

TFG

ESPACIOS

HACER TANGIBLE LO INTANGIBLE

Presentado por Noé Peiró Sansano

Tutor: Rubén Tortosa Cuesta

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Gracias a la casa y a aquellos objetos acumulados como bienes preciados, un gran número de nuestros recuerdos tienen albergue estando rellenos de reflejos, proyecciones y ecos de nosotros mismos. Este proyecto trata de describir a modo de retrato aquellos espacios de ámbito doméstico que nos rodean y de cómo nos confeccionan, narradores de quienes somos.

Espacios: hacer tangible lo intangible es un proyecto de producción artística que surge de la necesidad de ver materializado lo inmaterial, evocando de este modo a la propia memoria dibujando a través de la luz.

Idas y venidas entre los bits y los átomos hacen que este proyecto este en constante cambio debido a los propios procesos azarosos y las huellas resultantes. La imagen abandona la pantalla y se sitúa en una superficie física para así poder verse materializado por lo que cada fase por la que pasa tiene un valor en sí mismo. Esta materialización se realiza mediante la técnica del *transfer*, dotando de esta manera de un significado al soporte elegido el cual ya no funciona simplemente como tal sino que pasa a tener una función narrativa.

*Palabras clave: Memoria, doméstico, transferencia, luz, digital

ABSTRACT

Thanks to the house and those objects accumulated as precious goods, a great number of our memories have shelter being filled with reflections, projections and echoes of ourselves. This project tries to describe as a portrait those domestic spaces that surround us and how they make us, narrators of who we are.

Spaces: making the intangible tangible is an artistic production project that arises from the need to see the immaterial materialised, thus evoking one's own memory by drawing through light.

Comings and goings between bits and atoms make this project in constant change due to the random processes themselves and the resulting footprints. The image leaves the screen and is placed on a physical surface to be able to be materialized, so that each phase through which it passes, has a value in itself. This materialization is done through the technique of transfer, thus giving a meaning to the chosen medium which no longer functions simply as such but has a narrative function.

* Keywords: Memory, transfer, light, digital, domestic.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
3. MEMORIA, IDENTIDAD, RECUERDO	8
3.1. IDEA Y CONCEPTO	8
3.2. EL REGISTRO DIGITAL ARCHIVO-LUZ.....	10
3.3 REFERENTES.....	13
3.4 CAMBIOS DE SIGNO.....	16
4. <i>ESPACIOS: HACER TANGIBLE LO INTANGIBLE</i>	18
4.1 MIRADA NO RETINIANA: EL ESCÁNER.....	20
4.1.1 AZAR.....	22
4.1.2 RUIDO DEL CANAL.....	23
4.2 LA TRANSFERENCIA COMO EXTENSIÓN DEL SIGNIFICADO.....	25
4.2.1 EXTENSIÓN DEL SIGNIFICADO.....	25
4.2.2 TRANSFERENCIA.....	27
4.2.3 SOPORTE TEMPORAL.....	29
4.2.4 SOPORTE DEFINITIVO.....	31
5. IDEA DE PROYECTO.....	33
6. OBRA.....	34
7. CONCLUSIONES	40
8. BIBLIOGRAFÍA	41
ÍNDICE DE IMÁGENES	45

Gracias a toda aquella gente que a estado presente y me ha ayudado a lo largo de mi paso por Bellas Artes.

1.INTRODUCCIÓN

El planteamiento de *Espacios: hacer tangible lo intangible* surge como reto debido a mi interés tras cursar la asignatura Procesos Gráficos Digitales, impartida por Rubén Tortosa; también tutor de este proyecto. En este tfg hemos expuesto los conocimientos teóricos y capacidades prácticas las cuales hemos obtenido a lo largo del grado aplicando así pues nuestros propios intereses. El proyecto nace tras realizar una serie de ejercicios y tras investigar acerca de la producción artística mediante el uso de la tecnología, corrompiéndola y mostrando su metalenguaje.

En la presente memoria se recoge el análisis, la investigación y el proceso que se ha llevado a cabo para la elaboración de la posterior producción artística. *Espacios: hacer tangible lo intangible* es un proyecto que tiene como principal preocupación el concepto que me ha acompañado a lo largo del grado en Bellas Artes: la memoria inscrita en el objeto y el espacio como portador de recuerdos. *Espacios* es un proyecto que habla de la memoria a través de la individualidad y el espacio que te rodea, relacionando de este modo la intangibilidad de la luz con la propia memoria inscrita en dichos lugares.

Además de mi interés por la memoria, este trabajo también pretende explorar para así conocer con más profundidad la técnica de la transferencia y de cómo entender la técnica, los procesos y lenguajes que de ello se derivan.

Esta memoria ha asumido la estructura habitual en un trabajo final de grado de características similares. Por lo tanto, primero hablaremos de la metodología que se ha empleado para tratar de realizar el proyecto. A continuación se intenta describir el marco conceptual en el que se ubica los intereses de la producción realizada y en la que distinguimos intereses fundamentales: el interés por la luz y como la tecnología debido a la traducción nos aporta una mirada pictórica sobre lo que vemos, cuestionando así nuestra propia mirada como explico en el capítulo *Mirada no retiniana: el escáner*. Por último hablaremos de la parte más

técnica y de cómo lo hemos llevado a nuestro campo de interés gracias a la extensión del significado.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Este trabajo tiene como finalidad la elaboración de un proyecto de producción artística, dentro de un marco teórico donde se apliquen y desarrollen los conocimientos y capacidades adquiridas durante el grado en Bellas Artes.

El objetivo de *Espacios: hacer tangible lo intangible* es la producción de una serie de obras que tienen como origen la propia investigación de la técnica del *transfer* y la búsqueda del lugar dónde será transferido, pudiendo de este modo otorgarle una idea de la narración ligada directamente con el nuevo soporte, en lo que llamamos: *la extensión del significado*. Los objetivos de este proyecto se han ido construyendo y asumiendo a lo largo del mismo proceso de realización del trabajo, por lo que concebimos el propio proceso como obra propia. Se plantea el propio proceso de trabajo en el que cada fase tiene un valor en sí mismo, empezando con la captura de luz por medio del “ojo digital” de la máquina para generar una imagen, la cual no estará resuelta hasta su materialización final.

La traducción de datos binarios de la incidencia de luz captada a través de la máquina en forma virtual (*bits*) está en la base de este proyecto dotándola de fisicidad (*átomos*) a través de la transferencia (la propia captura no cobraría sentido sin otorgarle importancia al lugar dónde ha sido tomado).

El proyecto surge a modo de reto tras cursar la asignatura de Procesos Gráficos Digitales con Rubén Tortosa, tutor de este proyecto, cuestionando la forma de mirar y mencionando el proceso como una parte de la obra.

Durante el proceso de elaboración del proyecto se ha llevado paralelamente a cabo la investigación teórica de este, compaginando la lectura de textos con la producción de imágenes y la búsqueda de materiales.

3. MEMORIA, IDENTIDAD, RECUERDO

Este proyecto se centra especialmente en la parte procesual más que en el resultado mismo. Dicho proceso se centra en la investigación de la mirada no retiniana¹ y de la adaptación de la tecnología a mi campo de investigación acerca de la memoria.

Las obras se realizan mediante la técnica del *transfer* tanto conceptualmente como técnicamente. Es decir, técnicamente las obras están resueltas mediante la técnica de la transferencia jugando posteriormente con la nueva narración del objeto seleccionado sobre el cual transferir la imagen; extensión del significado. Conceptualmente hablamos de transferencia al hablar a cerca de los flujos de cambios de signo o estado de la propia imagen entre átomos y bits y viceversa.

Transferir es la capacidad de trasladar saberes de un contexto a otro. Por lo tanto, entendemos que realizar una transferencia es trasladar todo tipo de procedimientos o estrategias, habilidades o destrezas de un contexto a otro, así como relacionar un campo de conocimiento con otro para entenderlo.

3.1 IDEA Y CONCEPTO

Según la definición que da Andreas Huyssen a cerca de la memoria “Recordar es una actividad vital humana que define nuestros vínculos con el pasado, y las vías por las que nosotros recordamos nos define en el presente. Como individuos e integrantes de una sociedad, necesitamos el pasado para construir y ancorar nuestras identidades y alimentar una visión de futuro”².

¹ Como explica Rubén Tortosa en su libro: *La Mirada No Retiniana: Huellas Electrónicas desde el registro horizontal y su visualización mediante la impresión*, se denomina mirada no retiniana a aquella cedida por el ojo natural al “ojo electrónico” de los dispositivos de registro e impresión. (pág. 5)

² Andreas Huyssen, “Monument and Memory in Posmodern Age”, in the Art of Memory.

Desde finales de la década de los sesenta del siglo XX³ hasta la actualidad se constata una generación de artistas los cuales comparten un común interés a cerca de la memoria como punto de partida para hacer arte y por el arte como creación de archivo. Esta recuperación de la memoria, a través de la memoria histórica o bien a través de la memoria individual, rehabilita los diálogos pasado-presente.

A lo largo de mi recorrido por el grado en Bellas Artes he centrado todo mi trabajo en mi principal preocupación: el objeto y el espacio como portadores de memoria. *Espacios: hacer tangible lo intangible* es un proyecto que habla de la memoria a través de la individualidad y el espacio que te rodea, relacionando de este modo la intangibilidad de la luz con la propia memoria inscrita en dichos lugares.

La vivienda está presente en la cotidianidad de nuestras vidas, es por lo tanto, el lugar donde se llevan a cabo la gran mayoría de nuestras actividades diarias. Más allá de la función puramente instrumental de la vivienda como cobijo, tiene un significado psicológico profundo al dar albergue a la gran mayoría de nuestros recuerdos.

Analizando el libro *La poética del espacio*⁴, Gaston Bachelard nos expone que el espacio es una imagen poética y se considera un elemento de recuerdo e imagen. La casa es un pequeño rincón para nosotros, se construye a partir de las emociones y pensamientos a lo largo de la vida de quién vive en ella, de forma que se crea una intimidad que concebimos como hogar. Es un pequeño universo lleno de significado para nosotros, fuera de eso se origina una desorientación. El domicilio es un universo lleno de representación, esto se edifica gracias a la individualidad y a la sociabilidad. Las personas se identifican con su hogar.

³ GUASCH, A. Para ampliar información véase el artículo: Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar. En: *Materia*. Barcelona: Revista del departamento de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona, 2005, (pág.158)

⁴ BACHELARD, Gaston. *Poética del Espacio*. Fondo cultura económica, México 1994.



1. On kawara: Time Machine, 2014

Podemos decir de este modo, que la configuración de cada uno viene dada mayormente por las experiencias en dichos espacios, sean buenas o malas, desarrollando apego hacia este. Además, la personalización de estos espacios son una huella, a modo de retrato, de experiencias debido a la elección de los elementos que conforman la vivienda y que varía en función del sujeto.

El proyecto nace de una idea similar a la obra de On Kawara el cual no daba importancia a su realización material sino que intentó acercar su concepto a las cuestiones filosóficas y en los intentos de medición del tiempo, tan presente en lo cotidiano y a la vez tan intangible, representándolo a través de fechas y horas dando forma a lo inabarcable. Haciendo un acercamiento a mi trabajo podemos decir que la idea de materialización es similar haciendo tangible, a través de la luz de los lugares seleccionados, la memoria inscrita en este; conceptualizando el espacio en vez del tiempo. Por ello, deberíamos emplear el término “intangible” al referirnos a una realidad cuya naturaleza nos impide “tropezar” físicamente con ella⁴, como son la memoria, la luz o el tiempo.

3.2 EL REGISTRO DIGITAL ARCHIVO-LUZ

La segunda mitad del s.XX vino marcada por la transformación en el concepto de la creación de arte⁵. El artista pasa de entender el acto creativo como una manera de expresar sus sentimientos y liberar el subconsciente a la planificación de la obra introduciendo además la complejidad de los nuevos procesos tecnológicos durante el proceso creativo. En definitiva, el artista como investigador dota de una importancia marcada al proceso creativo en sí mismo más que al resultado del objeto final; arte del proceso.

El uso de la tecnología ligado al arte no es algo novedoso puesto que ya durante el Renacimiento eran muchos los artistas que empezaron a sentirse atraídos por la ciencia con la finalidad de desarrollar una serie de

⁵ Ruíz Martín, José Manuel. La máquina automática como canal expresivo para el arte del proceso, X congreso online sobre turismo y desarrollo (Universidad de las Américas, Ecuador) (pág.327)

procedimientos técnicos que les permitieran ser lo más fieles a la realidad. Desde que los artistas empiezan a mirar a través de la óptica con la cámara oscura a la fotografía digital, los nuevos medios han adquirido una progresiva importancia en un terreno antes reservado al ojo humano. Esto se consigue gracias al uso de las lentes que hacen que la pintura cambie la visión de la naturaleza, como nos cuenta David Hockney en *El conocimiento secreto*⁶.

Actualmente, vivimos en una sociedad donde la tecnología ha tenido una inclusión progresiva de forma casi imperceptible hasta su total implantación en la vida cotidiana. Cada individuo se encuentra, a diario, rodeado por cientos de miles de imágenes debido a la aparición de los medios de comunicación de masas, es decir, internet ha sido como abrir el grifo y ahora estamos desbordados por el *flujo de imágenes*⁷.

La nueva representación propuesta por los nuevos medios digitales está transformando nuestro modo de mirar el entorno. Poco a poco adoptamos nuevas formas de conocimiento y reafirmando a Rubén Tortosa: nuevas formas de interactuar con el espacio y el tiempo.

“...en la imagen tecnológica este tiempo interno se presenta como un tiempo expandido, cinemático. Un tiempo no único, sino extendido, movedido: un tiempo-imagen que concibe a la propia imagen como imagen-movimiento.”⁸

Esta interacción se consigue a través de la luz, luz que conforma la imagen. Afirmamos de este modo que la naturaleza se filtra a través de la imagen formada por pequeños puntos hiriendo así la materia que la rodea. Según Gilles Multigner: “De ahora en adelante el elemento fundamental de estas tecnologías

⁶ HOCKNEY, D. *El conocimiento secreto: el redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*. Barcelona, Destino, 2001.

⁷ El Independiente. Marta García Aller, La fotografía ha muerto ¡Viva la postfotografía! <https://www.elindependiente.com/economia/2017/01/27/la-fotografia-ha-muerto-viva-la-postfotografia/> [consulta 24 de febrero 2019]

⁸ BREA, José Luis. Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas

no será nunca más la habilidad de la mano, sino la exactitud de la materia herida por la luz.”⁹.

Entendemos pues, que la manera de representación de una imagen ha cambiado a medida que evoluciona el artista. Se deja de representar de un modo veraz aquello que nos rodea, como se hacía durante el Renacimiento y se intenta entender como la luz, algo inmaterial, entrelaza nuestras concepciones con el espacio dándole forma.

“...se creía que la fotografía podía atravesar el envoltorio de las apariencias. Se la creyó también capaz de adjetivar la presencia de los espíritus y los muertos, de materializar el aura inmaterial característico de cada persona o incluso revelar la personalidad oculta y profunda del sujeto fotografiado.”¹⁰

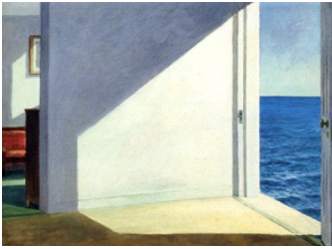
Gracias a la óptica hemos podido capturar y fijar las imágenes provenientes de la realidad lumínica haciendo que interactúe con el espacio híbrido entre el espacio real o físico y la pantalla o bits siendo así capaz de alojar imágenes de naturaleza intangible para crear un clon de la realidad.

En este proyecto se ha tratado de entender la propia máquina escáner desde su función a la hora de captar luz digitalmente en unas condiciones específicas de tiempo y lugar transfiriendo así las huellas de su incidencia materializada posteriormente a un nuevo soporte. Además debemos tener en cuenta que la representación proporcionada por el cambio de mirada con el escáner pasando del plano pictórico horizontal al plano pictórico vertical.

“El plano pictórico horizontal alude de forma simbólica a superficies duras como tableros de mesa, suelos de taller(...)-cualquier superficie receptora en la cual se esparcen objetos, en la cual se introducen datos, en la cual se puede recibir, imprimir o impresionar información- ya sea de forma coherente o en

⁹ ALCALA, José Ramón, Escrituras eléctricas, matrices intangibles, signos de luz. Escenarios gráficos en la cultura digital: una vaga estampa por el tercer milenio, en La piel de la imagen. Ed. Sendemà, Valencia 2011 (pág. 94)

¹⁰ TISSERON, SERGE. El misterio de la cámara lúcida: Fotografía e Inconsciente, Ediciones Universidad de Salamanca, 2000. (pág. 99)



2. Edward Hooper: Room by sea, 1951

estado confuso. Las imágenes de los últimos quince a veinte años insisten en una orientación radicalmente nueva, en la que la superficie pintada ya no es el análogo de una experiencia visual de la naturaleza, sino de procesos operativos”¹¹

De una forma totalmente azarosa la máquina trata de interpretar el espacio captando el aura que la envuelve a través su propio proceso de producción de luz, captando de este modo la huella presente en la máquina. Según John Berger: “El ojo humano sólo puede estar en un lugar a la vez, se lleva su mundo visible con él, a medida que camina. Con la invención de la cámara todo cambió. Podíamos ver cosas que no estaban frente a nosotros.”¹²

3.3 REFERENTES

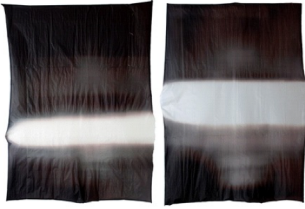
La práctica artística incorporada a través de las nuevas tecnologías, han empezado a ganar importancia en el terreno artístico a partir de los años sesenta, como consecuencia ha provocado un cambio radical en las maneras de mirar y de mostrar al mundo. Como resultado ha provocado un cambio en la manera de abordar el arte, haciendo que la tecnología vaya de la mano del arte y haciendo al artista investigador de las posibilidades y limitaciones de la máquina y de su proceso.

Aun partiendo desde una base digital a la hora de realizar mis obras, para la creación de éstas, parto desde unos referentes totalmente pictóricos, que aun no obteniendo los mismos resultados, si denota el interés por el espacio y la luz,

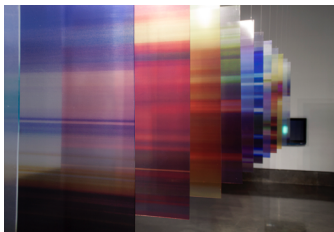
¹¹ YATES, Steve. *Poéticas del espacio*. Editorial Fotografía. En el capítulo: El plano pictórico horizontal de Leo Steinberg (pág. 276)

¹² YOUTUBE, “John Berger - Ways of Seeing / Modos de ver (Ep. 1)” en Youtube

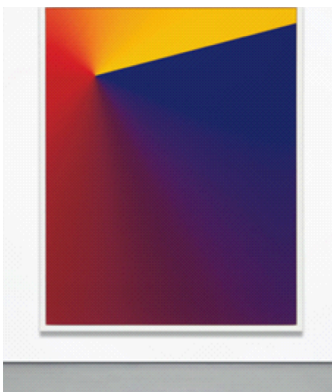
<https://youtu.be/2km4IN_udlE> [Consulta: 26 de febrero de 2015]



3. Inma Femenia: Absència Llum, 2009-2011



4. Inma Femenia: Glitch, 2013



5. Cory Arcangel: RGB, 2011

interesándome como realizan y tratan ambos temas en sus trabajos. El concepto de mi trabajo gira entorno a la relación de la memoria con la luz que habita en determinado espacio por lo que no puedo dejar de mencionar a **Edward Hooper**, pintor estadounidense perteneciente al periodo del modernismo el cual se especializó en el retrato urbano interesado en los efectos lumínicos de la ciudad y por la vida cotidiana de la soledad del hombre contemporáneo.

Otra de las artistas que he usado a modo de referencia en cuanto a la memoria objetual es **Sophie Calle** y su interés por introducirse en la cotidianidad de las personas. **María Jesús González** y **Patricia Gómez** abarcan la temática de la memoria abordándola a través de las huellas en las paredes de lugares en proceso de abandono y desaparición. En su obra *Celda 163. Estratos desde 1993 a 1903* tratan de explorar en la memoria de esta celda a través de las capas de pintura de dicha celda, extrayéndolas a modo de palimpsesto.

Los referentes vienen dados por las preocupaciones que muestran a la hora de realizar la obra, por sus visiones del mundo y por los materiales que utilizan y como los emplean. En cuanto a referentes que tengan como preocupación la luz y la indagación en el mundo de la tecnología para hacer realizar sus obras:

Inma Femenia, referente principal, la cual se sirve de artistas como Man Ray o Moholy-Nagy, manipula luz y color para subrayar que estos dos elementos nos permiten construir nuestra visión, o nuestra evidencia, de la realidad y que son la base de nuestra percepción visual. Trabajando con metales y gamas de luz procesadas, nos invita Femenia a darnos cuenta de que es posible que lo tangible y lo intangible no estén tan lejos a nivel perceptivo, que puede atribuirse a la luz un sentido objetual y no solo inmaterial y que los paisajes esculturales pueden tener origen en los virtuales y evocarlos. Me interesa debido a que algunas de sus obras están producidas mediante el uso de la máquina, en este caso el escáner, captando la luz y trabajando con ella como “materia prima” para posteriormente cederle el carácter de objeto. Me interesan series suyas como *Glitch* (2013) o *LLum* (2013).

Cory Arcangel es un destacado exponente del arte basado en la tecnología, atraído por los videojuegos y el software por su capacidad para formular



6. Ignasi Aballí: Pared transparente, 2015



7. Rubén Tortosa: Prints, 2006

rápidamente nuevas comunidades y tradiciones e igualmente su velocidad de obsolescencia. Tanto la música como la codificación siguen siendo sus herramientas clave para interrogar el propósito declarado del software y los dispositivos. Reconfigurando el diseño web y la piratería como práctica artística, Arcangel se mantiene fiel a la cultura de código abierto y hace que su trabajo y métodos estén disponibles en línea, superponiendo así un interrogante perpetuo en cuanto al valor del objeto artístico. Su serie *Photoshop Cs* destaca por su tratamiento pictórico a través de unos degradados realizados digitalmente.

La serie pictórica "*Retina*" de **Eberhard Havekost** donde el principal recurso de la serie es la borrosidad, creando la posibilidad de percibir antes que reconocer. Su obra habla del instante justo a la percepción y enseña otra posibilidad de ver objetos antes de que se reconozca con claridad. Parte de una serie de fotografías donde podría decirse que el error fotográfico de borrosidad del objeto a favor de uno de sus rasgos distintivos: el color.

La obra de **Ignasi Aballí** reflexiona sobre los límites de lo artístico y su relación con la vida cotidiana de donde además extrae la mayoría de los materiales que usa. Mi interés por Ignasi Aballí nace porque aunque su obra parte de un concepto de azar, de lo efímero y de la ausencia, parte de una metodología muy controlada y de unas condiciones previas que no deben alterarse. Desde los inicios de su trayectoria en los años 80, una serie de constantes y preocupaciones han centrado su labor: la invención y reorganización de textos, imágenes, materiales y procesos, confrontando la presencia y la ausencia, lo material y lo inmaterial, lo visible y lo invisible, la transparencia y la opacidad, la apropiación y la creación. Así, relaciona el exceso de imágenes en la sociedad actual con la escasez de significados que se les atribuye¹³. Otro artista que trabaja con la luz, entre otros elementos, es **Olafur Eliasson**.

¹³ Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (2015) Sin principio/sin final, Ignasi Aballí. <https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/dossier_exposicion_ignasi_aballi_museo_reina_sofia_2015_0.pdf> [Consulta: 26 de febrero de 2015]



8. Jürgen O. Olbrich: Rock and Roll, 1984

Rubén Tortosa, director además de este proyecto, reflexiona respecto a las ideas y venidas entre el mundo físico y la pantalla; espacio para el documento digital que se constituye y se disuelve constantemente. Artista formado durante los 80, en pleno auge de la electrografía y además durante la invención de la fotocopiadora a color. A la hora de realizar sus obras utiliza la tecnología como medio para la creación, convirtiéndose en investigador de las posibilidades que esta le proporciona. Otros artistas los cuales utilizan la tecnología en sus trabajos tratando así de comprender su funcionamiento que han ayudado a realizar mi trabajo y a entender cómo crean son Helen Chadwich o Georg Mühleck.

Jürgen O. Olbrich, artista que ya en los años 80 comenzó a trabajar con las nuevas tecnologías, produjo gran cantidad de series con procesos electrográficos comenzando su trabajo artístico con la copiadora en 1982. En la actuación de Foto-Copy-Rock'n Roll de 1984 Olbrich baila música de rock fuerte en el dispositivo que copia en operación continua, siendo de este modo el procesual la base de su trabajo en otros grupos de obras.

3.4 CAMBIOS DE SIGNO

La fotografía en su imparable avance se convertirá en un instrumento imprescindible para el arte y la ciencia de su época. Si embargo, la cultura visual de su tiempo no pudo percibir la enorme transformación cultural y cognitiva que la fotografía representó y predijo.

Actualmente cada individuo se encuentra, a diario, rodeado por cientos de miles de imágenes debido a Internet y a los dispositivos móviles (smartphones, tablets y cámaras digitales), por lo que podemos decir que vivimos en un mundo dónde se comparten y se pueden ver constantemente nuevas imágenes a través de nuestras pantallas. El uso de la fotografía digital esta totalmente relacionado con el almacenamiento de momentos únicos y sensaciones. Es decir, la fotografía recoge a la vez que construye sobre el papel un doble de la realidad, de ello se infiere a la muerte como la evidencia del esto-ha-sido¹⁴. Para Joan

¹⁴ BARTHES, ROLAND. Nota sobre la fotografía. Paidós Comunicación 43, 1980 (pág 21-22)

Fontcuberta hemos llegado a la postfotografía¹⁵ con lo que quiere decir que no hemos llegado al fin de la fotografía debido a que hoy en día todo el mundo está constantemente fotografiándolo todo, sino que hemos llegado al fin de cómo hemos entendido la fotografía en base a la memoria.

“La potencia del sistema extendido de la imagen técnica para invadir en su totalidad los espacios de nuestro día a día –gracias tanto a su desbordante caudal como a la ubicuidad multiplicada de los innumerables dispositivos de salida, pantallas y proyecciones, que incesantemente inundan de ellas nuestros mundos de vida- convierte su presencia en una constante antropología normalizadas en nuestras sociedades actuales.”¹⁶

Con la llegada de la fotografía digital el coste de la producción de la imagen se ha vuelto totalmente nulo debido a que con la incorporación de esta a nuestros teléfonos móviles las imágenes son puramente archivo, únicamente ocupan datos de memoria en un disco duro. Dentro del ordenador o cualquier dispositivo de visualización de dichos archivos, podemos abrir y cerrar para visualizar las imágenes, codificando y decodificando las mismas.

“La construcción de los nuevos modos de visión a través de la máquina se desarrolla a partir de etapas segmentadas, en episodios en los que la mezcla e hibridación de lenguajes se convierte en la forma de trabajo habitual; en idas y venidas, de la pantalla al cuadro y del cuadro a la pantalla.”¹⁷

En nuestro proyecto, seguimos con el proceso de cambios de signos. Las imágenes captadas a través del escáner pasan a bits o “dígito binario”, lenguaje que indica la cantidad de información a través de dos valores, el 0 y el 1, los cuales miden la imagen que nos llegan a través de la pantalla. La imagen

¹⁵ El Independiente. Marta García Aller, La fotografía ha muerto ¡Viva la postfotografía! <https://www.elindependiente.com/economia/2017/01/27/la-fotografia-ha-muerto-viva-la-postfotografia/> [consulta 24 de febrero 2019]

¹⁶ BREA, José Luis. Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image, Akal/Estudios visuales 2010 (pág. 115)

¹⁷ TORTOSA, Rubén. Habitar las pantallas. Los mapas y los territorios. En *The Long Voyage an Imaginary journey*. Ed. Ajuntament de València. 2012(pág 4)

conseguida en este estado está desmaterializada, es decir, no ocupa lugar físico ya que se almacena en un disco duro.

“Arte de la transferencia: se transportan datos o signos de un punto a otro, y este gesto expresa nuestra época mejor que cualquier otro. Traducción, traslación, transcodificación, paso, desplazamiento normado, son las figuras del *transferismo* contemporáneo.”¹⁸

Gracias a las técnicas de impresión conseguimos materializar la imagen anteriormente digitalizada a través de los bits, transfiriendo así la información de bits a átomos, a algo tangible y palpable. Ahora la imagen que vemos en la pantalla, interfiriendo absolutamente entre la fisicidad de la naturaleza y la inmaterialidad de la luz en el LCD, o en las nuevas “pantallas retina” se ha hecho material gracias a los cambios de signos y de estado a través de la impresora.

4. ESPACIOS: HACER TANGIBLE LO INTANGIBLE

El paisaje ya no se entiende exclusivamente por lo ‘natural’ o la mirada veraz de la realidad debido a la incidencia de los nuevos medios en nuestras vidas cotidianas, construyendo de este modo una nueva forma o visión de nuestros entornos.

“Hemos sido capaces de entender la diferencia entre una imagen construida siguiendo el modelo naturalista de representación y entre una imagen basada en la óptica de nuestra mirada. De este modo hemos sido dotados de una doble naturaleza visual: la física y tangible que conforma la cultura clásica, y la virtual

¹⁸ BOURRIAUD, N. *Radicante*. Adriana Hidalgo editorial, 2009 (pág. 157)

intangible de carácter lumínico o eléctrico que está conformando la cultura digital actual.”¹⁹

Espacios: hacer tangible lo tangible es un proyecto que narra el proceso de toma de contacto, de experimentación y de investigación dentro del campo del arte usando la tecnología. En este caso mediante el uso del escáner como método para crear imágenes capturando el aura través de la luz, (no refiriéndome al aura que envuelve la obra de arte como describía Walter Benjamin), sino a aquella memoria que envuelve y queda inscrita a un espacio en concreto debido al apego emocional. Para este proyecto se abordan los diferentes lugares de importancia familiar hablando de este modo acerca de la memoria individual mediante la luz y haciendo uso de la nueva mirada digital hacia la memoria circunscrita en un hogar.

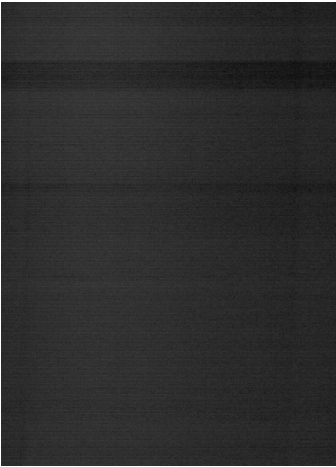
“Desde el radiante ojo del antiguo Egipto hasta las actuales teorías cuánticas de campos, la luz ha esculpido el espacio para que este se adaptara a sus existencias”²⁰

Algo similar a la búsqueda conceptual en la exposición realizada en el Centro de Arte del Reina Sofía titulada *Procesos: cultura y nuevas tecnologías*²¹ en 1986 donde artistas como Sonia Sheridan reúnen una serie de obras donde emplean las nuevas herramientas y soportes tecnológicos del momento y los aplican al mundo de la creación. El hilo conductor de la exposición es la participación de los visitantes en los procesos de creación, ordenadas en tres áreas: “Memoria”, en el que se pueden contemplar nuevas formas de registrar y conservar el saber; “Comunicación”, donde queda patente la mayor accesibilidad de la cultura en el

¹⁹ ALCALÁ, José Ramón, ¿Puedo mirar? Reinventando la mirada .artística- en la era del dispositivo tecnológico, Ed. Ayuntamiento de Valencia, Valencia 2011.

²⁰ ZAJONC, Arthur. Capturar la luz, ATALANTA 1993 (pág. 106)

²¹ Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (1986) *Procesos: cultura y nuevas tecnologías*. <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/procesos-cultura-nuevas-tecnologias> /[consulta 24 de abril 2019]



9. Espacios: hacer tangible lo intangible_2019. Epson Perfection 640



10.. Espacios: hacer tangible lo intangible_2019. Epson Perfection 640

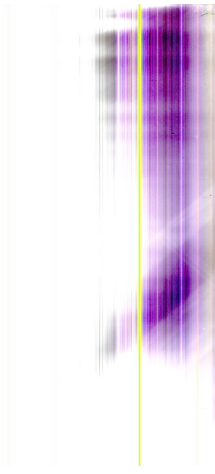
nuevo mundo instantáneo totalmente globalizado y “Creación”, que muestra los nuevos recursos y herramientas a disposición de todo el mundo.

4.1 MIRADA NO RETINIANA: ESCÁNER

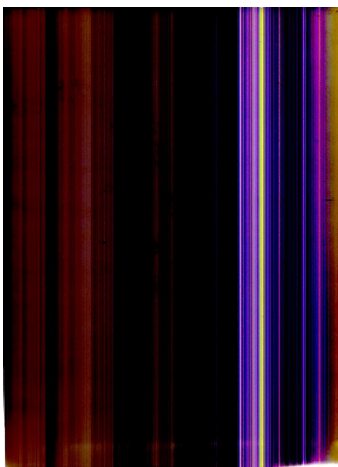
El uso doméstico del escáner es la obtención imágenes o textos. Durante la realización de este proyecto hemos corrompido el uso doméstico de este para entender así su funcionamiento, cómo capta y traduce la luz. Este funcionamiento se basa básicamente en la captación mediante espejos la luz reflejada hacia un dispositivo llamado CCD (charge coupled-device, en Español: dispositivo de carga acoplada) y transformar la luz en señales eléctricas. El proceso continúa transformándose estas señales eléctricas a un formato digital en un *DAC* (convertor analógico-digital) que transmiten el caudal de bits resultante al ordenador a través de un código binario, como he explicado anteriormente. Es decir, el dispositivo explora el espacio o la imagen dispuesta sobre el mismo que traduce a señales eléctricas para su procesamiento digitalizando la información captada.

Uno de los hitos que resulta más interesante para esta investigación es que la máquina automática deja de ser un medio a los ojos del artista actual, lo que supone un concepto revolucionario. El artista dota de vida a la máquina debido a que el comportamiento de esta es autónomo haciéndole tener un papel fundamental en el proceso creativo. El artista frente a la tecnología, en muchas ocasiones deja que esta hable y reaccione por sí sola debido a la importancia que tiene el modo de resolver el eterno problema de la representación. Por otro lado, la máquina deja entrever cómo es su carácter ante el artista y le muestra sus entrañas desvelando así y formalizando la ortografía que caracteriza a un territorio tan inestable como fluido, tan impreciso como cambiante, cambiando los lenguajes culturales vigentes.

Debido a que el proceso del proyecto y la aplicación de la tecnología a la creación de una obra de carácter artístico debemos entender ciertas cosas referentes al funcionamiento del escáner debido a que dejamos que este



11. Espacios: hacer tangible lo intangible_2019. HP Deskjet F2400



12. Espacios: hacer tangible lo intangible_2019. HP Deskjet F2400

interprete, en el caso de este proyecto, el espacio familiar que nos rodea a través de sus funciones, captando así “el aura” que envuelve a un entorno rodeado de memoria.

Empecé así a realizar capturas en los espacios por los cuales sentía un apego emocional, ahora y a lo largo de mi infancia. Para ello mi primer recurso fue un escáner el cual no precisaba de corriente eléctrica para su funcionamiento, teniendo que estar tan solo conectado a mi portátil (modelo: Epson Perfection 640). Este escáner tenía varios fallos en su sistema, también denominado *Glitch*. En el ámbito de la informática se le llama Glitch a una característica no prevista no considerado un fallo del software debido a ficheros mal codificados o dañados, que al ser leídos forman figuras o imágenes erróneas. Esta serie de errores tenían mucho potencial para ser aprovechados, tales como el RGB desplazado por lo que las imágenes salían con los tres colores luz no casaban bien. Tras jugar con este escáner quitándole la lámpara y sometiéndolo tuve que recurrir a otro escáner. Esta vez el modelo del escáner era HP Deskjet F2400, una multifunción aparentemente sin marcas de uso la cual me proporcionó resultados muy distintos.

“La codificación numérica de los medios y la estructura modular de sus objetos permiten automatizar muchas de las operaciones implicadas en su creación, manipulación y acceso. De ahí que pueda eliminarse la intencionalidad humana del proceso creativo, al menos en parte.”²²

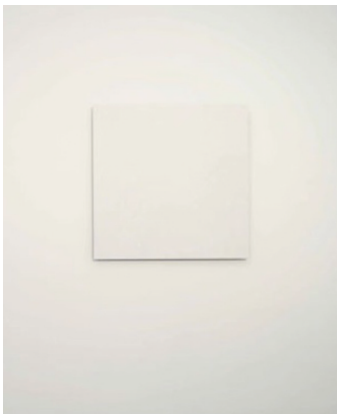
Este hecho nos lleva directamente a un replanteamiento sobre nuestra manera de mirar, pues ya no somos nosotros los que miramos, sino que dejamos esta tarea a una máquina generando una “Mirada no retiniana”.²³ Ahora el escáner realiza la función del ojo humano viendo por nosotros, ofreciéndonos así una visión no cognitiva del espacio que nos rodea; la materia herida por la

²² MANOVICH, LEV. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, Paidós Comunicación, 2001. (Pág. 77) A cerca de la automatización.

²³ TORTOSA CUESTA, R. *Laboratorio de una mirada. Procesos para la creación a través de tecnologías electrográficas* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2003. (pág. 5)



13. Ignasi Aballí: Bufades [soplos], 1998



14. Ignasi Aballí: Gran Error, 1998

luz haciendo visible lo invisible. El dispositivo explora el espacio, lo traduce en señales eléctricas para su procesamiento digitalizando la información.

4.1.1 AZAR

Debido a que cómo he explicado anteriormente la máquina funciona con carácter automático dejando así que la máquina observe, capte y atrape la luz mediante la propia luz que esta produce, podemos observar en las imágenes resultantes como se comporta la máquina como causa de su movimiento y entendiendo que son varios factores los que conforman la imagen final.

“Ese desvelar *poiético* que se encuentra también en el proceso tecnológico de la *vaga stampa* digital, que marca, incide, hiere, rotura, dibujando en la potencialidad de la plancha virtual, en la matriz intangible, con el propósito de revelar, de desocultar todo lo que el accidente encuentra en su proceso fortuito, azaroso.”²⁴

Uno de los factores con los que jugamos al ceder la mirada al escáner es el azar. Las imágenes resultantes se generan de un modo totalmente ajeno a nuestra voluntad sobre la cual influyen factores como la luz, el polvo o el propio rallado de la pantalla de la máquina, generando así diferentes imágenes. Viendo las imágenes resultantes de escanear el espacio con la tapa de la máquina abierta, dejándola ver, podemos observar como produce y registra la huella de la propia máquina y no solo de la luz que infiere sobre esta.

Las huellas resultantes son consideradas como un error, o accidente, normalmente desechado debido a que no suele ser lo que se busca. En inglés denominado como *glitch* y como redacta Johnny Rogers en *Glitch: Designing Imperfection*²⁵ estos errores no son fruto de la intención del usuario. Ignasi

²⁴ ALCALÁ, José Ramón. Escrituras eléctricas, matrices intangibles, signos de luz, escenarios gráficos en la cultura digital: Una *vaga stampa* para el tercer milenio, Norba-Arte vol. XXVII (2007) (pág. 255)

²⁵ MORADI, Iman, *Glitch: Designing Imperfection*. Mark Batty Publisher 2009 (pág. 15)



15. Inma Femenía: Nokia X6, 2013

Aballí sabe como aprovechar y hablar a cerca del error en obras como *Bufades [soplos] (1998)* en el cual habla a cerca del polvo como medio unificador entre sus trabajos creando de este modo un ecosistema entre los pigmentos. O *Gran Error (1998)* en el cual tapa por completo un cuadro totalmente negro con tipex, una herramienta utilizada para deshacerse y solucionar el error.

Otra artista es Inma Femenía en su proyecto Nokia X6 habla a cerca del error producido por su móvil el cual da titulo a la obra. Tras un año de uso la pantalla del teléfono daba una serie de errores, convirtiendo las imágenes “reales” captadas en este intervalo de tiempo en abstracciones de la propia realidad para más tarde realizar su materialización.

4.1.2 RUIDO DEL CANAL

“La imagen deja de ser código material, para transformarse en código binario para posteriormente convertirse en información digital en el monitor, como imagen virtual, inmaterial o se puede imprimir en un soporte material por medio de algún periférico”.²⁶

La luz dividida existente entre el exterior y la propia luz emitida por el escáner además de los diferentes estados por los que pasa la imagen desde que registra dejan un rastro en la misma generando huellas características del propio medio por el que pasa. Además debemos tener en cuenta a cerca de nuestro proyecto que posteriormente a la realización de las capturas realizaremos su impresión por lo que todo lo que veíamos en la pantalla será impreso y por lo tanto transcodificado, pudiendo alterar los resultados de la imagen todavía más.

Estas virtualidades técnicas son las que permiten al artista producir imágenes dotadas de unos rasgos específicos, diferenciados de los provistos en el

²⁶ CAACCuenca, Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo /edición preparada por, José Ramón Alcalá, Vicente Jarque. – Cuenca : Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha, 2016 (pág. 619)



16. Inma Femenía: 70 evidence, 2013

automatismo de la máquina. Por ello el verdadero objeto de interés más que el propio mundo en sí mismo, es el pretexto por el cual indagar acerca de la información visual plasmada en el escáner y la interpretación del mismo del espacio que le rodea.

Alcalacanales designaron como ruido esta información visual específica del medio electrográfico²⁷. Con el término ruido del canal a lo que se referían era a lo que ellos mismos perseguían hallando efectos visuales que no eran esperables, los cuales solo podían conseguir pervirtiendo el uso doméstico del propio proceso de investigación del comportamiento de la máquina, desplazándola y pervirtiendo su funcionamiento doméstico para el que ha sido diseñada como nos explican en el libro *El lenguaje artístico de la imagen electrográfica*. La imagen resultante daba una especie de movimiento debido a que la instantánea sufría una especie de metamorfosis que era la representación.

Artistas como Inma Femenía, mencionada con anterioridad, también han trabajado este aspecto aprovechando el lenguaje de la propia máquina. En *70 evidence* podemos observar su interés por la investigación acerca de cómo 70 máquinas diferentes interpretan el color negro. El resultado es muy interesante, ya que el espectador puede comprender la infinidad de matices que tiene y pudiendo ver la importancia que recoge el gesto de la máquina ya que cada una genera su propio lenguaje. Como explica Manovich sobre la *variabilidad* en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* los antiguos medios de comunicación que ensamblaban elementos textuales o visuales tenían una determinada composición, pero en el caso de los nuevos medios estos se caracterizan por su variabilidad y lo *mutable* que tienen que ver con la automatización de la máquina.

²⁷ Cf. Alcalacanales, "Metáforas electrográficas" texto del catálogo Alcalacanales. Electrográficos de la exposición de la Universitat de València (1988)

4.2 LA TRANSFERENCIA COMO EXTENSIÓN DEL SIGNIFICADO

En este proyecto la transferencia cobra sentido al querer otorgar una materialidad de algún modo al aura que rodea nuestros espacios familiares repletos de recuerdos. El nuevo soporte sobre el cual se realiza la transferencia otorgará un sentido de narración a aquello transferido dándole así la posibilidad de una doble lectura.

Mencionado con anterioridad, cuando hablamos de transferencia a lo largo de este proyecto tenemos que hablar tanto conceptualmente como técnicamente. Una vez dejado claro como abordamos el tema de la transferencia conceptualmente a través de los cambios de signos (cambiado de estado digital a estado material), debemos entender como funciona técnicamente.

4.2.1 EXTENSIÓN DEL SIGNIFICADO

“Transferir significa pasar de un lugar a otro; extender el significado. Por lo tanto, transferir implica controlar ese plus de sentido, ese exceso de significación que se añade al otro. En la cadena de imágenes que hemos trabajado existe una modificación del sentido de la imagen. En esa cadena de imágenes es precisamente donde hemos vuelto a mirar.”²⁸

Como nos cuentan José R. Alcalá y Jesús Pastor acerca de trabajar con la idea de transferencia es que al trabajar con ella trabajamos una misma imagen pero dos contextos distintos obligándonos a dominar ambos; tanto el de la imagen como dónde va a ser transferida. Esto es debido a que por ejemplo una fotocopia transferida a un cartón no cambia apenas su sentido formal, sin

²⁸ ALCALÁ, José R. y PASTOR, Jesús. Procedimientos de transferencia en la creación artística, Diputación de Pontevedra, MIDE (pág. 13)



17. Noé Peiró: Memórias: Av. De República Argentina, 1977



18.. Noé Peiró: Memórias: Av. De República Argentina, 1977

embargo si varía enormemente su sentido conceptual pues estamos variando su contexto desde las artes gráficas a las artes plásticas.

El soporte nuevo al que se le ha realizado la transferencia ya no es únicamente soporte sino que ahora queda cargado de un nuevo sentido incluso pudiendo llegar a una idea de narración ligada directamente con este. Por lo general, el artista busca una tensión no resuelta jugando con la idea del doble.

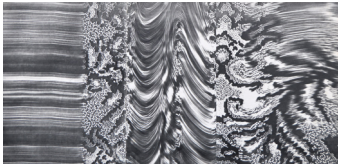
A lo largo de la asignatura impartida por Rubén Tortosa mostré de nuevo mi interés por la memoria inscrita tanto en el espacio como en los objetos de carácter anónimo y familiar además de por los objetos desechados por las personas con las obras tituladas *Memórias*.

Para este proyecto quería de algún modo hilar tanto la interpretación del espacio por la mirada digital, como el material sobre el cual realizar la transferencia; ya que sería este el principal narrador de la obra. Mi interés a cerca del objeto transicional²⁹ y por el espacio narrativo que conforma la vivienda (un espacio con valor de protección la cual nos define determinando lo que somos) hizo que mi elección del material partiese de un objeto cotidiano, que aparentemente se muestran como insignificantes pero realmente son como una crónica sustantiva de lo que hemos sido y de lo que somos. La elección parte del compuesto de recuerdos y ensoñaciones del objeto. Para este proyecto hemos seguido con la misma preocupación, pero esta vez dejando que la máquina interpretara.

Además debemos tener en cuenta la importancia del color en la imagen transferida debido al “diálogo” que establece con el espectador pudiendo ocasionar sensaciones en él.

“Hablando en sentido general, creo que el color representado nos empuja a rememorar las experiencias cromáticas que padecemos frente a la naturaleza: unas experiencias cromáticas que por obligación están ligadas a estados de

²⁹ En psicología se denomina objeto transicional a aquel objeto o espacio sobre el cual se muestra un apego emocional debido al valor que se recoge de una estancia feliz generalmente relacionada con el ámbito familiar.



19. Jesús Pastor: Suelo, 1980



20. Robert Rauschenberg: Same day service, 1968

conciencia y a todo género de acontecimientos de mayor o menos sensualidad.”³⁰

4.2.2 TRANSFERENCIA

Entendemos el acto de transferir como la acción de pasar algo de un lugar a otro.

No podemos mencionar la transferencia sin mencionar algunos de sus antecedentes.³¹ Los artistas electrográficos a mitad de los años 70 empezaron a investigar a cerca de realizar una copia directa de un original. Fueron muchos artistas los que empezaron a experimentar con esta técnica para crear obra. Robert Rauschenberg empezó a realizar transferencias mediante disolventes a partir de revistas o periódicos cuando realizó un viaje a Cuba en el año 1952, pero no fue hasta 1958 cuando hizo una investigación total a cerca de esta técnica. Realizaba las transferencias con disolventes o por procedimientos serigráficos o fotomecánicos y luego los frotaba con un bolígrafo sin tinta para ejercer presión como se puede ver en obras como *Same day service* (1968), *Complete Relaxation* (1958) o *Autobiography* o *Election* (1960). El artista español Jesús Pastor también empezó a investigar con esta técnica aplicada a las técnicas de grabado. Gracias a la obtención de la imagen electrográfica y modificada con los recursos anteriores nos encontramos con el siguiente paso y la primera clave de importancia técnica y plástica, decisiva e importante en el mundo del grabado: es la transferencia, el cambio de la imagen desde el soporte temporal siliconado a un soporte metálico que posteriormente convertiremos en matriz calcográfica. Lo que transferiremos es la imagen material, el tóner ordenado constituyendo la imagen, desde el papel siliconado (que quedará en blanco) hasta el soporte de cobre o zinc para posteriormente realizar la estampa.

³⁰ CATÁLOGO DE FUNDACIÓ CHIRIVELLA SORIANO. Poesía y color, (pág. 21)

³¹ TORTOSA CUESTA, R. *Laboratorio de una mirada. Procesos para la creación a través de tecnologías electrográficas* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2003. p 337-38



21. Proceso transferencia con plancha de calor y presión sobre algodón.

La técnica de la transferencia en este proyecto, *Espacios: Hacer tangible lo intangible*, centra la mirada en dotar de piel a algo inmaterial; la memoria inscrita en el espacio. Cuando hacemos uso de esta técnica pasamos los colores RGB (colores luz) al color CMYK utilizados en las impresiones a color mediante la impresión en tóner (impresora Develop Ineo+258) sobre un soporte temporal el cual facilitará la transferencia de la imagen en el soporte final.

Los datos de las imágenes captadas se materializan con la impresión sobre un soporte temporal para más tarde pasarlas a uno definitivo. Existen diferentes modos de realizar una transferencia, como explica Rubén Tortosa en su tesis *Laboratorio de una mirada*: por disolvente químico, acrílico, por vinilo o por calor³².

La transferencia mediante agentes disolventes son el origen de esta técnica, mencionado con anterioridad artistas como Rauschenberg o como Andy Warhol interesados en remarcar las imperfecciones y los ruidos de estas nuevas imágenes que provocaban una sensación de difuminado durante la transferencia al nuevo soporte. La técnica de la transferencia mediante la aplicación de calor y presión hace que la termoelasticidad del tóner, junto con una leve presión sobre el papel, posibilita el paso de la imagen desde el papel de la impresora hasta una gama variada de otros soportes receptores. La transferencia a su vez es posible gracias a las propiedades del tóner, cuya resina se diluye con ciertos disolventes y al ser termoplástico se funde al aplicar calor.

Para este proyecto se ha hecho uso de la transferencia a través de la plancha de calor y presión. Todo en la obra parte de un proceso, que hace que sea lo que es. La obra es el resultado de una serie de procesos: desde la toma de la imagen, la preparación de su impresión, la impresión... hasta la preparación de la propia transferencia, quedando visibles las huellas de éstos procesos reflejados en la imagen final.

³² *Ibidem*



22. Proceso transferencia sobre algodón.

4.2.3 SOPORTE TEMPORAL

Llamamos soporte temporal al soporte que sirve como tramite entre la imagen vista desde el ordenador e impresa hasta el futuro soporte final.

Para que la imagen seleccionada realizada mediante el escáner y almacenada dentro de un disco duro pase a formar parte del soporte final, necesitamos un medio que nos permita este tránsito. Gracias también a las cualidades del soporte temporal hacen que el tóner, al estar más o menos anclado al papel, se desprenda con mayor o menor facilidad. Esto es posible ya que suelen funcionar mediante la adherencia del tóner a películas plásticas, donde es depositada, y que después se transfiere con facilidad por la acción combinada de calor y presión sobre el nuevo y último soporte.

Los componentes de la transferencia electrográfica son el soporte temporal, la imagen (tóner) y el soporte receptor. Al principio, cuando todavía no existían papeles específicos de transfer, se extraía el papel de la máquina con la imagen formada pero sin fijar. Con los papeles industriales de transfer, ya no es necesario realizar esta operación. Se imprimen como cualquier otro papel, tan solo hay que especificar en el driver el modo: impresión papel pesado o grueso.

Existen varias marcas de papeles en el mercado pero para este proyecto se ha utilizado el papel para transfer láser denominado Réflex de la empresa Factory Transfer. El papel elegido para hacer el proyecto está preparado por ambas caras, proporcionando de este modo que la imagen se puede desprender y fijar con facilidad sobre otros soportes.

Existe otro tipo de soportes transfer de la misma empresa denominados papeles para superficies rígidas. Dichos papeles tan solo son útiles por una cara la cual lleva una capa de silicona que permite otro tipo de acabados además de ser dónde se debe realizar la impresión. Aunque ambos papeles nos permiten la transferencia completa de la imagen, se diferencian en la elección del tipo de soporte final.

Otra de las características que generan huellas en los trabajos de mayor formato es que las hojas de papel de transfer tienen un tamaño Din A3 como máximo; lo que conlleva que para realizar imágenes de mayor tamaño tengamos que fraccionar la imagen y proceder a la unión de varios papeles, teniendo en cuenta los márgenes del papel deben ser cortados si no nos interesa que se perciba el fraccionado.



23. Detalle transferencia fragmentada en A3

Otra observación que debemos tener en cuenta en el proceso de impresión a un soporte temporal es que depende de la cara que nos interese del material debemos imprimir la imagen en modo de espejo, para que el resultado sea tal y como se ve en pantalla. En este caso, con el uso del algodón que no es un material totalmente opaco, nos interesa por la parte donde se ha realizado la transferencia por lo que deberemos voltear la imagen con antelación.

Entonces podemos decir que los datos de la pantalla se materializan mediante la impresión en tóner (polímeros y pigmento en polvo) sobre un soporte temporal (papel Réflex) para pasar al soporte definitivo; soporte que se



24. Serie prueba transferencia sobre algodón (34cmX28cm)



25. Serie prueba transferencia sobre algodón (34cmX28cm)

presenta como obra en sí misma. Además debemos tener en cuenta que para transferir sobre el material elegido también hemos usado el líquido Réflex, el cual facilita la transferencia al crear una fina capa de líquido similar al látex que adhiere el tóner en el soporte para un mejor resultado. Debemos tener en cuenta que la elección del pincel también condicionará nuestra imagen final ya que a la hora de realizar la preparación del papel con el líquido Réflex este puede dejar más o menos textura dependiendo de las cerdas.

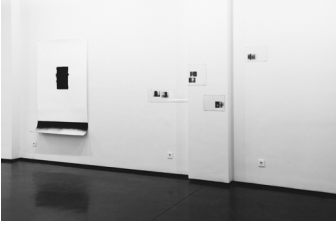
En *Espacios* hemos utilizado papel Réflex de 100 gr. para realizar las transferencias sobre diferentes soportes, en los que también hemos tenido que utilizar el líquido Réflex para posteriormente someterlo a una presión y a una temperatura concreta. La temperatura y la presión depende del soporte donde va a ser hecha la transferencia, así que hasta no haber realizado varias pruebas no tenía totalmente controlada la técnica. Finalmente debido a la cantidad de pruebas realizadas fallidas sobre un posible soporte final se decidió realizar pruebas sobre otros soportes para no condicionar y obtener mejores resultados.

La temperatura utilizada para realizar las transferencias sobre los materiales seleccionados como el algodón o la tela procedente del interior de los colchones y diferentes muebles de la calle, era de 120 grados y una presión media.

4.2.4 SOPORTE DEFINITIVO

El soporte dónde vamos a realizar la transferencia (soporte final) y por lo tanto el que va a recibir de nuevo el tóner de forma definitiva, lo denominamos soporte definitivo.

Durante el proceso de transferencia existen varios elementos variables cuya modificación o variación supone diferentes resultados diferenciados en la imagen transferida. Los diferentes factores pueden alterar el resultado final de la imagen debido al proceso y a la manipulación de esta, desde su impresión



26. Maria Tínavut y Cristina R. Vecino: Memoria Construida (2016)



27. Ángela De la Cruz: Deflated IV (exposición Escombros) (2009)

materializando la imagen sobre un papel temporal a la posterior transferencia en el soporte definitivo. La imagen transferida quedará condicionada por las marcas del soporte, por su forma o por otros factores que puedan alterar la imagen final.

A lo largo de la asignatura impartida por Rubén Tortosa, Procesos Gráficos Digitales, llevé un proyecto semejante con la preocupación de la conservación de la memoria. Realicé una serie de transferencias de unas fotografías hechas por mi padre durante su infancia en su antigua casa, las que transferí sobre una capa de algodón perteneciente al interior de los colchones. Soporte que también he utilizado de nuevo durante la realización de este proyecto entre otros.

Cristina R. Vecino y Maria Tínavut en su obra conjunta *Memoria construida* coinciden a la hora de hablar conceptualmente de ella. Muestran interés acerca de las capas de recuerdo que configuran en cada persona un sedimento caprichoso, intermitente, repleto de huecos, elementos sorprendidos, extrañas conexiones y resonancias difusas. Analiza en su obra las posibilidades de construcción de una misma imagen explorando su narrativa visual y sus posibles nuevas ficciones. Una especie de re-definición que altera la veracidad, autoría y propiedad del recuerdo. Trabajan una misma imagen con diferentes procesos de repetición, descontextualización, fragmentación, ampliación o reproducción, desafía su significado original.

La nueva imagen resultante entra a formar parte del discurso plástico de los materiales pictóricos, vinculando de este modo su mensaje conceptual del que ahora forma parte.

Además gracias al nuevo soporte elegido de una forma indirecta liberamos a este de su bastidor, dándole importancia al soporte de la imagen como Ángela



28. Jorien Kemerink. Skinned (2013)

De la Cruz en obras como *Deflated* (2009) donde trata de hablar de la basura que se acumula y flota en los océanos en la exposición titulada *Escombros*. Continué realizando pruebas sobre diferentes materiales hasta darme cuenta que me gustaba la plasticidad y la flexibilidad que me ofrecían materiales que me iba encontrando: sofás, sillas, colchones, etc.

5. IDEA DE PROYECTO

A través de la mirada digital establecida por las nuevas tecnologías, podemos reflexionar sobre la evolución de esta y de su uso extendido, dando por formalizado el lenguaje implícito de la máquina. Las nuevas tecnologías invaden nuestro día a día, incluso dotando de fisicidad a algo inmaterial como son las formas totalmente ordenadas que aparecen en el interior de las pantalla de nuestros dispositivos móviles o televisiones, debido a la interacción digital en masa y a su uso desmedido.

Tras la llegada del mundo digital a nuestras vidas hemos estado coexistiendo entre dos realidades paralelas. De una parte, el mundo físico y por otra parte el digital o virtual que nos asiste diariamente y que muchos autores no han dudado en aprovechar para trabajar sus creaciones.

“Esas zonas borrosas que representan los espacios periféricos por explorar más allá de los límites conocidos de nuestros lenguajes, y por tanto, de los límites geográficos de nuestra comprensión del mundo. Pero el mundo no es solo un montón de barro sobre el que caminar y sobrevivir, sino toda la materia inerte e intangible que conforma nuestros sentimientos, nuestro pensar, el ser y el estar”³³

El proyecto parte de la idea de entender el lenguaje extendido y normalizado que crea la propia tecnología. Dejamos así que la máquina, en este proyecto el

³³ ALCALÁ, José Ramón, La piel de la imagen. Ensayos sobre la gráfica en la cultura digital, Valencia, Sendemá (2011) pág. 28.

escáner, interprete el mundo físico que le rodea. De este modo abordo mi preocupación principal a cerca de la memoria, dejándola interpretar según su lenguaje de como “ve” dicho espacio.

Espacios: hacer tangible lo intangible nos permite relacionar las capturas de luz, realizadas en los espacios significativo a lo largo de mis vivencias, con la posterior transferencia sobre materiales pertenecientes a nuestra cotidianidad.

De algún modo conceptualmente parecido a la utilización de la transferencia por parte de Jorien Kemerink, en el proyecto *Skinned* donde intenta recopilar recuerdos del espacio a través de la representación de sus muros. De este modo captura la historia y el uso que tuvo en su momento dicho lugar representado. Por lo que cabe destacar que en *Espacios: hacer tangible lo intangible* el soporte desempeña un gran papel gracias a la extensión del significado debido a su relación que tiene con el ámbito doméstico y la cotidianidad.

Además cabe destacar que durante la realización de todo el proyecto se ha hecho uso de materiales reciclados, como ya hemos explicado anteriormente, aprovechando materiales de antiguos muebles en desuso y abandonados en el contenedor de la basura. Así podemos otorgarle una nueva vida a nuestro soporte aprovechando que esta cargado de significado ya antes de su abandono. Por lo que se llevaba a cabo la búsqueda de materiales con la creación de imágenes de un modo paralelo.

6. OBRA

Para este proyecto la forma de transmisión de la imagen más eficaz era por presión/calor mediante el uso de papeles industriales para transferencia más el uso de líquido. Así hemos podido dar a la imagen el aspecto deseado.

Para ello hemos utilizado una plancha de calor de uso industrial que nos permitía alcanzar un rango de temperatura entre los 0° y 250°. Aplicando además el líquido Réflex sobre el soporte temporal haremos que todo residuo y



29. Transferencia mal realizada debido a la poca adherencia del tóner y el estado del algodón.

tóner se desprenda sobre el soporte final. Debía encontrar la combinación entre presión, temperatura y tiempo en la plancha de transferencia para que quedara tal y como yo buscaba. Varias transferencias mal realizadas más tarde, debido a la poca adherencia del tóner al soporte y varias hojas de transfer sin posibilidad de quitar el soporte a causa de demasiada adherencia, di con las características que debía cumplir la plancha para obtener un buen resultado. (40 segundos, media presión a una temperatura de 120°)

En todo momento la parte procesual ha sido el eje central del proyecto, por ello cabe destacar la parte de búsqueda del material y las pruebas realizadas sobre este siguiendo diferentes parámetros a la hora de realizar la obra, hasta finalmente dar con el resultado deseado.

Tras realizar varias pruebas sobre algodón y no tener un resultado muy satisfactorio debido a su difícil localización y del mal estado en el que lo encontraba (ya que el soporte proviene de muebles desechados y podían contener restos de espuma, perforaciones o pegamento) decidí que lo más sensato era realizarlo sobre otros soportes, dónde poder controlar el tratamiento de la transferencia sin tanta dificultad.

Técnicamente también surgió algún problema en cuanto a las impresiones debido a la cantidad de negro que se mandaba imprimir. El tambor por donde pasa la impresión se manchaba debido al calor generado marcas no deseadas en el resto de imágenes siguientes (obligándome a limpiarlo), por lo que debía dejar enfriar la máquina unos minutos entre impresión e impresión.

Gracias a este proyecto he podido explorar en técnicas y materiales que no había utilizado nunca replanteándome todo el proyecto detalle a detalle, siendo capaz de obtener los resultados deseados y pudiendo aprender una nueva técnica y los procesos de esta.

A continuación se expone la parte que compone la práctica de este proyecto, *Espacios: hacer tangible lo intangible*.

Las series están agrupadas dependiendo del lugar donde se realizó la captura de luz, reflejado también en el título, sin tener en cuenta el tamaño debido a el condicionante que suponía el soporte elegido.

29. Noé Peiró: *Habitación casa mama*, piezas de la serie "Espacios" 2019

Transferencia sobre telas y algodón de sofá.



30. Noé Peiró: *Mareny*, piezas de la serie "Espacios" 2019

Transferencia sobre telas de colchón.



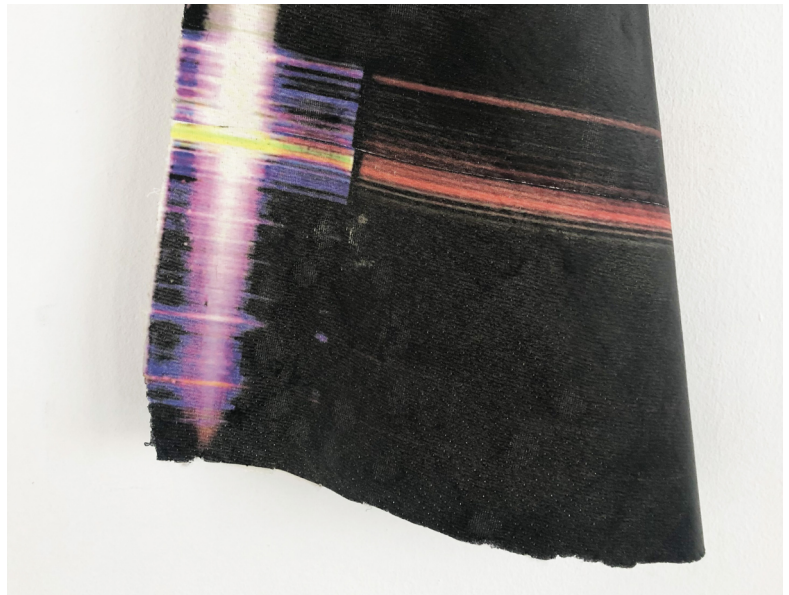
31. Noé Peiró:
Habitación casa papa,
piezas de la serie
"Espacios" 2019

Transferencia sobre
algodón de colchón.



32. Noé Peiró: *Casa abuelos*, piezas de la serie "Espacios" 2019

Transferencia sobre telas de colchón.





33. Noé Peiró: *Casa abuelos*,
piezas de la serie "Espacios" 2019
Transferencia sobre telas de colchón

7. CONCLUSIONES

Hoy en día la percepción visual de nuestros entornos ha sufrido un cambio drástico, sumergidos en una sociedad completamente digitalizada. El aumento del uso de la tecnología a normalizado el lenguaje propio de esta, pudiendo llegar a replantearnos nuestros propios espacios y la memoria que lo envuelve desde un punto de vista digital, pudiendo crear un nuevo archivo de todos estos datos.

La realización de este proyecto nos ha permitido una mayor profundización en la investigación acerca del tema abordado a lo largo de la asignatura *Procesos Gráficos Digitales* por el cual mostré un interés desde el principio. El desarrollo de este me ha permitido conocer artistas y proyectos que desconocía, ampliando mi conocimientos artísticos y pudiendo observar las diferentes soluciones de los diferentes artistas a un mismo problema.

El proyecto nos ha permitido también explorar en técnicas y materiales que no habíamos utilizado nunca, como son los papeles para transferencia Réflex o el soporte, siendo capaces de controlar el material y obtener los resultados deseados. Hemos sido capaces de llevar nuestros intereses personales a las asignaturas por las que hemos pasado como *Procesos de Producción Pictórica* con Joel Mestre, desarrollando en ellas nuestras inquietudes desde diferentes puntos de vista con un mismo punto de partida.

Hemos producido una serie de piezas sobre diferentes materiales, la cual sigue en proceso debido al interés y las inquietudes despertadas en la producción del TFG. Este proyecto nace como punto de partida de nuevas experimentaciones e investigaciones. Este trabajo pretende continuar desarrollándose ya que el breve estudio de la técnica hasta el momento ha generado un gran interés debido a la multitud de opciones que abarca.

8. BIBLIOGRAFIA

-MONOGRAFIAS:

ALCALÁ, José Ramón. Escrituras eléctricas, matrices intangibles, signos de luz, escenarios gráficos en la cultura digital: Una *vaga stampa* para el tercer milenio, Norba-Arte vol. XXVII (2007)

Cf. Alcalacanales, “Metáforas electrográficas” texto del catálogo Alcalacanales. Electrográficos de la exposición de la Universitat de València (1988)

BACHELARD, GASTON. Poética del Espacio. Fondo cultura económica, México (1994)

BOURRIAUD, N. *Radicante*. Adriana Hidalgo editorial (2009)

BREA, José Luis. Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas

BREA, José Luis. Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image, Akal/Estudios visuales (2010)

GUASCH, A. Los Lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar. Revista del departamento de historia del Arte de la Universidad de Barcelona, (2005, Barcelona)

HOCKNEY, D. *El conocimiento secreto: el redescubrimiento de las técnicas pérdidas de los grandes maestros*. Barcelona, Destino, (2001).

HUYSEN, Andreas, “Monument and Memory in Posmodern Age”, in the Art of Memory. Holocaust Memorials in History (James E. Young)

MANOVICH, LEV. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, Paidós Comunicación (2001)

MORADI, Iman, *Glitch: Designing Imperfection*. Mark Batty Publisher (2009)

Ruíz Martín, José Manuel. La máquina automática como canal expresivo para el arte del proceso, X congreso online sobre turismo y desarrollo (Universidad de las Américas, Ecuador)

STEINBERG, L. *El plano pictórico horizontal en Poéticas del espacio*. Steve Yates, Editorial Gustavo Gili, (2002).

TISSERON, SERGE. El misterio de la cámara lúcida: Fotografía e Inconsciente, Ediciones Universidad de Salamanca, (2000).

ZAJONC, Arthur. Capturar la luz, ATALANTA (1993)

-CATÁLOGO:

ALCALÁ, José Ramón, ¿Puedo mirar? Reinventando la mirada artística en la era del dispositivo tecnológico, Ed. Ayuntamiento de Valencia, Valencia (2011)

CAACCuenca, Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo /edición preparada por, José Ramón Alcalá, Vicente Jarque. – Cuenca : Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha, (2016)

CATÁLOGO DE FUNDACIÓ CHIRIVELLA SORIANA. Poesía y color (2012)

PRADA, J. M. La condición digital de la imagen. En: Lúmen_ex 2010, Premios de arte digital [catálogo]. Cáceres: Universidad de Extremadura, (2010).

TORTOSA, Rubén. Habitar las pantallas. Los mapas y los territorios.

-TESIS/TFG/TFM:

ÁVILA GONZÁLEZ, MIREIA. Identidad, memoria, recuerdo: al margen de lo familiar. [trabajo final de grado] Valencia: Universitat Politècnica de València, (2013-14)

DOMINGUEZ NAVARRO, ESTHER. *Donde nace la luz: procesos para la visualización de la imagen digital* [trabajo final de grado] Valencia: Universitat Politècnica de València, (2015-16)

GONZÁLEZ GARCÍA, RICARDO. *Influencia del metamedio digital en en la pintura contemporánea digital* [trabajo final de grado] Cantabria: Universidad Politécnica de Cantabria, (2015)

LÓPEZ SANZ, LARA. *La imagen de la imagen: transparencia y percepción.* [trabajo final de grado] Valencia: Universitat Politècnica de València, (2015-16)

SANTIAGO, ELIANA. *El arte del azar: incidencias del acaso en el arte electrónico* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, (2012)

TORTOSA CUESTA, R. *Laboratorio de una mirada. Procesos para la creación a través de tecnologías electrográficas* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, (2003)

LIPACE, LINDA. *Materia, Luz y Sensación: Proyecto artístico sobre el color* [trabajo final de grado] Valencia: Universitat Politècnica de València, (2016-17)

-PÁGINA WEB:

ABALLÍ, I. <<http://www.ignasiaballi.net>>

DE GRACIA, Silvia. *Copy Art y electrografía. Cuando la copia es más bella que el original.* En la revista Malabia: Literatura & sociedad, 2008. Disponible en: <http://www.revistamalabia.com/index.php/archivo/36-numero-49/48-copy-art-y-electrografia-cuando-la-copia-es-mas-bella-que-el-original.html>

El Independiente. Marta García Aller, *La fotografía ha muerto ¡Viva la postfotografía!* <<https://www.elindependiente.com/economia/2017/01/27/la-fotografia-ha-muerto-viva-la-postfotografia/>>

FEMENIA, I. <<http://inmafemenia.com>>

MÜHLECK, G. <<http://www.georgmuehleck.com/artworks/copies-of-nothing-1982-1986/>>

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (2015) Sin principio/sin final, Ignasi Aballí.<https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/dossier_exposicion_ignasi_aballi_museo_reina_sofia_2015_0.pdf>

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (1986) *Procesos: cultura y nuevas tecnologías*. < <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/procesos-cultura-nuevas-tecnologias> >

PATEL, RIYA. Frame magazine (23 noviembre 2013) Disponible en: <https://www.frameweb.com/news/skinned-by-jorien-kemerink>

TORTOSA, R <<https://www.rubentortosa.com/?p=183>>

-AUDIOVISUALES:

BERGER, JONH. Ways of seeing. En: Youtube [vídeo], https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

DE LA CRUZ, A. En: el cultural.com [consulta: 2016-05-18]. Disponible en: <<http://www.elcultural.com/revista/arte/Angela-de-la-Cruz/27911>>

FEMENIA, I. Nokia X6. En: Vimeo [vídeo], < <https://vimeo.com/75170896>>

TORTOSA, R. Donde habita la imagen: La Pantalla. En: Vimeo [vídeo], Valencia, 2016-03-17. < <https://vimeo.com/159326209>>

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. On kawara: Time Machine, 2014
2. Edward Hooper: Room by sea, 1951
3. Inma Femenia: Absència Llum, 2009-2011
4. Inma Femenia: Glitch, 2013
5. Cory Arcangel: RGB, 2011
6. Ignasi Aballí: Pared transparente, 2015
7. Rubén Tortosa: Prints, 2006
8. Jurgen O. Olbrich: Rock and Roll, 1984
9. *Espacios: hacer tangible lo intangible_2019* Epson Perfection 640
10. *Espacios: hacer tangible lo intangible_2019* Epson Perfection 640
11. *Espacios: hacer tangible lo intangible_2019* HP Deskjet F2400
12. *Espacios: hacer tangible lo intangible_2019* HP Deskjet F2400
13. Ignasi Aballí: Bufades [soplos], 1998
14. Ignasi Aballí: Gran Error, 1998
15. Inma Femenia: Nokia X6, 2013
16. Inma Femenia: 70 evidence, 2013
17. Noé Peiró: Memóries: Av. De República Argentina, 1977
18. Noé Peiró: Memóries: Av. De República Argentina, 1977
19. Jesús Pastor: Suelo, 1980
20. Robert Rauschenberg: Same day service, 1968
21. Proceso transferencia con plancha de calor y presión sobre algodón.
22. Proceso transferencia sobre algodón.
23. Detalle transferencia fragmentada en A3
24. Serie prueba transferencia sobre algodón (34cmX28cm)
25. Serie prueba transferencia sobre algodón (34cmX28cm)
26. Maria Tinaut y Cristina R. Vecino: Memoria Construida (2016)
27. Angela De la Cruz: Deflated IV (exposición Escombros) (2009)
28. Jorien Kemerink. Skinned (2013)
29. Noé Peiró: *Habitación casa mama*, piezas de la serie “*Espacios*” 2019
Transferencia sobre telas y algodón de sofá.

30. Noé Peiró: *Mareny*, piezas de la serie “*Espacios*” 2019 Transferencia sobre telas de colchón.
31. Noé Peiró: *Casa abuelos*, piezas de la serie “*Espacios*” 2019 Transferencia sobre telas de colchón.
32. Noé Peiró: *Casa abuelos*, piezas de la serie “*Espacios*” 2019 Transferencia sobre telas de colchón.
33. Noé Peiró: *Casa abuelos*, piezas de la serie “*Espacios*” 2019 Transferencia sobre telas de colchón