



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación Final

Licenciatura en Artes Plásticas

Orientación Pintura

Puede fallar. Pixelaciones analógicas

Diálogo entre lo digital y lo analógico en la pintura

Soler Diego

DNI: 33677580

Legajo: 70967/7

dosoler9@gmail.com

Profesor titular: Pablo Morgante

Jefes de Trabajos Prácticos: Ariel Stivala, Claudio Bolot

2023

Introducción

En el año 2020, mientras exploraba la pintura abstracta que comencé alrededor del año 2014, buscando nuevas ideas di con una exposición titulada *Post analog Painting* [Pintura post analógica], donde el concepto principal que enlazaba la obra de los artistas expositores fue la referencia a las imágenes creadas en computadoras. Por otro lado planteaba la pregunta acerca de cómo la introducción de la imagen digital en nuestras vidas ha cambiado, no sólo la forma en que circulan las imágenes, sino también el contenido mismo de la pintura, concluyendo que las obras de la exposición no hubieran sido posibles en otro momento histórico, antes de la aparición de la edición digital y las computadoras. En el comunicado de prensa de la exposición se anuncia de la siguiente manera (2015): “El largo y complejo cambio cultural de los medios analógicos a los digitales es la transformación más significativa de nuestra generación y tiene efectos múltiples y de largo alcance que continúan impregnando todos los modos de expresión visual (...) pero el cambio más interesante en la pintura no tiene nada que ver con los medios utilizados sino con las formas, la composición y el contenido de la pintura. Las herramientas digitales han afectado nuestro imaginario, la lógica del Photoshop o la pixelación dan forma al enfoque de un pintor sobre el color, la forma, la profundidad, la sombra, el tono, el volumen; todos los parámetros que guían la aplicación de pintura al lienzo...”.

A raíz de esto, decidí tomar como referencia a la esfera de las imágenes digitales y las computadoras, los videojuegos que fueron parte de mi infancia, pensándolos como un primer acercamiento al mundo digital, y dándoles desde el presente una nueva mirada entendiéndose como toda una experiencia estética tanto en aquel momento como en la actualidad, y tomando hoy algunos de sus recursos formales para las pinturas que forman parte del Trabajo de Graduación. En este sentido Ruth García Martín (2016) plantea que: “el videojuego se ha consolidado como uno de los dispositivos artístico-culturales más potentes de la actualidad y es un referente imprescindible de y para la creación artística contemporánea (...) los videojuegos son una compleja forma de arte en la que la música, artes visuales y narratividad se integran y aglutinan para generar experiencias interactivas (...) está relacionado con el concepto de inmersión en

múltiples niveles. Podemos entender la inmersión como la capacidad que tienen los videojuegos para incorporar al jugador en el mundo virtual (...).

En relación a lo formal lo primero que apareció fue la idea de la planitud del espacio y del uso del pixel como unidad de representación, las paletas de color, características propias de las limitaciones de los gráficos de las primeras videoconsolas y computadoras. La idea fue entonces tomar algunas de estas referencias a través de capturas de pantalla y traerlas al campo de la pintura analógica, que es el modo en que trabajo.

Palabras clave

Digital, analógico, pixeles, videojuegos, materialidad, error.

Fundamentación

Partiendo de referencias a imágenes reproducidas en pantallas, principalmente de gráficos de videojuegos de las décadas de 1980 y 1990, siendo mi primer acercamiento a la cultura digital durante mi infancia, en este proyecto busqué contrastar los códigos de representación digital con las formas analógicas de la pintura. Mi objetivo fue fomentar un diálogo, un acercamiento entre ambas modalidades, resaltando el uso del pixel como recurso para relacionar o tensionar dos temporalidades diferentes: el tiempo acelerado de la cultura visual digital y el tiempo de la pintura manual.

En este trabajo me interesé por abordar temas como:

- La materialidad, resaltando los procesos manuales y accidentes inherentes al medio analógico,
- El error dentro del proceso creativo, resaltando la imperfección, la variación y
- Las texturas como elementos esenciales de mi producción artística.

Dando lugar a la geometría imperfecta, la variación en la repetición de formas y colores, intencionada y/o casual como accidentes inherentes a la producción analógica y la temporalidad en el proceso artístico. Pensando la desaceleración de la pintura manual como una respuesta a la velocidad en que se consumen las

imágenes digitales en la sociedad actual y la velocidad original en que fueron reproducidas a través de los videojuegos.

El objetivo fue materializar estas ideas en una serie de pinturas que vinculan lo digital con la producción analógica de imágenes, rescatando elementos visuales que atravesaron mi infancia a través de pantallas, expresadas en el presente, por medios físicos y por medio de la pintura manual, buscando un acercamiento entre ambas modalidades.

Procesos

Figuraciones simples, a partir de dibujos en tamaño 21 x 30 cm., que fui pixelando con fibras, tratándolo en relación a la estética naif de los primeros videojuegos de 8 bits.



Figura 1. *Ruta* (2023).



Figura 2. *Sin título* (2023).

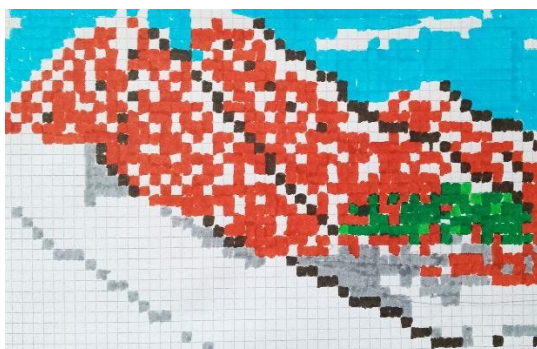


Figura 3. *Nieve* (2023).



Figura 4. *Casa* (2023).



Figura 5. *Playa* (2023).

Con la misma lógica de los gráficos de videojuegos de 8 bits, en esta pared intervenida con pintura acrílica y esmaltes, me gustó relacionar la idea de los píxeles que vienen directamente de la imagen digital con la rugosidad y la textura del soporte físico.





Figura 6. *Patio a* (2021).

Figura 7. *Patio b* (2021).

Por otro lado tengo presente otros recursos que no vienen directamente de la estética de los videojuegos pero sí hacen referencia a las imágenes digitales y los programas de edición como el fondo transparente de Photoshop, que representa la ausencia de imagen. La idea fue traer este elemento visual reconocible fácilmente que vemos cuando trabajamos con computadoras y que vemos en una pantalla, traído a un soporte físico y tradicional de la pintura analógica. La figura 9 es una pintura de acrílico sobre tela de 40 x 50 cm. Esta pintura forma parte de la serie de 6 cuadros que fueron parte de la muestra en C.C. Malvinas, al igual que las imágenes de las figuras 12 y 13.

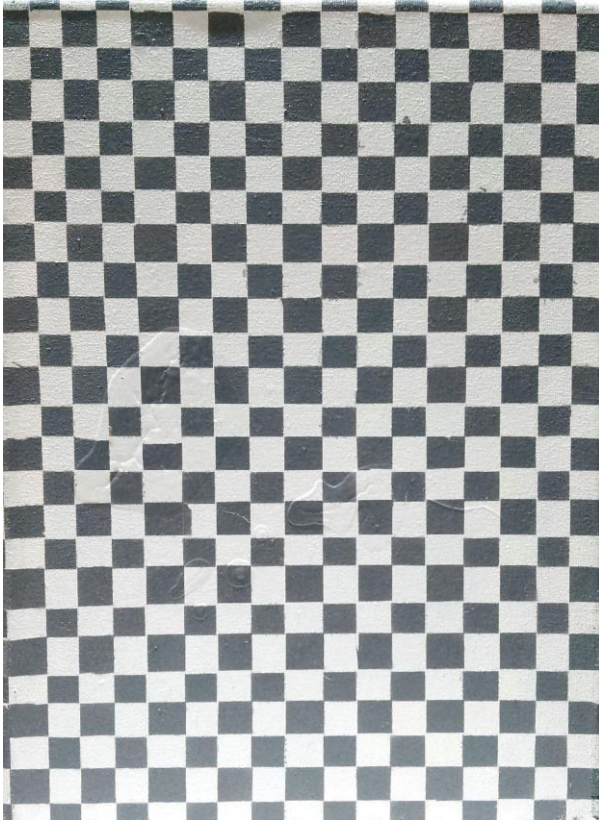


Figura 8. Ausencia (2022).

Figura 9. Detalle de Figura 9 (2022).

Figura 10. Detalle de textura de Figura 9 (2022).

La forma de la figura 12 hace referencia a Q*bert, un videojuego de arcade de los años 1980 y la figura 13 es su negativo.



Figura 11. Sin título 1 (2023).

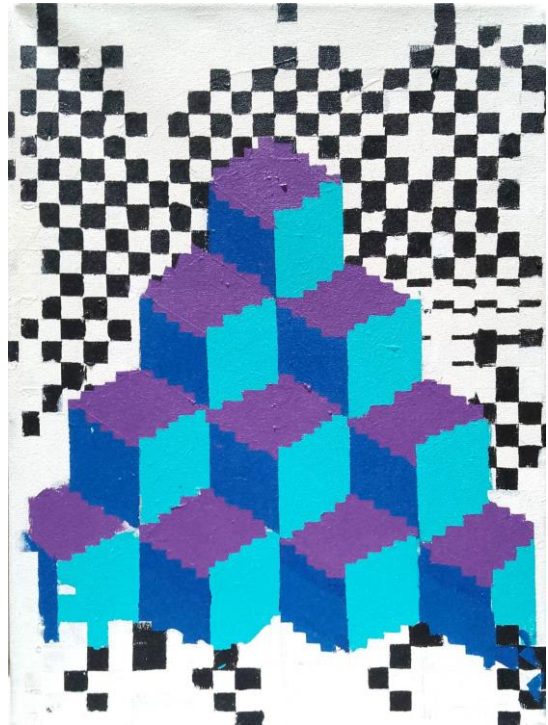


Figura 12. Sin título 2 (2023).



Figura 13. Q*bert (Videojuego). 1982. Gottlieb

La mayoría de los videojuegos de la época presentaban entornos en dos dimensiones, la perspectiva isométrica fue un recurso muy utilizado para generar un feeling más realista buscando crear un entorno tridimensional.



Figuras 14 y 15. Congo Bongo (Videojuego). 1985. Sega

En algunas pinturas partí de capturas de pantalla de un videojuego donde hubiera algún elemento o recurso visual que me interesa traer, como podría ser una paleta de colores, formas abstractas y otros detalles para reproducir y relacionar con otros. En este caso me gusto el uso de la perspectiva isométrica de los videojuegos y de este caso en particular, y para reforzar la idea de que sea un elemento fuera de su contexto, lo superpuse a un fondo que referencia al fondo transparente de photoshop, tratado de modo manual y dejando los errores del proceso.

Investigando acerca de la historia de los videojuegos y descargando catálogos de las videoconsolas de la época, fui seleccionando entre los que más me atraían desde alguno de sus elementos visuales, para luego desde Youtube reproducir los *gameplay* y realizar capturas de pantalla.

En todas las pinturas partí de cuadrículas dibujadas en lapiz sobre las telas con la intención de que si bien las ideas originales cambiaban, se mantenía igualmente presente el concepto de trabajar de una manera que se asemejara a los píxeles que se reproducen en una pantalla y tratar las pinturas en serie.

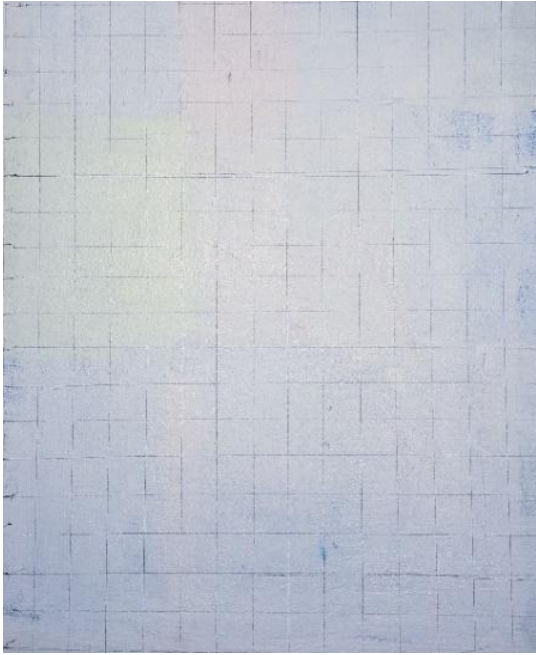


Figura 16. *Sin título* (2023).

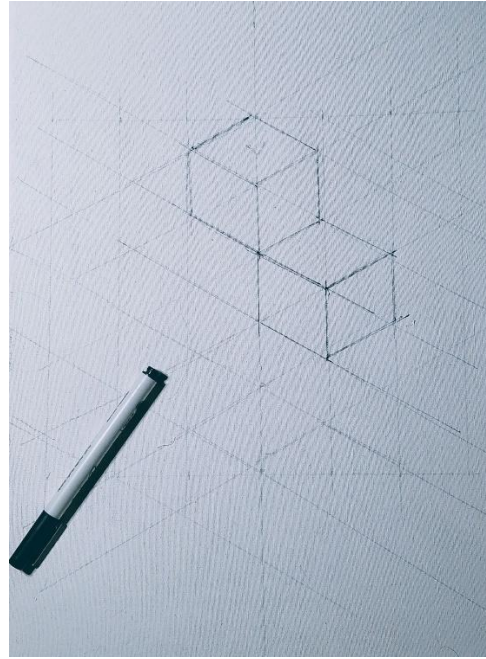


Figura 17. *Sin título* (2023).

En todas las pinturas también fui enmascarando con cinta para trabajar por partes.





Figura 18. *Sin título* (2023).

Figura 19. *Sin título* (2023).

Figura 20. *Sin título* (2023).

Figura 21. *Sin título* (2023).

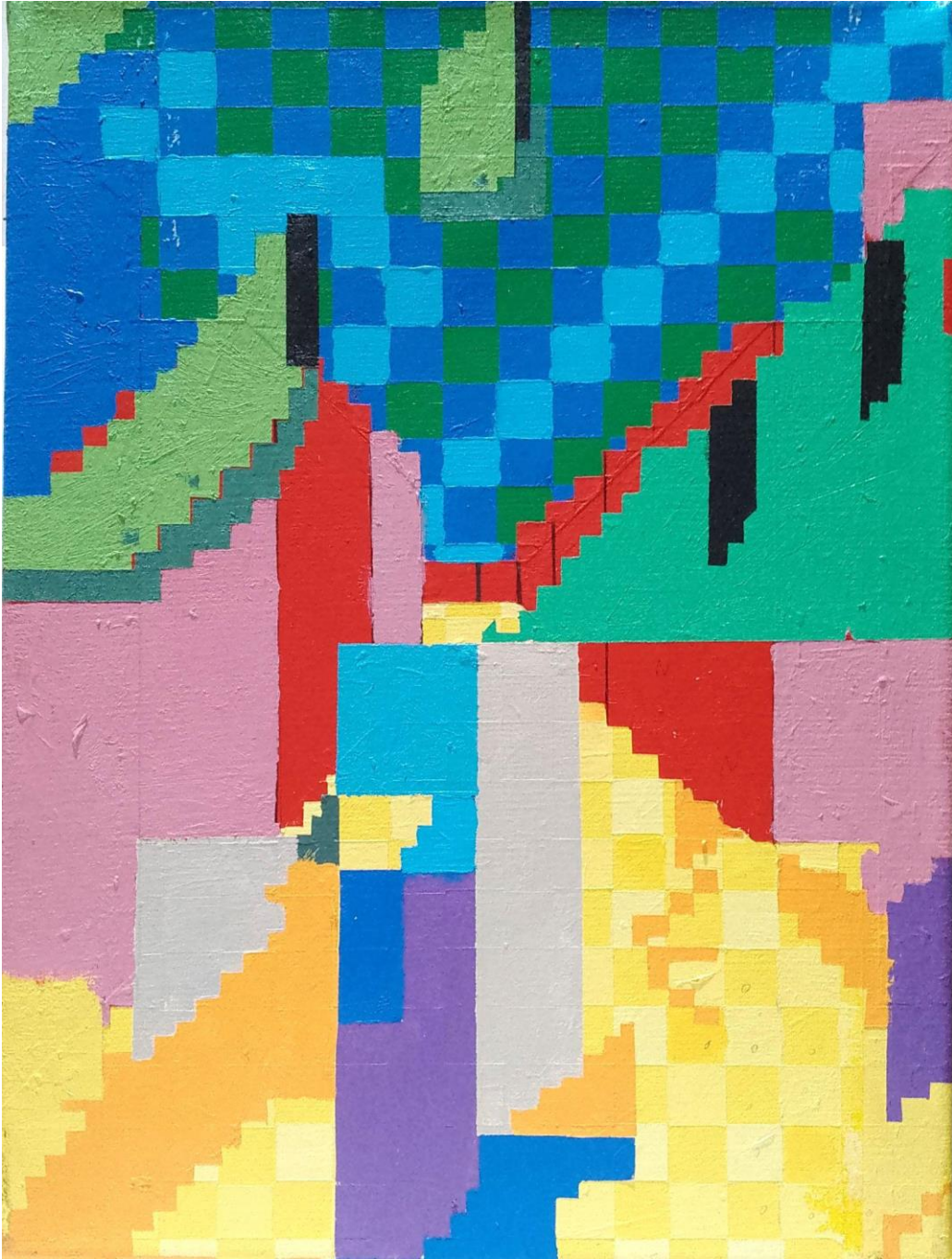


Figura 22. *Edificios* (2023). Una de la serie de 6 cuadros que participaron de la muestra de C.C. Malvinas.

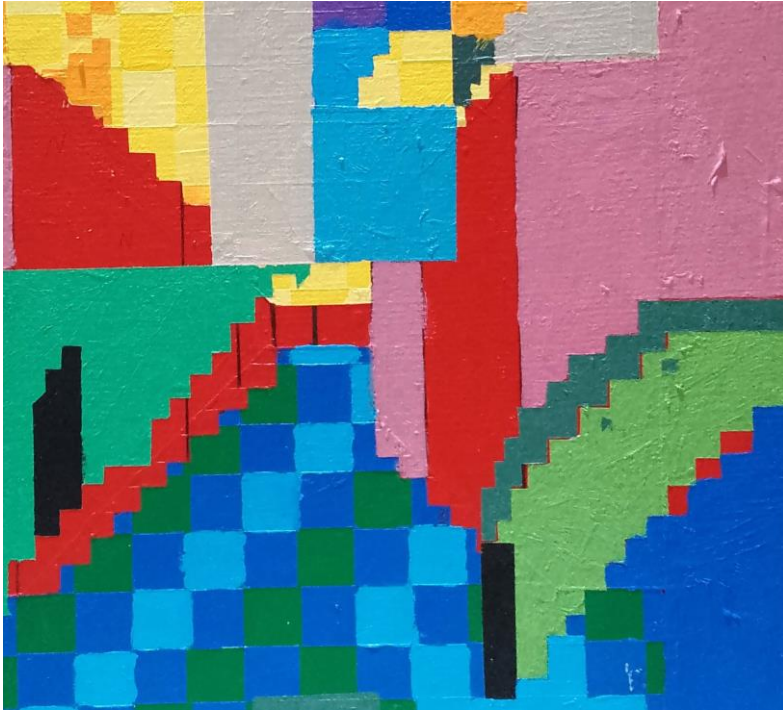


Figura 23. *Detalle de Edificios (2023)*.

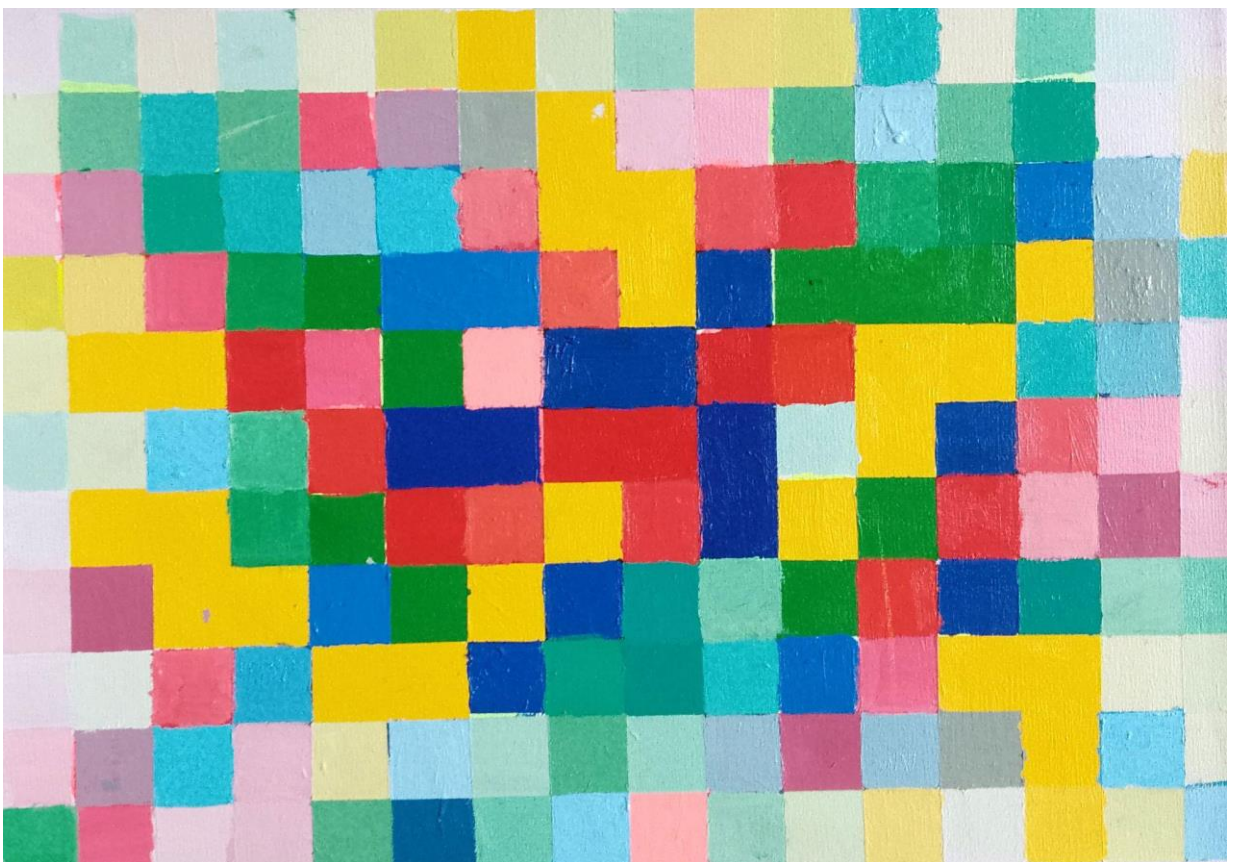


Figura 24. *Sin título (2023)*.

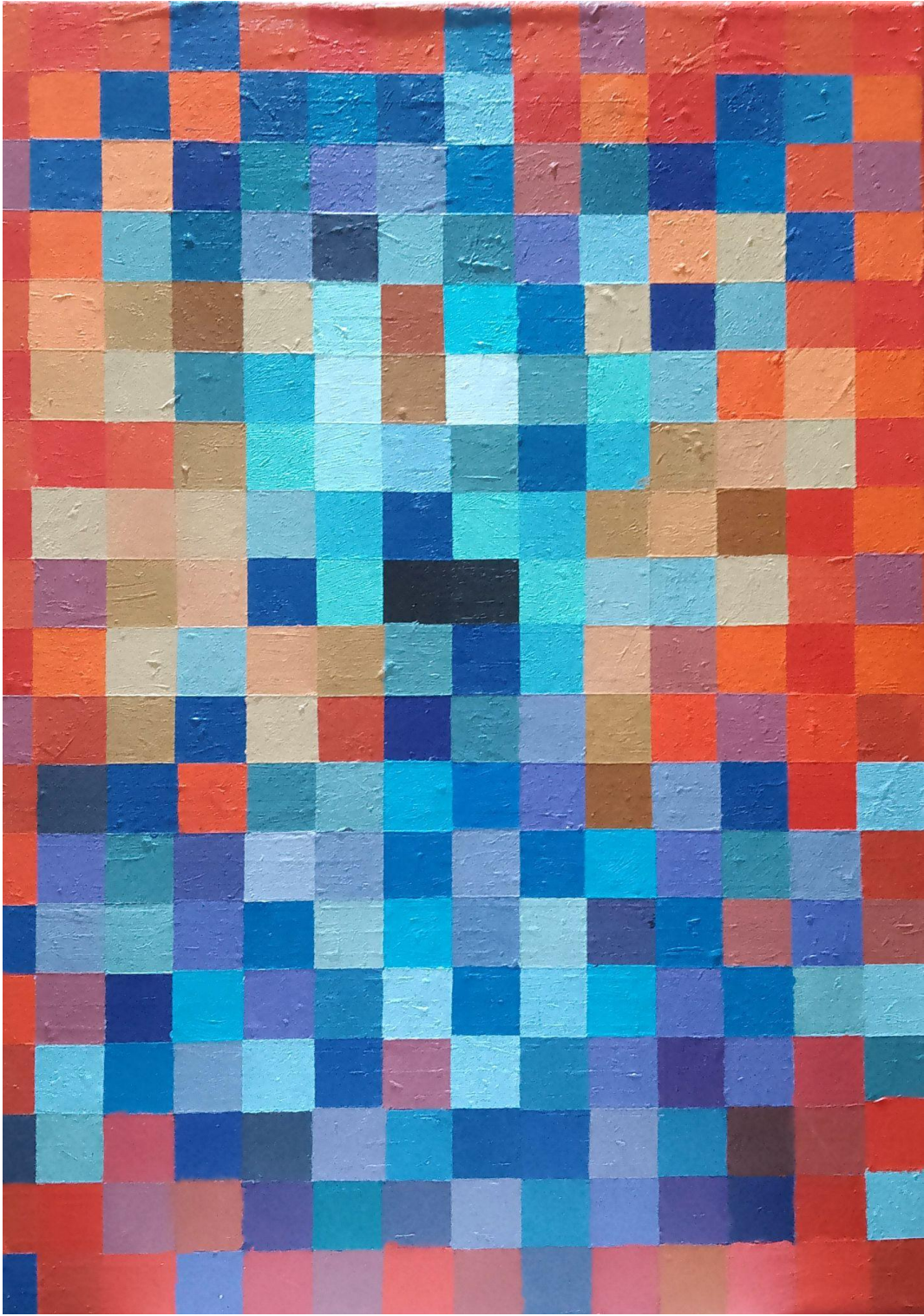
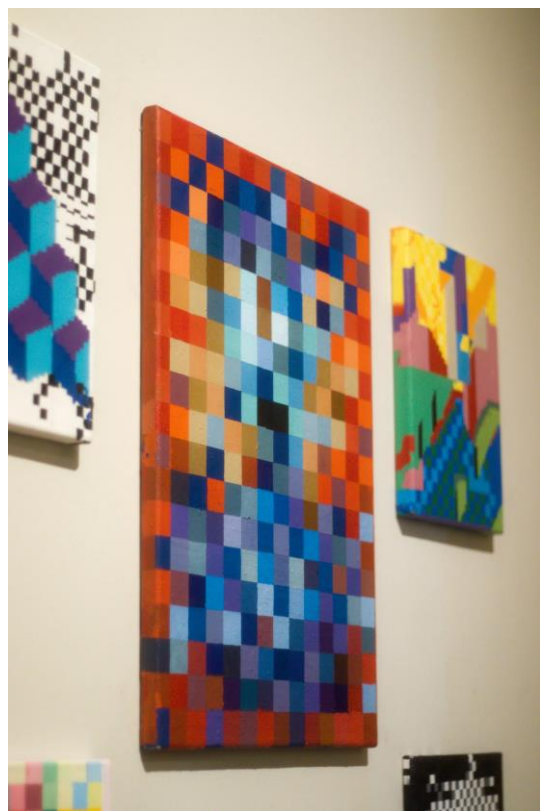
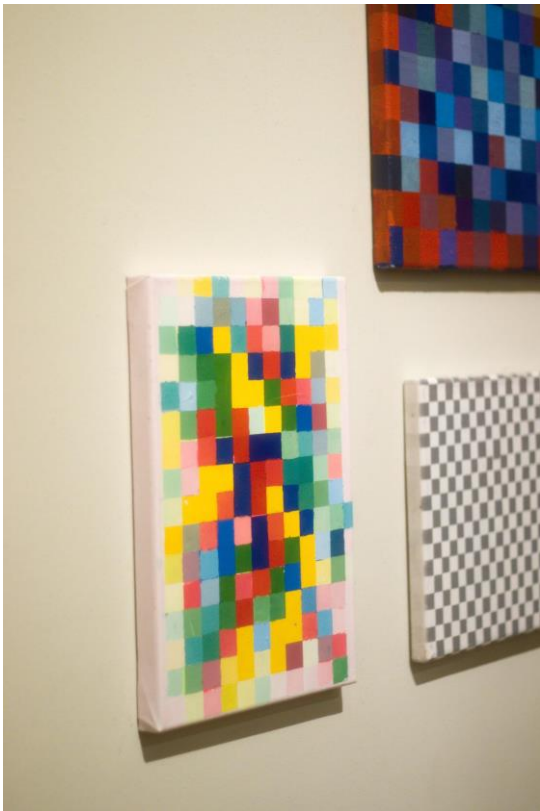


Figura 25. *Persona* (2023).



Figura 26. Detalle de *Persona* (2023).



Figuras 27, 28 y 29. De la muestra "Pública" en C.C. Malvinas, (2023).

Referentes



Figura 30. *Movement and stripes* (2015), Trudy Benson.

En este caso la artista estadounidense simula las formas en que dibuja un mouse de computadora.



Figura 31. *Nice shot* (2015), Misaki Kawai.

La artista japonesa representa formas pixeladas de manera analógica e “incorrectas”, con colores planos, trabajando la textura y el color.



Figura 32. *S.t.s.f.*, Arno Beck.

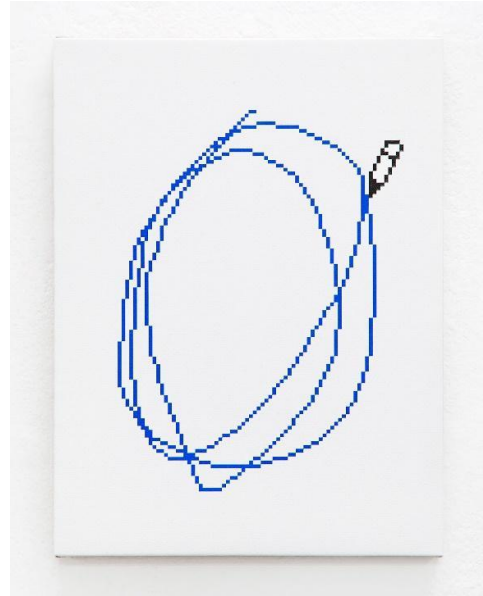


Figura 33. *S.t.s.f.*, Arno Beck.

En estos trabajos toma elementos reconocibles relacionados a la creación y edición de imágenes digitales, de una manera minimalista y logra transmitir una idea clara de su propuesta.





Figura 34. *S.f.s.t. Filip Sabol.*

Figura 35. *S.f.s.t. Filip Sabol.*

Figura 36. *Object: "value of the name / Cena mena (2017) Filip Sabol.*

El artista eslovaco retrata personajes pertenecientes a la cultura pop de los videojuegos, e interviene muros y objetos de los espacios públicos urbanos con su temática y estética.

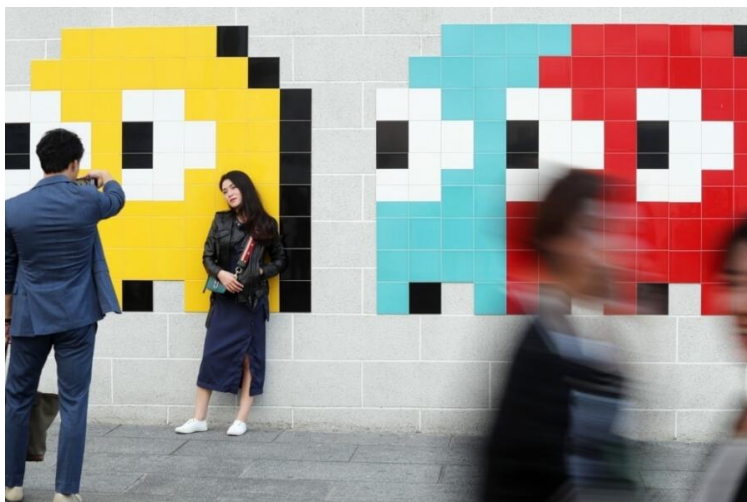




Figura 37. *S.f.s.t. Invader.*

Figura 38. *S.f.s.t. Invader.*

Figura 39. *S.f.s.t. Invader.*

El artista urbano francés representa la pixelación de los primeros videojuegos de las décadas de 1970 y principios de 1980. Parte de su trabajo se compone de baldosas cerámicas cuadradas inspiradas en personajes de videojuegos de la época y que plasma en los muros de las ciudades.

Consideraciones finales

Las pinturas que forman parte del TG surgieron con la intención principal de relacionar elementos visuales del mundo digital con formas analógicas de la pintura. Partí de referencias a gráficos de videojuegos, y de recursos plásticos como la pixelación traídos a soportes físicos, para generar un diálogo con la pintura manual, manteniendo algunos procedimientos tradicionales como la textura y ciertos errores propios del hacer manual.

Buscando contrastar la representación digital con las formas analógicas de la pintura, me pareció importante resaltar la textura táctil como un recurso que las pantallas como soporte no pueden reproducir. La geometría imperfecta fue producto de trabajar a mano alzada, aunque por momentos enmascaré partes con cinta para lograr líneas mejor definidas y es otro recurso que contrasta con la geometría perfecta que logran las imágenes vectoriales por ejemplo y en relación al color los tonos que se repiten no son exactamente los mismos. Que el espectador encuentre referencias reconocibles a las imágenes digitales fue el objetivo principal al pensar en la recepción del público. Al principio tomaba como referencia una captura de pantalla de un videojuego por ejemplo y daba siempre con resultados abstractos (por la costumbre) y con el tiempo fui focalizando en este objetivo y buscando encontrar recursos mínimos para lograrlo. La reacción del público frente a las obras en el C.C. Malvinas fue favorable en este sentido.

Referencias

García Martín, Ruth (2016). La estética videolúdica desde la práctica artística. Revista Life Play N°5, 78.

Post analog painting at The Hole (2015). Recuperado de https://www.artsy.net/show/the-hole-post-analog-painting?sort=partner_show_positio

Anexo

