

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____

T F G



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat.

T F G



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

1 PROPUESTA Y OBJETIVOS

1.1 Propuesta:

Realización de un proyecto multimedia en el cual se experimenta en los ámbitos de la producción plástica y estética con el *Glitch* y sus posibilidades de expansión a temáticas y conceptos sociales mediante técnicas, materiales y procedimientos clásicos combinados con herramientas y patrones electrónicos.

De esta manera se pretende realizar un comentario crítico sobre modelos sociales, culturales y económicos erróneos, concienciando al espectador de su realidad alterada en un ecosistema socio-digital. Y transgredir en este, aportando una revisión de los fallos o *Glitches* que corrompen el progreso de la especie en la transición a la nueva Era Digital.

Este proyecto se compone de tres obras, cada una de ellas funciona como un factor algorítmico conceptual.

La finalidad de dicho algoritmo es la explicación de como se relacionan estos factores y sus funciones en el ecosistema socio-digital actual.

1.2 Objetivos:

- Explorar y experimentar con la transformación del fallo como indicio o fenómeno estético.
- Analizar y expandir el *Glitch* hacia temáticas y conceptos sociales.
- Generar y participar de modelos de crítica social desde el campo de la producción plástica y estética.
- Transgredir en el ecosistema socio-digital y artístico combinando técnicas y estéticas para generar *Glitch+*, aportando una revisión de los fallos y manipulaciones en esta transición a la Era Digital.



2. REFERENTES

2.1 Corrientes y movimientos artísticos.

- Glitch art: Surge del término "Glitch", este término nace en 1962 cuando el astronauta John Glenn deja constancia del uso y significado del término. La palabra era utilizada por los técnicos de la NASA para referirse a los problemas técnicos concretos para los que no existía terminología precedente. Concretamente significa un cambio en el voltaje de una corriente eléctrica.

El *Glitch* por tanto es un fallo en el sistema, un mal-funcionamiento de la máquina, en definitiva un error en la transmisión de un tipo determinado de información.

En la actualidad la apreciación estética del error digital o analógico se denomina *Glitch art*, esta corriente no solo se limita a la recopilación azarosa de errores electrónicos sino que también existe una rama de la corriente en la que se corrompen archivos, software o materiales para forzar estos resultados en forma de errores.

Debido a esta aportación a la naturaleza del fenómeno algunos de los teóricos sobre esta corriente categorizan el *Glitch art* en dos vertientes: *Pure Glitch* es decir el error causado sin intervención humana no hay una premeditación; y el *Glitch alike*, en la que el error es generado de manera intencional. Dentro del *Glitch alike* se puede hacer una subdivisión entre los artistas que realmente corrompen los elementos para generar el error y los que simulan su estética mediante programas de postproducción o generadores online. Otra aplicación de la estética *Glitch* en el arte es: El *Glitch+* o *Glitch expandido* en el que el artista aplica la estética del *Glitch* a materiales y procedimientos no electrónicos, generando una expansión en el campo de la producción artística. Esta corriente artística es por tanto el principal referente para mi obra, tanto a niveles temáticos como plásticos.

-Found art; Ready made / Objet trouvé: Arte realizado mediante el uso de objetos, que normalmente no se consideran artísticos. Marcel Duchamp es uno de los pioneros en la aplicación de estas dos corrientes del siglo XX pertenecientes a los movimientos Dadaísta y Surrealista.

Estas dos corrientes a menudo confundidas por sus características, no son lo mismo. En primer lugar el *Ready made*: Parte de un objeto encontrado que cumple unos requisitos previos, al cual se le aplica un concepto y se descontextualiza de su medio natural para re-situarlo en el contexto artístico sin alterarlo o modificarlo. De esta manera se re-valoriza el objeto dándole una nueva función.

A diferencia de el *Objet trouvé* que parte de un objeto encontrado en el que la manipulación artística es evidente y necesaria, es más instintivo. El objeto en su forma inicial nunca será la pieza final, lo será la nueva forma obtenida a partir de la manipulación y modificación del mismo.

Estas dos corrientes están reflejadas en este proyecto como dos recursos plásticos aplicados a dos obras diferentes pero que guardan una relación.

2.2 Artistas.

León Ferrari: Se trata de un artista plástico de origen argentino cuya producción abarca desde mediados del siglo XX hasta los inicios del siglo XXI dejando una huella en el mundo artístico debido a su aportación crítica y denuncia sobre los abusos de poder. Los pilares de su obra se basan en la crítica a las guerras, la religión y toda forma de intolerancia.

Por su actitud crítica y su exquisito gusto en la realización formal León Ferrari es una de los pilares de referencia de este proyecto. No solo como referente temático, sino plástico también. Un referente con mayúsculas.



Fig. 1. "Western-Christian Civilization", León Ferrari, 1965.

Alexei Shulgin: Artista ruso nacido en 1963, empieza su andadura artística como fotógrafo y en 1990 comienza a realizar net art y software art siendo uno de los pioneros en estas nuevas corrientes. Alexei Shulgin realiza modificaciones en el software o directamente en el hardware para generar sus obras, en otras ocasiones recurre a la programación para realizar paginas web, las cuales son obras de arte en si mismas, lo que es conocido como *Net-art* cuya aportación reside en la re-ubicación de arte en ámbitos ajenos a la instituciones clásicas del arte, como es internet, este arte surge como una reivindicación a la excesiva institucionalización del arte contemporáneo por lo tanto el *Net-art* es un tipo de arte de naturaleza crítica y uno de los soportes sobre los que se desarrolla el *Glitch-art*. Por esta actitud crítica y por la relación plástica y visual de algunas de sus obras físicas respecto a este proyecto Alexei Shulgin es un referente visual y temático.



Fig. 2. Electro Boutique, Alexei Shulgin y Aristarj Chernyshev, Sin título de 2015.



Fig. 3. Out of control, Alexei Shulgin.

Laimonas Zakas: Artista Lituano actual, conocido como Glitchr. Su obra se centra en el combate contra facebook mediante su cuenta de usuario, desde donde desarrolla bugs de código para mostrar *Glitches* textuales, los cuales interfieren en el la estructura de la pagina corrompiendo el funcionamiento de la red social lo que desvela por un momento su naturaleza de espectáculo a partir de las vidas de los usuarios. Mediante estos procedimientos el artista realiza una fuerte crítica hacia esta plataforma generando una metáfora del control mediante las redes sociales y el funcionamiento corrupto de las mismas.

Laimonas es para mi un referente temático relacionado con el enfoque crítico que supone el utilizar el *Glitch* para estos fines.

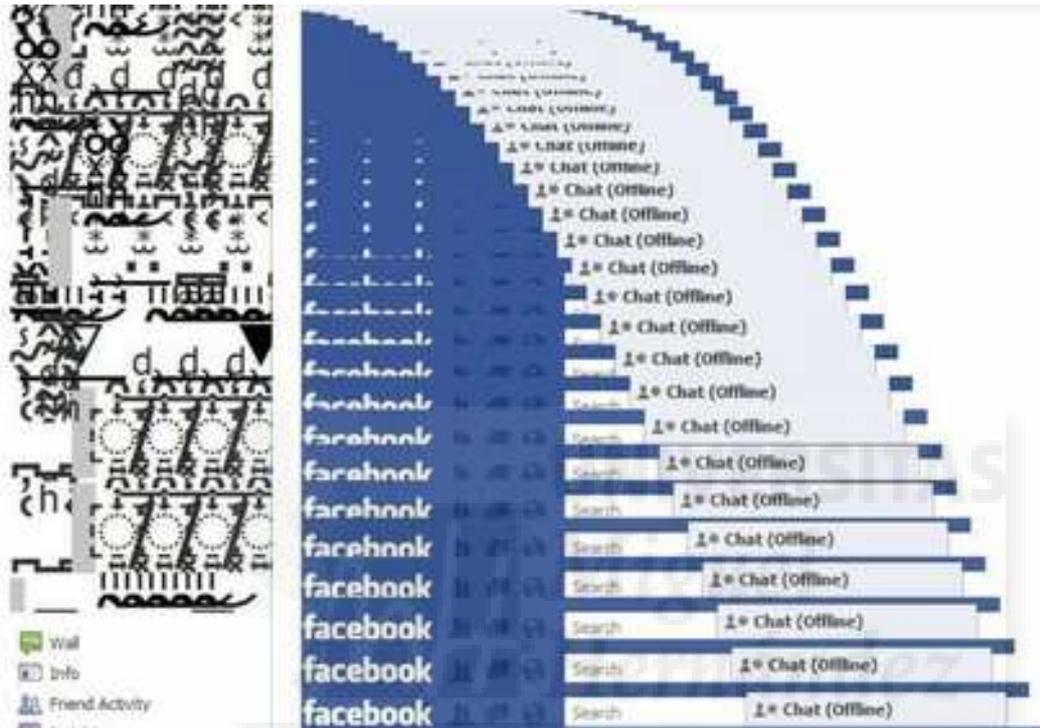


Fig. 4. Laimonas Zakas. Sin titulo. 2011.

Inma Femenia: Artista española, de Valencia, nace en 1985. Sus obras se enmarcan dentro del contexto del arte conceptual contemporáneo, tratan sobre la percepción condicionada por el ámbito digital y sus límites, La luz o el diseño minimalista son sus recursos más generalizados. A menudo utiliza conceptos y recursos propios del arte media como: Aparatos de reproducción multimedia , Cd's, los pixeles, el rgb, el *Glitch*...

En concreto Inma Femenia es un referente visual en toda regla, no solo por su utilización de la estética *Glitch* sino también por su montaje expositivo y su forma de componer.

“Recurro a dispositivos tecnológicos no tanto por sus tareas reproductoras de la realidad, sino porque me permiten mostrar las posibilidades plásticas de la huella digital y el carácter independiente del software”.

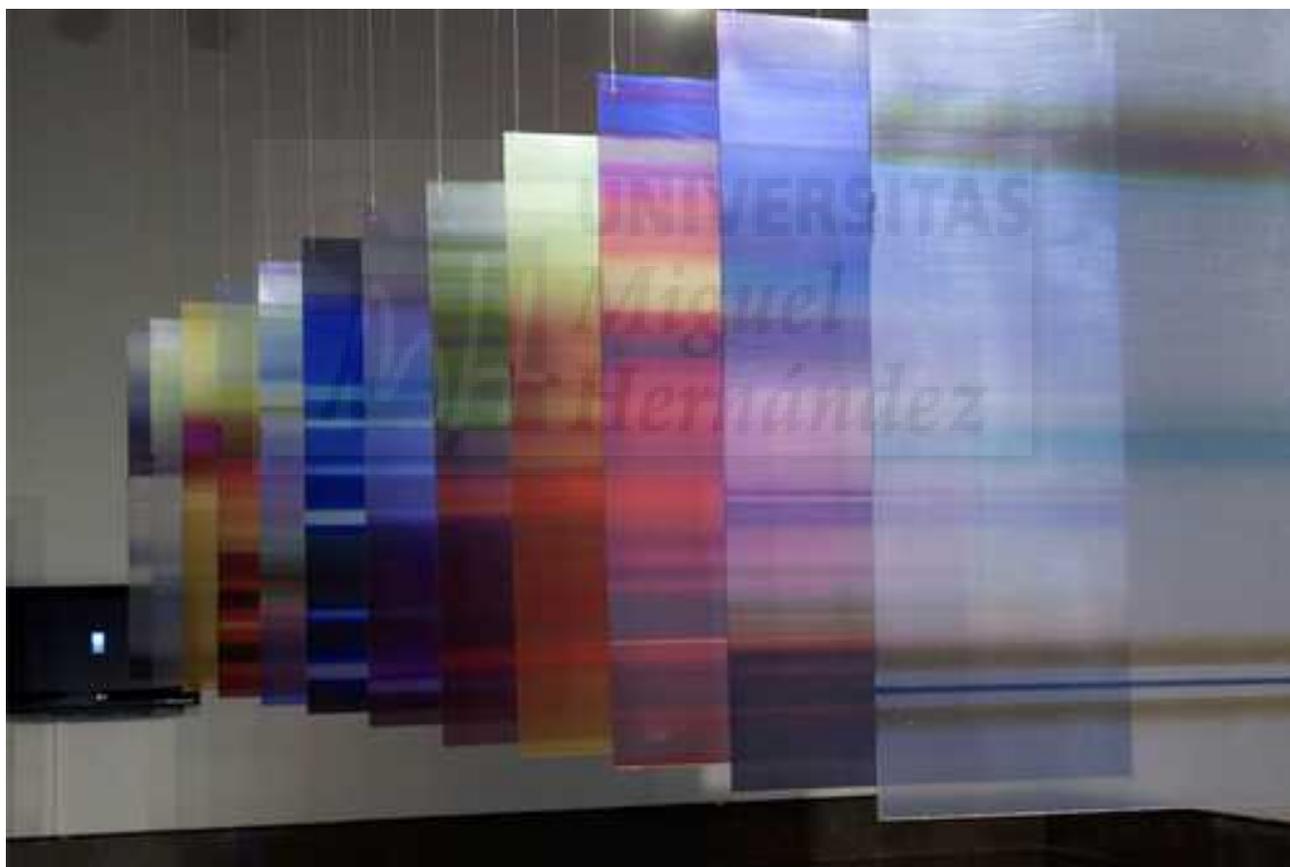


Fig. 5. Glitch. Inma Femenia. La Lonja del Pescado de Alicante, España. 20 Sep - 13 Oct 2013.

Mark Napier: Artista estadounidense considerado uno de los pioneros del *Net-art* en EE.UU. Su trabajo se basa en la creación a partir del software de sitios web en los que expone su obra, estos espacios por lo general permiten la interacción entre el espectador y la obra. En su obra Pam (new media venus) el artista crea un software generativo que produce una figura en movimiento a partir de cientos de imágenes halladas en la red, el artista en este caso realiza un remake de la pintura tradicional de la venus, la cual sustituye por Pamela Anderson, la imagen esta creada a partir de recortes digitales de muchas imágenes diferentes de Pamela ensambladas de manera premeditada para que simule la composición de La Venus y así conseguir un remake crítico sobre los estereotipos y cánones de belleza actual, por lo que podría catalogarse como un Glitch social. Por lo tanto es un referente temático.



Fig. 6. Fotograma del videogenerador PAM. Venus 2.0. Mark Napier. 2009.



Fig. 7. Venus 2.0. Mark Napier. 2009.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Este proyecto versa sobre la influencia de la Era Digital, tanto en nuestro entorno como en la percepción de un ecosistema socio-digital actual. La realidad se ve afectada por la implantación de nuevos modelos de control que sustituyen a los antiguos, generando *Glitches* sociales producidos en la transmisión de cierta información que proviene del entorno, la cual se corrompe generando fallas en forma de falacias sociales.

Con la pretensión de concienciar del espectador sobre esta situación, se ha realizado un estudio de las posibilidades de expansión de los diferentes tipos de *Glitch* y sus formas, en este estudio la estética *Glitch*, se va más allá de la utilización de esta como mero recurso, supone una actitud combativa, a parte de aprender sobre la tecnología sus aplicaciones y sus formas de control hay una intención transgresora de traspasar las barreras del software y hallar la realidad escondida tras los límites.

Por tanto el *Glitch* art puede entenderse como contracultura, inconformismo ante las limitaciones impuestas por la maquina y por el control, un ataque a este ecosistema socio-digital y su falsa perfección.

“Forzar un *Glitch* es exponer una debilidad en el sistema, una fragilidad en el orden digital hegemónico, supone la ruptura simbólica de la pantalla y la demostración visual de que el simulacro que se nos vende es tan solo un engaño construido a base de unos y ceros.”

El proyecto se compone de tres obras diferenciadas. Como conjunto, forman un algoritmo explicativo, en el cual se desarrolla la relación entre: El capital, el control y la intención de transformar lo digital en una nueva deidad que adoctrina de manera demagógica, permitiendo así la continuidad de los modelos obsoletos que desfavorecen el progreso mientras estos se actualizan para la nueva era.

El primero de los factores de este algoritmo se compone de doce serigrafías que aportan al algoritmo el concepto de creación de una nueva Deidad Digital que suplanta a los dioses antiguos como modelo de control. El enfoque de la obra es crítico, tiene como finalidad la comparación y concienciación del *Glitch* social o falla que supone la utilización de la tecnología y sus poderes dogmáticos “divinos” con fines lucrativos ajenos a la mayoría. El referente principal de esta serie es León Ferrari, artista Argentino del siglo XX, en gran parte de sus obras critica la religión católica y la sociedad occidental, en concreto hizo una serie de collages en los cuales mezclaba imágenes de arte sacro católico con imágenes de guerra del siglo XX, también realizó una serie de grabados que imitaban grabados medievales católicos intervenidos con imaginería del Kamasutra.

En cuanto a la elección de las imágenes el patrón para su elección a sido la conservación de las mismas, pues cada una de ellas es un *Objet Trouvé o Found Art*, las imágenes fueron encontradas como desechos de nuestra sociedad, en el suelo de un polígono industrial donde los domingos se celebra un rastro, un espacio en el que se venden objetos que ya no se quieren o que son menos importantes que el dinero.

La composición generada a partir de estas imágenes y su intervención mediante la serigrafía es semi-aleatoria pero siempre teniendo en cuenta el valor estético compositivo y los recursos estéticos del *Glitch* natural, en algunas establezco patrones de repetición pues estas imágenes las encuentro iguales varias veces, lo cual me impulsó a hacer referencia al *Déjà vu* o al “fallo en la Matrix”. En algunos casos el patrón a seguir a es el caos generando orden.

Los colores elegidos para la intervención de las imágenes son: El verde, el cual hace referencia al color característico de las placas base; Y el negro y el rosa flúor haciendo referencia la estética *Glitch*.

El segundo factor de este algoritmo es una instalación de vídeo-arte que funciona como metáfora del modelo económico capitalista, en esta comparación poética compuesta por: dos cámaras de vídeo analógico, un generador de *Glitch*, un monitor analógico, un elemento extraño y una regleta eléctrica. Cada uno de estos objetos introduce un concepto en la ecuación de este modelo económico. Las cámaras corresponden a los medios de producción los cuales suponen el doble de beneficio por estar duplicados. El generador *Glitch* hace referencia a la corrupción del modelo económico el cual distorsiona el fin. El monitor es el objeto media, a través del cual se observa el objetivo y la finalidad distorsionados, es el elemento propagandístico y el receptáculo de la verdad. La regleta eléctrica presenta los recursos utilizados para la producción, aportando un guiño sobre las industrias energéticas.

Por último el objeto extraño, el cual está des-contextualizado y re-ubicado en este paisaje digital, pues es un *Ready-made* cuya única finalidad es la de aportar un mayor consumo innecesario de los recursos, desvelando el *Glitch* de este sistema obsoleto.

El tercer y último factor que conforma el algoritmo es un tríptico de obra gráfica. Esta compuesto por tres planchas de metacrilato intervenidas mediante la combinación de técnicas gráficas las cuales son: La serigrafía y monotipo-glitch. Esta obra aporta la conexión entre las dos anteriores dentro del algoritmo, relacionándolas en el contexto de transición a la era digital.

Dentro de la misma obra se hace referencia a la evolución y diferenciación del fallo según su formato de procedencia, *Glitch* analógico o *Glitch* digital. Ambos están representados en la obra mediante el *Glitch+* ya que se ha utilizado la estética *Glitch* en materiales y técnicas no electrónicas. En cuanto a la composición, las tres piezas guardan un patrón, en la parte superior una estampa de serigrafía realizada con una placa base, la cual hace referencia al *Glitch* analógico. Debajo de esta se encuentra otra estampa con el motivo referente al *Glitch* digital el cual coexiste con la estampa del monotipo *Glitch*.

Esta organización está relacionada con el orden de introducción de los distintos recursos de *Glitch* de esta obra en el marco de la historia del arte.

Los colores elegidos para esta obra son los mismos que se utilizaron en la serie de serigrafías con imágenes religiosas. Pues también hacen referencia al color verde de las placas base y al negro y rosa flúor característicos de la estética *Glitch*. De este modo se guarda una relación formal entre estas dos obras tan diferenciadas, potenciando así la identificación de las obras como conjunto.

4. PROCESOS DE PRODUCCIÓN

Identificamos tres procesos de producción vinculados con a tres obras que conforman el proyecto. Dos de ellas se centran en el campo de obra gráfica y la restante es una instalación de vídeo-arte.

Serie Serigrafía. Novam Deitatem.

En cuanto a la serie de estampas de serigrafía, el proceso a sido el siguiente: En primer lugar el diseño repetido en esta serie, es un diseño perteneciente a un frame de una captura de vídeo-documentación ocurrida durante la utilización del software Photoshop. El diseño a sido retocado en Adobe Illustrator para realizar el fotolito con el cual se reserva la pantalla, en esta parte del proceso se han seguido los patrones clásicos para la correcta elaboración de la malla.

Una vez probado el diseño en diferentes formatos, se decide utilizarlo sobre papel de grabado clásico con la intención de generar una contraposición entre el aspecto digital del modelo y las características estéticas del papel.

Durante este proceso son encontradas de manera fortuita la selección de imágenes con las que posteriormente se compondrá sobre el soporte de papel, interviniéndolas con el modelo. En estas composiciones también se estampan figuras geométricas realizadas mediante la técnica de matriz de recorte, estas estampa se realizan mezclando la tinta de color con una base transparente de esta manera se consigue un efecto de veladura transparente para intervenir las imágenes.

En cuanto a la composición se tienen en cuenta los cánones compositivos clásicos pero en algunos casos se exploran los límites de los mismos con volteos, fugas y descuadres.

En algunas estampas se ha utilizado el recurso de la repetición para generar una nueva forma a partir del modelo, muy versatil en este aspecto. También se han repetido algunas imágenes para realizar las composiciones, en estos casos se debe al momento en que se encuentran las imágenes, algunas están duplicadas .

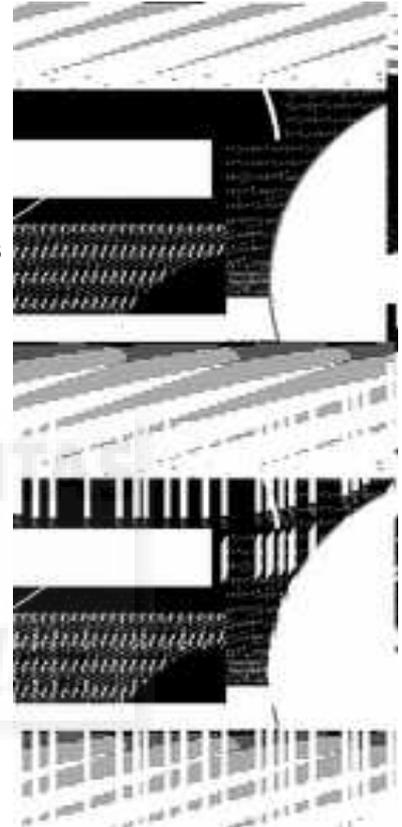


Fig. 8. Prueba de Artista. Atila López de Aguilera. Serigrafía sobre papel. 2016

El Tríptico. Glitch+

Realización de tres piezas de metacrilato sobre las que se a compuesto estampando de tres formas diferentes: En primer lugar se ha estampado a dos colores mediante matriz de recorte y utilizando una placa base como rasqueta. En segundo lugar se han realizado estampas mediante la técnica común de serigrafía. Por ultimo la estampa mediante la técnica del monotipo realizando reservas sobre las estampas anteriores para guardar los diseños estampados con anterioridad, en este paso se ha retirado parte de la estampa aun fresca mediante placas base para conseguir texturas.

Antes de realizar esta obra se ha investigado sobre estas técnicas y sobre diferentes formatos plásticos.



Fig. 9. Proceso de producción de la obra Glitch+. 2016.



Fig. 10. Proceso de producción de la obra Glitch+. 2016.

Instalación Bucle. Meta-selfie JVC Compact VHS

Para la realizar esta instalación se ha hecho una búsqueda de los componentes y posteriormente pruebas de funcionamiento y composición.

Una vez comprobados estos aspectos se procede al montaje de la instalación y su documentación mediante vídeo y fotografía.



Fig. 11. Proceso de producción de la obra Meta-selfie JVC .Compact VHS. 2016.

5. RESULTADOS
Serie serigrafías:



Fig. 12. Atila López de Aguilera. I. Serigrafía sobre papel. Medidas: 29 x 38 cm. 2016.



Fig. 13. Atila López de Aguilera. II. Serigrafía sobre papel. Medidas: 46 x 38 cm. 2016.



Fig. 14. Atila López de Aguilera. III. Serigrafía sobre papel. Medidas: 28 x 40 cm 2016.

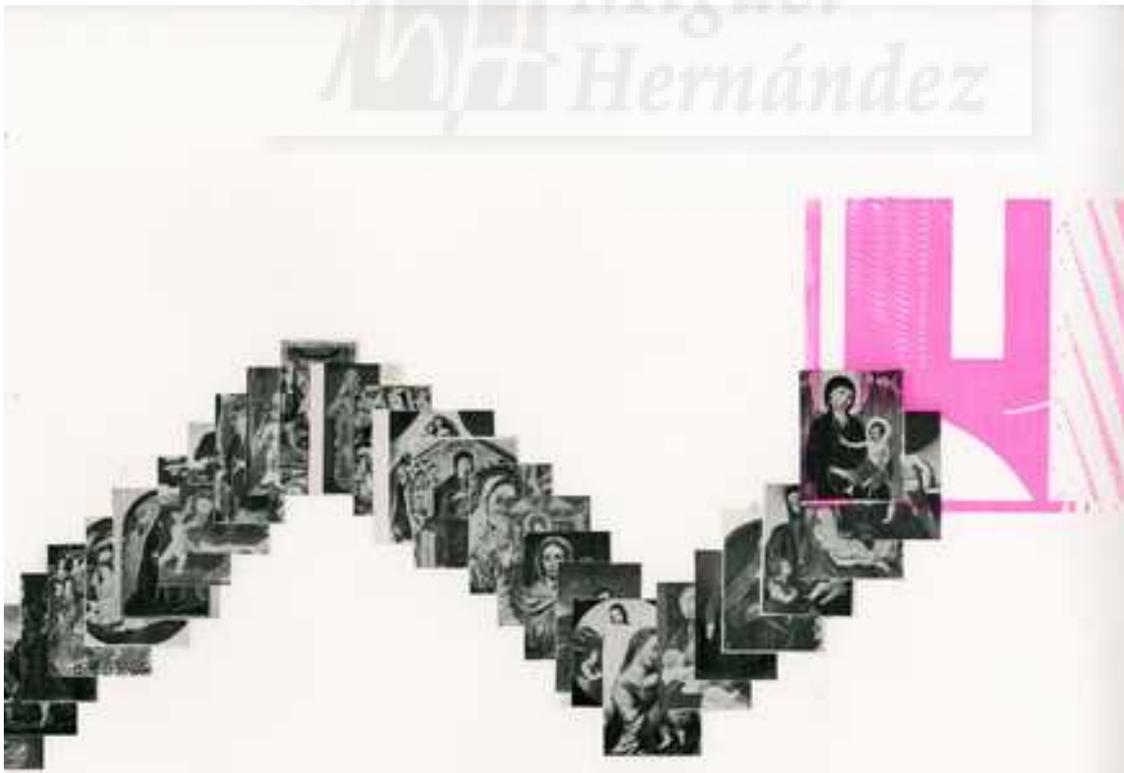


Fig. 15. Atila López de Aguilera. IV. Serigrafía sobre papel. Medias: 46 x 38 cm. 2016.



Fig. 16. Atila López de Aguilera. VI. Serigrafía sobre papel. Medias: 36 x 30 cm. 2016.



Fig. 17. Atila López de Aguilera. VII. Serigrafía sobre papel. Medias: 46 x 38 cm. 2016.



Fig. 18. Atila López de Aguilera.VIII. Serigrafía sobre papel. Medias: 46 x 38 cm. 2016.



Fig. 19. Atila López de Aguilera. IX. Serigrafía sobre papel. Medidas: 29 x 38 cm. 2016.



Fig. 19. Atila López de Aguilera. X. Serigrafía sobre papel. Medias: 46 x 38 cm. 201



Fig. 20. Atila López de Aguilera. XI. Serigrafía sobre papel. Medias: 46 x 38 cm. 2016.

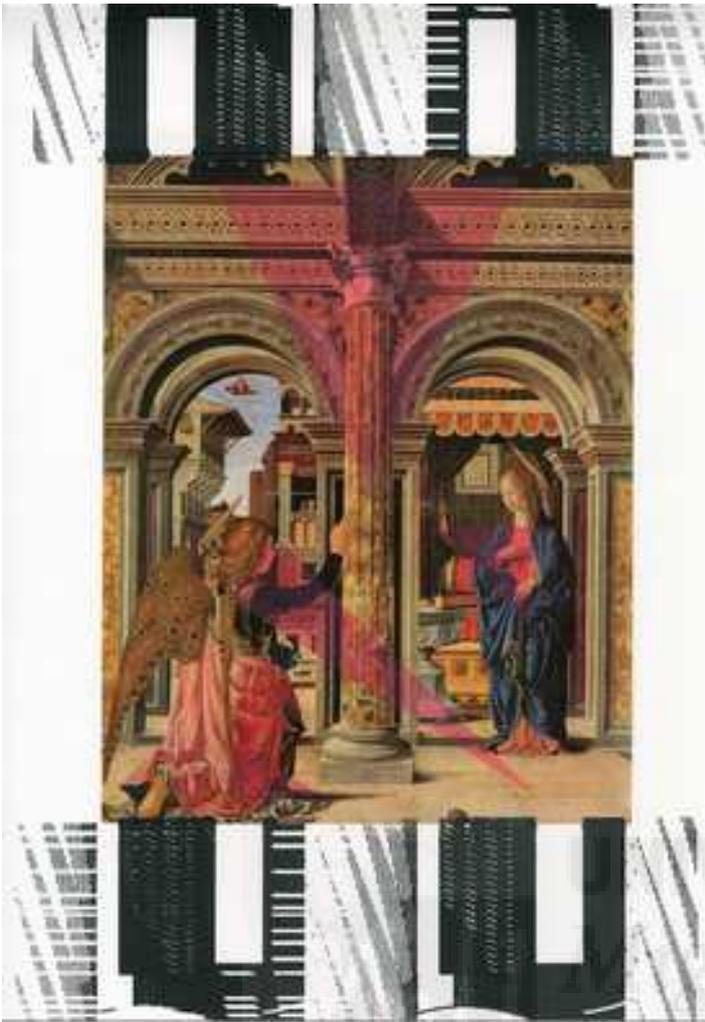


Fig. 21. Atila López de Aguilera. XII. Serigrafía sobre papel. Medias: 46 x 38 cm. 2016.

Glitch+



Fig. 22. Atila López de Aguilera. I. Serigrafía y monotipo sobre metacrilato. 2016.



Fig. 22. Detalle 1 obra Glitch+. 2016.



Fig. 23. Detalle 2 obra Glitch+. 2016.
Instalación obra Glitch+



Fig. 24. Detalle 3 obra Glitch+. 2016.



Fig. 25. Atila Lopez de Aguilera. Glitch+. Instalación. Pintura Expandida. Medidas: 1,5 x 1 m. 2016.



Fig. 26. Atila Lopez de Aguilera. Glitch+. Instalación. Pintura Expandida. Medidas: 1,5 x 1 m. 2016.



Fig. 27. Atila Lopez de Aguilera. Glitch+. Instalación. Pintura Expandida. Medidas: 1,5 x 1 m. 2016.

Meta-Selfie JVC Compact VHS.



Fig. 28. Atila Lopez de Aguilera. Meta-selfie JVC Compact VHS. Instalación. .Medidas: Variables. 2016.



Fig. 29. Atila Lopez de Aguilera. Meta-selfie JVC Compact VHS. Instalación. .Detalle. 2016.



Fig. 30. Atila Lopez de Aguilera. Meta-selfie JVC Compact VHS. Instalación. . 2016.



Fig.31. Atila Lopez de Aguilera. Meta-selfie JVC Compact VHS. Instalación. .Detalle. 2016.



Fig. 32. Atila Lopez de Aguilera. Meta-selfie JVC Compact VHS. Instalación. .Detalle. 2016.

6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Baumgärtel, Tim. net.art 2.0. New Materials Towards Net art. Verlag für moderne Kunst Nürnberg. 2001.
- Betancourt Michael. The Critique of Digital Capitalism. An Analysis of the Political Economy of Digital Culture and Technology.
- Briz Nick. The glitch Codec Tutorial. 2010 - 2011.
<http://ebookinga.com/pdf/glitch-art-nick-briz-31229824.html>.
- Connolly. H. James, Glitch talk, March 2013 .<http://jameshconnolly.com/glitchtalk.html>.
- Jackson, Rebecca, "The Glitch Aesthetic." Thesis, Georgia State University, 2011.
http://scholarworks.gsu.edu/communication_theses/80.
- Manovich, Lev. El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación. La imagen en la era digital. Piados Comunicación. Barcelona. 2005.
- Menkman Rosa. Glitch Studies Manifiesto
<https://dl.dropboxusercontent.com/u/1332959/%20Rosa%20Menkman%20-%20Glitch%20Studies>.
- Menkman Rosa. The Glitch Moment(um), Networks Notebook 04.
- Monro Gordon. The Concept of Emergence in Generative Art. Sydney Conservatorium of Music University of Sydney 2007

URL / TEORIA Y ENLACES DE INTERES.

- <http://glitchet.com/resources>
- <https://aburningboat.wordpress.com/category/leon-ferrari/>
- <http://www.electroboutique.com/news/40>
- <http://net-ej-art.blogspot.com.es/2014/10/alexei-shulgin.html>
- <http://www.inmafemenia.com/exposiciones/glitch>
- <http://marknapier.com/pam>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_encontrado
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Jeff_Donaldson_\(artist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jeff_Donaldson_(artist))
- <http://gli.tc/h/glitchsafari.html>
- <http://www.realidadesinexistentes.com/glitch-art-contrala-logica-de-la-maquina>
- <http://universityoferror.org/>
- <http://motherboard.vice.com/blog/alexei-shulgin-s-anti-ces>
- <http://riese-efau.de/kunst-erleben/motorenhalle/digital-analog-indifferenzbr224-4715/>
- <http://www.realidadesinexistentes.com/glitch-art-contrala-logica-de-la-maquina>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_encontrado
- https://es.wikipedia.org/wiki/Le%C3%B3n_Ferrari

