando así éste un papel pictórico en la imagen a la vez que ideológico.

Dada nuestra inmersión en la era digital, se podría decir que estos nuevos planteamientos fragmentados y distorsionados reflejan de manera más verídica la complejidad en la que se halla la sociedad contemporánea. Estas nuevas propuestas recurren a las leyes del propio dispositivo para develar su particular naturaleza, o como dijo el cineasta Andrei Tarkovsky “A phenomenon is created truthfully in a work of art through the attempt to rebuild the entire living structure of it’s inner connections”²⁸, “un fenómeno se crea verazmente en una obra de arte a través del intento de reconstruir toda la estructura viva de sus conexiones internas”. Podría decirse que es a través del estudio de la forma y de sus capacidades como herramienta digital, que nos adentramos en una estética que emana de las mismas posibilidades que nos ofrece el software. Una especie de formalismo digitaloide. Con la llegada de la fotografía la pintura abandonaba el realismo para dedicarse a sus potencialidades más intrínsecas; la abstracción. Ahora es el turno de las herramientas digitales de revisar las capacidades más fieles a su propio medio; los límites del dispositivo.



Fig 9: Bruce LaBruce. Fotograma de *Raspberry Reich (The Revolution Is My Boyfriend)*, 2004. Película. 90 minutos.

27 STEYERL, H. *Los condenados de la pantalla*, p. 61.

28 TARKOVSKY, A. *Sculpting In Time*. Publicación Online.



Fig 10: David O'Reilly. Fotograma de *RGB XYZ*, 2004. Cortometraje de animación. 12:19 minutos.

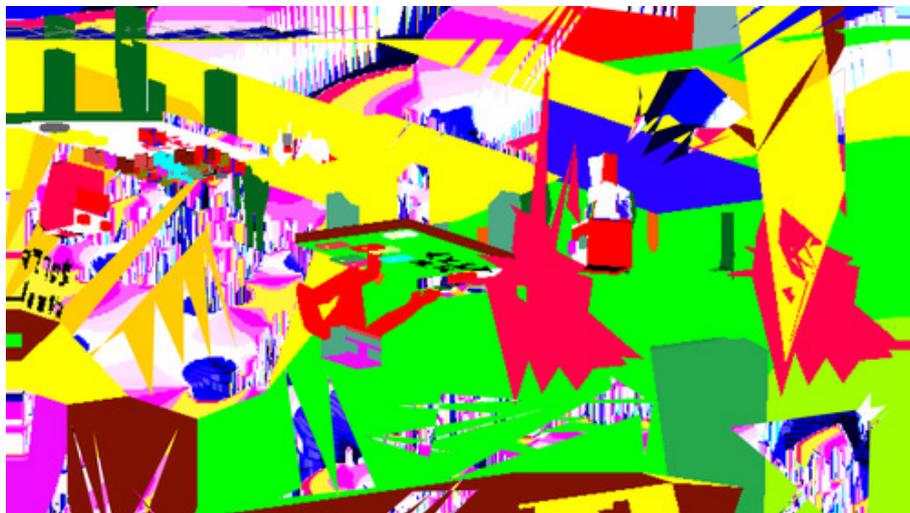


Fig 11: David O'Reilly. Fotograma de *RGB XYZ*, 2004. Cortometraje de animación. 12:19 minutos.

medium feels to me like a recently opened Pandora's box which is still being examined, understood and tamed"²⁹, refiriéndose al medio digital como una caja de Pandora que se acaba de abrir y la cual aún está siendo examinada, comprendida y domesticada. El joven irlandés plantea un discurso en el que una obra totalmente artificial y surreal también puede comunicar algo al mismo tiempo que mantener lo que el denomina 'la verdad cinematográfica'. De esta manera en su film *RGB XYZ* (Fig. 10 y 11) de 2004 el artista no hace ningún esfuerzo en ocultar el hecho de que es una animación digital, vinculándola así más estrechamente con el software del que proviene.

En la actualidad, y dada la proliferación de los recursos tecnológicos, parece una necesidad característica de la posmodernidad la continua revisión de nuestros dispositivos y las posibilidades creativas que nos ofrecen. El arte ha dejado de mirar a la vida para mirarse a sí mismo. Y éstas son las consecuencias. *UTUPAP* se sitúa fuera del marco de representación para mirar hacia dentro, cuestionar donde se encuentra la fotografía digital y revisar cómo nuestras herramientas artísticas son capaces de ayudarnos a responder estas preguntas.

7.2.3. EL FOTO-LIBRO COMO ESTRATEGIA PARA MATERIALIZAR UNA IDEA.

La idea de posrealidad que presentamos en *UTUPAP* se materializa mediante un foto-libro. Planteamos un discurso meta-fotográfico en el que tanto nuestro ¿QUÉ? como nuestro ¿CÓMO? se responden de la misma forma: fotogra-

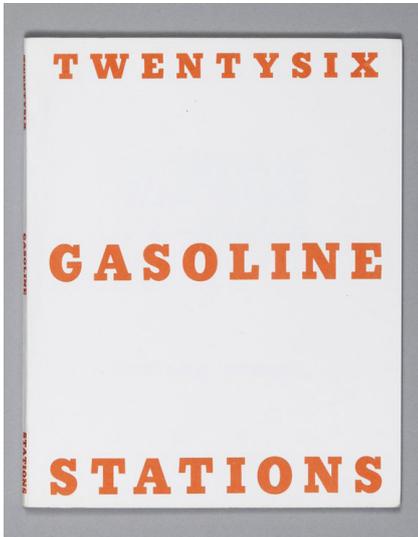


Fig. 12. Ed Ruscha. *Twentysix Gasoline Stations*, 1963. Libro de artista.

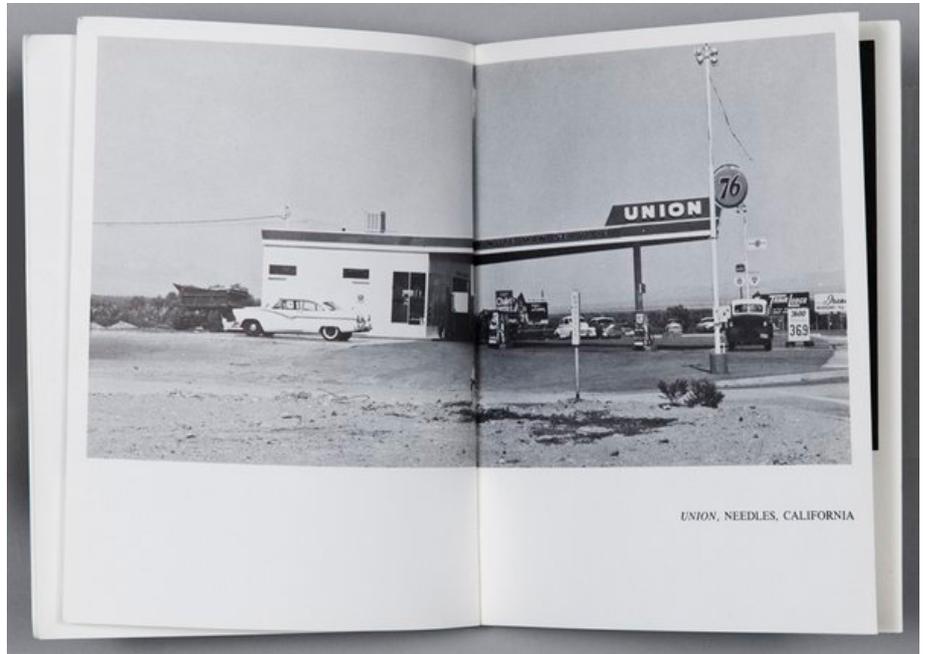


Fig. 13. Ed Ruscha. *Twentysix Gasoline Stations*, 1963. Libro de artista.

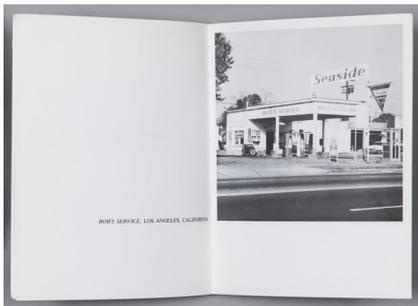


Fig. 14. Ed Ruscha. *Twentysix Gasoline Stations*, 1963. Libro de artista.

En este capítulo vamos a revisar las propuestas artísticas que han utilizado la idea de libro como estrategia para exponer sus planteamientos.

En primer lugar, y como pionero en la tipología del Libro de artista tenemos que mencionar al estadounidense Ed Ruscha y su propuesta de *Twentysix Gasoline Stations* de 1963 (Fig. 12, 13 y 14). El artista propone un recorrido por el extenso territorio de carretera de los EE.UU., concretamente de la ruta entre Los Ángeles y Oklahoma City. Las estaciones de servicio eran para Ruscha un símbolo de la extensa magnitud del paisaje norteamericano y se convertirá en el primigenio de muchos libros de fotografías.

En *Twentysix Gasoline Stations* la calidad plana de cada página dirige los ojos del espectador a considerar las cualidades gráficas del referente fotográfico. Por primera vez convirtió una publicación de fotografías en un objeto museístico. Como bien afirma el artista en una entrevista en 2008 sobre sus publicaciones

I felt when I got going on the books that it was really the red meat of my work. It was the choice bit. Although I was painting pictures at that time, I felt that the books were more advanced as a concept than the individual paintings I had been doing.³⁰

El artista, con sus publicaciones, sintió que ésta práctica era verda-



Fig 15: Dídac Ballester y Blanca Crovetto. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. Walter Benjamin. Varias portadas*, 2017.



Fig. 16: Dídac Ballester y Blanca Crovetto. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. Walter Benjamin. Varias portadas*, 2017.



Fig. 17: Dídac Ballester y Blanca Crovetto. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. Walter Benjamin. Varias portadas*, 2017.

deramente el meollo de su trabajo. Aunque también pintaba cuadros en ese momento, sabía que sus libros estaban más avanzados como concepto que sus pinturas. Por otro lado el artista también afirmó que no trató de crear un precioso libro de serie limitada, sino un producto producido en masa de alta calidad. Sus libros eran idénticos, no tienen ningún matiz de 'lo hecho a mano'. Este lugar de producción industrial donde se posiciona *Twentysix Gasoline Stations* nos sirve como ejemplo que materializa la idea Walteriana de la pérdida del aura y la reproductibilidad técnica, con la que identificamos por afinidad nuestra propuesta de *UTUPAP*.

En esta línea conceptual de libro objeto podemos mencionar la publicación *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. Walter Benjamin. Varias portadas*, proyecto de Dídac Ballester y Blanca Crovetto (Fig. 15, 16 y 17). En esta edición de 40 ejemplares los artistas rescatan de internet 56 portadas del libro de Walter Benjamin *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* para hacer un compendio de las mismas a modo de guiño a la idea de la transitoriedad de la copia que Benjamin plantea en su ensayo. Cada una de las portadas va acompañada con el nombre bajo el que fueron encontradas en Google (a menudo numérico y abstracto) aludiendo a la pérdida de créditos con la que constantemente se presentan los archivos virtuales. La calidad de las imágenes también varía dependiendo de la resolución en la que fueron cargadas en el espacio web. En palabras de Hito Steyerl:

Las imágenes pobres son pobres porque están muy comprimidas y viajan rápidamente. Pierden materia y ganan velocidad. Pero también expresan una condición de desmaterialización, que comparten con el legado del arte conceptual [...] La imagen pobre se encuentra errando en una tierra de nadie digital, cambiando constantemente de resolución y formato, velocidad y medio, incluso a veces perdiendo los nombres y los créditos a lo largo del camino.³¹

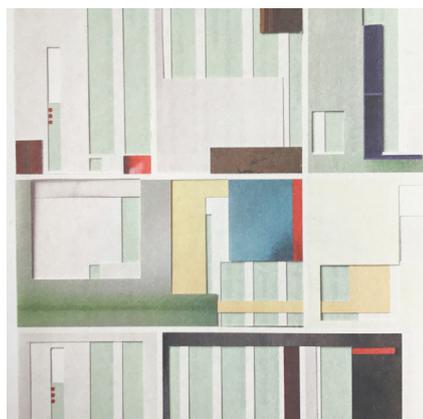
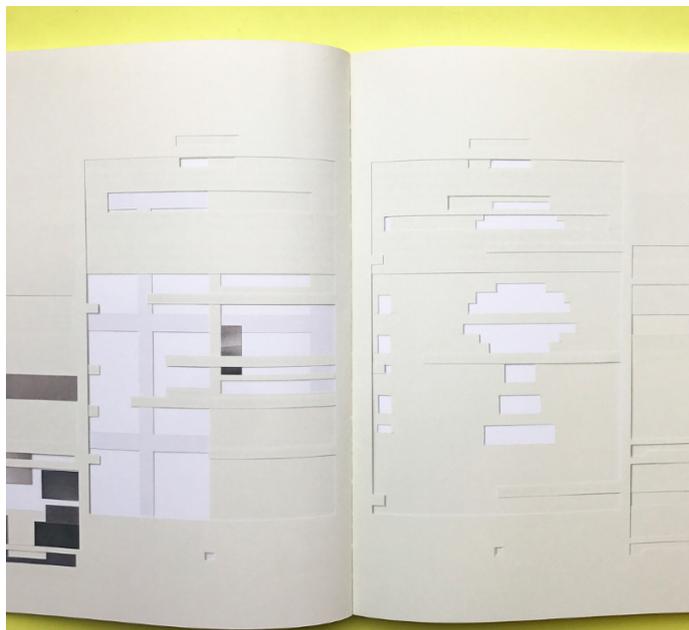


Fig 18, 19 y 20: Anja Lutz. *Marginalia*, 2017.

Nos servimos de esta propuesta como referente conceptual para enmarcar nuestro proyecto. A la manera de *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Walter Benjamin. *Varias portadas*. UTUPAP pretende materializar esta idea de imagen pobre que viaja a baja resolución, y nosotros lo hacemos mediante el píxel como elemento abstracto que construye cualquier imagen digital. Así proponemos un proyecto que reflexiona en torno a la ambigüedad con la que se presenta la fotografía en el espacio de los nuevos medios digitales.

Dado nuestro interés por el gráfica impresa y por la carga que presenta nuestra propuesta en cuanto a los elementos del diseño editorial parece oportuno mencionar la publicación *Marginalia* diseñada por la artista Anja Lutz. Se trata de una publicación experimental que hace una revisión a los diferentes componentes que configuran cualquier maquetación editorial. *Marginalia* presta especial atención a los elementos pasados por alto que coexisten en los libros cuidadosamente diseñados. La artista, mediante la eliminación del texto y las imágenes de una selección de libros de arte, revela los detalles indescriptibles que también forman parte de cualquier diseño de un libro: los márgenes, los bordes, los fondos, los corondeles...Las páginas seleccionadas se sometieron a un proceso de transformación en el que Lutz las diseccionó con precisión quirúrgica, capa por capa, eliminando sus partes vitales y revelando sus esqueletos: el soporte real del contenido. (Fig. 18, 19 y 20). Los resultados son cuadrículas superpuestas, fragmentos de imágenes y trazas del diseño que forman composiciones de capas intrincadamente separadas, exponiendo así las relaciones ocultas entre las diferentes páginas. Es una investigación sobre la anatomía de los libros: el objeto físico, su materia-

lidad y estructura interna. Los espacios olvidados, tranquilos pero elocuentes, parecen tener su propio lenguaje: el de una poesía visual abstracta de libros.

A modo de Marginalia, *UTUPAP* también propone una revisión a los diferentes componentes del diseño editorial. Nuestra estructura interna de retículas se establece como un sistema en el que los distintos elementos dialogan. Hacemos uso del troquel como estrategia para fraccionar las diferentes capas de información y conseguir una interacción entre ellas: el bloque de texto se obvia para convertirse en píxel a la vez que en cita, la imagen se disecciona para transformarse en texto, el píxel se muda en imagen y etcétera. Esta técnica del recorte nos sirve como estrategia para materializar la idea fraccionada de posrealidad pero también para reexaminar los ingredientes que conforman un libro, abriéndonos nuevos caminos en la investigación del diseño editorial.

7.3. PROYECTO PERSONAL.

7.3.1. IDEA Y CONCEPTO.

Este proyecto surge con la motivación de definir el concepto de posrealidad y de responder a nuestra pregunta inicial: ¿no está la realidad/ficción determinada por la imagen fotográfica digital? Después del análisis planteado en el marco teórico en torno a los conceptos de realidad y verdad, y del estudio de los referentes artísticos en la utilización del píxel como recurso expresivo e ideológico, planteamos a continuación lo que nosotros entendemos como posrealidad en este proyecto.

En *UTUPAP* entendemos la idea de posrealidad como una (de)construcción o una suma de diferentes realidades. Estas realidades se presentan ante nuestros ojos a través de diferentes medios como pueden ser la fotografía, Internet o los medios de comunicación. La suma de todos estos canales de información genera nuevos discursos en los que las diferentes capas de información se superponen y se (de)construyen recíprocamente, generando una nueva realidad conformada por muchas: la posrealidad. Es muy característico de la era posmoderna la duplicidad y la multiplicidad de códigos, la cita, la referencia lúdicamente distorsionada o inventada, la transposición, la mezcla de dos o más modos estilísticos. Planteamos de este modo un proyecto que, al modo de la obra de Thomas Ruff, reflexiona sobre el papel que ocupa el píxel de la fotografía digital en el constructo del concepto de posrealidad. ¿Puede esta nueva posrealidad pixelada convertirse en obras artísticas singulares en sus distintas capas de lectura expresiva del píxel? Partimos de este planteamiento de idea de posrealidad pixelada como estrategia discursiva.

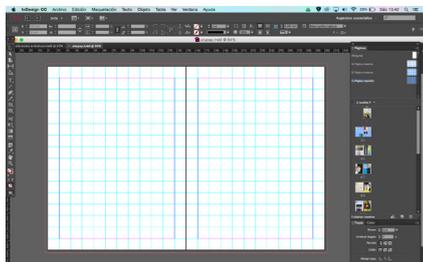


Fig. 21: Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018. Sistema de retículas en InDesign.



Fig. 22: Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018. Detalle de troqueles, pliego 2 y 3.

siva para la materialización plástica de nuestro proyecto de foto-libro. A continuación me dispongo a enumerar los diferentes elementos que nos ayudan a generar el concepto de posrealidad en nuestra propuesta gráfica.

En primer lugar, la utilización del píxel. En este proyecto el elemento del píxel cumple dos funciones: por un lado a nivel ideológico, cuestionando la ambigüedad con la que se presenta la imagen fotográfica al mundo, y por otro a nivel pictórico (lo cual explicaremos en el apartado de PROCESO). Mediante esta dualidad con la que presentamos el píxel podemos justificar la adecuación de los aspectos formales a nuestro planteamiento conceptual. A nivel conceptual, hacemos uso del píxel como elemento simbólico que representa la esencia abstracta con la que se construye cualquier fotografía. Mediante el píxel materializamos la idea de que toda imagen digital es ficción, simulacro y abstracción. En este sentido, y a la manera de Daniel Canogar en su pieza *Ripple El País*, revelamos el píxel como elemento abstracto que construye la imagen fotográfica. Partimos de esta premisa para representar nuestro concepto de posrealidad: la complejidad en la que se sitúa la fotografía digital (repetida, fraccionada y manipulada) determina la forma en que percibimos el mundo a través de los medios, rediseñando al mismo tiempo los conceptos de realidad y verdad.

Dada la estructura rígida del píxel, se plantea como esqueleto interno una retícula invisible que modula y articula la disposición de todos nuestros elementos: píxeles, citas (bloques de texto), tintas planas CMYK, troqueles y apropiacionismos. Este diseño de retícula se ha concebido para ensamblar las diferentes capas compositivas del foto-libro, generando un código invisible a través de él y un sistema de diálogo entre los diferentes componentes. De esta manera, y a nivel personal, se han abiertos nuevos caminos donde investigar sobre los sistemas de funcionamiento intrínsecos de una publicación editorial (Fig. 21).

Por otro lado, hacemos uso de las citas como elemento que conceptualmente nos acerca a la idea de posrealidad planteada. Mediante las referencias a filósofos y críticos que reflexionan sobre la idea de los 'pos' planteamos una lectura fracturada utilizando como táctica los troqueles. Jugamos con el umbral de la legibilidad en el texto. Las diferentes alusiones se superponen y fragmentan mutuamente, dejándonos ver a la vez que ocultándonos. Esta estrategia nos sirve como método para evidenciar los discursos distorsionados y fragmentados característicos de la posmodernidad. Estas menciones están extraídas del cuerpo teórico de esta memoria, unificando así teoría y práctica (Fig. 22).

También introducimos los colores primarios en el pigmento (CMYK, del inglés Cyan, Magenta, Yellow y Black) como otra capa de código que se

suma a nuestra estructura interna de retículas. Las tintas planas, materializadas según el modelo de mezcla sustractiva, se suman al diálogo entre contenido y forma. Se establece de esta manera una relación entre las características intrínsecas del píxel (colores planos) y la utilización del CMYK que también exponemos como manchas de color plano. La utilización de estos colores también se justifica por ser la representación de la síntesis sustractiva del color que se aplica en la impresión a color. Consideramos oportuno hacer uso de esta gama cromática como otro de los factores determinantes en el diseño editorial impreso. Podemos mencionar aquí, por afinidad, la relación que establecemos con la obra de David O'Reilly. El artista titula su obra RGB XYZ haciendo un guiño a los colores primarios en la luz (ya que sus piezas son audiovisuales y se ven a través de una pantalla), nosotros desvelamos los colores CMYK como guiño a la composición cromática de las impresiones en papel.

Como otra de las capas de código empleamos el troquel como idea de ventana que muestra y abre a la vez que oculta y fracciona. Por un lado lo utilizamos como táctica para fraccionar las diferentes citas, ayudándonos así a generar un discurso distorsionado propio de nuestra idea de posrealidad. Y también lo utilizamos como estrategia para vincular las imágenes fotográficas y generar nuevas. Tanto el conjunto de los diferentes pliegos como las nuevas imágenes que se construyen a través de los troqueles se podrían enmarcar en este discurso que planteamos de posrealidad. Con el troquel abrimos una ventana conceptual a través de la cual se enfrenta La Gioconda como paradigma del Renacimiento y el Píxel como paradigma de la posmodernidad. A cada uno de los troqueles se le ha adjudicado un título, ya que, a la vez que como ventana, también actúan como lienzo y marco de un nuevo cuadro. Mediante los títulos remarcamos las nuevas imágenes posreales que han surgido a través de la superposición, el fraccionamiento y la suma de diferentes capas.

Se han escogido imágenes del imaginario clásico con la intención de generar una contradicción estilística, enfrentando así lenguajes propios de las nuevas tecnologías como es el píxel con lenguajes clásicos como La Gioconda. Este apropiacionismo y mezcla de diferentes modos estilísticos es un recurso muy utilizado en los planteamientos de la posmodernidad y nos sirve como vehículo para generar el discurso que proponemos en este proyecto. Mediante la combinación y la fragmentación de diferentes estilos y con la ayuda del troquel se van generando a lo largo del foto-libro nuevas imágenes y lecturas que consideramos propias de nuestro planteamiento posreal. Planteamos una experimentación con el umbral de reconocimiento en la imagen como estrategia para evidenciar la ambigüedad con la que se caracteriza la era posmoderna. Con la incorporación de imágenes figurativas proponemos espacios definidos y determinados donde invitamos al espectador a posar la mirada, facilitando así el recorrido de de lectura.

¿Por qué un foto-libro? El concepto de posrealidad que presentamos en *UTUPAP* pretende evidenciar la complejidad con la que se presenta la imagen fotográfica en la era Post-internet. Una era ambigua y compleja que se caracteriza por la invasión masiva de imágenes en un mundo hiper-conectado a través de los medios de comunicación y el entorno web. Dada esta ambigüedad que caracteriza la época posmoderna, consideramos oportuno una descontextualización de la problemática digital mediante la creación de un foto-libro, identificando así nuestro discurso con los planteamientos propios de la posmodernidad. La materialización y descontextualización del píxel sobre soporte papel nos sirve como estrategia para evidenciar la naturaleza abstracta y ambigua de la imagen digital.

Por otro lado, dado mi interés por el mundo editorial y el diseño gráfico, resultó oportuno la materialización de nuestro planteamiento en el formato de un foto-libro, así como por mi empeño en desarrollar competencias en el mundo editorial y cerrar el grado en Bellas Artes enfocado a la profesionalización. Entendemos esta descontextualización de la imagen digital mediante un foto-libro como parte de nuestra metodología empleada, ayudándonos a alcanzar nuestro tercer objetivo: materialización del píxel como constructo de posrealidad a través de un foto-libro.

El foto-libro se concibe como un recorrido espacial en el que los troqueles nos dan acceso a diferentes espacios y visiones. Se van planteando (a la vez que fraccionando, distorsionando y acumulando) nuevas posibilidades de lectura a una misma imagen, diferentes espacios que con la ayuda del troquel se abren a otros. Se puede disfrutar de ambos espacios simultáneamente, como las multi-ventanas del entorno web. Podría entenderse como una visita a través de una galería de imágenes en la que se van desplegando variaciones y fragmentos de obras, conformando en su conjunto nuevas imágenes y discursos emulando el lenguaje web. En este sentido de recorrido por una galería (en nuestro caso pliegos), el espectador se transforma en elemento activo al pasar las páginas y mirar a través de los troqueles, lo cual se puede entender entre la evidencia de un simulacro y la generación de una nueva obra que él produce al pasar las hojas e imaginar.

7.3.2. PROCESO Y PRODUCCIÓN EDITORIAL.

A nivel formal/tecnológico hacemos uso del píxel como recurso expresivo, evidenciando así los propios mecanismos de la fotografía digital. Revelamos el píxel como pintura y también como nueva instantánea fotográfica. De esta manera planteamos un discurso meta-fotográfico sacando a la luz las leyes del medio a través del propio medio. Proponemos una reflexión sobre

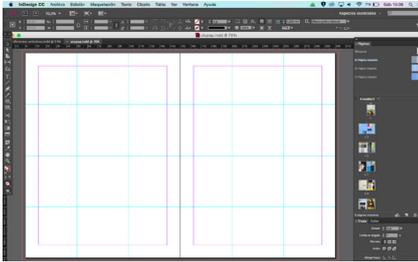


Fig. 23: Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018. Plantilla A.

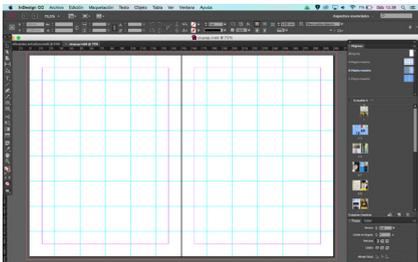


Fig. 24: Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018. Plantilla B.

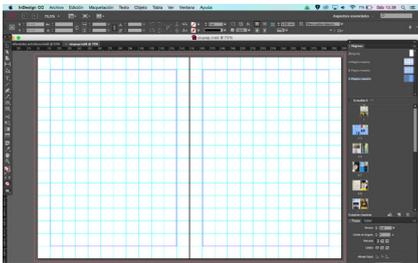


Fig. 25: Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018. Plantilla C.

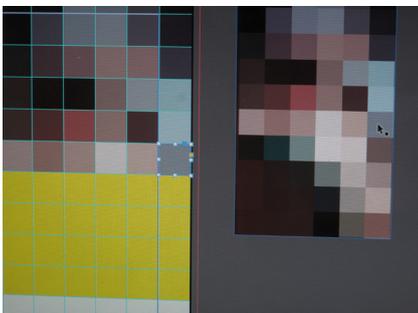


Fig. 26: Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018. Captura de pantalla - Clonación de

fotografía digital a través de su propio medio. También hacemos uso del píxel como grado cero con el que componemos la imagen. De la misma forma que nuestro referente de vanguardia Moholy-Nagy pintaba con luz, nosotros pintamos con píxel, desvelando así la esencia misma del medio fotográfico.

Un píxel es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital y su estructura siempre es cuadrada, con lados de igual longitud y los cuatro ángulos rectos. Esta estructura hermética del píxel nos ha marcado las pautas a lo largo de la maquetación, sirviéndonos como sistema interno de módulos donde encajan todos nuestros elementos del diseño editorial. Para acometer esta estrategia se han diseñado tres plantillas con tres modelos de retículas que nos han servido de bastidor para encajar tanto los píxeles como el bloque de texto, los apropiacionismos, el troquel y los colores CMYK. Nuestro foto-libro tiene unas dimensiones de 150 por 200 milímetros en cada una de sus páginas. Estas medidas están pensadas para que cada página se pueda subdividir en partes iguales y siempre poder encajar un número de píxeles homogéneo.

La plantilla A está dividida en 12 cuadrados, es decir, 3 cuadrados a lo ancho de 50 milímetros y 4 cuadrados de 50 milímetros a lo alto. Las guías invisibles que conforman la retícula nos han ayudado a estructurar nuestro diseño (Fig. 23), permitiéndonos encajar todos los componentes con un orden lógico de maquetación. La plantilla B es una subdivisión de cada una de las retículas de la plantilla A por la mitad, constituyendo así 6 cuadrados a lo ancho de 25 milímetros y 8 cuadrados a lo alto de 25 milímetros (Fig. 24). Y por último, la plantilla C es una subdivisión entre 2 de todas las retículas de la plantilla B, quedando 12 cuadrados a lo ancho de 12,5 milímetros y 16 cuadrados a lo alto de 12,5 (Fig. 25). Estas tres estructuras modulares están concebidas con la intención de un arte final de precisión milimétrica. Este código invisible también nos ha ayudado a generar un determinado ritmo a lo largo de los pliegos ya que mediante esta estructura hemos ido combinando las tres variaciones de la retícula dependiendo de las necesidades en composición.

Para la producción pictórica del píxel en primer lugar se realizó una selección de fotografías que cumpliesen un papel icónico en el mundo del arte pero que también funcionasen a nivel cromático y compositivo. Estas fotografías se manipularon en Photoshop mediante la herramienta de Filtro – Pixelar – Mosaico. En el caso de que la imagen tuviese que encajar en la plantilla A el porcentaje de píxeles correspondía al 200% aproximadamente, mientras que para la plantilla B a un 170% y para la C un 150%. Estos porcentajes son aproximados ya que lo que pretendíamos conseguir era una mayor o menor distorsión de la imagen. A mayor porcentaje el referente es menos identificable y a menor porcentaje más reconocible. Una vez pixeladas las imágenes en Photoshop procedimos a su exportación y colocación en



Fig. 27: Vyacheslav Kirilenko y Gayaneh Bagdasaryan. Hoja de muestra *Geometria Light*.

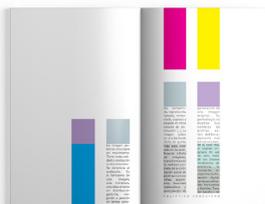


Fig. 28: Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018. Mock up pliego 2.



Fig. 29: Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018. Mock up pliego 5.



Fig. 30: Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018. Mock up pliego 9.

Indesign. En esta fase del proceso surgió un inconveniente y fue que el documento en píxeles exportado de Photoshop no encajaba a la perfección con las retículas diseñadas en Indesign. Por lo tanto tuvimos que colocar nuestra imagen en el espacio de trabajo del interface de Indesign (Fig. 26) e ir clonando cada uno de los colores de cada píxel a nuestra trama de cuadrados. De esta forma conseguimos mantener el diseño de cada imagen intacto pero alcanzando una precisión milimétrica que encajase en nuestras retículas.

Las citas son otro elemento que incorporamos a nuestra estructura interna de retículas. Cada bloque de texto encaja con extrema precisión con los píxeles a los que se superpone, estableciendo así un diálogo entre lectura y plasticidad. Se ha utilizado la tipografía *Geometria Light* que destaca entre la multitud de fuentes similares por su naturaleza complicada, combinando elementos dinámicos con un cierto grado de estabilidad. Se puede percibir como una tipografía amistosa e incluso coqueta, puede parecer seria, lúdica, rígida, seria y dinámica. La hemos utilizado en este proyecto por que es un tipo de letra que puede percibirse como contemporánea al mismo tiempo que emana aires nostálgicos de vanguardia. Esta dualidad se ajusta muy bien a nuestra idea de posrealidad en la que varios recursos estilísticos conviven. Esta tipografía fué diseñada en 2013 por Vyacheslav Kirilenko y Gayaneh Bagdasaryan de la editorial independiente Brownfox. (Fig. 27)

Los troqueles a nivel técnico se han concebido primeramente a través de Indesign mediante un bisel discontinuo que simulaba el recorte. Van encajados con precisión a la trama de retículas, en algunas páginas encajan en el formato de la retícula A, en otras con la B y otras con la C. A su vez también coinciden con el resto de capas de información: píxel, bloque de texto y CMYK. Para visualizar las imágenes en su totalidad con el recorte del troquel y la aparición de la siguiente página se creó un simulacro digital (Fig. 28, 29 y 30). en el que se cortaban y pegaban las piezas (que un futuro irían troqueladas) para poder hacernos una idea a nivel compositivo y cromático.

Una vez decidida la posición de cada uno de los troqueles surgió la duda de cómo ejecutar los recortes del troquel. En un primer momento se barajó la posibilidad de poder hacer los recortes en el arte final antes de encuadernar la revista. Para ello se mandó a imprenta una primera maqueta con la que poder comprobar si era posible recortar los troqueles una vez encuadernado. Con la maqueta en la mano, la primera toma de contacto con el cúter resultó complicada ya que al hacer los cortes el papel desgarraba y no conseguíamos el acabado limpio que buscábamos. En este momento tuvimos que recurrir a un cúter profesional SDI de precisión que sí nos proporcionaba el corte limpio que necesitábamos. Con la ayuda de una regla de acero y una almohadilla de encuadernador logramos seccionar todos los troqueles con extrema precisión para que encajasen en nuestra estructura de retículas

interna. De esta manera el troquel muestra y esconde al milímetro cada uno de los elementos que anteriormente habíamos diseñado.

El foto-libro, como bien mencionado anteriormente, se concibe como un recorrido a través de una galería de imágenes, y son los troqueles los que nos ayudan a abrir e introducir nuevos espacios a lo largo de su fisionomía. Se compone por 28 páginas de 150mm por 200mm; 13 pliegos de 300mm por 200mm, más portada y contraportada. Dadas las diferentes tipologías que existen en torno al formato libro como objeto artístico, nos quisimos posicionar en un primer momento en el ámbito del foto-libro ya que nuestra propuesta gira, teórica y plásticamente, entorno a la fotografía digital, pero sin olvidar el libro-objeto y el libro de artista. No obstante a lo largo del proceso de ideación y de creación también mantuvimos presente el formato de revista experimental como espacio de creación que nos ofreciese la suficiente versatilidad para plantear nuevos lenguajes en el ámbito del diseño editorial. De esta manera, tanto la disposición como la secuencialidad de los pliegos, se concibió como libro fotográfico pero también como una publicación de revista.



Fig. 31. Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018.



Fig. 32. Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018.

7.3.3. ARTE FINAL E IMPRENTA.

UTUPAP se presenta como un foto-libro de 28 páginas con dimensiones de 150mm por 200mm (Fig. 31). Se ha concebido como una publicación experimental con finalidad en sí misma, a la manera de Ed Ruscha con sus *26 Gasolineras*. También lo entendemos como libro-objeto, ya que al presentarse en formato libro posee cualidades intrínsecamente relacionadas con el objeto.

Las características físicas del papel en *UTUPAP* son las siguientes:

Para la portada se ha utilizado papel estucado brillo de 200 gramos con una aplicación de glasofonado brillo una vez impreso (Fig. 32). Ya que la portada contiene 2 troqueles, consideramos oportuno realizarla con un papel de mayor gramaje para que ganara en consistencia y los troqueles se entendiesen como algo rígido que encaja a la perfección con la imagen a la que se abren. La decisión de aplicar un glasofonado en brillo pensamos que encajaría bien con la idea de posrealidad planteada. Dado que hacemos una reflexión en cuanto a la fotografía digital, su multiplicidad y su contribución en las nuevas tecnologías, pensamos que sería oportuno dotar el fotolibro de un aspecto digitaloide e industrial. Esta apariencia también convive mejor con nuestro planteamiento estético del píxel: grado cero de la imagen digital.

Para las páginas interiores se ha utilizado un papel estucado brillo de 170 gramos (Fig. 33 y 34). Con este gramaje conseguimos que el efecto del troquel se presente rígido pero sin perder la apariencia de revista. También ha resultado la mejor opción ya que es un papel bastante flexible y aguanta



Fig. 33. Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018.



Fig. 34. Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018.



Fig. 35. Adrián Sancho García. *UTUPAP*, 2018.

bien al plegarse en la parte interior del lomo.

El papel del soporte se va potenciando, adquiriendo impotencia junto a la imagen, y al mismo tiempo participando en la imagen modulando sus rasgos significativos. Esta potenciación de los valores objetuales puede surgir por las características físicas del procedimiento empleado, por las circunstancias del

entorno donde habita esa imagen (Fig. 35).³²

En cuanto al número de copias, hemos decidido hacer una primera tirada de 10 ejemplares, número que cubre las primeras necesidades para la defensa del Trabajo Final de Grado. Se consideró oportuno retractilar todas las copias para darle un aspecto industrial y mecanizado, como guiño a lo que plantea Walter Benjamin sobre la pérdida del aura en la época de su reproductibilidad técnica. De esta forma sostenemos la idea de que el desarrollo tecnológico industrial ha sustituido el objeto de arte individualizado por el producto estandarizado y repetido en series ilimitadas. Las copias han sido numeradas a mano antes de su retractilación.

Underneath the untitled; posreality and pixel ha sido un proyecto desarrollado por Adrián Sancho García. Tutorizado por Miguel Molina Alarcón y Francisco José De la Torre Oliver. El arte final de *UTUPAP* se ha realizado en colaboración con la Imprenta CG de Valencia en junio de 2018 y defendido como Trabajo Final de Grado por Adrián Sancho García en los días 12 y 13 de julio de 2018.

8. CONCLUSIONES.

Underneath the untitled: posreality and pixel ha sido un proyecto de lenta gestación, lo que ha supuesto diferentes cambios a lo largo de su proceso de ideación y producción. Al indagar en un tema tan complejo como es la posrealidad, ha sido muy importante acotar al máximo y no olvidar nuestra hipótesis y objetivos. Aun así *UTUPAP* no se entiende como un proyecto cerrado que propone respuestas, sino una ventana que se abre para reflexionar sobre los discursos de la era digital y los medios de los que disponemos como artistas y diseñadores.

A continuación vamos a enumerar las fortalezas y las debilidades con las que nos hemos encontrado a nivel teórico, conceptual y plástico a lo largo de este proyecto:

Aún habiendo determinado nuestro primer objetivo como “acercamiento teórico al concepto de posrealidad en el ámbito de la fotografía y las imágenes”, ha resultado un reto enmarcar esta idea en el medio de la fotografía. En la cultura contemporánea no se puede concebir el uso que hacemos de la fotografía sin nombrar y contextualizar con los medios de comunicación, Internet o las redes sociales. En este sentido, y aún recordando en todo momento nuestra hipótesis, ha sido complejo no

desviarnos de la idea de posrealidad a nivel fotográfico. Podemos afirmar que la fotografía es uno de los factores principales que determinan la idea de posrealidad como cambio de paradigma y deslinearización.

Después de nuestro análisis sobre los planteamientos formales de Malevich y Moholy-Nagy, llegamos a la conclusión de que éstos artistas de vanguardia de principios del siglo XX ya se planteaban cuestiones de carácter formal pero con otra perspectiva que se ajustaba a las herramientas y el avance tecnológico de esa época. Este continuo avance tecnológico nos obliga a seguir reflexionando sobre los límites y finalidades de los dispositivos con los que trabajamos. El estudio del grado cero en Moholy-Nagy (luz) y Malevich (mancha) nos ayudó a determinar que utilizaríamos el píxel como grado cero y que sería nuestro principal recurso para materializar la idea de posrealidad fotográfica ya que éste es la reducción máxima de cualquier imagen digital.

Con la utilización del píxel como grado cero también hemos conseguido mantener una coherencia estética a lo largo de la producción artística. Las características herméticas que constituyen el píxel nos han ayudado a sintetizar compositivamente la estructura de nuestro diseño editorial. Ésta limitación (dada por la estructura cuadrada de nuestro elemento esencial) nos ha servido como estrategia para enmarcar nuestro universo estético y formal. Y nos ha ayudado a analizar el uso del píxel como recurso expresivo, para construir y evidenciar la ambigüedad con la que se caracteriza nuestra idea de posrealidad: nuestro segundo objetivo.

UTUPAP también es una reflexión en torno a las diferentes tipologías del libro como estrategia para materializar una propuesta artística: foto-libro, libro-objeto y libro de artista. Podemos afirmar que *UTUPAP* comparte distintas afinidades con cada una de ellas.

En un primer momento *UTUPAP* se concibe como foto-libro ya que su contenido (teórico y formal) es fotográfico. Podemos aludir a la idea de meta-foto-libro como propuesta que reflexiona sobre el medio fotográfico a través de sí mismo. En este sentido alcanzaríamos nuestro tercer objetivo: materialización del píxel como constructo de posrealidad a través de un foto-libro. Hemos utilizado la fisicalidad del píxel en un foto-libro para desvelar nuestra idea de posrealidad fotográfica.

A lo largo del proceso de producción también nos hemos dado cuenta de que nuestra propuesta comparte aspectos con la tipología del Libro-objeto. *UTUPAP* al materializarse en soporte papel se puede concebir como tal, ya que todo papel mantiene características intrínsecamente relacionadas con la idea de objeto. Además de una finalidad en sí mismo; *UTUPAP* no pretende

representar nada, simplemente ser. En el proceso de ideación buscábamos una estrategia mediante la cual pudiésemos conectar los distintos códigos que conforman nuestra propuesta plástica. De esta manera los troqueles nos han servido como estrategia para conectar las diferentes capas (o realidades), y esta incorporación del recorte nos ha ayudado a trascender en la idea ortodoxa de libro, combirtiéndose así en libro-objeto.

Y por último, UTUPAP comparte rasgos con el denominado Libro de artista, ya que, además de ser una producción artística, también se concibe como carta de presentación de las competencias adquiridas a lo largo del grado en Bellas Artes.

9. BIBLIOGRAFÍA.

AROZENA, T. Afectos globales, efectos de identidad. El fantasma en la máquina de Thomas Ruff. En: *Landscapes/Tenerife*. Santa Cruz de Tenerife: TEA, 2010. [consulta: 2018-03-22]. Disponible en: <<https://www.teatenerife.es/uploads/documentos/d4e0ef312e.pdf>>

BAUDRILLARD, J. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.

BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Ítaca, 2003.

BOSCH, J. R, BRUNET, F. y ROSIÑOL, J. Realidad virtual, posverdad y populismo. En: *El Confidencial*. Barcelona: El Confidencial, 2017. [consulta 2018-03-12] Disponible en: <https://blogs.elconfidencial.com/mundo/tribuna-internacional/2017-01-20/populismo-politica-realidad-virtual-brexit-trump_1318989/>

KANDINSKY, V. *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona: Labor, 1993.

MOHOLY-NAGY, L. *Pintura, fotografía, cine*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

LYON, D. *Postmodernidad*. Madrid: Alianza editorial, 1994.

MARAVALL LLAGARIA, J. L.; MARTÍN MARTINEZ, J V. Pixel art: Estética de la necesidad o elogio del medio. En: *Revistas UM*. Murcia: Revistas Universidad de Murcia, 2015. [consulta: 2018-02-09] Disponible en: <<http://revistas.um.es/api/article/view/236111/180701>>

MARCOS MOLANO, M del M. La historia bajo el prisma de la fotografía. En: *La comunicación audiovisual en la historia*. Islas Baleares, 2003. [consulta 2018-04-23] Disponible en <https://books.google.es/books?id=vImc_keJMv0C&pg=PA803&lpg=PA803&dq=La+historia+bajo+el+prisma+de+la+fotograf%C3%ADa&source=bl&ots=iMiu4XKtzL&sig=CYLFLNEZgRJJQRT-OeBs9EziQlo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwid7L6a_OnAhWLC hQKHRGNDI4Q6AEIVTAR#v=onepage&q=La%20historia%20bajo%20el%20prisma%20de%20la%20fotograf%C3%ADa&f=false>

MARCOS MOLANO, M del M. Post-fotografía: la “desrealización” de la imagen fotográfica. En: *Siranda. Revista de Estudios Culturales, Teoría de los Medios e Innovación Tecnológica*. [consulta 2018-15-03] Disponible en <http://fama2.us.es/fco/siranda/siranda_II_1.pdf>

MUSEO REINA SOFÍA. *Made in Los Angeles*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2002.

NÉRET, G. *Malevich*. Koln: Taschen, 2003.

NIETZSCHE, F. *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Garrido Giménez, 2010.

O'REILLY, D. *Basic Animation Aesthetics*. 2009 [consulta: 2018-23-04] Disponible en: <<https://www.dropbox.com/s/l7iahc2udh38f2g/BasicAnimationAesthetics.pdf?dl=0>>

PANOFSKY, E. *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona: Tusquets Editores, 2003.

STEYERL, H. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.

TARKOVSKY, A. *Sculpting In Time*. En: *Internet Archive*. [consulta: 2018-03-22] Disponible en: <https://archive.org/stream/Andrei_Tarkovsky_Sculpting_In_Time/Andrei_Tarkovsky_Sculpting_In_Time_djvu.txt>

RICHARD F, L. A Brief History of Pixel. En: *Semantic Scholar*. 2006. [consulta: 2018-08-05]. Disponible en: <<https://pdfs.semanticscholar.org/f600/835b3769fff2dc22c88fedefeee9dbbc37da.pdf>>

TATE MODERN. Transforming Artist Books. En: *Project Transforming Artist Books - Tate Modern*. Londres. 2012 [consulta: 2018-05-04]. Disponible en: <<http://www.tate.org.uk/about-us/projects/transforming-artist-books/summaries/edward-ruscha-twentysix-gasoline-stations-1963>>

TESICH, S. A Government of Lies. En: *The Nation*. New York City. 1992. [consulta: 2018-04-26]. Disponible en: <<https://drive.google.com/file/d/0BynDrdYrCLNtdmt0SFZFeGMtZUFsT1NmTGVTQmc1dEpmUC1z/view>>

MUNARRIZ ORTIZ, J. La fotografía como objeto [tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 1999.

VATTIMO, G. *Adiós a la verdad*. Barcelona: Gedisa, 2010.

VATTIMO, G. *La sociedad transparente*. Barcelona: Paidós, 1990.

VIDAL CASTELL, D. *El malson de Chandos: La crisi acadèmica i professional del periodismo des de la crisi postmoderna de la paraula*. Bellaterra, Cerdanyola del Vallès: Aldea Global, 2005.

RUBERT DE VENTOS, X: *El arte ensimismado*. Barcelona: Península, 1978.

ZIZEK, S. Fotografía, documento, realidad: una ficción más real que la realidad misma. En: *El Cine Signo*. [consulta: 2018-04-12]. Disponible en: <<https://elcinesigno.files.wordpress.com/2011/07/fotografc3ada-documento-realidad-una-ficcic3b3n-mc3a1s-real-que-la-realidad-misma.pdf>>

10. AGRADECIMIENTOS.

Agradezco a todos y todas las que han contribuido de alguna forma en la realización de este proyecto con su apoyo, escucha y aportación. Particularmente a mi tutores Miguel Molina Alarcón y Francisco José de la Torre Oliver por su sabiduría y por saber reconducir mis inquietudes e intenciones. A mi compañero de batalla Samuel Fernandi por su paciencia, ánimo y apoyo intelectual. Y a mi madre y a mi padre por estar siempre ahí aún no teniendo nada que aportar.