



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Identidad paralela.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Gascó Bule, Sabrina

Tutor/a: Cucala Félix, Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Este trabajo de final de grado consiste en la creación de un proyecto artístico pictórico, con el que plasmar los diferentes factores que construyen una personalidad nueva y paralela de cuatro personas creadas mediante Inteligencia Artificial y como se generan contrastes entre la tecnología y la pintura.

Por un lado, en cuanto a la parte teórica, busco contextualizar al lector y hablar de como las nuevas tecnologías se han convertido en un apoyo para el artista y de la simbiosis que se crean entre los trabajos de ambos.

Por último, mi objetivo es crear una serie de piezas pictóricas según la información que saco de imágenes creadas con Inteligencia Artificial, habiéndolas tomado como imagen de referencia.

PALABRAS CLAVE

Inteligencia Artificial, referencia, pintura, tecnología, máquinas, actualidad.

ABSTRACT

This final degree project consists of the creation of an artistic pictorial project that aims to capture the different factors that construct a new and parallel personality of four individuals created through Artificial Intelligence, as well as the contrasts that arise between technology and painting.

On one hand, regarding the theoretical aspect, I aim to contextualize the reader and discuss how new technologies have become a support for artists, highlighting the symbiosis that is created between their works.

Finally, my objective is to create a series of pictorial pieces based on the information extracted from images generated by Artificial Intelligence, using them as reference images.

KEYWORDS

Artificial Intelligence, reference, painting, technology, machines, current times.

AGRADECIMIENTOS

A todo aquel que, durante el proceso, ha tenido el tiempo de aconsejarme, impulsarme y motivarme.

A Lucia, Julia y Sandra, por acompañarme durante el camino, darme las ganas de hacer las cosas lo mejor que pueda y hacerme ver que no todo es tan malo como parece.

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	
2.1. OBJETIVOS GENERALES.....	6
2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	7
2.3. METODOLOGÍA.....	7
3. BREVE INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFIAL.....	8
3.1. INTERACCIÓN ARTISTA-MÁQUINA.....	12
4. IDENTIDAD PARALELA.....	13
4.1. ALGUNAS REFERENCIAS.....	16
5. PROCESO DE TRABAJO.....	19
5.1. IDENTIDAD DE LA PERSONA.....	20
5.2. ITEM_ GRÁFICA.....	32
5.3. BRINATITO.....	38
5.4. SOPORTES, MATERIALES Y TÉCNICAS.....	41
6. CONCLUSIONES.....	43
7. BIBLIOGRAFÍA.....	45
8. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	48
ANEXOS.....	51

1. INTRODUCCIÓN

Las ideas que han generado este proyecto surgen desde el interés hacia la tecnología, la Inteligencia Artificial (IA) y el mundo *cyborg*, acerca de conceptos vinculados con la generación de imágenes mediante el uso de softwares destinados a ello, y como a partir de estas, se puede crear una serie pictórica contrastando los matices de la pintura con los aspectos estéticos irreales de las imágenes generadas con matices tecnológicos.

Parte de mis pensamientos tiempo atrás, rondaban acerca de la idea que los demás generan de mi persona a partir de lo que yo daba a conocer de mí misma por las redes sociales, planteándome la existencia de dos yo: mi yo real y mi yo de internet.

Esto pasó a ser un planteamiento genérico y me pregunté: ¿cómo se muestra el resto de la sociedad en internet?

Partimos de que los contenidos instalados en internet son irreales, no es ni material, ni tangible. Es una red mundial que permite a cualquier usuario el acceso a plataformas, portales, diferentes formas de comunicación, etc.; y cualquiera con acceso crea una versión de él en el mismo, que, paradójicamente, sí puede dejar huella, al igual que lo haría en su vida real, material y sensible.

Por un lado, las imágenes que compartimos son favorecedoras, en ellas se procura mejorar nuestro aspecto, e incluso comportamientos, en función de ciertos cánones, y en las que mostramos nuestros gustos, nuestro estilo, puntos de vista etc. Siempre bajo la subjetividad y la visión propia.

Por otro lado, un generador de imágenes de Inteligencia Artificial crea una imagen sumando todos esos valores subjetivos y a su vez descriptivos y característicos de otros miles similares aprendidas tras su entrenamiento. Entrando así en juego un nuevo término del yo: tu ciber-alter ego.

La creación pictórica que se ha llevado a cabo, parte de este concepto de ciber-alter ego, generando con Inteligencia Artificial imágenes basadas en personas concretas, en sus gustos, y puntos de vista, teniendo como nexo en común un objeto o lugar. A pesar de que descriptivamente se haya indicado en la orden mandada al generador unos términos ceñidos totalmente a la

realidad, se generan aspectos diversos estéticamente estridentes, encuadres distintos... Totalmente alejados de la realidad.

En el texto que sigue, introduzco unos objetivos tanto generales como específicos, continuados por una metodología enfocada tanto al resultado práctico como al sustento teórico del proyecto.

A su vez, de forma teórica se busca contextualizar, sintéticamente, desde los inicios de la Inteligencia Artificial hasta la actualidad: sus regulaciones, tipos, etc. Planteando también el papel del artista dentro del mundo de la Inteligencia Artificial y viceversa. En él, aparecen artistas que han sido influyentes tanto en el planteamiento como en el proceso de trabajo.

También, se ha propuesto trabajar con estas herramientas que el software proporciona y posteriormente transcritas al lenguaje pictórico, sobre diferentes soportes y trabajando en distintos acabados para generar un contraste pictórico-tecnológico.

Para finalizar, se analiza el resultado del trabajo y su simbiosis de ambas partes: práctica y teórica.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Generar un trabajo pictórico a partir de imágenes construidas por Inteligencia Artificial.
- Establecer un marco de trabajo y elaborar un discurso en el cual se defina el concepto general de este proyecto, que a su vez sienta las bases conceptuales para una evolución futura.
- Desarrollar un estilo pictórico coherente a la propuesta, a través de una serie de cuadros.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar las capacidades del software a fin de descubrir y desarrollar respuestas novedosas y originales a distintas propuestas.
- Crear una nueva realidad como referencia utilizando herramientas de generación de imágenes.
- Explorar la relación que se genera entre la pintura y las imágenes digitales, contrastando los rasgos propios de la pintura con la artificialidad estética de las imágenes originadas por ordenador, y la simbiosis que se construye desde ambas.

2.3. METODOLOGÍA

La metodología empleada a lo largo de este proyecto se ha consolidado en base a los siguientes puntos:

- **Selección de las imágenes de referencia:** Se utiliza un productor de representaciones visuales de Inteligencia Artificial para crear los soportes de referencia tomados para la realización de la serie pictórica. Se han recopilado datos e imágenes que se ajustan a la información tomada como base para la representación pictórica.
- **Creación de la serie pictórica:** Mediante la pintura se plasma en el trabajo los factores que construye la Inteligencia Artificial, realizando un proceso de experimentación con diferentes materiales, soportes y técnicas para conseguir el resultado final.
- **Análisis de la obra:** Análisis de la obra desde dos perspectivas. Por un lado, se ha valorado el resultado estético de esta, observando aspectos como la composición, el color, etc. Por otro lado, se valora la representación de los distintos factores conceptuales se refleja en cada pieza.

- **Marco teórico:** Consiste en una búsqueda sobre cómo se asentó la Inteligencia Artificial y a su vez, se crea un ámbito reflexivo sobre el papel del artista y de la Inteligencia Artificial en el mundo del arte, tomando artistas como referencia para enriquecer el marco teórico en el que se centra el trabajo.
- **Resultados:** Se ha obtenido una serie de piezas artísticas en las que se plasman diferentes resultados de las personalidades paralelas generadas por el software.

3. BREVE INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La Inteligencia Artificial computacional se originó en los años 50, cuando un pequeño grupo de expertos de diversas áreas se interesó en el emergente mundo de los ordenadores y su capacidad potencial para mostrar comportamientos automáticos inteligentes. Fue John McCarthy quien acuñó el término “Inteligencia Artificial” para distinguir este campo de otros, como los autómatas o la cibernética.

En el año 1956, se celebró el Congreso de Dartmouth en el Dartmouth College de Hanover (Estados Unidos).

El objetivo principal de este congreso fue construir una máquina capaz de realizar acciones en lugar de limitarse únicamente a operaciones numéricas.

Durante la reunión, un grupo de científicos se congregó para discutir sobre la posibilidad de que las máquinas tuvieran un comportamiento ingenioso. El objetivo final era conseguir que pudieran llevar a cabo funciones más allá del simple cálculo y se convirtieran capaces de realizar acciones hábiles.

Marvin Minsky es reconocido por ser el creador de la primera red neuronal digital de la historia, la cual fue utilizada para experimentar con la idea de aprendizaje automático.

Posteriormente, Minsky y McCarthy crearon el Laboratorio de



Figura 1. Congreso de Dartmouth, 1956.



Figura 2. Laboratorio de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial del MIT.

Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial del MIT, el cual aún existe y está en funcionamiento.

Las máquinas pueden demostrar habilidades como el razonamiento, la creatividad y la capacidad de planear gracias a la Inteligencia Artificial y el aprendizaje automático. Estas tecnologías permiten a los dispositivos aprender de los datos, hacer predicciones precisas y tomar decisiones de manera autónoma.

Por ejemplo, las redes neuronales son una técnica de aprendizaje automático que pueden ser entrenadas para reconocer patrones en los datos y hacer predicciones precisas. También, los algoritmos de búsqueda pueden utilizarse para que las máquinas realicen tareas complejas de planificación y optimización.

LA MÁQUINA Y LA TECNOLOGÍA

Esta herramienta está mejorando continuamente gracias a la investigación y el desarrollo de nuevas técnicas y algoritmos de Inteligencia Artificial. Estos, son capaces de recibir, procesar y responder a los datos de diferentes maneras, lo que les permite realizar una amplia variedad de resultados. Sin embargo, todavía no pueden igualar la capacidad humana en términos de creatividad y razonamiento abstracto.

Las máquinas pueden recibir datos de diferentes fuentes, como sensores, bases de datos o dispositivos externos, y procesarlos para realizar una tarea específica. Puede utilizar algoritmos de visión por computadora para identificar los objetos y etiquetarlos.

Una vez que el dispositivo ha procesado los datos, puede responder de diferentes maneras: puede generar un informe, una imagen o un mensaje de texto, o incluso controlar otros dispositivos o sistemas.

Además, puede adaptarse y aprender de los datos que recibe, lo que permite mejorar sus respuestas futuras.

La IA y la tecnología están estrechamente relacionadas. La tecnología ha sido un principal impulsor en el desarrollo de esta, proporcionando herramientas y plataformas para la generación de algoritmos.

Gyorgy Keeps¹, pintor y productor de cine de origen húngaro, se centró en la búsqueda de la introducción de herramientas científicas y tecnológicas dentro del ámbito artístico, ya que, mediante ellas, se pueden incrementar facetas dentro de la obra como la sensorialidad, la emoción y la intelectualidad. Él, busca generar una conexión entre disciplinas socialmente separadas y lograr así un conocimiento más integral. Concluyó que surgía un paralelismo entre la búsqueda actual de la cercanía del arte con la ciencia y lo que en el Renacimiento era la insistencia de Leonardo con que el arte, era una ciencia.

TIPOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Frente a los tipos de IA podemos encontrar:

- Software.
 - Asistentes virtuales como Siri o Alexa
 - Análisis de imágenes como los utilizados en el reconocimiento facial, utilizando modelos de aprendizaje profundo (*Deep learning*) para analizar y clasificar.
 - Motores de búsqueda como son Google o Safari.
 - Sistemas de reconocimiento de voz y rostro, utilizados en sistemas de seguridad y autenticación.
- IA integrada en robots, drones, vehículos autónomos, etc.
- Programas GAN, la cual depende de un humano para seleccionar los datos, diseñar el programa, entrenar una máquina y cuidar los detalles. Estos algoritmos consisten en dos redes neuronales que trabajan juntas: una red generativa y una red discriminativa. La red generativa crea nuevos datos a partir de una distribución de probabilidad aleatoria, mientras que la red discriminativa evalúa la autenticidad de la información generada en comparación con el

¹ ADRIANA, A. Y ALZATE, G. *Gyorgy Kepes y la relación entre el arte y la tecnología*. Universidad de Caldas. Colombia, 20 de noviembre de 2007. <http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista4_5.pdf> [Consultada: 10 de mayo de 2023]

registro de entrenamiento existentes. Ambas redes se entrenan de manera adversarial, lo que significa que la generativa trata de engañar a la discriminativa para que crea que el material generado es auténtico, mientras que la red discriminativa trata de detectar la falsificación.

REGULACIÓN DEL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La IA ha tomado una gran importancia en el proceso de la transformación digital y ha pasado a ser una prioridad de la UE, siendo así regulada por el Parlamento Europeo en mayo del 2022.

Estos son algunos de los principios éticos y de regulación que se están considerando para el desarrollo y la implementación responsable de la Inteligencia Artificial (IA):

- **Respeto y supervisión humana:** Se debe garantizar que las decisiones tomadas por estos sistemas sean supervisadas por seres humanos y que se respeten los derechos y las libertades fundamentales de las personas.
- **Regular la discriminación:** No debe ser utilizada para discriminar a personas por motivos de raza, género, religión, orientación sexual u otros aspectos similares. Es importante que se desarrollen y se implementen algoritmos que estén libres de ello.
- **Regular el uso de la IA en el sector militar y civil:** Es importante que se desarrollen regulaciones y estándares claros para evitar que se utilice en situaciones que pongan en riesgo la seguridad y la privacidad de las personas. Esta no debe nunca reemplazar a los SSHH en su responsabilidad.
- **Protección de la diversidad:** Debe respetar y proteger la diversidad y no debe utilizarse para perpetuar o agravar la existencia de diferencias. Se deben establecer políticas y prácticas para garantizar la inclusión y la equidad en la implementación de la IA.

3.1. INTERACCIÓN ARTÍSTA-MÁQUINA

Tras el desarrollo y evolución de la tecnología, han sido muchos los artistas que han mostrado interés por las posibilidades creativas que la Inteligencia Artificial puede ofrecer a su trabajo.

Reflexionando acerca del tema, el uso de estas es un punto de apoyo muy fuerte según qué proyecto, ya que, entre el artista y el algoritmo, se genera una colaboración simbiótica, en la que se amplía la capacidad creativa del artista permitiéndole producir de una manera innovadora.

Alrededor de este tema ronda una cuestión constante. Hoy en día, una máquina puede ofrecer un resultado final muy similar y en ocasiones competente, con el resultado que un humano puede lograr. Aquí entra en juego la intención de quien emplea estas herramientas en su trabajo y valora las posibilidades que se ofrecen por ambas partes. Las dos obras de ambas procedencias son totalmente válidas. En mi opinión debe aprovecharse el progreso de la tecnología y no tomarlo como una amenaza al proceso y la esencia del arte tradicional. Se puede considerar que se tratan de metodologías de trabajo totalmente diferentes, ambas válidas dentro del mercado y del mundo artístico actual.

Por una parte, el papel del artista se ve cada vez más inmerso en un entorno tecnológico. Considero estas innovaciones como un desafío para el proceso creativo, que puede llevar a experimentar e investigar por diversas alternativas que quizás no habrían surgido sin todos estos avances tecnológicos. Surge un paralelismo con la aparición de la Inteligencia Artificial y el arte con cuando surgió la fotografía y el arte. En este caso, en el proyecto *Identidad Paralela*, se genera la necesidad de investigar con la Inteligencia Artificial a raíz de la influencia de otros artistas que anteriormente lo han usado y han sabido crear un proyecto uniendo lo tecnológico y lo tradicional.

Por otro lado, el algoritmo es capaz de crear una imagen de un cuadro, válida y con un proceso de creación totalmente distinto al que se sometería un humano. Previo al descubrimiento, para lograr este resultado, alguien ha tenido que trabajar y entrenar al software aportándole datos e información previa para guiarlo, como se ha hecho en anteriores proyectos, tomando de



Figura 3. ING & MICROSOFT, *The Next Rembrandt*, 2016.

ejemplo “*The next Rembrandt*”² (2016). Un proyecto colaborativo de ING y Microsoft en el que, durante un proceso de 18 meses, se entrenó un algoritmo con características propias del artista mediante escaneos y archivos digitales, en el que se logró crear un retrato de Rembrandt mediante tecnología 3D con sus mismas características y detalles.

En definitiva, tanto la producción tradicional humana como la hecha por el algoritmo funcionan tanto de forma independiente, como de una manera simbiótica y estimulante para ambas.

4. IDENTIDAD PARALELA

El interés personal por la integración de la tecnología en la creación artística surge tras descubrir y explorar la obra *I-4 (B sides)* (2019-2020). Pieza performática interpretada por sus coreógrafos: Julia Zac y Ulrico Eguizábal Catena, ambos bailarines contemporáneos de origen argentino basados en España.



Figura 4. JULIA ZAC Y ULRICO EGUIZÁBAL, *I-4 (B SIDES)*, 2019-2020.

Mediante la puesta en escena, se investiga sobre los desarrollos tecnológicos interfieren en las relaciones sociales. En la pieza, se cuestiona como la tecnología afecta al cuerpo humano mediante prueba-error.

Se investiga y cuestiona la máquina como un sujeto que persigue la funcionalidad y lógica, pero que también gestiona un lado humano, entrando en juego el término *cyborg*, definido por Donna Haraway en su ensayo *Un manifiesto de cyborg*³ como “*Es un organismo cibernético, una máquina y un organismo híbrido, una criatura de la realidad social, así como una criatura de ficción.*” (Donna Haraway, 1985)

Es aquí cuando se busca plasmar este mismo concepto en esta obra, buscando el aprendizaje y formación en distintas materias que desarrollen y evolucionen este interés. Es cuando en el curso 2021-2022, en la asignatura de Medios Digitales e Interactivos, impartida

² J. WALTER THOMPSON AMSTERDAM, *The new Rembrandt* (2016).
<<https://www.nextrembrandt.com>>

³ HARAWAY, D. (1985). *Un manifiesto de cyborg*. España: Cátedra. 448 páginas.

por María José Martínez de Pisón y Paco Sanmartín en el Grado de Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia.

Se realiza el trabajo final de la asignatura junto a Helena Sánchez, compañera de promoción 2019-2023 en Bellas Artes, en la cual se busca la interacción de la persona en un espacio con una proyección que reacciona a la posición espacial en la que la esta se encuentra, reproduciendo así diferentes videos superpuestos sobre si creando diferentes ritmos. Todo ello, programado y diseñado con Mosaic⁴, un marco de programación visual y codificación en tiempo real desarrollado por Emanuele Mazza en colaboración con el Laboratorio de Luz de la Universidad Politécnica de Valencia.

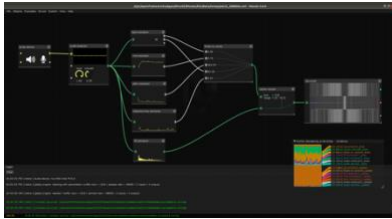


Figura 5. Ejemplo de la *interface* de Mosaic.

Se toma como punto de partida este proyecto para encaminar los nuevos bajo esta misma temática, en la que se generan la búsqueda de diversas soluciones a instrucciones indicadas a generadores de imágenes.

Encontramos dos conceptos con los cuales trabajar y determinar la obra plástica: la identidad de la persona y el espacio en el que se encuentra.

La metodología creativa empleada durante todo el proceso de trabajo es un aspecto para tener presente, ya que en gran medida le da sentido y constituye el punto de partida del proyecto.

PLATAFORMAS EMPLEADAS

Para contextualizar y establecer el marco de trabajo, se empezará por determinar que plataformas se han empleado a la hora de crear esas soluciones de las que hablaba anteriormente.

El objetivo al trabajar con estos soportes tecnológicos es crear imágenes de referencia sobre las que desarrollar el proyecto pictórico que le sigue, tomando como base estas representaciones obtenidas desde este punto del proyecto y desarrollarlo en base a ellas.

Las plataformas escogidas y empleadas son dos: Stable Diffusion, creada por Stability AI, y DAL-LE Mini, creado por Open AI.

⁴ UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA. Facultatd de Bellas Artes. <https://mdi.pluton.cc/cursos/medios-digitales-e-interactivos/lessons/introduccion-a-mosaic/> [Consultada: 19 de febrero de 2023]



Figura 6. Ejemplo de la *interface* de Stable Diffusion.

Por una parte, Stablediffusionweb.com es una plataforma intuitiva que permite crear imágenes utilizando el modelo de generación de imágenes Stable Diffusion, desarrollado por la empresa Stability AI. Esta plataforma permite la obtención de imágenes de alta calidad que se adaptan perfectamente a cualquier texto proporcionado. Esta, cuenta con un rápido procesador de gráficos y datos visuales, y se asegura salvaguardar la privacidad de sus usuarios.

Se basa en un conjunto de información recopilada de forma exhaustiva de diversas fuentes en Internet, reunidos por la organización benéfica alemana LAION⁵. Este generador ha sido entrenado por sus creadores y es capaz de comprender varios idiomas, entre ellos inglés y español.

Actualmente, trabaja bajo un código abierto, lo que significa que los archivos originales están disponibles públicamente y se pueden utilizar de forma gratuita. Esto permite que cualquier desarrollador pueda revisar y analizar su funcionamiento.

El proceso de creación de las imágenes implica una fase inicial de codificación del texto proporcionado, seguida de la generación de información visual basada en dicho texto, y finalmente se lleva a cabo la decodificación para obtener la imagen final.

Identidad Paralela se ha reforzado en esta plataforma para la obtención de las primeras 18 imágenes de referencia. Se ha seguido el proceso anteriormente explicado y a partir de estas 18 propuestas, se han conseguido nuevas referencias tras someterlas a procesos de edición y recorte.

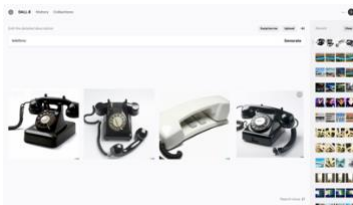


Figura 7. Ejemplo de la *interface* de DAL-E Mini.

⁵ LAION. Large-scale Artificial Intelligence Open Network <https://laion.ai> [Consultada: 19 de febrero de 2023]

Por otra parte, DAL-LE Mini es una plataforma desarrollada por el programador Boris Dayma, la cual permite la creación de imágenes con resultados realistas y a la vez extravagantes. Esta interfaz trabaja en código abierto, lo que implica que su archivo original está disponible para el público, permitiendo su uso libre y dando la oportunidad a los desarrolladores de examinar su funcionamiento.

DAL-LE Mini es bastante sencillo pero innovador. Primero, analiza la propuesta textual proporcionada por el usuario. Luego, realiza una búsqueda en Internet relacionada con esas palabras anteriormente indicadas, encontrando imágenes que están asociadas al concepto planteado. Por último, utiliza los rasgos y características de estas imágenes para crear una composición que busca ser lo más realista posible construida por fragmentos.

Sin embargo, el aspecto extravagante y peculiar de las imágenes generadas se debe al poco entrenamiento de la plataforma. A diferencia de sistemas más avanzados, DAL-LE Mini no ha sido sometido a un entrenamiento constante para mejorar su capacidad de generar imágenes realistas. Por lo tanto, se destaca por su estilo peculiar y único.

Este proyecto se ha apoyado en DAL-LE Mini para conseguir nuevos resultados de las imágenes conseguidas anteriormente en Stable Diffusion. Le proporcionaba el soporte que ya tenía y me ofrecía otros 4 nuevos resultados de este sobre los que poder seleccionar y descartar para conseguir una referencia más nutritiva y que se ajuste lo máximo posible al concepto.

4.1 ALGUNAS REFERENCIAS

Las referencias al uso de la IA en las artes son innumerables, podríamos comenzar mencionando, por su reconocimiento, a Elizabeth Price, ganadora del premio Turner del 2012, y continuar por Mat Collishaw y Polly Morgan, Gillian Wearing, Lindsey Mendick y un etc. bastante extenso, sin embargo, la búsqueda de artistas que usen la IA como referente y la introducción de la pintura como resultado, no ha sido muy fértil.

Elizabeth Price

Artista británica nacida en 1966 y actual profesora de cine y fotografía de la Escuela de Arte de la Universidad de Kingston (Reino Unido).

Trabaja y explora el mundo de la tecnología, historia y la música pop, utilizando como principal soporte la imagen en movimiento y la escultura. Aborda estos problemas en la secuencia de 40 imágenes de IA que generó a partir de indicaciones de texto. En lugar de producir una obra de arte terminada, la trató como un experimento, compartiendo los resultados de una manera aparentemente informal. Solo cuando hojé la secuencia como una presentación de diapositivas vi que es tan inquietante como su video ganador del premio Turner *The 1979 Woolworths Choir* (2012)

https://vk.com/video458652977_456239085 . Price interactúa con la IA como si fuera consciente, haciéndole preguntas en lugar de darle órdenes, mientras intenta que el software revele su verdadero yo. *“Rápidamente me fascinó cómo se juntaban las imágenes; cómo ese proceso difería de la mente humana; lo que 'sabía'; lo que 'entendió'; y cuánto podríamos pensar en su conjunto de datos y modos de búsqueda como una especie de memoria cultural”*. Price dice que, si esta es su obra de arte, es una que incluye las preguntas que planteó.

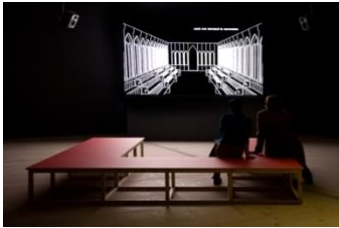


Figura 8. ELIZABETH PRICE, *The 1979 Woolworths Choir*, 2012.

Obvious

Obvious es un colectivo de artistas que utilizan la IA para crear obras de arte. Está formado por Pierre Fautrel, Hugo Caselles-Dupré y Gauthier Vernie.

El colectivo se dio a conocer en el año 2018, cuando enviaron un mensaje críptico a periodistas por correo electrónico en forma de pantalla en blanco y negro como los gráficos de arcade en el que ponía *“La creatividad no es solo para los humanos”*.

Este mismo año, ganó un premio de arte contemporáneo en París por su obra titulada *Portrait of Edmond de Belamy* (2018), que fue creada por una red neuronal generativa. Este premio fue significativo porque fue la primera vez que una obra de arte generada por Inteligencia Artificial fue vendida en una subasta de arte de renombre.



Figura 9. OBVIOUS, *Portrait of Edmond de Belamy*, 2018.

El mensaje críptico enviado a los periodistas parecía ser una referencia a la idea de que la creatividad no se limita solo a los humanos y que la Inteligencia Artificial también puede tener un papel importante en la creación artística, buscando así desafiar las ideas convencionales sobre quién puede ser un artista y cómo se puede crear el arte.

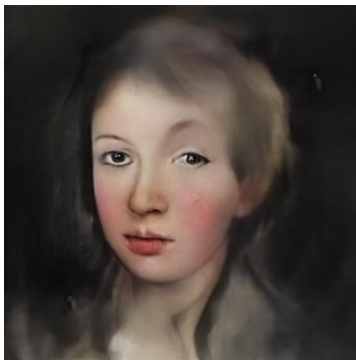


Figura 10. MARIO KLINGEMANN, *Neural Glitch/Mistaken Identity*, 2018.

Mario Klingemann

Artista alemán nacido en Laatzen (Alemania) en 1970.

Su trabajo gira entorno a su interés por el glitch art, una práctica creativa que busca aprovechar los errores digitales con fines artísticos. La idea detrás del arte glitch es que los errores en la tecnología puedan ser utilizados de forma creativa, en lugar de ser vistos como algo negativo. También, muestra interés por como los humanos perciben las artes, uniendo así lo tecnológico con lo perceptiblemente real.

Para la creación de sus obras, se apoya en el uso de los algoritmos que la IA proporciona, exponiendo algunas de ellas en prestigiosas instituciones como son el MoMA, Centro Pompidou, etc. En alguna de ellas, se plasman imágenes que me interesan para mi práctica artística, como son los rostros aleatoriamente modificados, el interés por el humano y su identidad, etc, pudiendo así destacar obras como *Interstitial Space* (2020), *Uncanny Mirror* (2020), *Memories of Passersby I* (2018) y *Neural Glitch / Mistaken Identity* (2018).

En el ámbito de la pintura, tengo presente a los reconocidos Sigmar Polke, Robert Rauschenberg, por el uso de recursos ajenos a la pintura en su trabajo, como la fotografía o la serigrafía (Figura 11) y su capacidad de integrar distintas imágenes de diversas procedencias. En este territorio mestizo en el que generamos una ficción con IA, como inicio para construir una nueva identidad y reinterpretarla pintándola, no hemos localizado muchos autores que sean de mención. Sin embargo, si quisiéramos nombrar a algunos cuyo estilo me resulta especialmente interesante y en las que posiblemente se vea reflejada mi forma de pintar. Estos son Luc Tuymans, Laurent Proux y Gary Hume, tanto por su manera de sintetización, como por la paleta cromática que

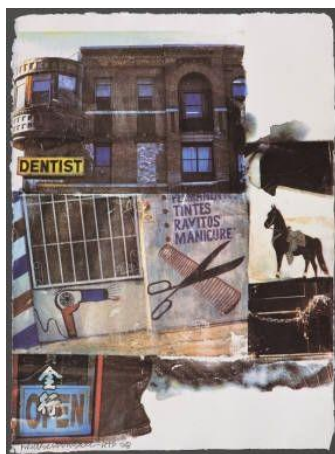


Figura 11. ROBERT RAUSCHENBERG, *LA Uncovered*, 1988.



Figura 12. GARY HOME, *Keeping Mum*, 2017.



Figura 13. LAURENT PROUX, *Tete dans l'herbe I*, 2020.



Figura 14. LUC TUYMANS, *Body*, 1990.

emplea, destacando obras como de este último como *Keeping Mum* (2017) y *American Tan XXIV* (2007).

Laurent Proux

Laurent Proux es un artista francés nacido en Versailles (Francia) en 1980. Trabaja en pintura y dibujo, y representa máquinas industriales, lugares de trabajos y cuerpos sexualizados.

Además, su técnica implica la utilización de fragmentos y exageraciones en la representación del cuerpo humano, con el objetivo de acercarlo a la imagen de un cuerpo-máquina.

Toma como referencia imágenes creadas, seleccionando el fragmento que le interesa y que busca plasmar.

La técnica puede utilizarse para cuestionar las formas en que el cuerpo humano ha sido representado a lo largo del tiempo, y para explorar nuevas formas de expresión y representación, como en su serie de obras *Tetes* (2022).

Luc Tuymans

Artista belga nacido en 1958, enfocado en el ámbito pictórico.

Sus obras, generan un espacio tranquilo acompañado por una paleta cromática influyente en el proyecto *Identidad Paralela* (2023), trabajando temas dentro de la cotidianidad con una rápida resolución pictórica.

Su paleta tiene siempre subtonos blanquecinos, dando un efecto de tiza y pastel. No emplea por lo general colores con una alta saturación, la cual cosa crea una escena inquietante y bajo esa niebla blanca, sensaciones similares a las que genera una *backroom*, concepto del que posteriormente hablaremos.

Algunas de las obras destacables e influyentes para este proyecto son *Der Architekt* (1997), *Parachutists* (1998) y *Mayhem* (2003).

5. PROCESO DEL TRABAJO

Para comprender bien el proceso de trabajo, es necesaria una breve explicación previa situando en el tiempo las distintas partes del proyecto.

El proceso de desarrollo de *Identidad Paralela* se ha visto englobado en 3 subapartados trabajados de diferentes formas: **IDENTIDAD DE LA PERSONA**, **ITEM_GRÁFICA** y **BRINATITO**, realizadas en ese orden cronológicamente.

Por una parte, en **IDENTIDAD DE LA PERSONA** trabajamos la obtención de las imágenes de referencia claves para el resto del proyecto, su concepto y materialización. Trabajando de manera pictórica y en serie.

Por otro lado, en **ITEM_GRÁFICA**, tomando estas mismas referencias ya conseguidas, se desarrolla en base al concepto de repetición y desvanecimiento una serie de estampas serigráficas acompañadas de elementos ilustrativos.

Por último, **BRINATITO**, se toma como cierre de la primera etapa de experimentación y se busca afianzar al *yo* en el proyecto siguiendo los mismos procesos anteriores, obteniendo una nueva imagen de referencia y trabajando con un único soporte.

En cada una de ellas, se explica desde la conceptualización y fase de ideación hasta la materialización de este, explicando posteriormente, en el apartado de **Soportes, materiales y técnicas**, aspectos más técnicos como son medidas, técnicas empleadas, imprimaciones, etc.

5.1. IDENTIDAD DE LA PERSONA

Entre las acepciones de la RAE del concepto de Identidad se encuentra: *Conciencia que una persona o colectividad tiene de ser ella misma y distinta a las demás*⁶. Es curioso cómo en redes se sigue un patrón, es decir, lo de “distinto a los demás” se evita.

La identidad de una persona se refiere a cómo se muestra su individualidad y su propio carácter, es la manera en que una persona se define a sí misma y cómo es percibida por los demás.

Es el conjunto de rasgos característicos de un individuo, como sus actitudes y habilidades, su carácter, su temperamento, sus virtudes y otros aspectos que lo hacen único. También puede estar influenciada por diferentes

⁶ Real Academia Española, s.f., definición 3.

contextos vividos como es el social, cultural, educativo, familiar, experiencias personales, etc.

La forma de plasmarla también pertenece a ella: la expresión personal (en tu manera de vestir, tu maquillaje, etc.), en las decisiones que tomas, en cómo pintas, en cómo te muestras en las redes sociales, etc.

Este concepto es el que impulsa a la idea fundamentalmente. Mediante el uso de IA, creo imágenes, bajo diferentes premisas de objetos que, por lo general, la gente posee, como pueden ser el teléfono móvil, las llaves, la cartera, etc. Así, se escogen a 4 personas que conozco bien para trabajar sobre ellas: Sandra, Enrique, Alejandro y Sabrina. Se trabaja con 4 personalidades conocidas, siendo así conscientes de que el contraste entre la realidad y las imágenes del software que se va a generar.

Está claro que la imagen que propone como solución la IA se alejará de la realidad, pero aquí es cuando entra en juego el objetivo. Al tomar estas imágenes como referencia y materializarlas mediante la pintura, se crea una nueva realidad paralela de la indicación que se proponen al software, haciendo real el concepto. Creando así nuevos objetos asignados a estas personas, dando pie a una nueva realidad creada por algoritmos aún desmaterializada. Con algunas indicaciones al software como: “teléfono de X”, “coche de X”, “peluche de X” o “llaves de X”.

Al pintarlas, ya interviene la singular identidad del artista que aporta su manera de trabajar con la pintura. Hacen que se materialicen y que pasen a ser objetos, dándole cuerpo a esta suma de algoritmos.

Primero, sobre contrachapados de 16 cm x 16 cm, se esboza rápido con pintura acrílica sobre el soporte para visualizar el resultado, se consigue una composición determinada para cada imagen, las armonías de colores, el orden que deben seguir y si sus formas corresponden al concepto.

Posteriormente, en 16 soportes con un tamaño escogido, se trabaja una serie de los objetos, cuatro concretamente: llaves, teléfono, coche y peluche, de cada una de las personas que he elegido (figura 18 - 37), a las que los acompañan otras 4 piezas en las que trabajo los resultados de la edición y recorte de las imágenes ya utilizadas, en concreto de las figuras 34, 35, 36 y 37,

las que corresponden a una pieza por persona. Por lo que, aunque las obras se presenten y estén predispuestas en un orden, se podrían agrupar de dos distintas maneras: por personas (figura 16), donde se toma al sujeto representado como el motivo principal de significado (las llaves, el teléfono, el coche y el peluche de Sandra/Enrique/Alejandro/Sabrina) o por objetos, dándole la importancia al objeto y no al sujeto (figura 17), donde se toman estos como el fundamento principal de significado (las 4 llaves, los 4 teléfonos, los 4 coches y los 4 peluches).

Los soportes están pintados con pintura acrílica, con los bordes de los bastidores pintados con un color fluorescente. La superficie, se barniza con resina Epoxi, generando así una capa con un grosor notorio, que, al posicionar las piezas sobre una superficie vertical blanca, generan un halo de luz por la pintura de los bordes y un reflejo similar al de una pantalla por la resina, uniendo así ambos conceptos principales del proyecto: pintura y tecnología.

Figura 16. Ejemplo de organización de las piezas por persona: OBJETOS DE ENRIQUE.

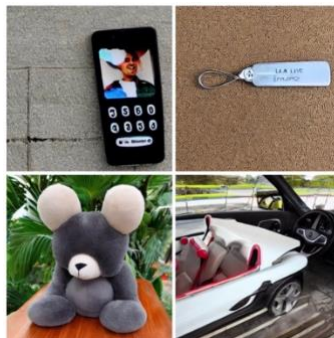
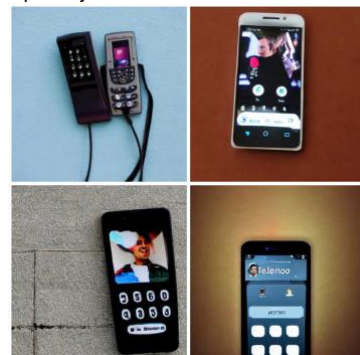


Figura 17. Ejemplo de organización de las piezas por objetos. TELÉFONOS.



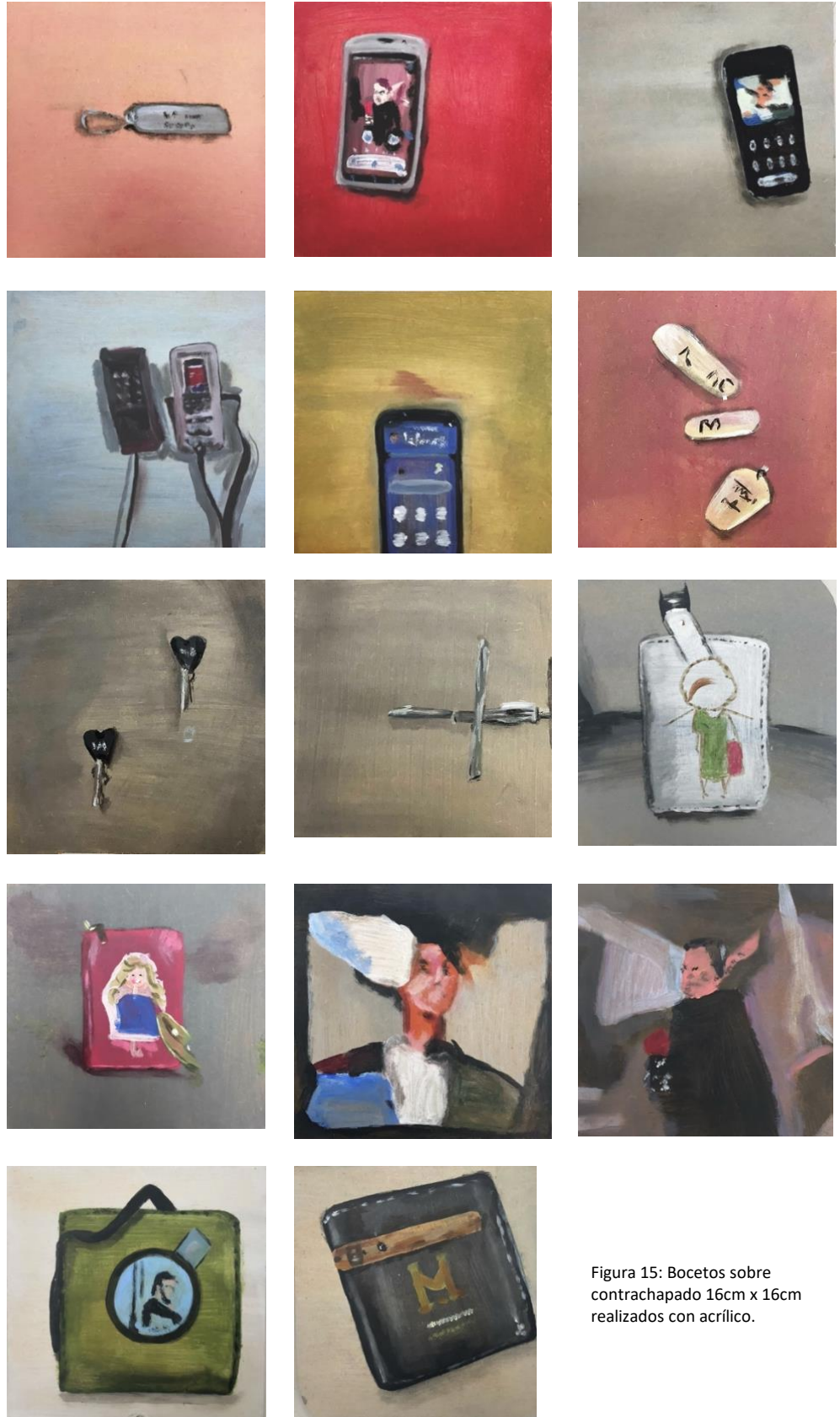


Figura 15: Bocetos sobre contrachapado 16cm x 16cm realizados con acrílico.



Figura 18. Teléfono de Sabrina.

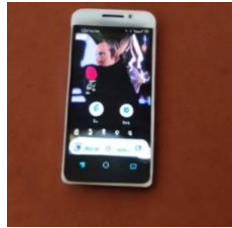


Figura 19. Teléfono de Sandra.



Figura 20. Teléfono de Enrique.



Figura 21. Teléfono de Alejandro.

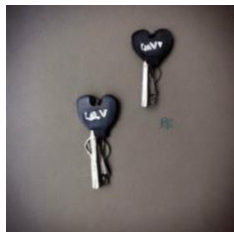


Figura 22. Llaves de Sabrina.



Figura 23. Llaves de Sandra.



Figura 24. Llaves de Enrique.



Figura 25. Llaves de Alejandro.



Figura 26. Oso de Sabrina.



Figura 27. Oso de Sandra.



Figura 28. Oso de Enrique.



Figura 29. Oso de Alejandro.



Figura 30. Coche de Sabrina.



Figura 31. Coche de Sandra.



Figura 32. Coche de Enrique.



Figura 33. Coche de Alejandro.

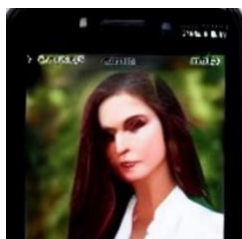


Figura 34. Fondo de pantalla de Sabrina.

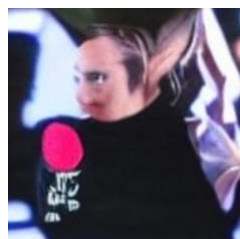


Figura 35. Fondo de pantalla de Sandra.



Figura 36. Fondo de pantalla de Enrique.

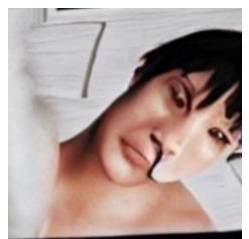


Figura 37. Fondo de pantalla de Alejandro.

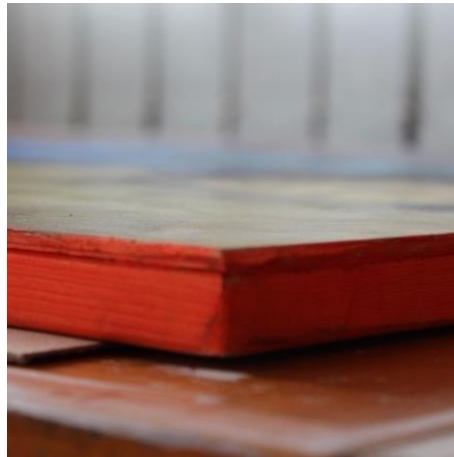


Figura 38: Detalle borde de los soportes.

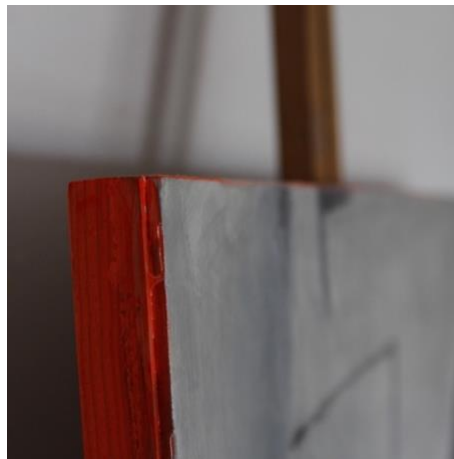


Figura 39: Detalle borde de los soportes.



Figura 40: Soportes tamaño 30cm x 30cm junto a soportes tamaño 60cm x 60cm.



Figura 41.
SUJ_1_TEL, 2022.



Figura 42.
SUJ_2_TEL, 2022.



Figura 43.
SUJ_3_TEL, 2022.



Figura 44.
SUJ_4_TEL, 2022.



Figura 45.
SUJ_1_KEY, 2022.



Figura 46.
SUJ_2_KEY, 2022.



Figura 47.
SUJ_3_KEY, 2022.



Figura 48.
SUJ_4_KEY, 2022.



Figura 49.
SUJ_1_OSO, 2022.



Figura 50.
SUJ_2_OSO, 2022.



Figura 51.
SUJ_3_OSO, 2022.



Figura 52.
SUJ_4_OSO, 2022.



Figura 53.
SUJ_1_COX, 2022.



Figura 54.
SUJ_2_COX, 2022.



Figura 55.
SUJ_3_COX, 2022.



Figura 56.
SUJ_4_COX, 2022.



Figura 57. *SUJ_1_FP*,
2023.



Figura 58.
SUJ_2_FP, 2022.



Figura 59.
SUJ_3_FP, 2022.



Figura 60.
SUJ_4_FP, 2023.



Figura 61. *SUJ_1_TEL*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 62. *SUJ_2_TEL*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 63. *SUJ_3_TEL*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 64. *SUJ_4_TEL*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 65. *SUJ_1_FP*, 60cm x 60cm, 2023.
Acrílico sobre contrachapado con
bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 66. *SUJ_2_FP*, 60cm x 60cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con
bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 67. *SUJ_3_FP*, 60cm x 60cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor
cubierto de resina Epoxi.



Figura 68. *SUJ_4_FP*, 60cm x 60cm, 2023.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor
cubierto de resina Epoxi.



Figura 69. *SUJ_1_COX*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 70. *SUJ_2_COX*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 71. *SUJ_3_COX*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 72. *SUJ_4_COX*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 73. *SUJ_1_OSO*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 74. *SUJ_2_OSO*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 75. *SUJ_3_OSO*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 76. *SUJ_4_OSO*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 77. *SUJ_1_KEY*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 78. *SUJ_2_KEY*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 79. *SUJ_3_KEY*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura 80. *SUJ_4_KEY*, 30cm x 30cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.

5.2. ITEM_GRÁFICA



Figura 81. *Keep it real*, Serigrafía A3, 2022.

Tras la experiencia de trabajar con serigrafía en un taller en el curso 2021 – 2022 impartido por Francesco Devicienti (figura 81) y también, durante el curso 2022 -2023 en la asignatura de Pintura e Imagen Técnica impartida por Sabina Alcaraz y Laura Inat, una parte gráfica se añade al proyecto con el fin de nutrir y trabajar el concepto en forma de reproducción gráfica con variedad de soportes, técnicas y materiales.

Se trabaja este mismo motivo trabajado hasta ahora desde un punto de vista diferente. Es así cuando se llega a la reflexión acerca de la identidad dentro de nuestra cotidianidad, saliendo de la forma de representación que había tenido hasta ahora, pero sin desligar las imágenes de referencia utilizadas hasta ahora en el proyecto.

Contando con el trabajo previo con las imágenes de referencia en las que aparecen representaciones hechas por la IA de rostros, que corresponden a los fondos de pantalla, se decide tomar estas 4 sobre las que trabajar esta nueva perspectiva. (figura 82)

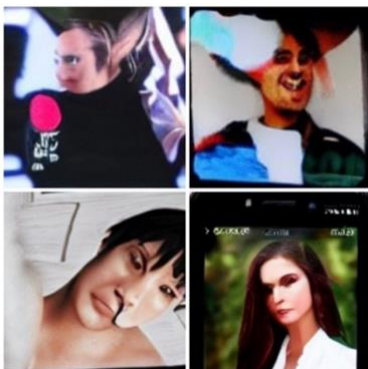


Figura 82. Imagen de referencia de los rostros tomados como fondo de pantalla, imagen digital obtenida con IA.

Se trabaja con ellas bajo el concepto y el formato de las fotos de carné de fotomatón. En los cuales se usan los mismos formatos y plantillas de una manera automatizada, teniendo una identidad visual reconocible y fácil de diferenciar. Las imágenes que se capturan se imprimen de manera automática con la plantilla seleccionada, y para, por ejemplo, el formato de imagen DNI, se emplea una distribución similar a la distribución total seleccionada para el trabajo pictórico en IDENTIDAD DE LA PERSONA: en un sentido de escritura dextroverso, una distribución equidistante de los formatos más pequeños que finaliza con los dos más grandes.

Siguiendo con la línea de experimentación con el soporte y técnicas, se indaga sobre las variaciones de tamaño de estos formatos y plantillas, magnificándolos y agrandando su escala.

Por un lado, trabajando con los 4 rostros conservados del trabajo previo, se genera una serie de estampas de serigrafía, en las que se interviene posteriormente generando ilustraciones acrílicas que acompañan a la

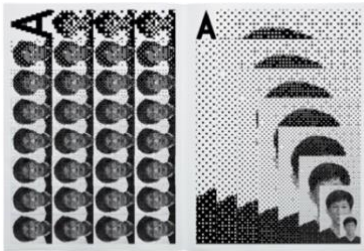


Figura 83. JIN & PARK, AA Newspaper vol. 10, 2015.

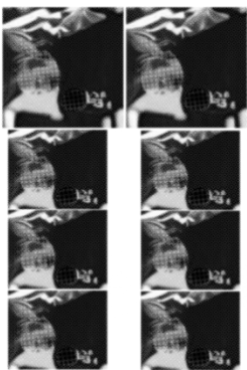


Figura 84. Cliché A3 sobre acetato.



Figura 85. Proceso de estampación.

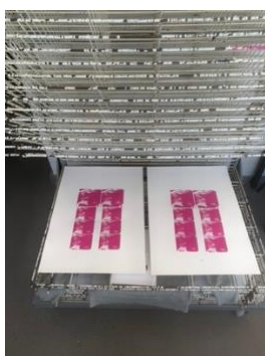


Figura 86. Estampación sobre Canson Basik, 70cm x 50cm.

conceptualidad cada una de ellas. Primero se estampa la imagen trabajada y maquetada previamente de manera digital, luego las intervenciones ilustrativas y, por último, una intervención también ilustrativa, pero de texto, cuadrado en el mismo lugar en las 4 representaciones.

Por otro lado, se busca investigar con recursos artísticos como son la repetición y el desvanecimiento de imágenes. Para ello, se toma como referencia el trabajo *AA Newspaper vol. 10* (2015) de Jin & Park (figura 83), un colectivo artístico que basa su trabajo en la representación de aspectos sociales y culturales mediante la performance, gráfica, pintura, etc.

El proceso se empieza por hacer un esbozo por capas y se maqueta de forma digital, creando así los clichés necesarios para insolar la pantalla. (Figura 84). Una vez impresos en diferentes acetatos para generar varias pantallas, se insola la pantalla y se estampa sobre el soporte.

Primero, se estampa sobre papel continuo para realizar pruebas (figura 85) y comprobar que no hay ningún inconveniente y luego, se pasa a estampar sobre el soporte definitivo, en este caso, papel Canson Basik. (Figura 86)

Al trabajar con diferentes clichés y tener que generar diferentes pantallas, se ha tenido que trabajar de una forma metódica y organizada.

Primero, se trabaja con la experimentación de los tamaños. Por lo que después de maquetar de forma digital las imágenes con el formato de imagen de fotomatón que se ha escogido tras una selección, se organizan en 4 clichés en los que están la representación de las imágenes y otro que se empleará en las 4 estampas, que es el texto centrado en la imagen. Durante el proceso de maquetación, se añade a las imágenes trama, con el fin de que, en el momento de estampar, las tonalidades grisáceas no se pierdan y lograr así una mayor definición y detalle en el trabajo.

A la hora de estampar, con el objetivo de economizar tiempo y ser más efectiva, se empieza trabajando con las imágenes, insolando 4 pantallas, y posteriormente de manera final, añado tanto los elementos ilustrativos como el texto central con rotuladores Posca (figura 87). Las representaciones seleccionadas



Figura 87. Elementos ilustrativos realizados con Posca.



Figura 88. Texto añadido generado con IA.



Figura 89. Manchas de spray sobre papel Canson Basik, A4.

son bajo el azar y bajo lo que inspiran esos rostros, añadiendo simplemente elementos que acompañan a la escena y equilibran la composición. En cuanto al texto seleccionado, es generado mediante Hugging Face, una plataforma de IA capaz de crear descripciones de imágenes, por lo que me parecía interesante el nexo común de la descripción con la imagen, ambas logradas de la misma manera. (Figura 88) Las 4 representaciones siguen el mismo proceso que he plasmado en las figuras durante la explicación.

Por otro lado, en cuanto al trabajo empleando la repetición y el desvanecimiento, maquetado también de manera digital, utilizo la trama de una manera más objetiva, literal y visualmente evidente, creando así la pérdida progresiva de la imagen al ir añadiendo un mayor porcentaje de tramado en cada imagen.

Se generan 2 clichés, de forma de que en cada pantalla haya 2 composiciones. Con esto, al trabajar sobre un formato A4, permite economizar tiempo ya que puede imprimirse en una misma pantalla 2 diseños, y en el momento de trabajar, simplemente se cubre en la pantalla el diseño que en ese momento no interesa utilizar, obstruyéndola e impidiendo que la tinta pase.

Al igual que antes, se prueba sobre papel continuo y se estampa de manera definitiva sobre papel Canson Basik. Previamente, se generan unas manchas sobre el papel con spray acrílico (Figura 89) con la finalidad de conseguir textura de fondo y lograr una composición más nutrida.

El hecho de realizar pruebas antes de estampar asegura que estas vayan a ser efectivas, que la pantalla está bien insolada y no hay puntos en los que la tinta se fugue y manche el papel, que no hay ninguna parte de esta obstruida y modifique la forma de nuestro diseño.



Figura 90. *Sandra_ID_BIG*,
70cm x 50cm, 2023.
Serigrafía y rotulador acrílico
sobre papel Canson Basik.

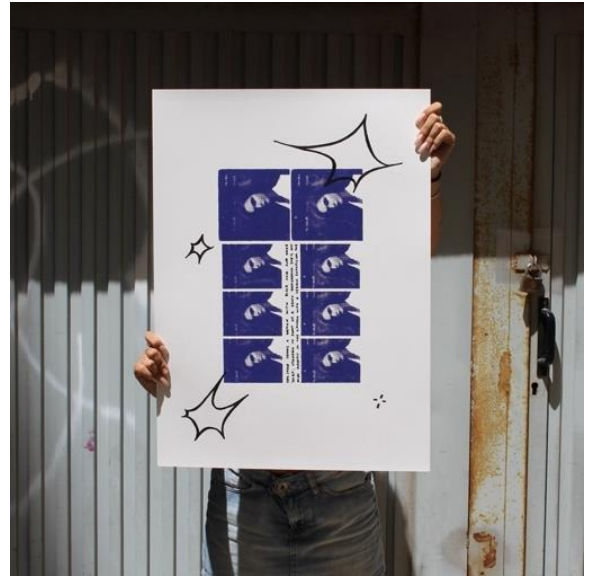


Figura 91. *Sabrina_ID_BIG*,
70cm x 50cm, 2023.
Serigrafía y rotulador acrílico
sobre papel Canson Basik.



Figura 92. *Alejandro_ID_BIG*,
70cm x 50cm, 2023.
Serigrafía y rotulador acrílico
sobre papel Canson Basik.



Figura 93. *Enrique_ID_BIG*,
70cm x 50cm, 2023.
Serigrafía y rotulador acrílico
sobre papel Canson Basik.



Figura 94. Sandra_ID_BIG, detalle.

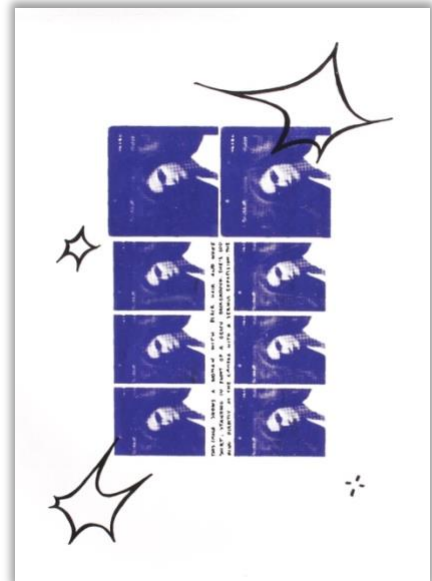


Figura 95. Sabrina_ID_BIG, detalle.



Figura 96. Alejandro_ID_BIG, detalle.

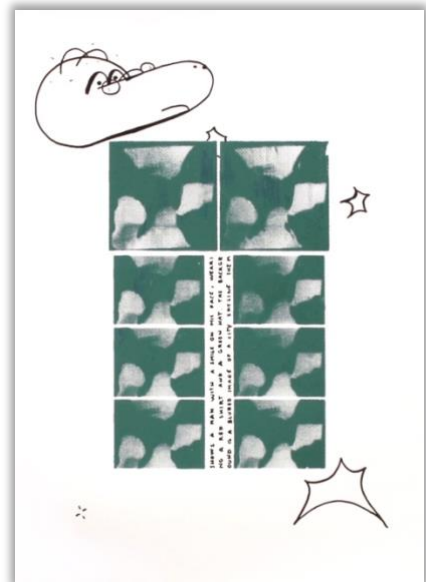


Figura 97. Enrique_ID_BIG, detalle.



Figura 98. *Alejandro_FADed_*, A4, 2023.
Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel
Canson Basik.



Figura 99. *Sabrina_FADed_*, A4, 2023.
Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel
Canson Basik.



Figura 100. *Enrique_FADed_*, A4, 2023.
Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel
Canson Basik.



Figura 101. *Sandra_FADed_*, A4, 2023.
Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel
Canson Basik.

5.3. BRINATITO



Figura 102. Ejemplo de *backroom*.



Figura 103. Ejemplo de *backroom*.



Figura 104. Fotograma de *El Resplandor*.



Figura 105. LUC TUYMANS. *Cámara de gas*, 1986.

El espacio en el que una persona crece y se desarrolla influye en su desarrollo personal, es sus ideales, su forma de ver las cosas, sus gustos, etc.

Por ello, hemos considerado interesante generar un contexto en el que ubicar al individuo. Tras analizar la producción pictórica personal hasta ahora, concluimos que la IA generaba respuestas a las propuestas con composiciones en las que el objeto queda en un primer plano y se le contextualiza en un espacio, por lo general, vacío, generando una sensación visual de inquietud. También, se centra en la representación de un objeto dejando de lado la situación espacial de este, situándolo en lugares solitarios, inquietantes y con una connotación similar a la de las *backroom's* lo que suscitó interés e hilamos estas representaciones bajo esta idea.

Para empezar, el concepto de *backroom* (figuras 102 y 103) es una *creepypasta*, una historia de terror que se comparte en Internet de forma anónima. La que se ha empleado en particular, se originó en una publicación en la página web 4chan⁷, donde de forma anónima se puede publicar y discutir diversos temas, en la que se hablaba de habitaciones inquietantes que crean un ambiente solitario.

En ellas, se puede entrar, pero no se puede salir, y tiene una estética acorde a la de la arquitectura vacía y desolada. Es como si fuera un lugar atrapado en el tiempo, y que puede causar una sensación de angustia e incomodidad en quien lo visita. Algunas referencias que plasman este concepto son, por ejemplo, la película *El resplandor* (1980) del director Stanley Kubrick y *Camara de gas* (1986) del pintor Luc Tuymans.

Para cerrar esta primera etapa de investigación con las posibilidades que el software puede ofrecerle al artista como soporte referencial, se ha querido crear una obra que afiance mi *yo* en este proyecto y cerrar así mi práctica.

⁷ 4chan.org <https://www.4chan.org>



Figura 106. Front, 20cm x 20cm, 2021.
Óleo sobre contrachapado.



Figura 107. Side, 20cm x 20cm, 2021.
Óleo sobre contrachapado.



Figura 108. Imagen de referencia creada con DAL-LE Mini y editada.

Se comienza con la fase de ideación y preparando un soporte que reciclo de antiguos proyectos y que ofrece unas buenas posibilidades acorde a la idea que tengo.

En esta última parte del proyecto, como antes se ha dicho, se busca la representación de quién interviene, hablando desde un punto de vista artístico. Por lo que se busca trabajar de una manera más personal. Como ya en proyectos anteriores, se escoge trabajar con la representación de un coche, pero esta vez en un espacio solitario y vacío, y dándole al coche también un aspecto de abandono, uniendo la conceptualidad de la parte del espacio con el cierre de esta parte del proyecto.

La inmortalización de los coches ha sido un aspecto que ha sido influyente en mi trabajo, surgiendo por el gusto por las fotografías de estos, en las que encontramos unas connotaciones de cotidianidad, armonía y equilibrio visual. Por lo que se empieza a emplear este tipo de imágenes como referencia en los proyectos. (Figuras 106 y 107)

A diferencia de antes, se pide a la Inteligencia Artificial que genere una imagen bajo las características nombradas anteriormente. Hasta lograr la imagen final, se seleccionan y toman imágenes de referencia de las que ya ha creado para guiar al software hacia la estética que se busca. (Figura 108)

Una vez se tiene, se edita de manera digital para añadirle elementos que reúnan los diferentes conceptos de las diferentes partes del trabajo: elementos ilustrativos (al igual que en la parte gráfica), situándolo en un ambiente solitario, en una situación inquietante y el término *TITO*, el cual forma parte del seudónimo *BRINATITO*, añadiéndole de forma literal la identidad propia como artista de quien crea la pieza, al igual que en la parte del proyecto donde se trata la identidad de la persona.

Con el objetivo claro, se empieza a materializar la idea sobre el soporte, creando un primer boceto y una primera mancha que, de la tonalidad correcta a cada parte de la pieza, sobre la que posteriormente ir construyendo mediante cortas pinceladas y transparencias. (Figura 109)

Figura 109. *BRINATITO*, 80cm x 100cm, 2023.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor.



5.4. SOPORTES, MATERIALES Y TÉCNICAS

IDENTIDAD DE LA PERSONA

En lo referente al trabajo de taller para las pinturas, uso contrachapado con bastidor: para las 16 piezas donde se representan los objetos (figura 41 - 56), con unas medidas de 30 cm x 30 cm y también para las 4 piezas en las que trabajo los fondos de pantalla (figuras 57 – 60), con unas medidas de 60 cm x 60 cm.

Una vez aplicada la imprimación acrílica de *gesso*, se transfiere en con línea la imagen de referencia al soporte, una vez dividido por un cuadrante central, que ayuda a orientar las formas. A pesar del empleo de guías, dejo margen a posibles modificaciones que puedan surgir durante el proceso y que puedan resultar visualmente interesantes.

A continuación, se da una capa de resina Epoxi, un polímero muy resistente y transparente, generando un efecto de pantalla, que, tras pintar los bordes del soporte de color naranja fluorescente y colocar el soporte sobre una superficie blanca, se genera un efecto similar al de una pantalla encendida en la oscuridad: como un halo de luz entorno a ella. Confiriéndole, en cierto modo, un aspecto tecnológico.

Figura 106. Tabla técnica IDENTIDAD DE LA PERSONA.

	SOPORTE	TAMAÑO	IMPRIMACIÓN	TÉCNICA	MATERIAL	BARNIZ
Figura 61 - 64 69 - 80	Contrachapado con bastidor.	30 cm x 30 cm.	Acrílica (<i>Gesso</i>).	Pictórica.	Pintura acrílica.	Resina Epoxi.
Figura 65 - 68	Contrachapado con bastidor.	60 cm x 60 cm.	Acrílica (<i>Gesso</i>).	Pictórica.	Pintura acrílica.	Resina Epoxi.

ITEM_ GRÁFICA

El trabajo de taller continúa con la estampación serigráfica.

Trabajo sobre papel Canson Basik, un papel que permite el empleo de distintas técnicas como la acuarela, dibujo, tinta, etc. Para las primeras

representaciones en las que pruebo con la variación de tamaño (figuras 90 – 97), empleo el papel con unas medidas de 70 cm x 50 cm. Por otro lado, en las que se integra el recurso de la repetición y el desvanecimiento (figuras 98 – 101), empleo el papel con unas medidas de 21 cm x 30 cm.

Una vez marcadas las guías sobre el papel con grafito para centrarlo y encuadrar bien las estampas, genero marcas en el espacio de trabajo para saber situar los diferentes papeles y amenizar así la producción.

Ya estampado, dejo secar bien la tinta para que no produzca manchas posteriores y sobre esta, trabajo las ilustraciones con rotuladores Posca, los cuales emplean tintas acrílicas, trazando así superficies más planas y visualmente limpias.

Figura 107. Tabla técnica ITEM_GRÁFICA.

	SOPORTE	TAMAÑO	TÉCNICA	MATERIAL
Figura 90 - 93	Papel Canson Basik.	70 cm x 50 cm.	Gráfica (serigrafía).	Tinta base agua.
Figura 94 - 97	Papel Canson Basik.	A4.	Gráfica (serigrafía).	Tinta base agua.



Figura 110. Proceso BRINATITO.

BRINATITO

Con una pieza única de contrachapado sobre bastidor, de 80 cm x 100 cm.

Después de aplicar dos capas de imprimación acrílica (*gesso*), se dibuja mediante línea la imagen de referencia sobre la superficie en la que se trabajará, previamente dividido en un cuadrante central. Aunque utilizo estas guías, también permito la posibilidad de realizar modificaciones durante el proceso, las cuales puedan resultar visualmente atractivas.

A continuación, al igual que en IDENTIDAD DE LA PERSONA se da una capa de resina Epoxi, generando un efecto de pantalla, Confiriéndole, en cierto modo, un aspecto tecnológico.

Figura 109. Tabla técnica BRINATITO.

	SOPORTE	TAMAÑO	IMPRIMACIÓN	TÉCNICA	MATERIAL
Figura 105	Contrachapado con bastidor.	80cm x 100cm.	Acrílica (<i>Gesso</i>).	Pictórica.	Pintura acrílica.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo me ha permitido realizar un recorrido de experimentación y aprendizaje en el que he comprendido no solo la conexión entre las diferentes series que he creado, sino también, a descubrir un nuevo enfoque desde el que trabajar, definir y apoyar mi discurso artístico.

En relación con los objetivos que se plantearon al inicio de este proyecto, he conseguido producir un proyecto pictórico tomando como referencia imágenes generadas por Inteligencia Artificial, y también hemos llegado a acotar un marco de trabajo y generar un discurso que permitirá continuar indagando en este territorio. También, buscando un enfoque pictórico acorde a la propuesta, ha resultado ser un trabajo que se ha abierto a la inclusión de otras técnicas no plantadas desde la fase de ideación del proyecto, como la serigrafía, que abre las posibilidades a campos que me resultan interesantes y ofrecen resultados que acompañan bien a la propuesta. Esto ha ido sucediéndose mientras aprendía algunas posibilidades que ofrece la IA, y que ciertamente se vislumbran apasionantes. Durante el proceso de creación, siempre ha estado latente mi interés por la identidad y su disfunción al ser trasladado a las redes, que ha sido el fundamento conceptual y propulsor del proyecto, dando así valor y contexto al trabajo pictórico y tomando estas premisas como punto de partida para el desarrollo de la producción.

El resultado de los distintos procesos de trabajo representa un análisis de mi entorno, mis inquietudes y una manifestación tangible de que aquellas cosas que me generan un interés más allá de lo personal. Estos intereses se han trasladado al proyecto siendo las indicaciones que le daba al generador de imágenes, por lo que su presencia ha estado de forma indirecta durante todo el proceso de trabajo.

El hecho de haber experimentado con nuevos materiales en mi obra como es, por ejemplo, la resina Epoxi, me ha permitido redirigir y poder encasillar adecuadamente el contraste pintura-tecnología, el cual se ha logrado creando una especie de pantallas pictóricas con las piezas barnizadas con este material.

Estos factores me han permitido desarrollar un estilo pictórico coherente a la propuesta.

Se ha contextualizado el trabajo en un espacio-tiempo del desarrollo de estas herramientas digitales empleadas y también, abriendo un espacio reflexivo en el que se medita sobre la simbiosis que puede crearse entre estas y la producción pictórica, reflexión constante durante todo el proyecto y con una decisión sobre el tema afianzada tras este procedimiento creativo con ambos factores.

Finalmente, mis conocimientos sobre este tema han evolucionado de manera atroz tras la producción de *Identidad Paralela*. Frente a las posibilidades artísticas que estas herramientas ofrecen, se ha decidido proseguir con el desarrollo futuro de la serie, sin olvidar todo lo aprendido en este trabajo, enfocando estos nuevos caminos como TFM para el Máster de Producción Artística en la Universidad Politécnica de Valencia, en el que busco seguir formándome.

7. BIBLIOGRAFIA

LIBROS

- BENJAMIN, W (1989). "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en *Walter Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- BREA, J. (1991), *Las auras frías*, Barcelona: Anagrama
- HARAWAY, D. (1985). *Un manifiesto de cyborg*. España: Cátedra. 448 páginas.
- MINSKY, M. (2010), *The Emotional machine*. Weidenfeld & Nicolson.
- SADIN, E (2020), *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: anatomía de un antihumanismo radical*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra

AUDIOVISUALES

- YOUTUBE "CLUB 113 | EPISODIO 30 con CYBORGS" en *Youtube*
<<https://www.youtube.com/watch?v=uDAxDfSiLIw&t=2649s>> [Consultada: 17 de noviembre de 2022]
- VK VIDEO "The Woolworths Choir of 1979 (Elizabeth Price, 2012)" en *VK Video*
<https://vk.com/video458652977_456239085>

ARTICULOS

- ADRIANA, A., Y ALZATE, G. *Gyorgy Kepes y la relación entre el arte y la tecnología*. Universidad de Caldas. Colombia, 20 de noviembre de 2007.
<http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista4_5.pdf> [Consultada: 10 de mayo de 2023]

ARTÍCULOS DE REVISTA

- A Hybrid of Analog and Digital in SUPER FUTURE. (11 de marzo de 2022). *Juxtapoz Magazine*. <https://www.juxtapoz.com/news/technology/a-hybrid-of-analog-and-digital-in-super-future-mirus-gallery-denver/>
- Freeman, N. (21 de agosto de 2018). *Christie's will sell an artwork created by artificial intelligence for the first time*. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-christies-will-sell-artwork-created-artificial-intelligence-first-time>

TESIS

ZACCAGNINI, J (2020) *La noción de cyborg como vehículo para cuestionar el cuerpo en el actual escenario de la danza contemporánea*. Edgardo Mercado. Tesis. Buenos Aires: Universidad Nacional de las Artes.

DEFINICIÓN

Real Academia Española, s.f., definición 3.

WEBS

4chan.org <https://www.4chan.org>

CRUZ. D *Obvious y el arte generado por inteligencia artificial*.

<https://elemental.com/2018/08/22/obvious-arte-generado-por-inteligencia-artificial/>

DALL-LE 2. <https://openai.com/dall-e-2>

Centro de Arte Dos de Mayo. <https://ca2m.org/en/node/2683>

Glitch Art: la nueva forma de transformar los errores en obras de arte. Cultura Colectiva. <https://culturacolectiva.com/arte/que-es-el-glitch-art/>

Inteligencia artificial en el arte. <https://gaceta.cch.unam.mx/es/inteligencia-artificial-en-el-arte>

J. WALTER THOMPSON AMSTERDAM, *The new Rembrandt* (2016).

<<https://www.nextrembrandt.com>>

LAION. Large-scale Artificial Intelligence Open Network <https://laion.ai>

[Consultada: 19 de febrero de 2023]

MARIO KLINGEMANN. <https://proyector.info/profile/mario-klingemann/>

New committee on Artificial Intelligence begins to work.

<https://www.europarl.europa.eu/news/es/press-room/20200923IPR87711/new-committee-on-artificial-intelligence-begins-its-work>

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA. Facultat de Bellas Artes.

<https://mdi.pluton.cc/cursos/medios-digitales-e-interactivos/lessons/introduccion-a-mosaic/> [Consultada: 19 de febrero de 2023]

ZAC, J. *Julia Zac*. <https://juliazac.com/PROJECTS>

PROUX, L. *Laurent Proux* <https://www.laurentproux.com/Bio/>

KLINGEMANN, M. *Quasimondo.com*. <http://quasimondo.com>

¿Qué es la inteligencia artificial y cómo se

usa? <https://www.europarl.europa.eu/news/es/headlines/society/20200827STO85804/que-es-la-inteligencia-artificial-y-como-se-usa>

Ramis, M. *Artistas IA*. <https://proyectoidis.org/artistas-ia/>

Regulación de la inteligencia artificial en la UE: la propuesta del Parlamento.

<https://www.europarl.europa.eu/news/es/headlines/priorities/inteligencia-artificial-en-la-ue/20201015STO89417/regulacion-de-la-inteligencia-artificial-en-la-ue-la-propuesta-del-parlamento>

Rembrandt goes digital. (6 de abril de 2016). Ing.com.

<https://www.ing.com/Newsroom/News/Rembrandt-goes-digital-.htm>

Stable diffusion online. <https://stablediffusionweb.com>

The Backrooms. <https://www.siglonuevo.mx/nota/2740.the-backrooms>

WEBEDIA BRAND SERVICES. *Cómo se levanta uno e inventa la IA en 1956.*

<https://ecosistemahuawei.xataka.com/como-se-levanta-uno-e-inventa-la-ia-en-1956>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Figura 1.** Congreso de Dartmouth, 1956. P.8 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 2.** Laboratorio de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial del MIT. P.9[Fuente: Google Imágenes]
- Figura 3.** ING & MICROSOFT, *The Next Rembrandt*, 2016. P.13 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 4.** JULIA ZAC Y ULRICO EGUIZÁBAL, *I-4 (B SIDES)*, 2019-2020. P.13 [Fuente: juliazac.com]
- Figura 5.** Ejemplo de la *interface* de Mosaic. P.14 [Fuente: Captura de pantalla]
- Figura 6.** Ejemplo de la *interface* de Stable Diffusion. P.15 [Fuente: Captura de pantalla]
- Figura 7.** Ejemplo de la *interface* de DAL-LE Mini. P.15 [Fuente: Captura de pantalla]
- Figura 8.** ELIZABETH PRICE, *The 1979 Woolworths Choir*, 2012. P.17 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 9.** OBVIOUS, *Portrait of Edmond de Belamy*, 2018. P.17 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 10.** MARIO KLINGEMANN, *Neural Glitch/Mistaken Identity*, 2018. P.18 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 11.** ROBERT RAUSCHENBERG, *LA Uncovered*, 1988. P.18 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 12.** GARY HOME, *Keeping Mum*, 2017. P.19 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 13.** LAURENT PROUX, *Tete dans l'herbe I*, 2020. P.19 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 14.** LUC TUYMANS, *Body*, 1990. P.19 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 15.** Bocetos sobre contrachapado 16 cm x 16 cm realizados con acrílico. P.23
- Figura 16.** Organización de las piezas por persona: OBJETOS DE ENRIQUE. P.22 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 17.** Organización de las piezas por objetos. TELÉFONOS. P.22 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 18 – 33:** Imagen de referencia, representación soporte 30 cm x 30 cm. P.24
- Figura 34 – 37:** Imagen de referencia, representación soporte 60 cm x 60 cm. P.24
- Figura 38.** Detalle borde de los soportes. P.25
- Figura 39.** Detalle borde de los soportes. P.25
- Figura 40.** Soportes tamaño 30 cm x 30 cm junto a soportes tamaño 60 cm x 60cm. P.25
- Figura 41.** *SUJ_1_TEL*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 42.** *SUJ_2_TEL*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 43.** *SUJ_3_TEL*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 44.** *SUJ_4_TEL*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 45.** *SUJ_1_KEY*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 46.** *SUJ_2_KEY*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 47.** *SUJ_3_KEY*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 48.** *SUJ_4_KEY*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 49.** *SUJ_1_OSQ*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 50.** *SUJ_2_OSQ*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 51.** *SUJ_3_OSQ*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 52.** *SUJ_4_OSQ*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 53.** *SUJ_1_COX*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]

Figura 54. *SUJ_2_COX*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]

Figura 55. *SUJ_3_COX*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]

Figura 56. *SUJ_4_COX*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]

Figura 57. *SUJ_1_FP*, 2023. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]

Figura 58. *SUJ_2_FP*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]

Figura 59. *SUJ_3_FP*, 2022. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]

Figura 60. *SUJ_4_FP*, 2023. P.26 [Fuente: Stable Diffusion]

Figura 61. *SUJ_1_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.27

Figura 62. *SUJ_2_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.27

Figura 63. *SUJ_3_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.27

Figura 64. *SUJ_4_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.27

Figura 65. *SUJ_1_FP*, 60 cm x 60 cm, 2023. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.28

Figura 66. *SUJ_2_FP*, 60 cm x 60 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.28

Figura 67. *SUJ_3_FP*, 60 cm x 60 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.28

Figura 68. *SUJ_4_FP*, 60 cm x 60cm, 2023. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.28

Figura 69. *SUJ_1_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.29

Figura 70. *SUJ_2_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.29

Figura 71. *SUJ_3_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.29

Figura 72. *SUJ_4_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.29

Figura 73. *SUJ_1_OSQ*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.30

Figura 74. *SUJ_2_OSQ*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.30

Figura 75. *SUJ_3_OSQ*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.30

Figura 76. *SUJ_4_OSQ*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.30

Figura 77. *SUJ_1_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.31

Figura 78. *SUJ_2_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.31

Figura 79. *SUJ_3_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.31

- Figura 80.** *SUJ_4_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.31
- Figura 81.** *Keep it real*, Serigrafía A3, 2022. P.32
- Figura 82.** Imagen de referencia de los rostros tomados como fondo de pantalla, imagen digital obtenida con IA. P.32 [Fuente: Stable Diffusion]
- Figura 83.** JIN & PARK, *AA Newspaper vol. 10*, 2015. P.33 [Fuente: Pinterest]
- Figura 84.** Cliché A3 sobre acetato. P.33
- Figura 85.** Proceso de estampación. P.33
- Figura 86.** Estampación sobre Canson Basik, 70 cm x 50 cm. P.33
- Figura 87.** Elementos ilustrativos realizados con Posca. P.34
- Figura 88.** Texto añadido generado con IA. P.34
- Figura 89.** Manchas de espray sobre papel Canson Basik, A4. P.34
- Figura 90.** *Sandra_ID_BIG*, 70 cm x 50 cm, 2023. Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel Canson Basik. P.35
- Figura 91.** *Sabrina_ID_BIG*, 70 cm x 50 cm, 2023. Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel Canson Basik. P.35
- Figura 92.** *Alejandro_ID_BIG*, 70 cm x 50 cm, 2023. Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel Canson Basik. P.35
- Figura 93.** *Enrique_ID_BIG*, 70 cm x 50 cm, 2023. Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel Canson Basik. P.35
- Figura 94.** *Sandra_ID_BIG*, detalle. P.36
- Figura 95.** *Sabrina_ID_BIG*, detalle. P.36
- Figura 96.** *Alejandro_ID_BIG*, detalle. P.36
- Figura 97.** *Enrique_ID_BIG*, detalle. P.36
- Figura 98.** *Alejandro_FADed_*, A4, 2023. Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel Canson Basik. P.37
- Figura 99.** *Sabrina_FADed_*, A4, 2023. Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel Canson Basik. P.37
- Figura 100.** *Enrique_FADed_*, A4, 2023. Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel Canson Basik. P.37
- Figura 101.** *Sandra_FADed_*, A4, 2023. Serigrafía y rotulador acrílico sobre papel Canson Basik. P.37
- Figura 102.** Ejemplo de *backroom*. P.38 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 103.** Ejemplo de *backroom*. P.38 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 104.** Fotografía de *El Resplandor*. P.38 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 105.** LUC TUYMANS. Cámara de gas, 1986. P.38 [Fuente: Google Imágenes]
- Figura 106.** *Front*, 20cm x 20cm, 2021. Óleo sobre contrachapado. P.39
- Figura 107.** *Side*, 20cm x 20cm, 2021. Óleo sobre contrachapado. P.39
- Figura 108.** Imagen de referencia creada con DAL-LE Mini y editada. P.39 [Fuente: DAL-LE Mini]
- Figura 109.** *BRINATITO*, 80cm x 100cm, 2023. Acrílico sobre contrachapado con bastidor. P.40
- Figura 110.** Tabla técnica IDENTIDAD DE LA PERSONA. P.41
- Figura 111.** Tabla técnica *ITEM_GRÁFICA*. P.42
- Figura 112.** Proceso BRINATITO. P.42
- Figura 113.** Tabla técnica *BRINATITO*. P.42

ANEXOS

IMÁGENES IDENTIDAD PARALELA.



Figura A. *SUJ_1_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado
con bastidor cubierto de
resina Epoxi.

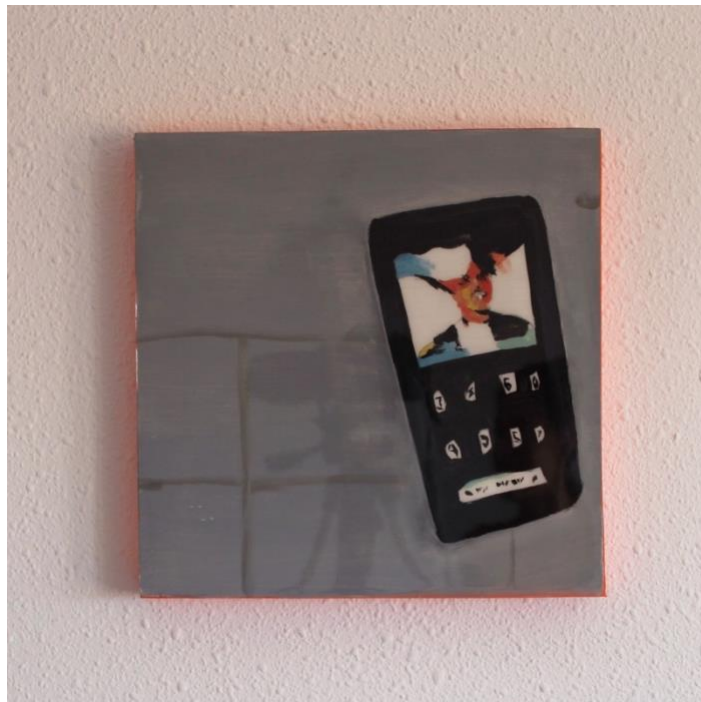


Figura B. *SUJ_3_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado
con bastidor cubierto de
resina Epoxi.

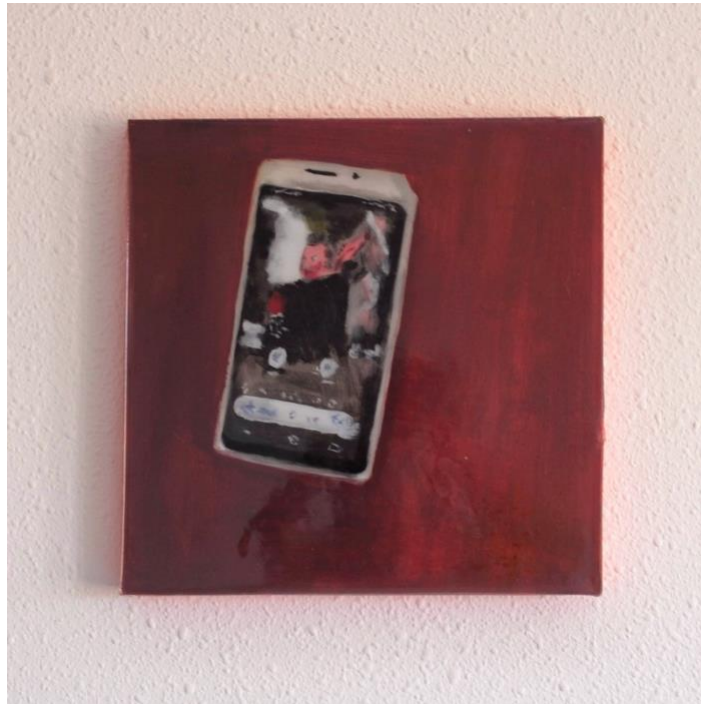


Figura C. *SUJ_2_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.

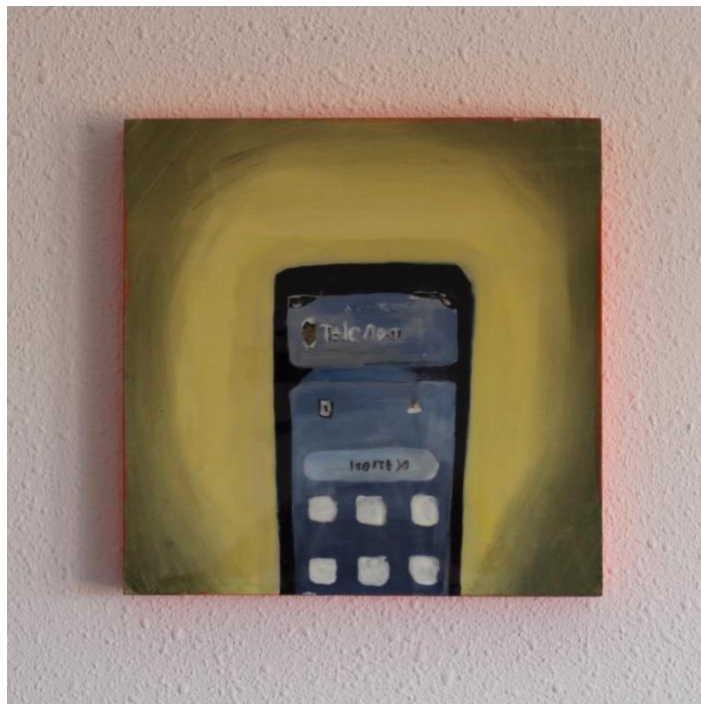


Figura D. *SUJ_4_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura E. *SUJ_1_OSO*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.

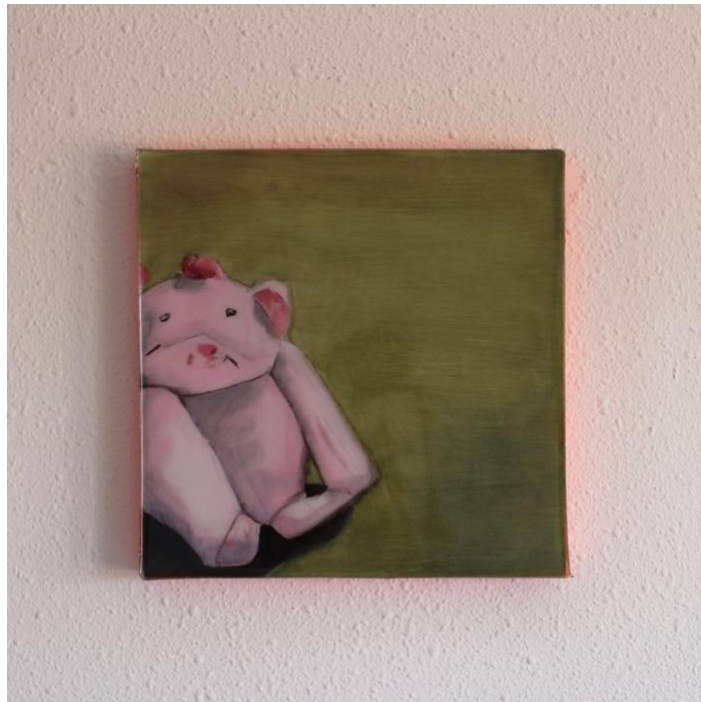


Figura F. *SUJ_2_OSO*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.

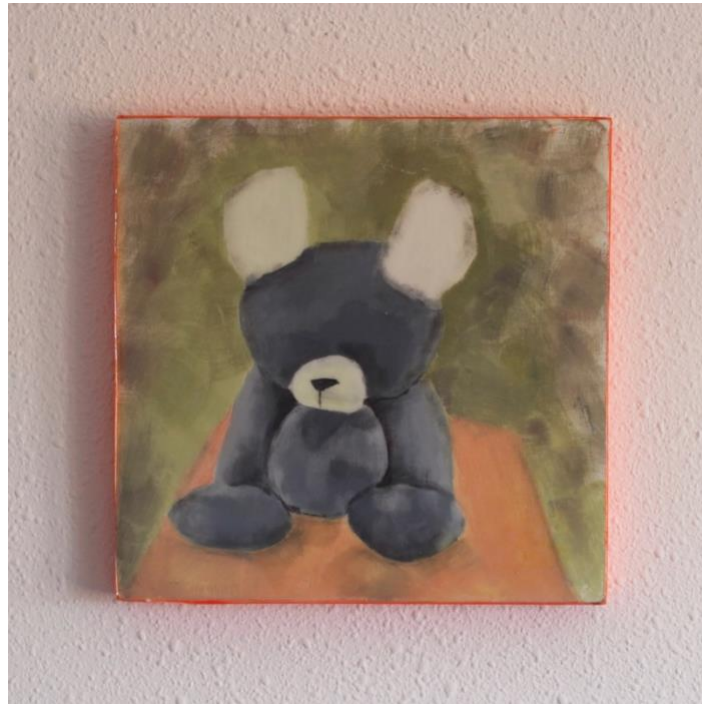


Figura G. *SUJ_3_OSO*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura H. *SUJ_4_OSO*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura I. *SUJ_4_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura J. *SUJ_3_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura K. *SUJ_2_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.

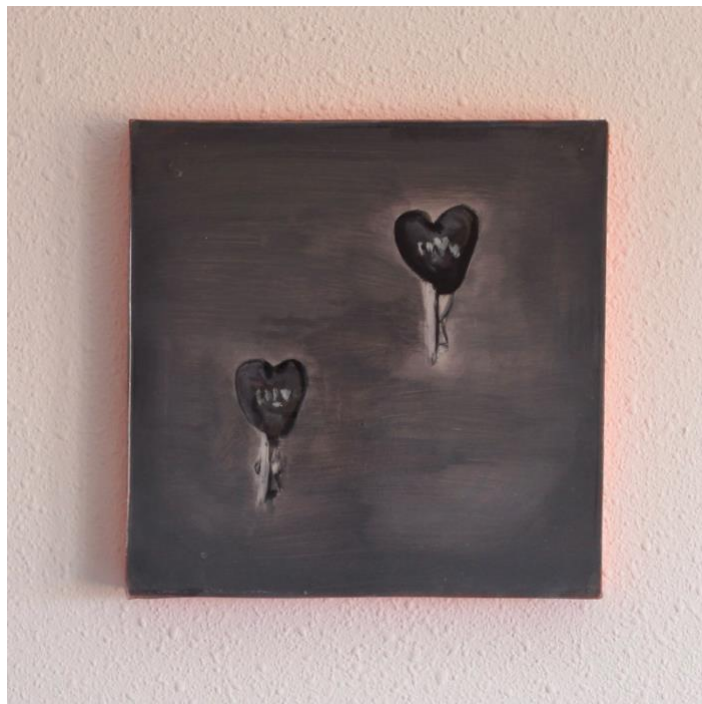


Figura L. *SUJ_1_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura M. *SUJ_2_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura N. *SUJ_1_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura Ñ. *SUJ_4_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.

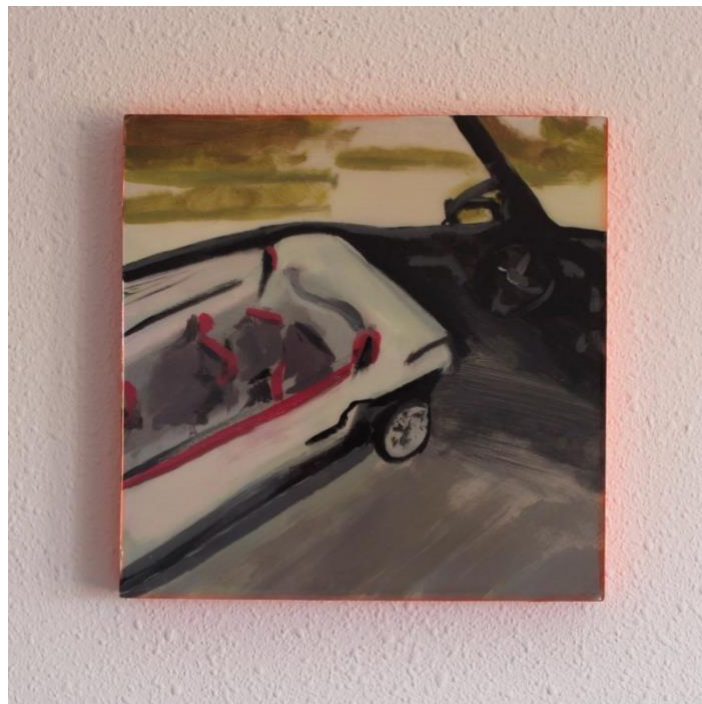


Figura O. *SUJ_3_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.



Figura P. *SUJ_2_FP*, 60 cm x 60 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado
con bastidor cubierto de
resina Epoxi.



Figura Q. *SUJ_3_FP*, 60 cm x 60 cm, 2022.
Acrílico sobre contrachapado
con bastidor cubierto de
resina Epoxi.



Figura R. *SUJ_4_FP*, 60 cm x 60 cm, 2023.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi.

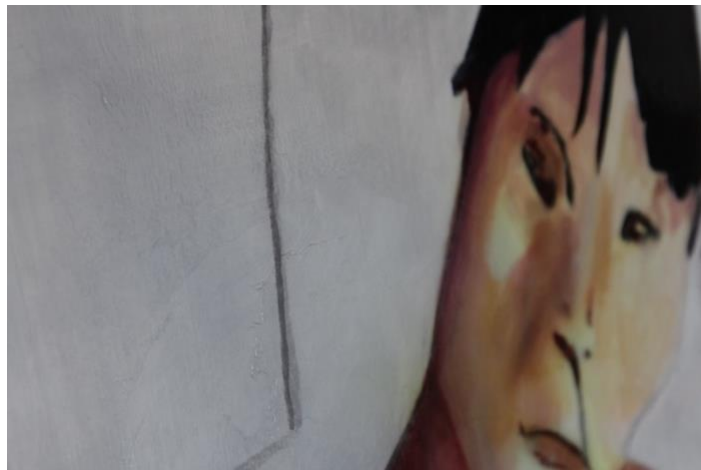


Figura S. Detalle *SUJ_3_FP*.



Figura T. Detalle soporte.

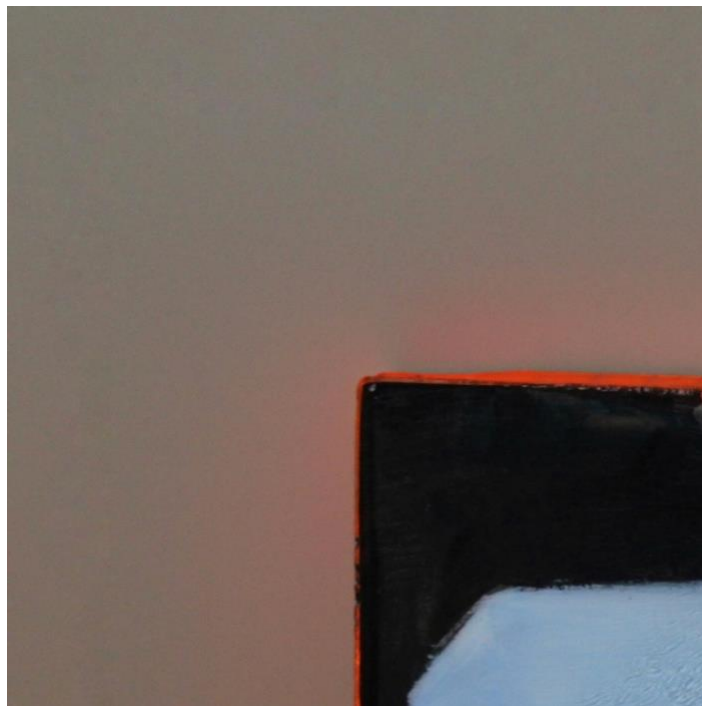


Figura U. Detalle efecto de luz.



Figura V. *BRINATITO*, 80 cm x 100 cm, 2023.
Acrílico sobre contrachapado con bastidor.



Figura W. Detalle *BRINATITO*.

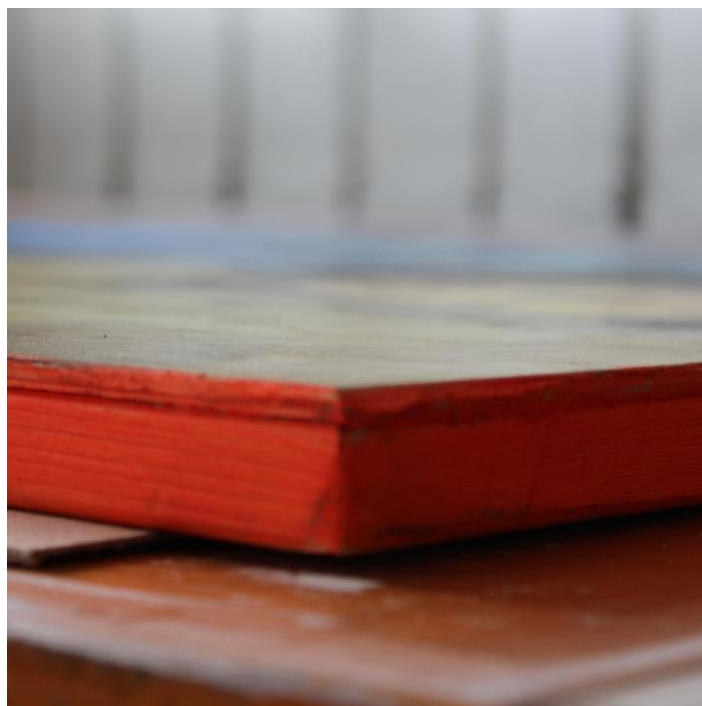


Figura X. Detalle soporte *BRINATITO*.

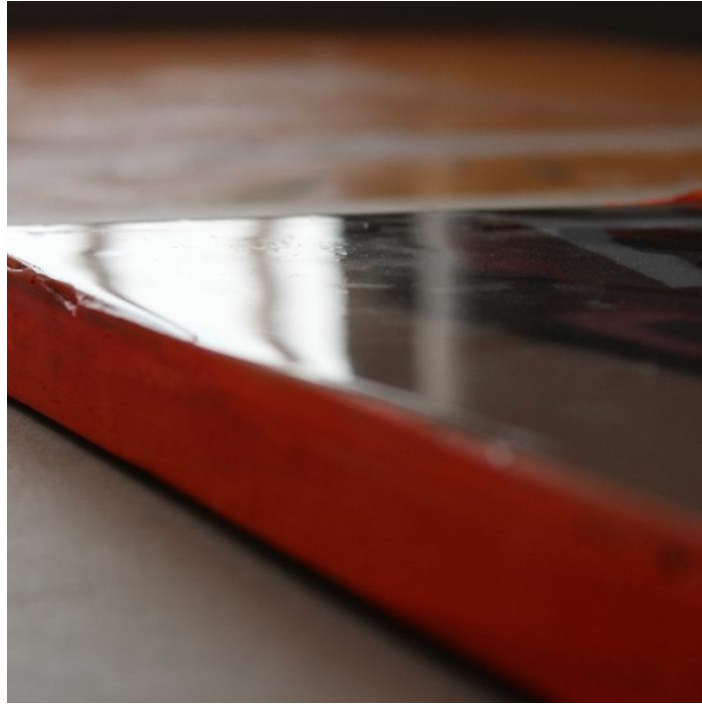


Figura Y. Detalle soporte con resina Epoxi.

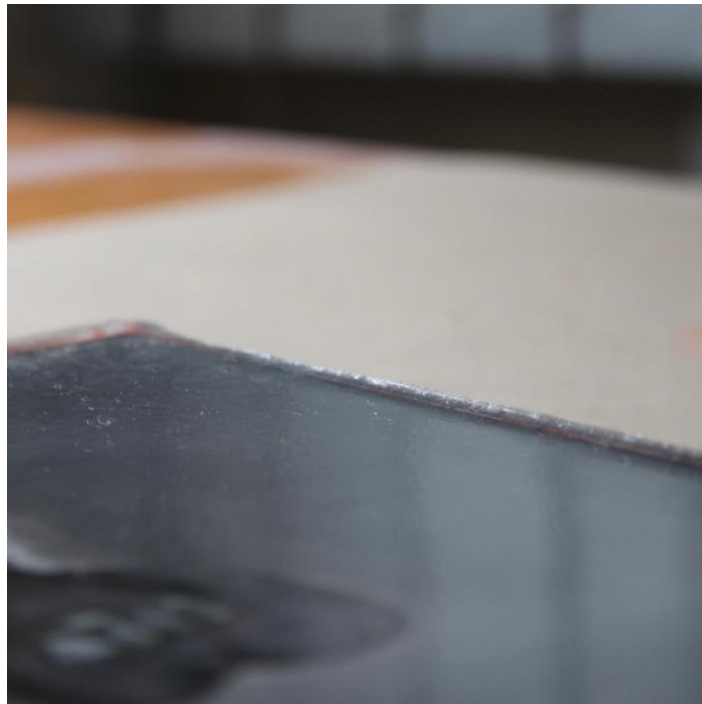


Figura Z. Detalle soporte con resina Epoxi.



Figura A1. Detalle soporte con resina Epoxi.

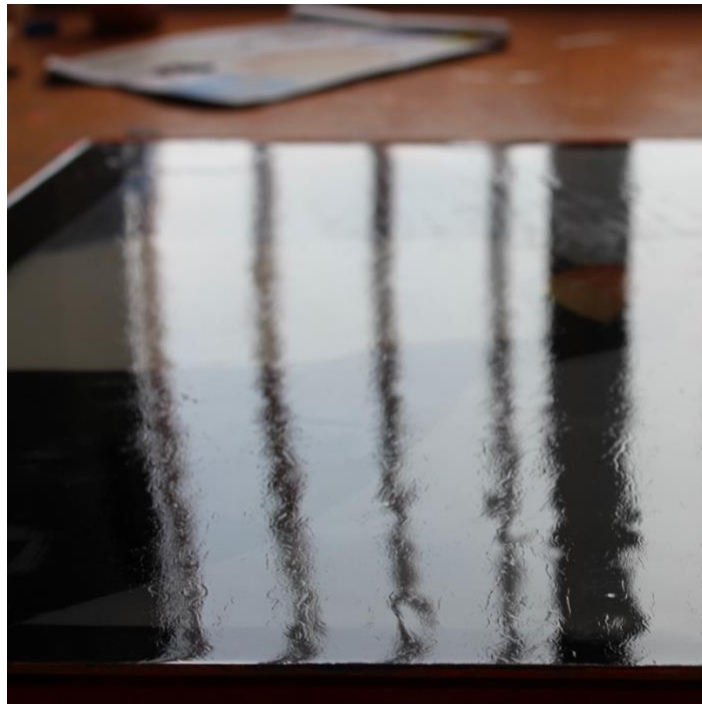


Figura B1. Detalle soporte con resina Epoxi.



Figura C1. Detalle soporte con resina Epoxi.

ODS

Figura D1. ODS



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				X
ODS 2. Hambre cero.				X
ODS 3. Salud y bienestar.				X
ODS 4. Educación de calidad.				X
ODS 5. Igualdad de género.				X
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.			X	
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.			X	
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				X
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				X
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				X
ODS 12. Producción y consumo responsables.			X	
ODS 13. Acción por el clima.				X
ODS 14. Vida submarina.				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				X
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				X

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

***Utilice tantas páginas como sea necesario.

“Identidad paralela” se ve inmerso dentro del ODS 12: Producción y consumo responsables. Este, tiene como objetivo promover patrones sostenibles de producción y consumo a nivel global. En este proyecto de final de grado, se han empleado soportes realizados artesanalmente y con materiales reciclados de sobrantes de otros trabajos tanto del ámbito artístico como del ámbito de la artesanía. Además de trabajar con imágenes de referencia digitales en su totalidad: imágenes generadas por un software y visualizadas en un soporte digital durante su proceso de materialización.

ÍNDICE DE IMÁGENES DE ANEXO

- Figura A.** *SUJ_1_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.51
- Figura B.** *SUJ_3_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.51
- Figura C.** *SUJ_2_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.52
- Figura D.** *SUJ_4_TEL*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.52
- Figura E.** *SUJ_1_OSO*, 30cm x 30cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.53
- Figura F.** *SUJ_2_OSO*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.53
- Figura G.** *SUJ_3_OSO*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.54
- Figura H.** *SUJ_4_OSO*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.54
- Figura I.** *SUJ_4_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.55
- Figura J.** *SUJ_3_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.55
- Figura K.** *SUJ_2_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.56
- Figura L.** *SUJ_1_KEY*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.56
- Figura M.** *SUJ_2_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.57
- Figura N.** *SUJ_1_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.57
- Figura Ñ.** *SUJ_4_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.58
- Figura O.** *SUJ_3_COX*, 30 cm x 30 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.58
- Figura P.** *SUJ_2_FP*, 60 cm x 60 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.59
- Figura Q.** *SUJ_3_FP*, 60 cm x 60 cm, 2022. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.59
- Figura R.** *SUJ_4_FP*, 60 cm x 60 cm, 2023. Acrílico sobre contrachapado con bastidor cubierto de resina Epoxi. P.60
- Figura S.** Detalle *SUJ_3_FP*. P.60
- Figura T.** Detalle soporte. P.61
- Figura U.** Detalle efecto de luz. P.61

Figura V. *BRINATITO*, 80 cm x 100 cm, 2023. Acrílico sobre contrachapado con bastidor. P.62

Figura W. Detalle *BRINATITO*. P.63

Figura X. Detalle soporte *BRINATITO*. P.63

Figura Y. Detalle soporte con resina Epoxi. P.64

Figura Z. Detalle soporte con resina Epoxi. P.64

Figura A1. Detalle soporte con resina Epoxi. P.65

Figura B1. Detalle soporte con resina Epoxi. P.65

Figura C1. Detalle soporte con resina Epoxi. P.66

Figura D1. ODS P.67