

LAYOUT & INSTAGRAM-CHICO_LÓPEZ:

chico_lopez_j_m Working... 2016-2017 #acrilic #graphite #paper #u\$ted #cd #art #artecontemporaneo #dibujo #drawing #contemporaryart #music #experimentalmusic #electronicmusic #futuremusic #bass #geometricart #cultura #picture #pencildrawings

LAYOUT & INSTAGRAM-CHICO_LÓPEZ

JOSÉ MIGUEL CHICO LÓPEZ

Artista Plástico, España.

Resumen

Este es un proyecto artístico digital realizado en la plataforma Instagram entre 2016 y 2018, el autor aborda cuestiones surgidas en relación a la práctica artística y las redes sociales. Experimenta con imágenes fotográficas digitales manipuladas con las aplicaciones: Layout e Instagram. Activa así experiencias pictóricas, que permiten formular lecturas sensibles a partir de la visibilidad de la superficie digital al simular estas aplicaciones texturas que tradicionalmente han sido proporcionadas por la fluidez de la pintura, usando procedimientos digitales encontrados en las limitaciones técnicas de las herramientas de la aplicación Layout. El autor desarrolla experiencias estéticas y artísticas encubiertas por el contexto de la red social empleada.

PALABRAS CLAVE: *Arte; Net Art; Arte Digital; Arte Contemporáneo.*

Artículo original
Original Article

Correspondencia
Correspondence

Chico López

chicolopezjm@gmail.com

Financiación
Fundings

Sin financiación

Received: 03.12.2018
Accepted: 27.09.2020

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

Chico-López, J.M. (2019). Layout / Instagram-Chico López. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 2: 217-230.

<https://doi.org/10.24310/Umatica.2019.v1i2.5356>

Umática. 2019; 2: 217-230

LAYOUT & INSTAGRAM-CHICO_LÓPEZ

JOSÉ MIGUEL CHICO LÓPEZ

Artista Plástico, España.

Abstract:

This is a digital art project carried out by Chico López on the Instagram platform between 2016 and 2018. The creator addresses issues that have arisen in relation to artistic practice and social networks. He experiments with digital photographic images manipulated with the applications: Layout and Instagram. In this way, he activates pictorial experiences, which allow to formulate sensitive readings from the visibility of the digital surface by simulating these applications textures that have traditionally been provided by the fluidity of painting, using digital procedures found in the technical limitations of the Layout application tools. The author develops aesthetic and artistic experiences undercovered by the context of the used social network.

KEY WORDS: Art; Net Art; Digital Arts; Contemporary Art.

Sumario:

1. Presentación
2. Yo soy...
3. En busca de un proyecto.
4. Coherente y aparente.
5. Fin de etapa.
6. Bibliografía / References

PRESENTACIÓN

Las nuevas tecnologías comencé a emplearlas en (2002) cómo herramientas de búsqueda de parámetros que intervienen en la transformación de ideas concretas. Bajo esta premisa, alcanzo y muestro otros aspectos menos heterodoxos de los medios empleados.

A partir de 2003 trabajo con la geometría desarrollando largos procesos infográficos centrados en la multiplicidad y la variación. En 2006 incorporo en mi proyecto artístico la experimentación audiovisual, usando el sonido cómo estructura de lo visual, tal y como puede apreciarse en *Como Dios Manda* (2006) o en *Estudio para ser artista* (2010), dónde defino de forma ficticia mi identidad artística a partir de las poses adoptadas por un bajista ante una cámara y también, con los "errores" que genera la aplicación informática Final Cut Express, al utilizar determinados efectos en el montaje de las escenas.

En 2013 publico *Dios*, un trabajo sonoro en formato LP, exento de significado mimético o propio, que se erige así mismo en enunciación y enunciado, sin la melodía cómo argumento, otorgando todo el poder a la repetición diversificada, tal y como apunta la idea definida por García-Jiménez (1994, p. 257): «cuando se introduce alguna modificación en el diseño sonoro que se repite». A partir de este proyecto sonoro, realizo diferentes trabajos audiovisuales propuestos desde los conceptos claves de mi experiencia sonora. Interpreto la transfusión conceptual y de procedimientos entre lo musical y lo visual, estudiándolos en proyectos audiovisuales como por ejemplo el titulado *Agosto-1* (2014), trabajo que posteriormente lo usé como justificación para investigar entorno a la sincronización entre lo sonoro y lo visual en movimiento, planteamiento desarrollado en mi tesis doctoral "Sincronización sonora visual: relaciones surgidas en la práctica artística" (2018). En esta investigación, considero la sincronización como eje vertebral del lenguaje audiovisual, dibujando un marco teórico y contextual desde el cuál presento la situación real en el ámbito artístico y el detrimento de las posibilidades expresivas de este recurso con el uso de las nuevas tecnologías en la audiovisión, a tiempo real o con la espectacularidad de los nuevos medios, donde la sincronización se reduce a parámetros de mimesis.

En 2014 presento *Aproximaciones a la teoría del arte en España*, donde estudio las proximidades en el contexto artístico desde lo popular. En este proyecto, difundido en las redes sociales, recojo las impresiones estéticas de los ciudadanos que conviven de forma cotidiana con monumentos públicos, fachadas de viviendas o mobiliario urbano.

En 2016 muestro el trabajo audiovisual *S/T* presentado en la exposición individual *Art in progress...* en el Palacio de la Madraza y producido por el Centro de Cultura Contemporánea de la Universidad de Granada. Esta obra la componen tres audiovisuales proyectados en diferentes pantallas y de forma simultánea, titulados *I am what I do not understand*, *I am what I do not know* y *S/T*. Ahondo y amplío a su vez, la idea de sincronización hasta llegar a la de asincronía cómo espacio mental dónde establecemos las relaciones necesarias para asimilar las discontinuidades lingüísticas del audiovisual. Con esta obra, quise mostrar mi preo-

Figura 1. Instagram
el 17/12/2016.



cupación ante la influencia que ejercen los prejuicios del espectador ante una pieza artística audiovisual, llegando a ampliar o limitar su capacidad perceptiva sobre la misma.

Entre 2016 y 2018 abordé cuestiones surgidas en relación a la práctica artística y las redes sociales. Experimento con imágenes fotográficas digitales manipuladas con las aplicaciones: Layout e Instagram. Activo así experiencias pictóricas que permiten formular lecturas sensibles a partir de la visibilidad de la superficie digital, al simular estas aplicaciones texturas que tradicionalmente han sido proporcionadas por la fluidez de la pintura. Se trataría de experiencias estéticas encubiertas por el contexto de la red social empleada.

En la actualidad me encuentro desarrollando mi trabajo artístico prescindiendo del uso de las nuevas tecnologías, como el expuesto en la Galería Javier Marín de Málaga, titulado "De gente en gente" (2020). La experiencia alcanzada en la experimentación con tecnologías que usan parámetros algorítmicos para la creación y manipulación de imágenes o sonidos, como por ejemplo el proyecto que en este texto presento, me ha hecho entender como puedo libremente definir pautas que configuren una imagen como concreción de mi idea de la representación del contexto social y cultural a través de la geometría.

Chico_lopez_j_m Working... 2017 #acrilic #graphite #paper #usted #cd #art #artecon-temporaneo #dibujo #drawing #contemporaryart #music #experimentalmusic #electronic-music #futuremusic #bass #geometricart #cultura #picture #pencildrawings, es el título del proyecto que presento en este texto. Este proyecto se inicia en 2016 y se detiene en septiembre de 2018 en un compás de espera y/o letargo. Se abre ante él un periodo de reflexión por la posibilidad de crear y formular una nueva identidad ficticia a modo de álter ego con la que partir de cero y que no contamine mi perfil social más personal, dónde aparecen otros aspectos artísticos y que nada tienen que ver con los interrogantes que ahora se le plantean.

Este artículo que presento en cuatro partes, es el inicio, desarrollo y las conclusiones obtenidas en el transcurso de mis propósitos experimentales con las aplicaciones *Layout* e *Instagram*:

- Yo soy...
- En busca de un proyecto.
- Coherente y aparente.
- Fin de etapa.

1. YO SOY...

Este proyecto no se ha planificado con la intención de obtener cierta difusión artística de los trabajos que he venido realizando. Se ha construido sobre el propio medio de comunicación digital y aprovechando sus posibilidades técnicas exploro el motivo y la razón de trasladar las imágenes de las obras artísticas a las redes sociales, y a su vez, examino la existencia de estos medios cómo herramientas de expansión artística.

La idea inicial surge de la selección de algunas consideraciones personales al observar ciertos comportamientos de los usuarios en dichas redes sociales con fines "artísticos". Respecto a este punto pienso que no planteo nada que cualquier internauta no sea capaz de interpretar y que autores como Paula Sibilia (2008), Paulo Antonio Gatica Cote (2012), Javier Echeverría, (2003) o José Luis Brea (2007) ya han realizado extensos trabajos sobre Net Art y en torno a la divulgación artística en los medios digitales. El proyecto, por tanto, atiende a:

- La participación masiva en este tipo de redes sociales, Instagram, Facebook, Snapchat o Vine, se ha convertido en modos costumbristas que evidencian algunas de las situaciones y problemáticas emergentes en el arte contemporáneo, en su extensión a las redes digitales. También es cierto, que la mayoría de los usuarios no desconocen mu-

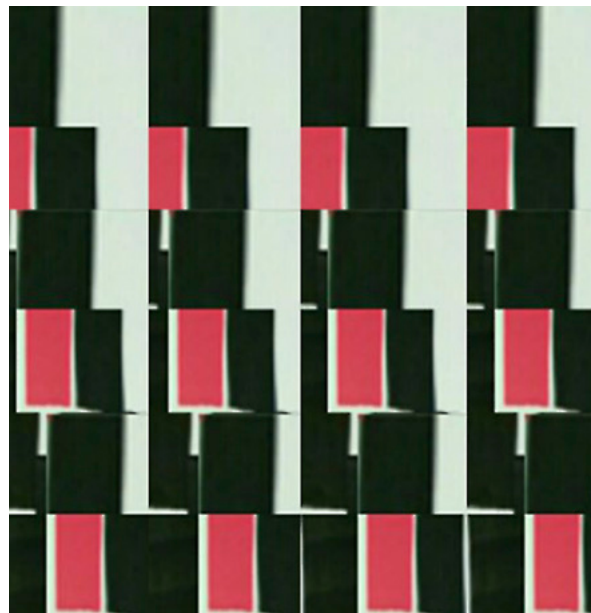


Figura 2. Instagram, 21/12/2016

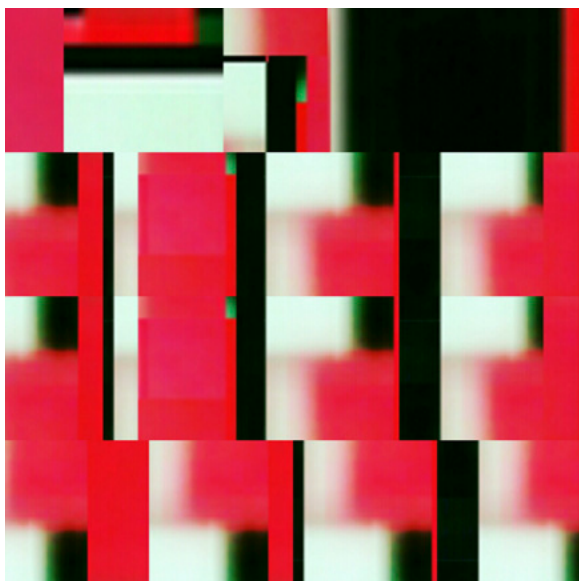
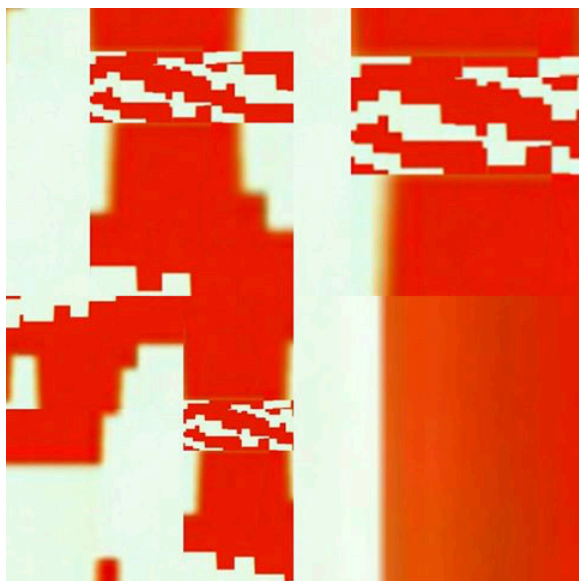


Figura 3. Instagram,
24/01/2017.

Figura 4. Instagram,
07/02/2017.

chas de las observaciones que apunto, pero son otros intereses más inminentes en la lógica de los acontecimientos de comunicación digital, los que hacen asumir diferentes roles de participación.

– Las referencias sobre el contexto artístico y las obras cercanas al Net Art no logran desplazar a los fundamentos arraigados en la comercialización del arte tradicional.

– Es una evidencia la necesidad de los artistas de una mayor presencia de sus trabajos de estudio en los medios de difusión digitales, éstos son flujo del amplio imaginario artístico al participar sólo con su mera difusión, la falta de implicaciones artísticas cercanas al Net Art desvanecen al propio medio digital utilizado, aunque esto es entendido por algunos artistas y participantes realizando una representación de su vida y sus relaciones sociales.

– La existencia en las redes sociales de obras influidas o concebidas a partir de la estética digital, quedan diluidas entre la mayoría aplastante de obras producidas con las disciplinas tradicionales, manteniendo por mi parte cierta desconfianza hacia los usuarios que protagonizan con insistencia la autoexposición, abusando del manejo de los estereotipos con el fin de recaudar más seguidores y mayor aceptación, ya seas un artista Nobel o consagrado como es el caso de Ai Weiwei (@aiww) o Yoko Ono (@yokoofficial).

– Las plataformas digitales de comunicación y difusión, lejos de ofrecer un sistema de producción artística, promueven la distracción o entretenimiento, alejándonos de las contradicciones que proporciona la reflexión artística y nos oculta el reconocimiento de las limitaciones de la expansión artística, quedando encerrada en el círculo vicioso de la representación de lo humano y sus propósitos exhibicionistas. No hay que olvidar que la plataforma de Instagram no es una red de difusión especializada en

arte, es una red social de comunicación principalmente a través de la fotografía y vídeo, espejo de las infinitas identidades individuales, corporativas o colectivas que abarcan principalmente el círculo definido por las relaciones entre seguidores.

Comienzo el proyecto utilizando la aplicación Layout (collage fotográfico) anexa a la plataforma Instagram, como herramienta compositiva, partiendo desde sus patrones geométricos de división, multiplicación y espejo, y busco otras formas o líneas artísticas.

Layout, desarrollada por la empresa Juicy Beats y elegida app del año por Apple en 2012, permite organizar, editar y compartir fotos en Instagram. En este proyecto se ha utilizado principalmente su capacidad de dividir el cuadro de la pantalla en secciones e incluir la misma imagen u otra diferente, variando el encuadre con el arrastre y el zoom, personalizando plantillas de collage con las fotos deseadas o dejando que Layout coloque las fotos automáticamente. Las diferentes matrices aleatorias y las múltiples opciones de cambios al reflejar y voltear la imagen de cada uno de los cuadros, posibilitaban seleccionar la posición más apropiada de la imagen tratada para unificar partes tonales y así romper las secciones regulares que Layout proporciona en sus diferentes opciones de muestreo de pantallas.

La búsqueda de combinaciones geométricas posibles, recombinando los elementos principales de la imagen, color, forma o textura, ocasionó un proceso de reciclaje a partir de los resultados obtenidos, redefiniendo la imagen anterior al partir de la sectorización compositiva propuesta por Layout, consiguiendo crear una serie de imágenes con parecidos formales. Este método de trabajo, abreviaba los procesos reflexivos que originan la toma de decisiones sobre las pautas estructurales iniciales, ayudándome a centrar mis experiencias sobre como incorporar otras pautas para la obtención de diferentes propuestas visuales, dentro de las mismas familias o iniciar otras nuevas, enfocadas a elegir la plantilla con más diferencias a la anterior.

Por las modificaciones que se han ido incorporando en el proyecto, éste ha quedado dividido en las siguientes tres fases.

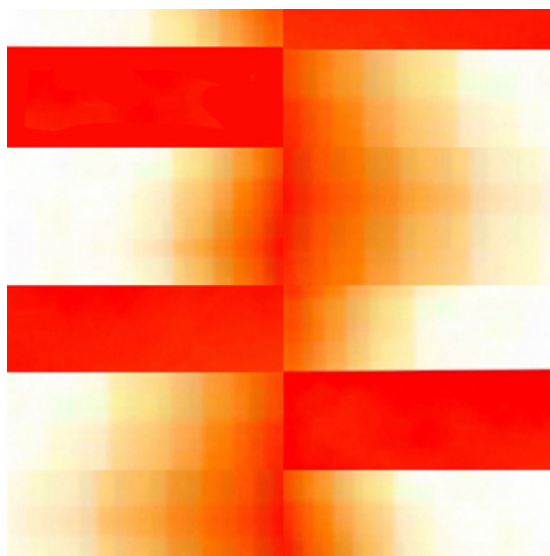
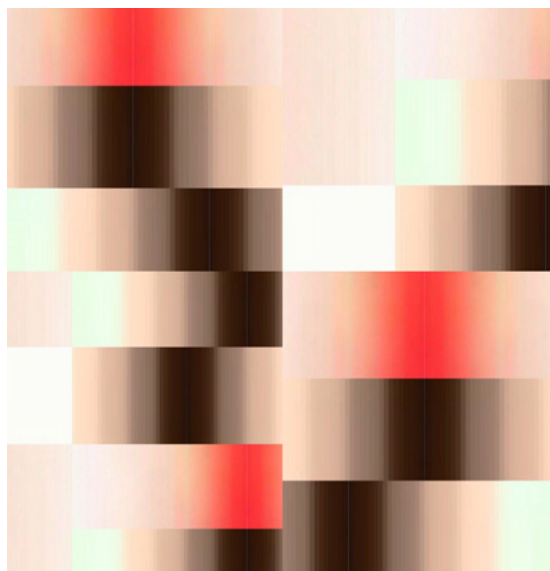


Figura 5. Instagram
23/02/2017.

Figura 6. Instagram,
22/09/2017.

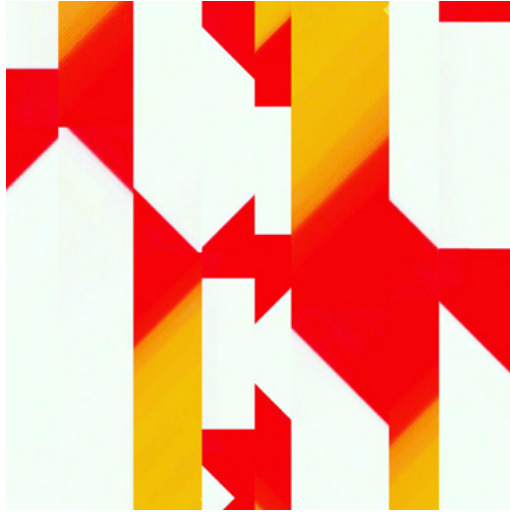


Figura 7.
Instagram
17/05/2017.



Figura 8.
Instagram,
19/05/2017.

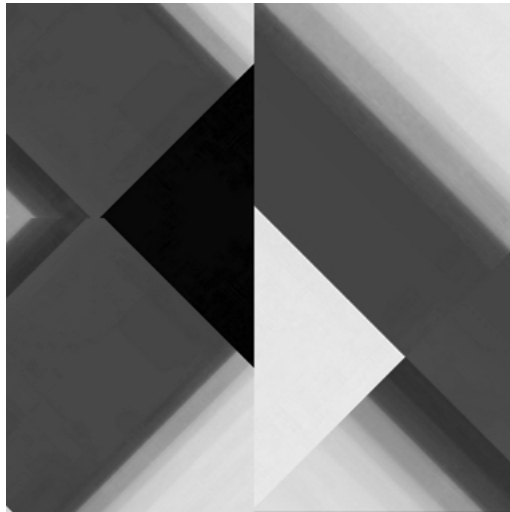


Figura 9.
Instagram
03/11/2017.

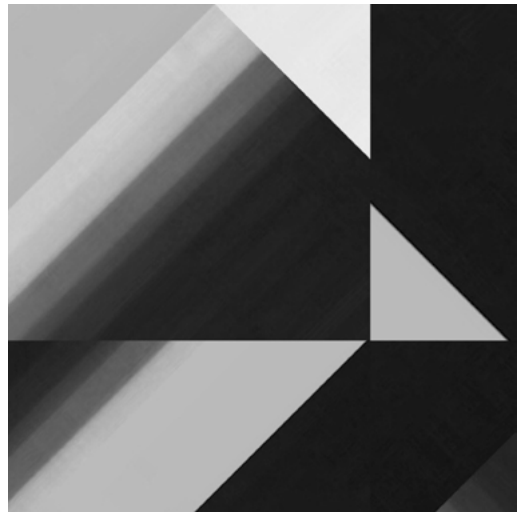


Figura 10.
Instagram,
06/11/20187.

Figura 11.
Instagram
13/05/2018.

Figura 12.
Instagram,
10/05/2018.



EN BUSCA DE UN PROYECTO.

Comencé seleccionando una imagen dibujada con rotulador rojo y negro, de cierta simplicidad y de marcada estructura modular (*fig. 1*), donde trazos más o menos regulares, construyen un espacio geométrico y orgánico. Trabajé la imagen digital con las herramientas de filtro y edición que contienen la aplicación Instagram y así se unificaron aún más las diferencias tonales, lumínicas y de saturación.

Posteriormente, al trabajar la imagen con la aplicación Layout e intentar mantener el aspecto de dibujo realizado a mano, para dar más credibilidad a los resultados, observé dificultades que me impedirían lograr este objetivo inicial. La linealidad de las divisiones de la pantalla seccionaba con brusquedad las partes más orgánicas, interrumpiendo la cohesión entre éstas, pero sí advertí, que esta misma linealidad proporcionada por la cuadrícula que duplicaba las imágenes, me ofrecía mecanismos visuales para unir partes del mismo color sin interrupciones, a la vez que dibujaba con rectitud los perfiles de planos (*fig. 2*).

A la par, seguí experimentando sobre las variaciones tonales que Layout sintetizaba al efectuar un zoom a la imagen. Comprobé que la apariencia de esta era cada vez más pictórica (*fig. 3*). La aplicación reinventaba las gamas cromáticas al remuestrear la imagen. Cada solución obtenida la guardaba en la carpeta de imágenes del teléfono, para después volver a incorporarla al proceso de reinterpretación, obteniendo nuevas gamas de colores basadas en las muestras iniciales (*fig. 4*). Las soluciones cromáticas son aportadas por los algoritmos que están definidos en Layout. El muestreo cromático que se conseguía partía de la imagen original pero los hallazgos no los podía considerar como producto propio de la imagen, sino más bien, como un fenómeno nacido a partir del error. Mi apropiación de este "glitch", hacía del proceso creativo una producción original al partir de las propias limitaciones de la aplicación. Mi objetivo inicial se estaba cumpliendo, produciendo un proyecto en la plataforma de comunicación Instagram que explora sus limitaciones técnicas.

COHERENTE Y APARENTE.

En esta segunda fase me cuestiono la relación existente entre la verdad y la mentira de las identidades creadas en las redes sociales. En opinión de José Luis Brea (2002) que:

Cualesquiera preguntas acerca de la verdad –del mundo verdadero, de su interpretación correcta– carecen de sentido. Matrix es esta experiencia de la falta de sentido de cualquier pretensión de establecer la prevalencia de una interpretación sobre otra. No se trata de establecer la falsedad tampoco de todas ellas, sino de evidenciar el carácter ficcional, construido, de cualquier versión del real, de todo el real (p.49).

No pretendo averiguar la cantidad de mentiras que se esconden tras una invención en Instagram, pero sí doy por hecho que existe una relación directa entre la visualización de los

Umática. 2019; 2: 217-230



Figura 13.
Figura 14.
Figura 15.
Figura 16.
Figura 17.
Figura 18.

Figura 13, 14,
15, 16, 17, 18.
Proceso de
transformación de
las imágenes con la
aplicación *Layout*.

modos de producción artísticos y lo que no se enseña o se esconde y las reiteraciones estilísticas de la multiplicidad de imágenes que alberga cada usuario, que también enseña lo que se quiere ser y lo que no se es. Como respuesta a esta idea, marco el objetivo de construir una identidad artística ficticia de aparente producción pictórica. Partiendo de las experiencias realizadas con *Layout*, enfatizo las cualidades estéticas ya definidas como la geometrización del espacio, los colores monocromos y las texturas pictóricas, conducidas hacia la búsqueda de resultados diferenciados y concluyentes que aporten una identificación artística personalizada.

Las primeras acciones realizadas son sobre la selección y transformación de los colores y texturas que han derivado de mi primera experiencia. Escojo el rojo, amarillo y naranja para realizar las primeras manipulaciones con *Layout*. Los resultados obtenidos a través del zoom sobre sectores concretos proporcionan degradaciones de los colores en franjas consecutivas y regulares en su tamaño, aportando a la apariencia de la superficie matices similares al arrastre de pinturas por medio de brochas (*fig. 6, 7, 8*). No siempre, al realizar un zoom sobre estas partes, se obtenían resultados iguales, obligándome a seleccionar los resultados que mostraban homogeneidad al conjunto de las imágenes. A medida que avanzaba el proyecto, fui experimentando con incorporaciones de otras imágenes fusionando sus partes, para producir otras nuevas (*fig. 18*). Con la función collage de *Layout* conseguí diferentes series basadas en tonos y estructuras diferenciadas de las anteriores.



Más adelante incorporé al proceso otras imágenes de donde partir y someter al mismo proceso aprendido, seleccionando resultados cercanos a las transparencias de las acuarelas o efectos de impresión con toner (*fig. 13, 14, 15, 16 y 17*).

En otras pruebas incorporé al método de producción la aplicación PS Express, volteando la imagen en angulaciones de 45° y consideré aplicar al procedimiento imágenes capturadas con la pantalla del móvil de otras propuestas artísticas difundidas en la red social, dificultándome el trabajo la baja resolución de éstas, ya que al remuestrear la imagen y aplicarle un macro-zoom, aparecían otras tonalidades cercanas a las mezclas terciarias de los colores base iniciales y su división de los colores en cuadrículas en vez de franjas, confiriendo a la imagen un aspecto similar a la de los píxeles cuadrados.

En mi opinión, en comparación con otros programas más complejos, Layout aporta un método de trabajo rápido y eficiente basado en sus posibilidades algorítmicas sin complejidades técnicas, consiguiendo efectos visuales cercanos a procesos pictóricos que con otros programas informáticos sería más complejo su procesamiento.

FIN DE ETAPA.

Revisando algunos proyectos donde las nuevas tecnologías han protagonizado un papel indispensable, existen proyectos como "Telegarden" (1995) de Ken Goldberg, donde usó el concepto de manipulación e interacción colectiva para manejar un terrario, cuyo mantenimiento y cuidado lo realizaba un robot al obtener la información a través de la red. Con este procedimiento, en algunos usuarios se generó la duda de si el proyecto era real o no. Sin la presencia del operador que ejecutaba los movimientos de cámara no había constatación de la realidad, por lo que surgió la posibilidad de situar algo que es mentira en la red,

Figura 19. Imagen del proceso de creación, creada en mayo de 2018.

Figura 20. Instagram, 14/02/2018.

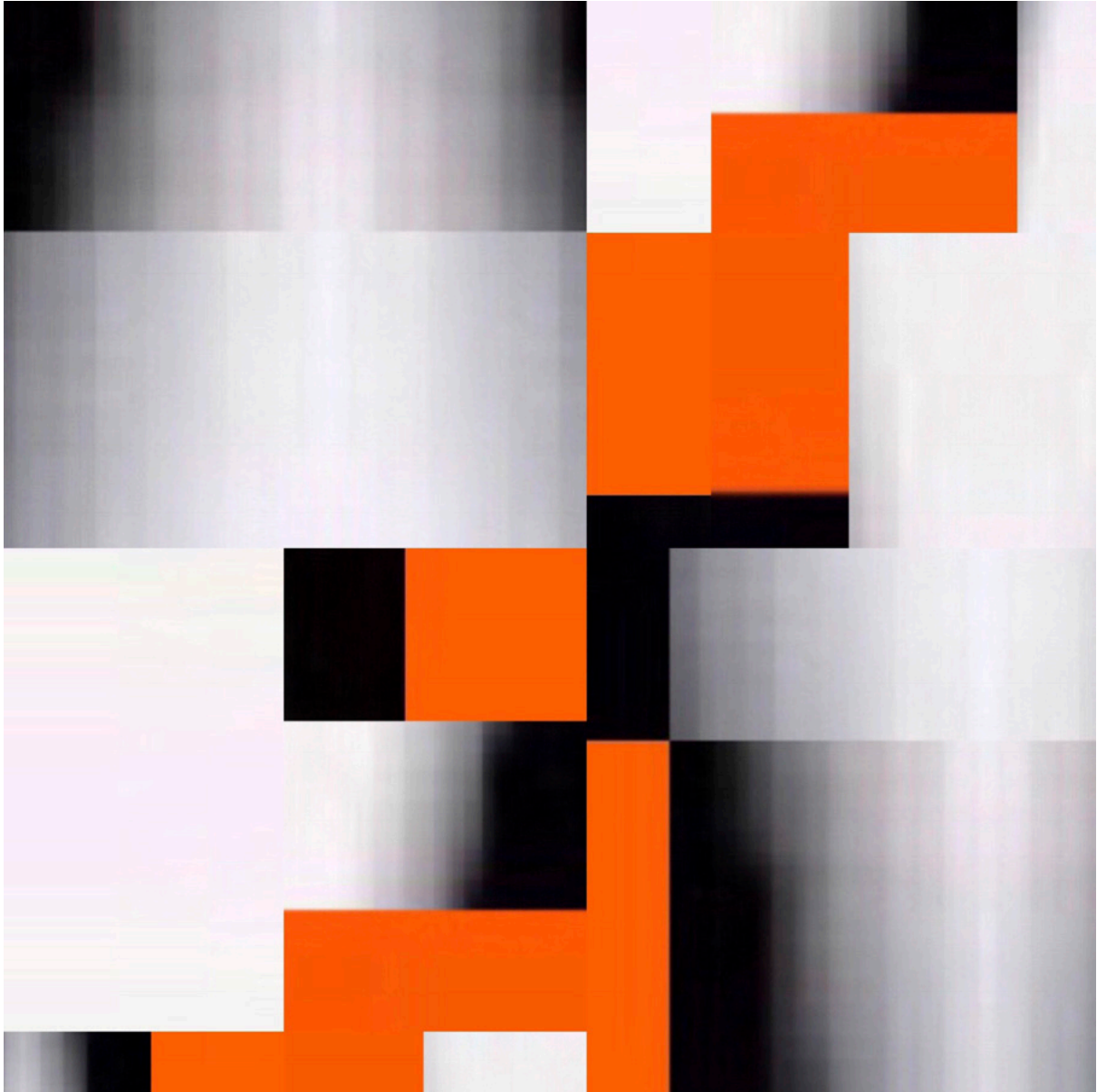


Figura 21. Instagram
23/03/2018.

como real. La presencia de los medios virtuales por los que se transmite la información es parte determinante en nuestra percepción, condiciona y certifica lo audio-visible en nuestra percepción, a la vez que pone en sincronización la imagen, el sonido, lo que conocemos de ellos y los medios por los que se transmiten, adosando otras connotaciones sociales, digitales, culturales y virtuales.

Mi práctica como usuario-creativo en las redes sociales implicaba cierta empatía al interpretar los diferentes perfiles para así definir y situar mi avatar sobre los demás. Este proceso de estetización y de obligada comparación, puede desvanecerse ante la multitud y los mecanismos comerciales desarrollados a través de los algoritmos de seguimiento de la actividad de los usuarios, que mediatizan las intenciones individuales.



Figura 22. Instagram
08/04/2018.

Existen diversos modelos de creación audiovisual que han surgido muy rápido en los últimos años, en un contexto donde la tecnología digital, la innovación y el comercio sufren una vertiginosa carrera por alcanzar éxito, además de la transformación de las conductas sociales al ritmo impuesto por las exigencias de un sistema capitalista. La práctica artística no ha dejado de ser susceptible a estos cambios en el contexto creado, viéndose afectada en sus modos de comprender las nuevas situaciones, en sus exigencias de producción y en cuanto a adaptarse a las nuevas vías de comunicación y expresión. En esta cadencia, el lenguaje audiovisual es de conveniencia estereotipada, lo artístico es reducido a sus mínimos elementos, ha sido limitado en su expresión, entre la mimesis y la contraposición.

Referencias Bibliográficas / References

- BREA, José Luis (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Consorcio Salamanca-Centro de arte de Salamanca.
- CHION, Michel (1993). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona, Buenos Aires, México: Ediciones Paidós.
- DOMINGO, Carlos; GONZÁLEZ, Jaime y LLORET, Oriol (2008). La Web 2.0. Una revolución social y creativa. Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación. No 74.
- ECHEVERRÍA, Javier (2003). Cuerpo electrónico e iden/dad. Ed. D. Hernández Sánchez. Arte, cuerpo, tecnología. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (1994). Narrativa audiovisual. Madrid. Ediciones Cátedra.
- GATICA COTE, Paulo Antonio (2012). La obra de arte en la época de la retuiteabilidad. Recuperado en: <http://revistacaracteres.net/revista/vol3n2noviembre2014/obra-arte-retuiteabilidad/>
- ROS-MARTÍN, Marcos (2009). Evolución de los servicios de Redes Sociales en Internet. El Profesional de la Información. Vol. 18. No 5: 552-558.
- SIBILIA, Paula (2008). La intimidad como espectáculo. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.