

estados y estancias

un recorrido por el artificio

Laura López Rodríguez
Dirección: Francisco López Alonso

Área de conocimiento: técnicas de reproducción gráficas
Universidad de Zaragoza | Grado en Bellas Artes
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas | Campus de Teruel | Curso 2017/2018



Universidad
Zaragoza



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

Estados y estancias

Un recorrido por el artificio

Laura López Rodríguez

- **Tema:**

Generación

- **Resumen:**

El tema que ocupa la base de “*Estados y estancias*” tiene como fundamento la mirada generacional, en concreto de la denominada como “*generación milenial*”.

Los eventos políticos, económicos y sociales de los que son coetáneos han sido los que han modelado el carácter de esta generación, a la que se tacha de inútil y narcisista debido a un choque de mentalidades resultante de unos objetivos y una forma de ver la vida de forma diferente a sus predecesores.

Aquello que les rodea y el momento que están viviendo, marcado por las facilidades tecnológicas y las ventajas que ofrece el mundo virtual, hace que muchas personas recurran a él buscando la validación que no consiguen en la vida real y creando una fachada que los evadirá de sus problemas mundanos, funcionando como área de confort. Esto es un arma de doble filo, ya que al igual que fomenta la comunicación, disminuye la interacción social, siendo este el eje del proyecto.

Para ello, valiéndome del recurso retórico de *alejamiento*, planificaré un itinerario entre las diferentes estancias en las que imagino que sucede este el proceso de enmascaramiento de la identidad en el mundo cibernético, narrando de forma gráfica situaciones dadas en las tres series que conforman el trabajo: “*Lo real*”, “*El artificio*” y “*La pantalla*”, en las que se reflexionará en torno a temas como la incapacidad, la convivencia con uno mismo, el culto a los iconos o la vanidad.

Las imágenes presentadas son fruto de un trabajo de dibujo que mostrará una evolución entre sus partes, trabajando diversas técnicas del grabado con otras características de la plástica. Un conglomerado visual que pretende enfatizar en los problemas la juventud contemporánea para hacer entender a los *propios* que no es un problema individual, sino un sentimiento colectivo sobre el que reflexionar para llegar a un balance entre vida y tecnología. Ser conscientes de nuestros problemas para poder afrontarlos evitando, en un futuro, no caer en la misma piedra.

- **Palabras clave:**

Conectividad, deshumanización, virtual, zeitgeist.

Índice

INTRODUCCIÓN

I. En contexto.

- *Objetivos*

CONTEXTUALIZACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DE LA BASE CONCEPTUAL.

- *Vagos y narcisistas. Observaciones sobre la brecha generacional.*
- *¿Qué pasó entre 1989 y los 2000?. Reflexión sobre el cambio de tiempo.*
 - I. A nivel histórico*
 - II. En la cultura popular.*
- *El mal uso de internet y la deriva social.*
 - I. Ventajas y desventajas de este medio.*
 - II. Datos: poder y control de masas.*
 - III. Adicción a la validación*

REFERENTES

- *Antes del milenio.*
- *Del siglo XXI.*

ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

- *Estructurar un espacio imaginario.*
 - I. Lo real. Las preocupaciones.*
 - II. El artificio. Máscara de protección.*
 - III. La pantalla. Mundos paralelos.*

METODOLOGÍA

- *Preproducción. Actividades de búsqueda.*
- *Producción. Realización de la obra.*
 - I. Linóleo*
 - II. Caricográfico*
 - III. Dibujo*
- *Postproducción*

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

La vida, a día de hoy, se desarrolla a través de pantallas más que a través de la propia interacción personal. Cada vez la experiencia humana es más visual y es así ya que el poder de la imagen reina en este mundo cada vez más globalizado.

Esta sobreconectividad y culto a la imagen están relacionados con como cada vez más usuarios focalizan la proyección de lo que son en lo virtual, un nuevo espacio en el que *puedes ser quien tú quieras ser*, pero frente a esta idea, a priori positiva, se esconden identidades distorsionadas de personas desalienadas con su *yo* verdadero siendo preocupante que esta tendencia evolucione creando generaciones de personalidades manufacturadas y poco sinceras en el futuro.

Las identidades de las que hablo, aunque parecen ser a imagen y semejanza de aquellos que las crean, suelen ser ilusiones en las que se les han eliminado los defectos y singularidades propios del usuario original. Están distorsionadas en función de los intereses, referencias y objetivos de cada uno para llegar a ser la persona que *se desea ser* colocando para ello filtros y mostrando posturas alejadas de *lo real* a partir del *artificio* y la edición. Este parece el método para generar bienestar personal a día de hoy, construyendo una sensación imaginaria de seguridad en uno mismo, la cual se expone en *las pantallas* para apaciguar las preocupaciones mundanas.

Esta especie de presión, impuesta por la sociedad y el culto a la imagen, reclama lo llamativo y lo impactante para entrar en el juego, así como una perfección y felicidad impuesta que, muchas veces, dista de la autenticidad y la verdad personal. Estas reglas del juego son las que suscitan en mayor o menor medida la creación de un *alter ego* alejado de aquello que no gusta de uno mismo y que está predispuesto para gustar a un público. El reflejo distorsionado al que me refiero, al conseguir una validación superior a la que jamás se haya podido conseguir en la vida real, hace que la fachada bajo la que se expone sea más sólida y por tanto más difícil de demoler llegado el momento de desconexión, provocando insatisfacción o rechazo a muchos usuarios cuando vuelven a la vida real. Ya que esa fachada, utilizada como tarjeta de presentación al mundo, aportará lo necesario para llenar los vacíos personales de uno mismo.

Así pues, en esta memoria se plantearán reflexiones, dudas e intenciones entorno a estas identidades editadas propias de una generación que ahora mismo está en plena juventud y se expresarán de forma gráfico-plástica, por medio de la obra adjunta, las preocupaciones y sentimientos que provocan en mí su análisis, representado como un conglomerado visual de piezas con un carácter onírico simbólico que dialogará entre ellas acercando al espectador a dichas divagaciones, guiadas por lo que parecen ser los nuevos valores imperantes en el tiempo contemporáneo.

I. En contexto

Entre las causas atribuidas a este carácter generacional, destaca el próspero momento económico presente durante su infancia. Al nacer entre la abundancia y las oportunidades propias de la globalización con estrategias de educación por lo visto fallidas, la llegada de la crisis económica mundial fue un choque para el que el mundo no estaba preparado, fomentando la precariedad laboral que truncó las esperanzas de futuro. Fue internet el que entonces sirvió de salvavidas para muchos, focalizán-

dose en las nuevas oportunidades que ofrecía, ya que permite autonomía a la hora de trabajar, libre capacidad de decisión así como protagonismo y reconocimiento, aspectos muy valorados por este conjunto generacional y las razones en las que se escudan generaciones anteriores para justificar, por ejemplo, la mala inserción al mundo laboral.

De forma paralela las facilidades tecnológicas y el desarrollo han llevado también a un descenso de la natalidad y al aumento en la esperanza de vida, los cuales están provocando una especie de juventud eterna que hace que el cambio generacional, lo que debería de ser el paso del testigo, se esté dilatando, como si no se terminara de confiar en *nosotros*.

Esta brecha, por una diferencia de valores debida, a mi entender, con a la incompreensión y desinformación, hace que abunden artículos y noticias que, con visión peyorativa y poco fundamentada, señalan cada movimiento de forma generalista y demoníaca¹. En cierto sentido es comprensible ya que las generaciones son entendidas desde la sociología para dividir a padres e hijos, lo que hace inevitable el choque entre sus posiciones frente a la vida.

Antes de seguir profundizando en sus características y cualidades cabe explicar lo que es una generación. Desde el punto de vista de la sociología, si tenemos en cuenta una visión cuantitativa², se considera generación al conjunto de personas nacidas en un periodo de aproximadamente 30 años. Por otra parte si se aprecia desde un punto de vista cualitativo³ estas no pueden acotarse en años, sino que se han de clasificar a partir de los momentos históricos de los que han sido coetáneos. La definición que aporta la R.A.E. sobre “*generación*” parece acercarse más a esta segunda acepción, pues lo define como “*el conjunto de las personas que tienen aproximadamente la misma edad*”, así como “*conjunto de personas que, habiendo nacido en fechas aproximadas y recibido educación e influjos culturales y sociales semejantes, adoptan una actitud en cierto modo común en el ámbito del pensamiento o de la creación.*”

Me parece fundamental el detalle de hacer alusión a la cultura y la creación cuando nos referimos a una generación pues las fechas de nacimiento, al fin y al cabo, solo sirven para acotar, pero lo que realmente distinguirá las generaciones son las artes, el pensamiento y el lenguaje con el que se expresan, espejo del tiempo en el que ha sido concebido. Ya que, si no se tuvieran en cuenta esta división, en realidad, lo único que fundamentaría el cambio generacional sería el reconocimiento de los precedentes por su contraposición de ideas con las que surgen nuevas.

Aunque se ha de admitir que muchas de las cuestiones que se plantean sobre este conjunto generacional son tristemente ciertas, también hay aspectos positivos como el compromiso social, la mentalidad abierta o el desarrollo y refinamiento de la estética, debido a la extensa cantidad de información e imágenes a la que se exponen, que hacen de estos un conjunto innovador con las miras puestas en el futuro.

1. “Millennials”: dueños de la nada. Antonio Navalón. El País. 13 Junio 2017

2. Con base en hechos. *Censos, encuestas y técnicas distributivas*. Alfonso Ortí (1994)

3. Reclama los aspectos subjetivos y reflexivos de la acción desde una sociología del sujeto sin sistema. Elena Jorge Sierra (2003)

Cuestiones y metas

Una vez sentado el eje del proyecto se plantearon una serie de cuestiones en torno a esa primera idea los cuales se tomaron como objetivos sobre los que reflexionar, siendo este el germen de “Estados y estancias. Un recorrido por el artificio”.

¿Qué es lo que hace de internet un sitio tan diferente, tan atractivo? ¿Por qué de forma subconsciente creamos otras identidades?, ¿nos estamos protegiendo de nuestra vida real? ¿De dónde surge tanto afán por compartir y sobre-exponerse en este medio?; ¿es por afán de éxito y aprobación? ¿La imagen que proyecto en mis redes sociales es una versión mejorada de mí? ¿Puede un alter ego hacerse con el control de una vida? ¿Soy realmente así o es la personalidad que he construido?, ¿la he construido en base a mi verdad o en base a lo que quiero que la gente perciba de mí? ¿De dónde surge esa dependencia por estar siempre conectado? ¿Mis gustos y consumo están directamente influenciados por el contenido que veo en la red? ¿Por qué la falta de mensajes parece estar relacionada con la soledad? ¿Es cierto que tendemos a demandar atención y por eso la buscamos en otros usuarios? ¿Por qué me cuesta relacionarme más de forma personal que a través de una pantalla?, ¿se está desnaturalizando la humanidad con las redes sociales? ¿Las multinacionales están jugando con la salud de la población?, ¿llegaremos a un momento en el que sea demasiado tarde?

Trabajarlos y plasmarlos así como investigar sobre sus razones sirvieron como guía para la realización del conjunto de las obras así como llevar a cabo el proyecto ha servido para:

- Mejorar mi fortaleza mental a través de la práctica artística.
- Realizar un trabajo que me ayude a descubrir nuevos caminos proyectuales.
- Enraizar⁴ con mis decisiones.
- Retomar el uso del color⁵.
- Mejorar mi expresión gráfica.
- Sentirme participe de un tiempo a través de mi obra.
- Acotar preocupaciones y focalizarlas.
- Investigar sobre la plasmación del fluir del tiempo mediante la reproducción múltiple.
- Descubrir posibilidades plásticas a través del grabado.
- Reflexionar de forma gráfica sobre las cuestiones que surgen tras la observación.
- Consolidar el trazo pudiendo llevarlo a diferentes técnicas y soportes.
- Crear un lenguaje simbólico que me permita hablar, desde la figuración, de temas abstractos.
- Documentar, bajo mi punto de vista, el Zeitgeist de mi generación.

4. Empirismo trascendental de G. Deleuze.

5. Itinerario intracurricular. Anexo.

CONTEXTUALIZACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN

Vagos y narcisistas.

Observaciones sobre la brecha generacional

Concibo el arte como la expresión de los sentimientos humanos, y estos, de un tiempo a esta parte han estado focalizados hacia lo que se podría entender como el declive de la sociedad por parte de la deshumanización que provoca internet y concretamente las redes sociales.

La interacción entre personas está pasando del cara a cara al mensaje directo por medio de pantallas, cómo los usuarios exponen sus vidas en muros públicos y como la globalización modela a base de modas e información viral los comportamientos de la gente. Los usuarios están dejando de pensar por sí mismos para pensar y comportarse como sus referentes. Se valora a las personas por sus seguidores o por el contenido que vuelcan en la red más que por los factores verdaderamente humanos y cualidades, como la paciencia que parece que está desapareciendo frente a la instantaneidad que ofrecen las tecnologías.

R. G. Collingwood describe al artista como una persona estimulada por la excitación emotiva, cuya naturaleza y origen él mismo desconoce, hasta que logra dar con una forma de expresarla⁶, ciertamente sentía que estas preocupaciones que percibía en la sociedad estaban aflorando en mí y necesitaba nutrirlas para que germinaran y se expresaran en este proyecto.

El concepto “*Zeitgeist*”, con el que se denomina a la cultura y al clima intelectual de un periodo temporal, es un término que parte del pensamiento Hegeliano y según su etimología se podría traducir como “*espíritu de la época*” o “*perfil de la época*”, una idea basada en el modo de ser y actuar, así como la concepción que se tiene del mundo a partir de sus manifestaciones culturales, políticas y sociales de un tiempo concreto.

Esta forma de analizar el tiempo y sus sucesos es la que abre las puertas al concepto de este proyecto en el que se plantearán cuestiones existenciales, desde puntos de vista que van desde la sociología hasta la filosofía, de una generación denominada como “*milenial*”, la cual me mueve por mi sentimiento de pertenencia⁷ a la vez que resulta preocupante por el rumbo que parece haber tomado en los últimos años.

El tema que ocupa la base de “*Estados y estancias*” tiene como fundamento esta mirada generacional para la cual no existe una respuesta consensuada que determine los años que ocupan sus nacimientos. Por una parte hay quienes afirman que cubre el rango entre 1980 y 1995, por otra parte, los creadores de dicho termino Neil Howe y William Strauss, sugieren el periodo entre 1982 y 2004, aunque hay otros tantos que en un afán de juventud estiran los límites de este periodo a conveniencia.

A parte de “*Milenial*” hay otras formas de nombrar a los nacidos durante ese periodo de tiempo. Ha sido bautizada como “*Generación Y*” o “*Generación Next*” - siguiente - , “*Generación Net*” - en alusión al uso de internet -, “*Me Generation*” o “*Generación Yo*” - por la vanidad derrochada en redes sociales, o “*We Generation*” traducido como “*Generación Nosotros*”, por el supuesto compromiso social; e incluso “*generación perdida*”*, basándose todas ellas en genéricas supuestas características.

En todo caso, me siento más cómoda refiriéndome a ella como *propia* debido a mi sentimiento de pertenencia.

Se les define a estas personas como consentidos y narcisistas, irresponsables, vagos y con falta de iniciativa, además de enganchados a internet, el que parece ser el medio natural de esta generación *propia*. Allí se pueden distinguir dos tipos de patrones, los que no saben cómo afrontar la vida al no encontrar el camino de ese éxito que se les prometió de pequeños y por otra los que han utilizado la inventiva e innovación para abrirse un hueco en lo que es un campo cada vez más desarrollado para el negocio. Estas etiquetas parecen acompañar a toda una generación que está demostrando que, aunque no pueden negar lo evidente, son un conjunto de gente muy heterogéneo cuya principal característica en común fue la transición entre una infancia todavía analógica con un paso a la edad adulta marcado por el desarrollo de internet.

Para acabar, como en todo conjunto pueden salir detractores, y son muchos los que no se ven reflejados en las críticas. Por mi parte, considero que sentirse parte de un tiempo no depende tanto del arraigo que la persona considere tener con esta ya que es una adscripción forzosa⁶, como la que existe al formar parte de una familia, en la que, aunque no haya reconocimiento, hay pertenencia. Reconocerse no tiene tanto que ver con las cualidades y características, sino con el sentimiento y la emoción que brota en sus gentes y el estado de ánimo imperante en estas, sobre las cuales reflexionaré a lo largo del proyecto.

6. COLLINGWOOD, R. G. *Los principios del arte*. Fondo de cultura económica de España. Madrid, 1960

7. Sentimiento de vinculación que que experimenta un miembro de una sociedad. Pirámide de necesidad social de Maslow.

8. Considerar una persona como perteneciente a un determinado grupo o ideología sin que pueda el usuario negarse a ello.

¿Qué paso entre 1989 y los 2000?

Reflexión sobre el cambio de tiempo

Como se ha comentado con anterioridad, lo que modela el carácter y la forma de entender la vida de las generaciones es la correlación con los eventos históricos de los que han sido coetáneos, los cuales lejos de aparecer de forma espontánea se nutren de precedentes y momentos que han servido como punto de inflexión para que estos se produjeran. Así pues, para comprenderlo mejor hay que echar la vista atrás y analizar lo que es la historia reciente, antecedentes del momento actual.

I. A nivel histórico

Hay dos fechas clave para entender la actualidad tal y como lo es a día de hoy, estas son: Noviembre de 1989, con la caída del muro de Berlín, lo que trajo consigo el hundimiento del comunismo junto con el consiguiente desarrollo del capitalismo y el consumo vendido con lemas de libertad, y por otra parte Agosto de 1995, fecha de la salida a bolsa de Netscape, el primer navegador comercial de

internet, que junto con el vuelco de la economía de China, la cual volvía a ser una gran competidora en la economía de mercado y la liberación de la economía India, productora de gran parte del mercado tecnológico, alimentaron el desarrollo de una nueva era centrada en la tecnología .

El término con el que se define la situación mundial a partir de ese momento es *globalización*, la cual describe el proceso de creciente interacción entre los distintos países del mundo en el plano económico, social, político y cultural⁹, con ello se incrementó el comercio a nivel mundial, el flujo de capital y la evolución y difusión de las tecnologías que fomentaron un estado de bienestar en la población, así como en el nivel económico.

Frente a estos años de bonanza llegaron tiempos complejos cargados de cambios, a los que se les atribuyen la mentalidad de esta generación propia, entre estos destacan la expansión de internet a los hogares y el inicio de la crisis económica en 2008, originada en el mercado estadounidense y consolidada por la globalización con una recesión monetaria a nivel mundial que afectó, entre otros países, a España, donde explotó la burbuja inmobiliaria engordada en la bonanza previa, provocando una notable diferencia en el poder adquisitivo de los ciudadanos y empeorando el estado del bienestar.

Junto con estos grandes hechos se dieron otra serie de acontecimientos determinantes, los cuales contribuyeron al desarrollo de una mentalidad más abierta y comprometida.

Tras la Guerra Fría (1947 - 1953) la O.N.U. estructuró un nuevo programa de actuación en la intervención para la resolución de conflictos, lo que impulsó valores de paz entre la población y tranquilidad a nivel social, reafirmandose con protestas a favor de la no violencia en todo el globo a principios de siglo tras los atentados de las torres gemelas (2001). La firma del protocolo de Kyoto (2005), genera una mayor concienciación hacia el medio ambiente, reduciendo las emisiones de efecto invernadero que estaban creando un alarmante agujero en la capa de ozono, a la vez que evolucionan valores multiculturales, siendo la elección de un presidente afroamericano para dirigir los Estados Unidos (2008) un gran paso para un país occidental tan marcado por el racismo en su pasado.

Conforme va avanzando el siglo se van consolidando tanto internet como las redes sociales, siendo una nueva herramienta de cambio a la hora de ver e informar de la actualidad, la política y los sucesos, como sucedió en la Primavera Árabe (2010 - 2012) avivando reivindicaciones políticas, inspiración en los sucesivos años para otras tantas protestas en red, promoviendo los ideales de colectivos y dando voz a la ciudadanía.

II. En la cultura popular

Poco a poco la globalización va extendiendo la interconexión a nivel mundial favoreciendo el papel del entretenimiento e impulsando el desarrollo de la cultura popular y las tendencias. Este conjunto de ideas, perspectivas y actitudes relacionadas, no tanto por la política como en el apartado anterior, sino más por influjos de carácter social como las modas, poco a poco van formando un imaginario colectivo de imágenes que con el tiempo y su influencia se han categorizado como icónica.

Mientras que en el pasado la cultura popular era concebida como el folclore o el conocimiento local, así como la cultura de las clases bajas, a partir de la segunda mitad del siglo XX abarca temas más triviales y simples relacionados con los medios de comunicación y la publicidad o lo que se entiende como *mass media*, inspiración que tomaron los artistas del movimiento pop para crear su imaginario, formado a base de imágenes tomadas de anuncios, revistas, cómics o carteles entre otros y separán-

dolas de su contexto original para ensalzarlas como elementos culturales propios del arte.

Si observamos la cultura pop de la generación de los 90, en la que se criaron los jóvenes de esta generación propia, vemos características que remiten a ciertos pensamientos actuales y que desde luego confirman el poder que han ejercido conceptual e ideológicamente a muchas de estas personas. A estos usuarios las grabadoras de audio, los videojuegos o los reproductores de video no les parecían elementos extraños ya que eran los primeros nativos digitales, habían crecido inmersos en la tecnología, pero también en la cultura pop, en los valores de las tribus urbanas y en la contracultura asociada con las drogas, el punk, el grunge y la música electrónica, siendo testigos, no tanto del nacimiento, sino del desarrollo de las tecnologías con las que las generaciones anteriores asociaban con la ciencia ficción.

En la historia de la televisión de los noventa hay un evento que parece ser el precedente del desarrollo de esa atención obsesiva por la pantalla, la famosa y mediática persecución policial al idolatrado jugador de fútbol americano O.J. Simpson tras ser acusado del asesinato de su ex-mujer Nichole Brown. El despliegue televisivo junto con las dramáticas ruedas de prensa de las autoridades ayudaron a que se hicieran cuotas de pantalla que sobrepasaban los límites jamás alcanzados hasta la fecha, manteniendo a toda la población estadounidense en vilo, pegada a la televisión siguiendo cada paso mientras observaban algo que era mucho mejor que la ficción ya que era real.

Su polémico y mediático juicio demostró como el público estaba obsesionado con la vida privada de los famosos, consolidándose esa idea con la muerte de Lady Di en 1995, en la que los medios avivaban las hipótesis y especulaciones en torno al accidente generando más y más interés.

Durante esos años, se desarrollan programas en torno a la idea de que lo real es mejor que la ficción, produciendo programas de telerrealidad como *"The simple life"* (2003) o *"Keeping up with the Kardashians"* (2007) que saciarían ese interés del espectador por las celebrities y la parte menos glamurosa de su cotidianidad, así como se encumbraron personajes sacados del anonimato con shows como *"Gran Hermano"* (1999), con alusión directa al libro de George Orwell *"1984"*, situada en un mundo distópico que parece predecir comportamientos de la actualidad.

Aunque ya había antecedentes de este tipo de programas en los 50 y los 70, como *"An American family"* (1973) el desarrollo y expansión de los formatos que funcionaban a nivel global no se dio hasta la década final del siglo XX en la que se remarcaron los factores dramáticos y conflictos y generando el morbo que engancharía al espectador.

Aún siendo orquestados, estos programas marcaron verdaderos hitos en la cultura popular definiendo el interés del público, siendo explotado por factorías hasta que estos dejasen de funcionar, desautorizando la verdad informativa de la parrilla en pro del consumo.

En paralelo, durante esos primeros años de milenio se desarrolla exponencialmente internet, donde comienzan a surgir las primeras redes sociales y plataformas para compartir información con otros usuarios. Se crean los *blogs*, donde volcar opiniones y con el tiempo *Youtube*, actualmente la plataforma de video más grande de la red.

Como hijos de la cultura pop de la era pre-internet, influenciados por la globalización y ensimismados con la telerrealidad, este nuevo medio es como un gran cartel publicitario con el que dirigirse al mundo, en el que exponerse, en la que aportar las singularidades que hacen a sus usuarios especiales así como y servir como de referentes a otros iconizándose.

Estas plataformas, con su crecimiento, llama la atención de las marcas las cuales comienzan a

contaminar el contenido convirtiéndolo en el negocio que es a día de hoy, sobreexplotado donde prima la cantidad frente a la calidad y en la que los internautas pueden comunicarse y llegar a un público inimaginable hace años, que los hace sentir como esas *celebrities* propias de la televisión, porque ¿qué es más interesante que ver qué hacen tus artistas favoritos y que sean ellos mismos los participantes en esa exposición pública en las redes? ¿Quizá ser uno mismo ese personaje seguido y valorado por tantos?, ahora con internet es posible.

9. PARDO, M. L. *Globalización y nuevas tecnologías*. p. 29. Ed. Biblos. Buenos Aires, 2009

El mal uso de internet y la deriva de lo social

I. Ventajas y desventajas de este medio.

Internet es una red compuesta por subredes la cual permite interconexión. Estas redes se pueden dividir en diferentes grupos dependiendo de sus características y funciones, las cuales dependen del tipo de servicios que ofrecen, siendo en conjunto un medio cuyo objetivo es interconectar conjuntos de gente con perfiles o gustos similares. Estos intereses comunes son los que van creando las llamadas redes, las cuales recopilan datos sobre el usuario tras cada búsqueda para, por una parte, mejorar su experiencia y por otra hacer negocio.

Sus ventajas son claras, ofrecen conectividad global, por lo que todo tipo de comunicación es posible con ellas, permitiendo consultar opiniones, realizar compras en línea, compartir información con otros usuarios, interactuar libremente por los servidores o la más importante de todas, la posibilidad de seleccionar el contenido al que se quiere acceder, creando la ilusión de que todo lo posible en la vida real puede ser más rápido online.

Otra de sus ventajas son las facilidades que ofrecen a la hora de iniciar un negocio. Sus plataformas permiten a los creadores de contenido impulsar su marca personal a través de publicaciones que aporten valor adicional siendo una tendencia al alza la idea que ya por los 60 defendía Warhol de ser uno mismo y su imagen su propio negocio, pretendiendo atraer marcas a través del marketing en línea, convirtiéndose así en canales de esparcimiento. Estas presencias online, por desgracia, no suelen poner en valor esa capacidad comunicativa que le otorga su público para aportar novedades, dedicándose en su mayoría a crear contenido atractivo y deseable para el usuario, el cual lejos de generar valores se suele focalizar en la autopromoción.

Este intercambio de información, mientras facilita la comunicación, también reduce el factor social, así como afecta al rendimiento y a la productividad, la cual suele ir de la mano en casos de adicción y obsesión a estos medios. Entre estas desventajas también se encuentra la pérdida de privacidad de sus usuarios siendo, en la mayoría de las situaciones, cedida por ellos mismos sin ser conscientes de ello. Fomentando el daño a esa fachada en casos de filtraciones, hackeo o acoso cibernético que a su vez altera el bienestar psicológico del usuario, siendo ajenos a los nuevos peligros que supone para la sociedad las particularidades que ofrece este medio.

Esta mala gestión de la vida privada reside en la amplitud de los círculos de confianza, en los que antes solo entraban familiares y amigos, abriéndose hasta las relaciones laborales y las comunitarias. A día de hoy, estas relaciones se extienden hasta conocidos, llegando al límite de los extraños, personas a las que se muestra más a cambio de su validación, trasgrediendo aspectos propios de la confidencialidad.

II. Datos: Poder y control de masas.

Los periodos de aceleración histórica, cuando coinciden con reflexiones infundadas, suelen caer en argumentos proféticos y en conclusiones apocalípticas como las que trajo consigo el desarrollo de internet y la revolución de los medios digitales con el cambio de milenio.

Cierto es que estos desarrollos parecen que están culminando en una gradual hibridación de entre los humanos y las máquinas como son ya los *weareables*¹⁰, yendo un paso más allá de la propia interacción con las interfaces informáticas hasta lo que es comienzo en pioneros y futuro próximo inminente para la humanidad: la penetración de dispositivos tecnológicos y electrónicos en el cuerpo físico de los usuarios, lo que para muchos es una utopía del perfeccionamiento de la especie.

Entre otros Heidegger¹¹, Benjamin¹², Baudrillard¹³ o Virilio¹⁴ los cuales conforme a sus tiempos, ya planteaban críticas a los medios en sus ensayos, son clara muestra de cómo viene de lejos la existencia de una preocupación hacia este tipo de cambios desde las humanidades. Y no es para menos, teniendo en cuenta el gran impacto que estas tienen para la sociedad así como en el cultivo del pensamiento y las identidades a lo largo de las generaciones.

Llevado a un momento más próximo a la actualidad se encuentran corrientes que también los critican como es el caso del Ciberpunk, un movimiento en sus orígenes literario reconocido en obras como: “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?”¹⁵ o “*Neuromante*”¹⁶. Muchas de sus obras se reiteran en la búsqueda de qué aspectos de la humanidad son los que nos hacen realmente humanos mientras que los humanos reales, en la ficción, interactúan con ciborgs, cuerpos simulados o replicantes que en la mayoría de las ocasiones hacen difícil determinar dichas distinciones al igual que yo me pregunto hasta donde llega la verdad en un individuo y cuál es su límite con el artificio modelado por la web.

A este movimiento le preceden otros como el New Wave, centrado en temas de su actualidad como la degradación del medio ambiente, la drogadicción, la sobrepoblación humana y también el auge de las tecnologías así como las narraciones distópicas de los 50, preocupadas entre otros casos por las tecnologías invasivas del cuerpo, como podrían ser las lobotomías así como otras pruebas y modificaciones psicológicas y cerebrales.

Esta preocupación hacia la alteración del pensamiento humano está muy presente en todos aquellos autores relacionados con la cultura y la preservación de las ideas, no por el miedo al futuro y a la evolución, sino por miedo a las intenciones, siempre lucrativas, de aquellos que están detrás guiándolas.

La imagen de la población inmersa en pantallas explica bien el origen del término “*cibernético*”, el cual deriva del griego *kybernetes* cuyo significado podría traducirse como “*timonel*”, implicando un pilotaje o un control. Hace muy poco la población mundial ha sido víctima de uno de estos casos de control por parte de Cambridge Analytica y Facebook, donde quedó retratado el peligro que corren los datos en la red dejando en evidencia a aquellos que los coleccionan y venden a otros dispuestos a manipular grandes comunidades con el pretexto de utilizar sus gustos e información para ofrecerles

un contenido “personalizado”.

Realmente es inimaginable pretender ponerse al día de lo que está sucediendo en el mundo y conocer aquello que están haciendo nuestros círculos sociales sin una red que ofrezca el tipo de intercomunicación tan rápida que permite internet, por lo que conseguir todas esas facilidades a cambio de los datos del usuario no parece un mal trato siempre y cuando la persona detrás de la pantalla tenga la capacidad crítica de no dejarse influenciar por aquello que reside en lo virtual.

10. Dispositivos y tecnología vestible.

11. *La pregunta por la tecnología*. Conferencias y artículos. Ed. del Serbal, 1994

12. *La obra de arte en la era de su reproductividad técnica*. pp. 15 - 60. Taurus. Madrid, 1982

13. *Cultura y simulacro*. Kairós. Barcelona, 1984

14. *Estética de la desaparición*. Anagrama. Barcelona, 1988

15. *Do androids dream of electric sheep?* Philip K. Dick. 1968

16. *Neuromancer*. William Gibson. 1984

III. Cómo actúa la dopamina.

Múltiples estudios confirman que la juventud de hoy día es adicta a la dopamina, una sustancia liberada por el cerebro en situaciones placenteras que estimula al individuo. Es altamente adictiva y está presente en el consumo de alcohol y en las apuestas entre otros vicios, pero el estímulo que provoca esta encima en las cabezas de la población y a la cual hago alusión en este trabajo son las redes sociales y la hiperconectividad que ofrece internet.

Cuando se recibe una respuesta, un “*me gusta*” o simplemente se disfruta de algo que está al otro lado de la pantalla, el cuerpo tiende a experimentar una sensación de placer suscitada por los neurotransmisores del cerebro, también conocidos como “*moléculas de la recompensa*”.

Mientras que el alcohol, por ejemplo, tiene restricción de edad, el acceso a internet no la tiene y, por supuesto, frente al desconocimiento, no se tuvo con los niños del milenio frente a la explosión tecnológica y el desarrollo de la *Word Wide Web*.

Esto trajo consigo que la generación nacida entre aproximadamente 1980 y los 2000 fuera la primera en cubrir el alto estrés de la adolescencia con la dopamina que generaba tener tantos amigos y sentirse tan valorado en este nuevo medio, provocando lo que podría entenderse como una sensación de confort en ese área.

En el desarrollo de la especie humana no existen indicios de un desarrollo similar en el que se hayan tenido tantos recursos al alcance para la comunicación. Estas nuevas formas de circunlocución son el eje de la modernidad contemporánea, pero dentro de este contexto comunicativo se suele primar el aspecto técnico y sus novedades frente a los aspectos sociales, relegados a un segundo plano.

El resultado que ha ido cultivando con el tiempo muestra como poco a poco se están dejando de formar relaciones que ya no son ni profundas ni significativas por la abundancia, sin generalizar, de amistades superficiales o personas con las que divertirse, pero con las que no se puede contar en los momentos más humanos.

Al perderse esta confianza, frente a una situación de estrés, se tenderá pues a acudir al aparato y a la red social, la cual ofrecerá el alivio temporal necesario para evadirse del malestar, convirtiéndose en

adictivo si su uso es prolongado.

Como es sabido, toda adicción con el tiempo puede destruir relaciones y nos encontramos a día de hoy con una generación que tiene un problema que desconoce, el cual es cuna de enfermedades mentales causadas por esta dependencia a las redes, presente cuando la demanda de atenciones necesaria para cubrir la sensación de vacío personal provocada en la vida real, inevitable en muchos casos a pesar de, aparentemente, tener todo.

Estos “*refuerzos sociales*” o muestras de aprecio que ofrece la fácil conexión de usuarios, son los que dotan de confianza y funcionan como recompensa a la persona. Se suelen dar en situaciones de relación humana como el ambiente académico, en el laboral o el afectivo y normalmente se reflejan en forma de autoestima. El problema surge cuando al recibir notablemente más cantidad de refuerzo social en los medios digitales que en la vida real, los méritos de éste queden ensombrecidos por los refuerzos digitales, provocando inconformismo, así como abandonos prematuros o falta de interés ligada con la inconsistencia anímica, lo que los llevaría a acogerse a especies de comunidades y a cobijarse en ese área de confort.

Es preocupante darse cuenta de que a día de hoy hay tantas personas incapaces de lidiar con esta clase de problemas, viviendo conectados como si esa evasión fuera un estado mental que los distrae de otros eventos. Asusta pensar que las pantallas están empezando a ser una prolongación de nuestros cuerpos, como órganos de usar y tirar con actualizaciones constantes edulcoradas por multinacionales, que gestionan así, el consumo y control de los usuarios.

Este estado psíquico provocado por la acción recíproca entre el organismo del usuario y la conectividad es la que provoca esos cambios en el comportamiento, propios de la dependencia, desatando el impulso irreprímible de consumirlo de forma continuada para evitar el malestar producido por la privación. Por eso acciones como comprar el último aparato que se lanza al mercado, pasar un exceso de horas frente a la pantalla, *scrolllear*¹⁷ hasta perder la noción del tiempo o dormir con el móvil al lado y que sea lo primero que se mire al despertar, a pesar de ser situaciones normalizadas, muestran actitudes preocupantes de cara al futuro, intensificando la gravedad al saber que las multinacionales, conscientes de ello hacen dinero jugando con la salud de sus clientes, desentendiéndose de las causas que provocan sus efectos mientras lanzan impactantes eslogans sobre hábitos de vida saludables y sociales que distan de los que ofrecen sus productos. .

Uno de los pensamientos que convergen con esto y que a la vez nutren al proyecto, son los que defiende Jaron Lanier, uno de los pioneros del desarrollo tecnológico presente a día de hoy y mayores conocedores de internet desde su nacimiento.

Habla de cómo el totalitarismo digital es una amenaza al alza frente al orden social, comparándolo con acciones propias de ejemplos dictatoriales y expone su opinión sobre cómo estos aparatos actúan sobre la vulnerabilidad de la psicología humana, proclive a adicciones, proponiendo una visión más humanista del uso de la tecnología en su ensayo “*You’re not a gadget: a manifesto*”¹⁸.

En él apela a la inteligencia humana recordando al lector cómo todos los dispositivos tecnológicos han surgido por primera vez en la mente humana y reivindica un cambio en lo que conocemos como internet para reinventarlo desde nuevos valores más centrados en el individuo que en las máquinas y el dinero.

Lejos de alinearme como tecnófoba, considero que sus ideas sobre ese *humanismo digital* son interesantes y dignas de análisis, fundamentando las bases del este proyecto y de mi discurso como artista, el cual reclama también un necesario distanciamiento de esta clase de aparatos propios de la *high*

*tech*¹⁹ considerando necesaria la vuelta a procedimientos propios de tecnologías analógicas, capaces de equilibrar los avances con las personas en vez de alinearlos del exterior e inculcar de nuevo valores como la paciencia o el conocimiento, ensombrecidos en la mayoría de los casos por las facilidades tecnológicas desarrollando la inteligencia que nos proporciona un aparato tan perfecto como el cerebro humano.

Seamos conscientes de nuestros problemas para poder afrontarlos de frente, lleguemos a un balance entre vida y tecnología y ante todo, concienciemos a las próximas generaciones para no caer en la misma piedra. Evitemos un futuro asocial y desnaturalizado antes de que se empiecen a procesar pensamientos humanos a través de máquinas.

17. Desplazamiento o movimiento de los contenidos en dos dimensiones que conforman un espacio en una pantalla.

18. *Contra el rebaño digital*. Jaron Lanier. 2011

19. Alta tecnología. *Low Tech Manifesto*.

REFERENTES

Como artista, me muevo por la búsqueda de lo real, de la verdad de algo, aunque en ocasiones lo real permanezca en un plano subjetivo complicado de definir. Esa realidad al mirar en la historia del arte, es muchas veces encontrada en lo corriente

Uno de los artistas que mejor saben captar este tipo de aspectos relacionados con la cara más corriente de la vida es **David Hockney**, artista referente por su forma de concebir los espacios y situaciones de forma simple y muy relacionada con el dibujo y el grabado, escenas que muestran una visión íntima por su tono autobiográfico, representados con la viveza y la elegancia que lo caracterizan. Dentro del conjunto de su extensa producción desarrolla aspectos relacionados con la narrativa, facetas que resultan sugerentes a la hora de plantear recursos e ideas en la producción de la obra. Entre ellas una serie de 16 grabados a los que tituló “**The Rake’s Progress**” en referencia a la serie homónima que realizó William Hogarth en 1735, en el que, como un viaje de autodescubrimiento, presenta algunas experiencias y problemas en la sociedad comercial de la época, repleto de eslogans y anuncios que referencian la imaginaria popular del momento.

Se le suele integrar en la corriente del **pop art**, a pesar de no considerarse propio de ella, una corriente ha destacado por su hacer con la realidad, así como el interés por las imágenes producidas propias de la sociedad de consumo de los 60 en adelante.

Como mejor se reconoce un movimiento es a través de sus obras y una de las obras representativas de este periodo es el famoso collage de **Richard Hamilton** “*¿Qué es lo que hace a los hogares de hoy día tan diferentes, tan atractivos?*” (1956) en el que se plantean ideas que pongo en relación con el momento contemporáneo y con mi proyecto: la forma en la que mezcla fascinación hacia el tema y la ironía al respecto de esa opulencia representados con inteligencia y sofisticación así como con la composición llena de ambigüedades.

Aun tomando temas triviales o no relacionados con lo artístico, los artistas de este movimiento son capaces de mostrar un mundo contradictoriamente sofisticado retratado de forma familiar.

Dentro de este movimiento existen dos vertientes, la estadounidense, más cosmopolita y el británico, más relacionado con la idea que mueve el proyecto por el aura pura que desprende y por su originalidad propia cargada de veracidad, en la que los objetos, los mensajes y las actitudes encajan a la perfección con la cotidianidad inglesa, documentado bajo el carácter y la mirada propia de cada artista que lo forma, capaces de captar el estado anímico de una época marcada por los mass media.

Dentro de este movimiento he de hacer alusión a un artista que ha supuesto una gran influencia en este trabajo, el pintor y artista gráfico **Ron B. Kitaj**, el cual aun siendo de origen americano se hizo un hueco en el pop art británico a pesar de que, como Hockney, renegara de ello. Compartimos un particular gusto por la figuración frente a la abstracción, que por aquel entonces reinaba en el mundo del arte, incidiendo en la importancia del dibujo y la pintura al natural. Lo que le diferencia de la mayoría de artistas de este movimiento, interesados en los medios de comunicación, es que él fue capaz de crear un lenguaje propio inspirado por un amplio abanico de fuentes visuales los cuales, trazados con amplias zonas de color, tienden a contrastar los perfiles, recordando escenas de cómic.

Anthony Donaldson, es otro de los artistas del pop británico que destacan por su plasticidad y la forma en la que concibe sus obras, cubiertas por siluetas planas sobre colores vivos, en los que utiliza recursos como la repetición de elementos o composiciones con simetría axial, procedimiento con el que muestra las múltiples versiones de una misma imagen. La época referida es la que ronda entre 1962 y 1965 de la que destacan piezas como “*Taking the Plunge*” (1963), “*Three Pictures of you*” (1963) o “*Summershot*” (1965) en los que también destacan los tonos rosados, recurrentes en las

piezas de este proyecto. **Peter Blake**, por su parte, también resalta por su fascinación hacia lo efímero de la vida moderna, de las modas y cultura popular que le inspiraban, así como la sofisticación e ingenuidad con la que planteaba sus composiciones.

En esta misma corriente, en su situación europea, destacan los franceses **Jean Charles Blairs** y **Jacques Monory**, interesantes por su visión poética del movimiento pop y la técnica con la que desarrollaban su obras, muy relacionadas con la narrativa, críticas a esta sociedad mientras que los artistas estadounidenses los cuales abrazaban el sistema.

De su expresión norteamericana influyen artistas como **James Rosenquist** por su narrativa y composición fragmentaria en las que pinta historias visuales nutridas de fragmentos de realidad saturados y brillantes; **Allan d’Arcangelo**, pintor y grabador destacable por su lenguaje minimalista así como impersonal y **Robert Rauschembert** por la experimentalidad en sus litografías y serigrafías las cuales tiende a realizar con tintas monocromas de interesantes combinaciones.

Continuando en Estado Unidos, otro de los movimientos que trataron el tema de lo cotidiano y del día a día, fueron los artistas del **realismo americano** de finales de los 60 y principios de los 70, los cuales mostraban una obsesión por el fotorealismo en sus piezas, que unidas con la imaginería accesible y popular recuerdan al pop en una vertiente más académica. El retrato o las escenas del hogar son recursos muy utilizados por ellos como se puede ver en la obra de **Jack Beal** o **Alice Neel** los cuales muestran la individualidad de visiones en torno a lo diario concebido desde la personalidad y la visión de cada autor, mostrando su forma de vida y las modas de la época, muy en la línea del neoexpresionista americano **Eric Fischl** el cual aporta con sus pinturas la otra realidad de las relaciones humanas, vínculos que esconden conflictos internos, e hipocresía bajo una máscara de ocio y diversión

Con respecto a temas relacionados con el análisis del color son interesantes movimientos como el **expresionismo abstracto** y el **informalismo**, no tanto por su característico trazo y violencia expresiva, sino más bien por lo referido a sus elaboradas paletas de color y el valor que le dan a la materia.

Concretamente el Expresionismo Abstracto, propio de los Estados Unidos pero influenciado e inculcado por artistas europeos que se vieron en la necesidad de cruzar el Atlántico, como Hans Hofmann o Josef Albers. Estos rompen con el tiempo anterior y la falta de perspectiva que había provocado la II Guerra Mundial, los cuales, sin ánimo para seguir con la defensa de la imagen se encierran en el automatismo que habían reivindicado los surrealistas en su primera etapa, siendo entre todo el conjunto de artistas que lo forman **Joan Mitchel**, **Helen Frankenthaler**, **Elaine de Kooning**, **Jennifer Durrant** y **Grace Hartigan** referentes por la exploración y liberación de los colores de forma abstracta y vibrante. De esta última, Hartigan, cabe destacar la sensibilidad pop que plasma en sus obras, las cuales según ella misma afirmaba eran inspiradas por la vida del momento. Los colores llamativos y las combinaciones brillantes con gruesos contornos que bordean sus formas la posicionaron en la década de los setenta como una de las pintoras americanas más famosas de su tiempo, mostrando una gran influencia por sus coetáneos, en concreto con **Willem De Kooning**.

Por aquel entonces el crítico estadounidense **Clement Greenberg** plantea una serie de conceptos con los que referirse a este nuevo arte característico de este periodo de tiempo. Entre ellos la noción de “*espacio de color*” con los que se refiere a espacios luminosos, también calificados de “*opticos*”, como podría ser la obra de **Barnett Newman** y el concepto “*easel picture*”, traducido como pintura de caballete, en la que se genera una ilusión como la que pretendo en mis piezas. Este término lo explicaba Greenberg como una especie de cuadrilátero que servía de escenario para situaciones en las que se focalizaba con intensidad la atención por el trascurso de algún acontecimiento dramático, siendo conceptualmente opuesto a la idea de “*campo expandido*” o “*all-over*” donde las imágenes

presentadas no pretenden ir más allá de la bidimensionalidad siendo carentes de narración como los **drippings** de **Pollock**.

Inspirado en la obra de este autor, por las líneas que se entretreían del chorreo de la pintura, surgen reminiscencias del dibujo, de rayas y de tramas como las que empleó **Cy Twombly**, en las que se basaba en el automatismo defendido por los expresionistas y reminiscente de los surrealistas para plasmar pinceladas gestuales y aparentemente hechas al azar. Este dibujante abstracto norteamericano de gran prestigio, rechaza las ideas tradicionales de composición, siendo completamente contrario a otros artistas americanos de su generación los cuales buscan como fuente de inspiración la cultura popular contemporánea. Él en cambio se inspira en la tradición del arte occidental Europeo como base de sus abstracciones.

El interés hacia este artista reside en su gesto y trazo en el dibujo, los cuales basan su fundamento en las ideas sobre el **subconsciente**, así como en el **dibujo automático** que defendían los **Surrealistas** proceso en el cual es importante la intención de dibujar pero no lo es tanto la importancia de planificación, llevada a cabo por la improvisación.

De ellos, destaco dos artistas en lo que concierne a la forma de representar, ubicar y simbolizar ideas trascendentales con un lenguaje poético - onírico. Por una parte, **Giorgio de Chirico**, artista italiano, fue el primero en manifestar presencias en el mundo del pensamiento, representado con arquitecturas y plazas desoladas, así como cuartos y espacios más personales a los que se refiere como como interiores metafísicos, como el representado en el dibujo de *“La esposa fiel”* de 1927 . En ella, objetos y situaciones permanecen petrificados como los maniquíes sin rostro, desubicados en los espacios teatrales.

Muchos artistas se vieron influenciados por su lenguaje desde **Max Ernst**, el cual se basaría en sus maniquíes para realizar una serie de litografías en 1919, hasta **André Bretón** con su modificación de *“Le réveil du cervan de l'enfant”*. En 1976, De Chirico realiza *“El contemplador”* una pieza que recuerda al segundo de los artistas ligados con el surrealismo que sirven de ejemplo para este proyecto, **René Magritte**, el cual estaba también fascinado por el primero.

Magritte se desentendía de la escritura automática y del relato de los sueños como fundamentación de la imagen, el pretendía hacer ver y representar de una forma familiar sus cuestiones personales, las cuales representa con su característico aura de misterio, el cual tenía una expresión propia de la retórica publicitaria con la que trabajaba como diseñador. En ambos artistas se puede ver una unión de realidades distintas y distantes concebidas como ilusiones y estructuradas en secuencias de apariencia narrativa, las cuales plantean dudas sobre la ambivalencia entre lo interior y lo exterior, entre la realidad y la ficción, entre la identidad bidimensional y la tridimensional.

En los primeros años del S. XX, junto con el arte moderno, se comienza a desarrollar la *“ciencia del inconsciente”* o *“psicoanálisis”* utilizado por muchos artistas como método para explorar los rincones del pensamiento y visualizar sus ideas e intereses. Este tipo de reflexiones suelen estar ligadas por la subjetividad personal, así como los orígenes de los sueños, fantasías y lo primitivo. Entendido como una visión artística asociada a lo simple e instintivo, fue un método de creación muy recurrente para los surrealistas. Tras la II guerra Mundial ese interés por el subconsciente siguió presente como se muestra en la nueva figuración del irlandés **Francis Bacon** el cual también realizaba composiciones con un carácter teatral, en los que reflexionaba sobre la condición humana así como sobre la angustia existencial, destacando sus dibujos llenos de carácter en los que muestra una maestría equiparable a la de sus pinturas. Habla del lado más oscuro de la personalidad humana así como expone estas identidades rotas y alejadas de la figuración clásica exponiéndolas desde muy diversos ángulos sobre fondos descompuestos. Muchos de los elementos que lo caracterizan se ven en la obra de compañeros suyos como el alemán **Wolfgang Petrck** o **Rainier Fetting** cuyas representaciones

humanas también tienden a la desfiguración. Bacon, único en su lenguaje, tenía entre sus referentes a artistas como **Munch**, **Van Gogh** o **Picasso**, cuya *época rosa* tiene una relación evidente por el color con las piezas presentadas en las que prima este tono rosado junto con otros terracotas. Por otra parte, si atendemos a las piezas de esa época también vemos características comunes entre ellas como los juegos de gestos y miradas entre las figuras que lo componen así como los mundos en los que son representados, con ambientes vacíos con carácter simbólico. Mientras que la época rosa comparte aspectos estéticos, junto con la concepción volumétrica de los personajes, la *época azul* de Picasso se asemeja al proyecto también, por una parte por su limitación a una sola tonalidad, pero también por su reflexión sobre la verdad humana en un mundo que representa desconsolado, sin esperanza y solitario.

Otro artista que centra el eje de su discurso en temas relacionados con la soledad es **Edward Hopper**, pintor y aguafuertista estadounidense cuya obra muestra una estaticidad en sus escenas de gran impacto psicológico, reflejo de la rutinaria visión que percibía de una sociedad cansada, frustrada y cada vez más aislada, tratada de forma poética y efectista situada en estancias intemporales. También realizó múltiples aguafuertes durante un periodo de su carrera, influenciado por su amigo y grabador **Martin Lewis** reconocido por las delicadas escenas nocturnas callejeras en las que refleja el tiempo de la gran depresión norteamericana.

Muchas de las escenas planteadas por estos dos grabadores poseen un carácter un tanto cinematográfico en sus escenas, las cuales recuerdan a la obra de **Rembrandt** en sus iluminaciones, así como evocan a las escenografías recreadas por **Jeff Wall** para sus fotografías las cuales pretenden mostrar un carácter cotidiano mientras que exageran los escenarios con iluminaciones dramáticas y composiciones estudiadas que evocan a cuadros y obras de carácter pictoricista en los que se magnifican los sentimientos y cuestiones de la cultura contemporánea. Vista a través de su lenguaje *postmoderno* de la no verdad y el saber aparente similar al que debate **Martha Rosler** en sus fotomontajes, los cuales sitúan al espectador en una realidad alternativa con la que es bastante crítica, reflejo del contexto estadounidense al que se refiere mediante la utilización de revistas de moda y decoración de interiores. En una línea muy parecida trabajan los también fotógrafos Cindy Sherman y Richard Prince con origen en la **Pictures Generation** de los 70 Neoyorquinos, los cuales trataron la idea de la apropiación de imágenes de mano de la cultura popular, resultado de una sociedad de consumo dominada por la publicidad y el exceso de optimismo, el cual, de mano con la manipulación de los medios de comunicación y el marketing conllevan a una consecuente pérdida de la identidad del individuo. **Richard Prince** fundamenta este discurso con sus apropiaciones de imágenes ya existentes, las cuales vuelve a reproducir. Por su parte **Cindy Sherman** se apropia de los diferentes estereotipos femeninos que se le atribuyen a la mujer, siendo ella misma el reflejo de aquello de lo que habla buscando así un diálogo con la sociedad con sus recreaciones.

Esta forma de concepción crítica de la sociedad está muy unida a la obra gráfica de **Goya**, el cual no solo se limita a plasmar la realidad en la que se encuentra, sino que también la pone en tela de juicio, evaluándola y aplicando una visión crítica que plasma en sus grabados, con la sátira de los caprichos hasta la crudeza de los disparates, caricaturizando las contradicciones de la sociedad y siendo cronista de su tiempo, contando hechos sin idealizarlos y mostrándolo como un observador objetivo de la realidad.

Si en algo destaca Goya es en la facilidad del dibujo y su destreza a la hora de plasmar el sentir y las impresiones de aquello que le inspira. Otros artistas que se valieron del dibujo como forma de expresión así como de diferentes técnicas de grabado fueron dos de los artistas pop americanos más representativos: **Andy Warhol** y **Roy Lichtenstein**, los cuales consiguieron ensalzar el dibujo utilizándolo en diseños, anuncios para revistas o cómics, reconduciendo esta técnica hacia lo comercial y público, puesto que antes se estaba viendo relegada por la industrialización y las técnicas de reproducción propias de la cultura de masas.

En los dibujos de Warhol vemos el carácter que precedió a la figura excéntrica en la que se convirtió, donde plasmó sus pasiones y sus fetiches en dibujos simples que remiten a lo publicitario, con un estilo gráfico propio de la ilustración, campo en el que se mueve con soltura el artista **Raymond Pettibon** quien también fue de los pocos artistas que por aquel entonces abanderaban la línea, primero en sus fanzines, que promovían la contracultura en la Cosa Oeste Americana, y más tarde con sus dibujos en blanco y negro realizados a tinta los cuales reproducía con técnicas como la litografía. Su estilo simple y conciso del que salen imágenes icónicas de muchas bandas como Sonic Youth o Black Flag chocan con el del carácter de **William Kentridge** otro dibujante del que es coetáneo cuyas obras a carboncillo de los noventa forman un conjunto restringido de situaciones, una esfera en la que tacha y aplica correcciones de línea sobre línea, jugando con los sombreados que proporciona esta técnica y recordando, en cierto sentido, a los bocetos preparatorios de **Christo** y **Jeanne-Claude** para sus proyectos los cuales rellenan de tramas toda la superficie del papel.

ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

Estructurar un espacio imaginario

Al organizar ideas en mapas conceptuales se podía apreciar una continuidad en los conceptos que quería tratar, como si hubiera un cierto grado de literalidad en lo que quería plasmar lo cual me llevó a la ubicación de dichas ideas en estancias imaginarias con el fin de fundamentar y correlacionar de forma gráfica mis pensamientos.

Esa ubicación se dio por medio de lo imaginario, lo cual mueve al artista a mundos diferentes y lejanos de aquellos en los que se encuentra, tanto el propio autor como la sociedad que representa. Este acto imaginativo está relacionado con la idea de soñar, de trasladarse a otros parajes o espacios diferentes, alejados de los factores espacio-temporales propios del pensamiento racional para distanciarse de la mente y ofrecer soluciones disparatadas o inimaginables que, analizadas a posteriori, abrirán las puertas a nuevas formas de ver sus soluciones.

Dentro del ejercicio de imaginación me guié por el recurso del *alejamiento*, propio de los formalistas rusos, los cuales lo empleaban en su literatura para suplir la necesidad de hacer explícito un sentido y explicar su porqué a partir del nexo con otros trabajos que contengan memoria e historias de otros. Esta idea ayuda a comprender mejor el proyecto ya que se tiende a la intertextualidad, así como a la descontextualización, con la que se traslada la información a discursos narrativos con los que crear un itinerario.

El espacio imaginario se plantea para dar forma a la acción de buscar aprobación y para conseguir la sensación de plenitud necesaria para llenar los vacíos personales.

Partiendo de esa idea se ubicarán las tres etapas que forman esa situación: la razón, la realización y el fin de ese acto. Estas están divididas en diferentes fases, ordenadas de forma narrativa para darles un sentido.

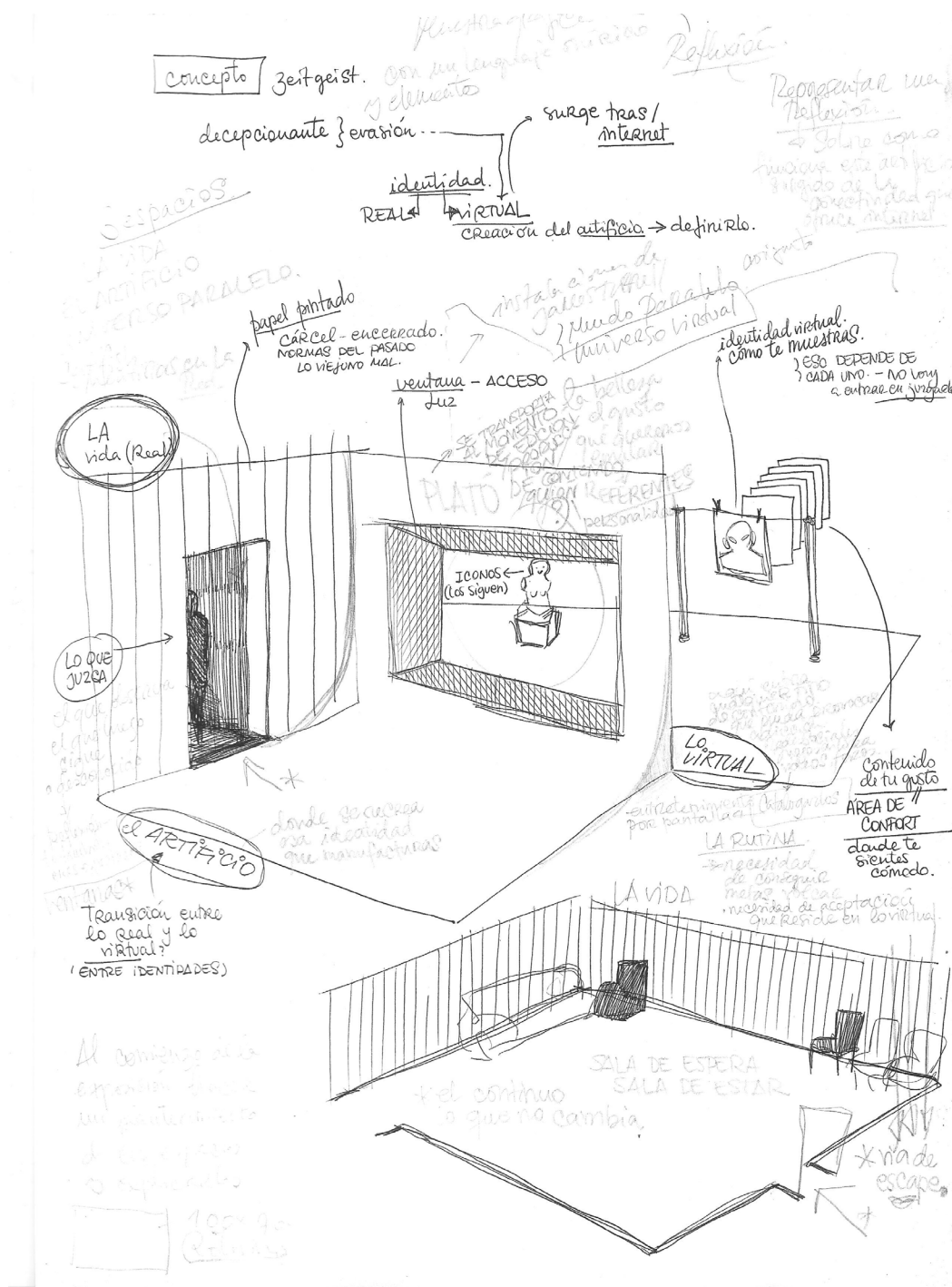
Dentro de ese espacio, imaginado como un piso de un edificio corriente, se accede a una primera estancia que tiene aspecto de habitación. Hay una cama, que como dice Georges Perec²⁰, es el ejemplo más corriente y familiar para delimitar un espacio individual, donde se recogen los pensamientos del individuo en su estado más íntimo. En este punto se posiciona la razón y el origen que se sugiere a la hora de exponer los pesares que surgen en el interior de esas cuatro paredes que, con los papeles pintados como barrotes sugieren una jaula en la que se encierra la monotonía y lo rutinario. Solo hay cabida para la iluminación artificial que aísla las situaciones y construye planos que otorgan dramatismo a la sensación de impotencia y negatividad surgida de las carencias vitales y personales de cada uno. En ese espacio reside una doble identidad que juzga e incita, personificación de los deseos del factor social que se suple con la conectividad. Toma distancia mientras se observa a sí mismo en momentos de incomprensión cerniendo en soledad al individuo.

Para cubrir la necesidad, anteriormente mencionada, se pasará a la siguiente estancia, en la que se da el artificio. Es un cuarto concebido como un plató, con los cicloramas y atrezzo necesarios para recrear la proyección de uno mismo, un reflejo mejorado que reforzará la fachada tras la que se ocultan los defectos. Esa manufacturación de la personalidad desligada de la esencia real del individuo será incierta, pero servirá para cubrir la necesidad social que provocan esos sentimientos propios de “*lo real*”. Finalmente lo creado en el artificio, considerado contenido, es enviado a lo virtual donde permanecerá expuesta la separación entre individuo e identidad, generando un alter ego que mediará

para acceder al espacio digital, la tercera estancia del recorrido.

Este es el único en el que el usuario no se podrá personificar, un sitio al que se accede desde lo físico a través de las pantallas que se encuentran en las dos habitaciones anteriores.

En ella se ubican los iconos y referencias acotadas por el gusto. Un espacio luminoso y artificial en la que el flujo de imágenes es constante y en la que se tiende a tal sensación de comunidad y aceptación que suele ser difícil de superar en la vida real. Esta interacción es la final del recorrido, la que consigue acabar con la negatividad que provoca el mundo real y sus obligaciones de forma más sencilla y eficaz en apariencia, pero que en realidad es solo una ilusión. Este proceso solo cubrirá de forma temporal esa necesidad social, provocando una dependencia capaz de acarrear problemas difíciles de subsanar en la vuelta a la vida real.



I. Lo Real: Preocupaciones.

Un espacio mundano₁ donde no hay manera de evitar lo irrefrenable, no hay posibilidad de engaño, es o no es. Lidar con la realidad desgasta₂, mina por dentro. Todo parece injusto, todo tiene una lógica que es difícil de entender. Agobia y crea pesares₃ que son una carga para el subconsciente, presentes en todo momento, siguiendo y juzgando al individuo. Con el tiempo se hacen más pesados, es más difícil lidiar con ellos, agotan y generan incapacidad de cambio.

La ubicación de estos sentimientos es entre cuatro paredes, en un espacio personal, una habitación, un espacio único.

Las preocupaciones son los monstruos de la cabeza₄, los asuntos personales, los que siguen a uno y se personifican, acechando desde fuera. Uno suele sentirlos en soledad, en incompreensión, impotencia e inutilidad₅; en conjunto es un drama₆. Son situaciones insostenibles para personas que no están preparadas para madurar, enfrentarse por si mismos a los problemas que acarrea la vida.

01. “Estancias del pensamiento”

02. “Personificación de la preocupación: impotencia y malestar; juzgando”

03. “Evasión”

04. “Antes de salir a escena”

05. “Saber convivir – con uno mismo: rechazo; aceptación.”

06. “Drama diario”

II. El Artificio: Máscara de protección

Bajo esta presión de la vida se busca la salida, una palmadita en la espalda que diga que uno no está perdido, que es temporal. Evadirse de esas preocupaciones crea un área de confort₇ que aporta un lugar donde sentirse en comunidad, valorado y querido₈: Volcar la vida en la red.

Antes de eso hay que prepararse una tarjeta de presentación, exponerse y maquillarse para entrar en el artificio. Para ello hay que ponerse la máscara, que evade de problemas anteriores₉.

El término persona deriva de máscara, como la que cubría al actor en las tragedias griegas. La tragedia es la vida y el artificio la forma de sobrellevarla₁₀.

El artificio se produce en el plató₁₁, otro espacio que forma lo real pero que sirve de nexo con el matrix del área de confort. Frente a la desfiguración anímica de lo real, en este espacio solo hay cabida para lo importante: buscar la validación₁₂, la cual será el siguiente paso. Aplicar un filtro, orquestar escenas₁₃, mostrar tu mejor cara₁₄, editar tus verdaderos sentimientos₁₅, simular una vida color de rosa₁₆ que procure cubrir las carencias de lo real₁₇, desligándose de la esencia para ser un individuo sin trasfondo₁₈ sólo fachada.

07. “Escenarios para el artificio”

08. “La imitación”

09. “Máscara de protección”

10. “Anhelo”

11. “Personalidad editable”

12. “Pose estudiada”

13. “Universos paralelos”

14. “Mejor versión de uno mismo”

15. ***“Gustos varios”***
16. ***“Chica del reflejo y sus proyecciones”***
17. ***“Área de confort”***
18. ***“Con el tiempo”***

III. Lo Virtual: Mundos paralelos e iconos.

Lo virtual es el espacio final de este recorrido, el objetivo y la cumbre₁₉, el lugar al que se mandará la proyección de la identidad tras separarla de la esencia. Un sitio lleno de iconos donde pasear por un espacio es inevitablemente compararse y ser criticado o valorado.

Evoca las experiencias virtuales que sintieron Goethe y Jefferson, un lugar lleno de oportunidades y de posibilidades₂₀; eres capaz, es tu medio, te sientes a gusto, perteneciente a algo, un mundo paralelo₂₁ donde puedes ser la mejor versión de ti mismo, donde no existen las preocupaciones de lo real, sólo la evasión, el maquillaje y los negocios, los cuales serán los que provoquen la caída de los ídolos₂₂, cuando explote esa burbuja de falsas intenciones y prepotencia medida a base de validación. Emular referentes, verse reflejado y soñar con ello es el ocaso próximo, donde el seguidor se verá sólo frente a la hipocresía del filtro rosa₂₃, y se dará cuenta, con suerte, cuando la comunicación mate por completo al factor social, cuando esta caverna de Platón 3.0 apague su fuego, acabará con el concepto de la marca, preservará la esencia, al darse cuenta de que es solo una fantasía movida por multinacionales para crear adicción a la validación.

19. ***“Ilusiones de conexión”***
20. ***“Más allá de la pantalla”***
21. ***“Al límite”***
22. ***“Ocaso de los ídolos”***
23. ***“El seguidor”***

26. PEREC, G. Especies de espacios. Montesinos, 2001

METODOLOGÍA

La acción de crear es precedida por la reflexión y la experiencia fruto del trabajo y la perseverancia invertida. A continuación se dividirá esta experiencia proyectual en tres fases, divididas según su función: de búsqueda e investigación, la realización de la obra y para concluir su muestra al público.

Preproducción. Actividades de búsqueda

El ejercicio de búsqueda, junto con su orientación, comenzaron con planteamientos de ideas y pequeñas reflexiones superficiales relacionadas con las preocupaciones explicadas con anterioridad.

Durante esta primera etapa del proyecto se plantearon dos fases: el de plena información, en la que toda clase de inspiración era percibida y apuntada en papel para ser desarrollada a posteriori. Ejemplo de ello son las páginas recopiladas con citas, referentes, artículos y demás temas que pudieran llegar a nutrir el proyecto, por otra parte, la segunda fase de esta etapa constó de un ejercicio de reflexión en el que filtrar la información recopilada con anterioridad, acotando el campo de trabajo y dotando de direccionalidad al proyecto.

Frente al trabajo de escritura del proceso anterior, en este segundo prima el dibujo y la expresión gráfica de las ideas, progreso que puede verse en las libretas de campo, así como el desglose de conceptos en mapas conceptuales [img. 01] que ayudarían a estructurar las diferentes series que forman el conjunto de las obras.

El proyecto se encuentra ahora mismo en un campo rodeado por numerosos caminos dispuestos como radios, los cuales se adentraban en un frondoso bosque del conocimiento con múltiples posibilidades, en las que las decisiones tomadas me dirigirían hacia los diferentes caminos que me podía ofrecer el proyecto en su avance. Con el bagaje y la práctica van evolucionando a nuevas posibilidades que brotan página tras página y que me descubren nuevas posibilidades plásticas, paletas de color y recursos en base a mi deseo como artista, sin dejar de focalizarse en el fin último de este proyecto y su realización en el tiempo estimado.

A partir de ahí el esquema de trabajo evoluciona a una siguiente fase más concreta. El camino se va estrechando, se plantean los primeros objetivos hacia el propósito que se trabajan en base a una estrategia descendente¹, centrada en cómo iba a expresar esas ideas tan dispares y abstractas con mi lenguaje gráfico-figurativo.

Ese desglose se estructura [img 02] en los tres pilares principales del trabajo expuesto: el artificio comprendido como la manufacturación de la personalidad, la causa de el artificio y la definición de este. Para ello utilizo el recurso del alejamiento, explicado en el análisis de la obra y planteo un espacio irreal que me permite situar mis cuestiones de forma más sencilla así como debatir sobre ellas con espacialidad.

Así pues, se produce un avance en la condensación de información y apuntes recopilados. Se comienzan a realizar bocetos cada vez más concretos [img. 03] ajustados a las necesidades técnicas planeadas, los cuales serán trabajadas en la producción. Estos esbozos preparatorios aportan seguridad en cada paso y logran que la planificación y estimación de los tiempos de la siguiente fase sean más sencillos de estructurar, tomando un papel fundamental mi propia capacidad de evaluación, fundamentada por un criterio privado difícil de definir que entiendo que es guiado por mi gusto. Este paso entre la traslación de la imagen construida hacia su representación es fundamental pues entran en juego factores técnicos y decisiones determinantes para el desarrollo del proyecto.

El progreso me enseñaba cómo todo lo que había apuntado durante esa primera etapa del proyecto, de lectura y búsqueda de información salía a la luz en las nuevas composiciones que iba planteando en mi libreta de apuntes, así como en las montones de pruebas y tanteos, los cuales me ayudaron a formar el conglomerado visual que compone la obra. Estos me portaron saberes complementarios para el proceso siguiente, guiándome hacia los caminos que debía seguir y recordándome aquellos que no debía tomar.

Producción. Realización de la obra

Cuando de forma irrefrenable pasan por nuestros ojos miles y miles de imágenes y reproducciones cabe la necesidad de preguntarse de dónde surge ese interés por la imagen múltiple y su difusión. Si se echa la vista atrás las intenciones son las mismas que las que pudiera tener cualquier reproducción gráfica en sus inicios, la difusión de ideas y conocimiento aunque esa difusión de ideas se vea ahora mismo eclipsada por la sobreexplotación estética del consumo.

Realizado el estudio previo y planteados bocetos y composiciones se plantearon un abanico de posibilidades técnicas relacionadas con el dibujo y su expresión así como con técnicas de grabado, las cuales resultan interesantes por su cualidad múltiple ya que permiten abordar nuevos resultados planteados durante la reproducción.

En todo caso, la intención y justificación de estos medios múltiples no residen tanto en ese interés por la seriación y el arte producido en masa, sino más bien en la intención de descubrir las cualidades que residen más en la intención de aprovechar plenamente las posibilidades que ofrecen estas técnicas de reproducción y comunicación gráficas que sobre la serie numerada. Me interesaban factores como la tinta, el color, el papel e incluso la disposición de la matriz, los cuales juegan un papel importante a la hora de plantear imágenes y cómo los resultados pueden aportar apreciaciones muy distintas en la misma imagen.

Anteriormente se han organizado las piezas con respecto a una estructura literaria, unida al pensamiento y a la concepción del espacio imaginario propuesto así como las diferentes situaciones que en él se presentan. Pero, a continuación, se procederá al análisis de ellas con respecto a su proceso técnico en las que se hablará de ellas en orden cronológico según fueron realizadas. Así pues se dividirá la producción en tres grandes técnicas que abarca el proyecto.

I. Grabado en relieve.

Dos de los objetivos que había planteados a nivel personal a la hora de abordar este proyecto son, por una parte el volver a retomar las imágenes en color y por otra continuar en mi desarrollo del dibujo como herramienta de expresión.

El linograbado, a caballo entre la pintura, por las superficies de color que permite, junto con la destreza del dibujo para delimitar sus formas [img 04] y gofrados hacen que sea la primera técnica a abordar para la realización de las primeras imágenes de la serie.

Las estampas realizadas en linóleo tienen su precedente en la xilografía o grabado sobre madera, en la que el autor talla la matriz a partir de la eliminación del material con gubias, formones o cuchillas,

así como buriles.

Esta técnica funcionará igual, tallando la superficie que posteriormente será entintada para crear un relieve en el hueco que funcionará como reserva de tinta. La diferencia principal con su precedente reside en que, a diferencia de la madera, su superficie es lisa y sin imperfecciones lo que proporciona resultados más limpios y contundentes.

El linóleo es un material impermeable, blando a la hora de tallar y a la vez resistente a la presión del tórulo. Compuesto por polvo de corcho aglutinado con aceite de linaza, resinas y gomas comprimidas sobre un tejido de yute, este soporte fue creado por el británico F. Walton en 1863, y similar al linóleo pero con una base plástica que lo hace más maleable así como económico es el seipolán, un material que ofrece sus mismas cualidades y con el que he realizado las imágenes presentadas.

Este soporte es mucho más sencillo de tallar así como de recortar, lo que me permitió dividir la matriz principal en pequeñas partes que recortaría para entintarlas de forma individual [img. 05]. Una vez entintadas las piezas a rodillo, estas se dispondrán como un puzzle sobre el registro [img. 06] que servirá de guía, consiguiendo resultados más ágiles, al realizar el conjunto con una sola plancha y una pasada por el tórulo. Así, lo que supondría una matriz para cada tinta y múltiples prensas estrictamente ajustadas para la correcta superposición de las formas, se simplificaba, agilizando el proceso, permitiendo por otra parte, un abanico más amplio de propuestas [img. 07] resultantes de la composición e interacción de las diferentes partes de esta matriz descompuesta. Esta alternancia y la modificación hace que las imágenes tengan diferentes concepciones de una misma idea, así como apoyan y refuerzan las ideas de sus compañeras.

Este tipo de diferenciación por áreas de color dividida en recortes podía verse ya en la obra gráfica de Munch y Rolf Nesch, quien también separaba las piezas para unirlos a posteriori como un rompecabezas.

Antes de realizar las primeras pruebas de estado entintadas, gofré las matrices en papel, resultando dibujos tridimensionales a los que les apliqué una grisalla de color [img. 8] para pronunciar e intensificar sus límites.

Igual que intervine con pigmento de pastel, algunas de las siguientes piezas también se plantearon para completarlas con dibujo y pintura [img. 9], de las que resultaron obras con propiedades más próximas a la obra única que múltiple, en las que se ven juegos de colores e intenciones gráficas que refuerzan los conceptos tratados. Dichas intervenciones pueden recordar a las que realizaron los hermanos Chapman en el 2003 sobre una edición de 1937 de la serie “*Los horrores de la guerra*” de Goya por lo que implica completar una pieza impresa con técnicas y procedimientos pictóricos, añadiendo elementos nuevos sobre las superficies de tinta y las reservas de papel de sus contornos y cosechando resultados plásticos diferentes con un toque que remite a la ilustración.

II. Calcográfico.

Siendo consciente del trabajo de dibujo que había detrás de estas piezas gofradas opté por seguir trabajando alrededor del trazo y el dibujo frente a las manchas de color. Derivaron de este proceso una serie de imágenes que hablaban de temas más íntimos y que necesitaban de una cierta delicadeza a la hora de plantearlos.

Los dibujos guardaban una impronta en la trama y las intensidades de la línea que remitía a técnicas como el aguafuerte o el aguatinado, técnicas que había disfrutado durante mi formación en Bellas Artes y que fueron las escogidas a la hora de realizar las piezas finales y trabajando las imágenes y

ajustándolas al formato de la matriz, de la que se realizaron una serie de dibujos que organizaban los tiempos para las convenientes mordidas en ácido.

Cabe explicar una técnica tan compleja como el aguafuerte la cual se realiza mediante el grabado de metal en ácido tras la realización de una serie de líneas, las cuales es preciso que estén aisladas y expuestas. Para ello se protege la plancha con un barniz resistente al ácido y se dibujan líneas limpiamente, recordando que no es estrictamente necesario profundizar, simplemente retirar el material de forma superficial.

Grabar la plancha de metal es un proceso químico, por lo que al trabajo de dibujo se le suma el control del comportamiento del ácido, ya que la calidad de la línea será consecuente de los numerosos factores que influyen en las soluciones y estructuras de estos.

Sobre una matriz, de cobre en este caso, desengrasada y barnizada se realiza la imagen con un punzón o punta seca. Hay que tener en cuenta que la imagen una vez estampada quedará invertida a la dibujada, por eso es interesante, si no necesario, voltear o re dibujar la propuesta para que salga tal y como se planteó en el boceto [img. 10].

Con la imagen preparada y calcada sobre el barniz, éste se irá retirando de la plancha con una punta seca que dejará desprotegidas el cobre las partes dibujadas [img. 11]. Será en esas zonas donde actuará el ácido, en este caso cloruro de hierro, mordiendo en medida del tiempo estimado el cobre.

Teniendo en cuenta que es un proceso en el que cada minuto de mordida se suma al ya realizado hay que prever las intensidades de las líneas realizando primero las que quedarán más oscuras y finalmente las más leves. Aunque el gesto en el dibujo es una marca propia que pertenece casi al subconsciente, se tuvieron en cuenta para la realización de los dibujos sobre barniz la técnica y el método de otros artistas grabadores como Piranesi o Goya, cuya maestría en la trama y sus juegos de reservas sirvieron como referencia a la hora de plantear los tiempos y las fronteras de cada zona.

Sobre los primeros aguafuertes se realizaron una serie de aguatinas con la intención de intensificar los focos de luz y hacer más sólidas las estructuras de las composiciones.

Esta técnica es una de las más recurrentes a la hora de crear áreas de un mismo tono. El método para la realización de esta técnica reside en pulverizar resina sobre la plancha, la cual se calentará y fundirá quedando fija a la matriz.

Este procedimiento se llevó a cabo con una caja resinadora [img. 12], la cual mantiene partículas de resina de colofonia en suspensión y permite un resinado más fino y homogéneo.

Una vez fundidos con soplete bajo el cobre, los granos de resina se vuelven transparentes y resistentes al ácido, funcionando como el barniz, mientras que los huecos que quedan entre ellos resultan mordidos, resultando superficies corroídas donde penetrará la tinta. Por lo general, como el aguafuerte, funciona por tonos que han de ser reservados teniendo en cuenta que funcionan por adición de tiempos y que dará como resultado el aspecto de una aguada.

Por el contrario, en las siguientes piezas los bloques de trama cubren superficies totales y las diferencias en las luces hacen que la composición quede completa, fruto de alargar los tiempos de mordida y el mayor control de los ácidos, los cuales ofrecieron las intensidades buscadas.

Realizadas las matrices el siguiente paso a tener en cuenta en esta técnica es el entintado, parte fundamental para la stampa final. Cabe recordar que uno de los factores que más me interesan del grabado, aparte de cómo clónicamente se pueden reproducir en la medida que el autor desee, es cómo una misma imagen, puede desprender diferentes percepciones a través de sus variaciones cromáticas. No podía volver atrás en mi avance con el color entintando las imágenes en negro o a una sola tinta como suele ser común, estaba volviendo a entender las cualidades del color y su percepción y el

entintado a la poupée me ayudaría a realizarlas.

Para entender el procedimiento del entintado de una plancha hay que saber que es una técnica de grabado en hueco [img. 13], en la que el ácido muerde en profundidad. Será en estas incisiones donde se depositará la carga de tinta extendida mediante una rasqueta por la superficie de la matriz y se retirará el exceso con una tarlatana, a la que se le puede añadir una pequeña cantidad de aceite de linaza para conseguir mayor luminosidad.

El entintado a la poupée [img. 14] por su parte, permite conseguir resultados polícromos en una misma estampa. Este proceso de impresión concebido por Johannes Teyler en el siglo XVIII se consigue mediante el entintado respetado de cada parte y su progresiva limpieza con tarlatana hasta que queden ligeramente fundidos. En mi caso, los colores fueron aplicados de los más claros a los más oscuros, manteniendo las reservas entre las zonas con un acetato durante su limpieza inicial para evitar la mezcla de color.

Este cambio de procedimiento indica una nueva fase del proyecto, realizado con más detalle y concentración para la obtención de resultados más cuidados. Esto trae consigo una nueva concepción personal del trabajo elaborado así como una evolución del proyecto, visible entre las diferentes series que culminará con la siguiente de las técnicas elaboradas.

III. Dibujo

Por lo general las diferentes especialidades de las Bellas Artes se interrelacionan bastante si entre si siendo el dibujo y el grabado de las que mejor conviven.

El dibujo ha sido por lo general de los métodos más utilizados para trasladar imágenes a las planchas al igual que se precisa del control del dibujo para grabarlas. Así mismo como he mencionado con anterioridad, la base de todas las imágenes producidas a lo largo del proyecto tienen como punto de unión el dibujo, técnica que considero arraigada a mi forma de expresión plástica.

Esta técnica ha estado presente tanto en la preproducción como en el planteamiento de las piezas anteriormente explicadas, siendo algunas anteriormente llevadas al grabado. Otras por el contrario, al ser planteadas en los esbozos de la preproducción, no tenían un carácter que pudiera ser plasmado en esa transición a la plancha, pero tenían un encanto especial que me incitaba a completarlas, llevándolas un paso más allá del simple boceto.

En estos dibujos exploro paletas y cromatismos relacionados con las estampas en linóleo de la primera fase del proyecto con la soltura gráfica reforzada durante la realización de los grabados calcográficos [img. 15], abordándolas con técnicas propias del dibujo como son los pasteles, las ceras, cretas, carboncillos y lápices compuestos.

Estas técnicas, definidas como secas, permiten solventar los dos intereses que imperaban en el resultado de estas piezas, por una parte el fundido de colores consiguiendo efectos vaporosos y livianos y por otra el trabajo de línea en tramados y siluetas [img. 16], los cuales sobre el papel grisáceo en el que están hechas dan una sensación luminosa, como los de las pantallas a las que me refiero en la obra.

Son varios los recursos y patrones de dibujo que utilizo a lo largo de estas composiciones, que, si se atiende a la forma de ser aplicados sobre el soporte se pueden distinguir en los siguientes tipos:

El **sombreado anillado**, empleado a base de líneas paralelas que siguen los contornos de la forma dibujada, siendo Durero uno de los primeros en emplearla, al igual que muchos otros grabadores, los cuales tienden a contornear la silueta, reproduciendo a partir de la línea los volúmenes, protuberancias y sombras de la pieza.

Las **líneas moduladas**, utilizadas para describir los contornos y las cualidades tridimensionales de la figura, son otros de los recursos del dibujo empleados. Teniendo en cuenta la presión de la línea así como su fluidez, adoptada con la práctica. Picasso o Ingres son dos de los artistas a los que se les asocia con este método con resultados de figuras simples pero rotundas en las formas contenidas, las cuales son moduladas con maestría sugiriendo sensación de tercera dimensión.

Las **líneas tramadas o cruzadas**, son aquellas que combinan líneas paralelas muy juntas que en conjunto funcionan como tonos, pudiendo combinarse con otras dispuestas en ángulos de 45° para su mayor contundencia. El ancho y el peso de la línea son las que crean las gamas tonales, así como la fluidez de la línea y el trazo del autor, pudiendo modelarlas como si de los sombreados anillados se tratase. Se aprecian bien las características de las tramas en los dibujos de Canaletto en el cual se aprecian amplias gamas de tonos que muchas veces parecen componer la dirección de la luz. Esta es una técnica ampliamente utilizada en el aguafuerte por la importancia de la línea y por la característica de no cubrir el soporte en su totalidad, manteniendo un tono que conserva la luminosidad del fondo reservado.

Otra técnica que también necesita de un trazo como el tramado es el **emplumado**, el cual consiste en aplicar delicados trazos diagonales ejerciendo escasa presión y manteniendo la muñeca relativamente suelta para su realización. Empleada para suavizar márgenes y transiciones de luz, suele combinarse en diferentes colores, para conseguir sensación de mezcla entre colores.

El **esfumado** o **sfumato** es otra de las más conocidas técnicas de dibujo. Permite muy leves gradaciones tonales, así como sutiles efectos brumosos que parecen combinar las formas con sus sombras en halos difuminados. Suele ser empleado con materiales como el carboncillo, el cual por sus características suele permitir su fácil mezcla y emborronado, así como aporta ricas variedades tonales en combinación con los lápices compuestos. La ausencia de nitidez es la clave de este tipo de dibujo, el cual tiende a estimular la imaginación del espectador. Esta visualización de los contornos era muy empleada por Leonardo da Vinci el cual desarrolló este método en técnicas como la pintura al óleo. El **boceto** se asocia habitualmente con dibujos hechos con gran rapidez. En la mayoría de los casos estos sirven como estudios preliminares de la obra final y muchas veces son infravalorados por no constituir obras entendidas como completas. A pesar de ello, los grandes dibujantes del Renacimiento los consideraban obras de arte en sí mismas, revelando más directamente el genio del artista. Todas las piezas mantienen una impronta que los relaciona con sus apuntes en el periodo de preproducción, sujetas en muchos casos al dibujo automático, una práctica de dibujo que se tiende a desarrollar entorno a las teorías del automatismo, relacionadas con los surrealistas, hay evidencias de este tipo de trazo en los dibujos y esbozos de la mayoría de los artistas que utilizan este medio como forma de expresión. La forma particular en la que se disponen los trazos suelen tener su base en el subconsciente arraigado al aprendizaje del artista y su bagaje, reluciendo con lo que podría entenderse como estilo.

En el caso de las piezas presentadas, diferentes en forma y método las unas de las otras, dejan ver las formas y estructuras que comparten ese grado de automatismo que caracteriza mi tramado.

Postproducción.

Tan importante es la realización de la obra como su exposición, es por ello que se optó por presentar las distintas imágenes que forman este proyecto en una sala expositiva en la que poder apreciar el conglomerado visual. Esta disposición hace que las referencias existentes entre las piezas sean más ricas al ser más evidentes, funcionando como un juego para el espectador a la vez que le da cuerpo al proyecto y le dota de la narrativa necesaria para su completa apreciación.

Las piezas se colocaron con respecto al orden literario establecido en la memoria, divididos en “lo real” “el artificio” y “la pantalla”. En el comienzo de cada serie se colocó una cartela informativa sobre las reflexiones que surgieron de la realización de cada conjunto. Cuestiones que daban información al espectador y que hacen que la predisposición al entendimiento del concepto sea más sencilla a la hora de abordar la observación de las piezas.

Las piezas, como se puede ver en el anexo, fueron ordenadas dentro de un interés compositivo y visual que hiciera del conjunto un recorrido interesante y completo. Es por ello por lo que se optó por utilizar la idea de simetría en la pared principal de la sala, la frontal a la puerta, alternando imágenes de gran tamaño con otras de menor medida presentadas en su multiplicidad cromática, dando a entender un desarrollo temporal por la luz de cada estampa.

Un detalle a tener en cuenta para futuras muestras es el marcar el suelo con la dirección, así como los límites de cada parte del proyecto ya que es importante el itinerario a la hora de comprender el conjunto de las piezas y su direccionalidad.

CONCLUSIONES

El proceso de este proyecto ha sido ante todo gratificante puesto que ha conducido a diversos caminos proyectuales que lo han hecho crecer y evolucionar desde su punto de partida.

Técnicamente he podido explorar nuevas posibilidades gráficas gracias a las diversas técnicas de grabado y a las consecuentes intervenciones plásticas realizadas sobre las distintas piezas, así como he podido desarrollar mi gráfica y lo que considero mi lenguaje de expresión: el dibujo.

El abordar la conceptualización del proyecto se me hizo en un primer momento algo difícil, encontrándome ante sentimientos enfrentados debido al germen amargo del concepto inicial que chocaba con mi sentimiento de pertenencia. Aún así creo que se ha conseguido guiar hacia el buen camino las intenciones primigenias resultando finalmente un proyecto que no tiene un factor crítico como pudiera parecer en un pimer momento, sino más bien una observación acerca de distintas percepciones que puedo ver en la juventud de hoy día.

Por otra parte pienso que este tipo de trabajos son necesarios a la hora de plantear límites y nuevas visiones en un momento en el que todo parece estar acotado por la publicidad, la conectividad y lo tecnológico: este proyecto habla sobre todo de los procesos lentos, de la pausa, de la reflexión, valores que poco a poco se van perdiendo, en parte por la instantaneidad de la sociedad contemporánea. Poco a poco fui interiorizando cómo la paciencia ha de ser una de las cualidades del artista, así como la constancia. Que la experiencia es la mejor guía y que el estar expuesto a accidentes durante el camino de la creación muchas veces da más sorpresas que decepciones, valores que podría en práctica durante la realización de la producción.

Para finalizar me gustaría indicar que no contemplo este proyecto como concluido, ya que considero que este no es la clase de proyectos que se terminan, si no que permanecen abiertos a nuevas vías de investigación, nuevos caminos que intentaré desarrollar en un futuro. Esto ha sido lo más gratificante del proyecto, el abrirme una puerta para explorar nuevas posibilidades que anteriormente ni tenía en cuenta.

Fuentes consultadas.

BIBLIOGRAFÍA

CALVO, Francisco. *El arte contemporáneo*. Taurus. Ed. Santillana, 2001
ISBN: 84 - 306 - 0432 - 4

LUCIE - SMITH, Edward. *ARTODAY*. Phaidon, 1999
ISBN: 9780714838885

VV.AA. *Arte del siglo XX. Volumen I*. Taschen, 2005
ISBN: 9783822840870

GUASCH, Anna María. *El arte contemporáneo*. Ed. del Serbal. Barcelona, 1997
ISBN: 84 - 7628 - 205 - 2

BOZAL, Valeriano. *El gusto*. La Balsa de la Medúsa. Léxico de estética. Madrid, 1999
ISBN: 84 - 7774 - 594 - 3

FURIÓ, Vicenç. *Sociología del arte*. Cátedra. Madrid, 2000
ISBN: 84 - 376 - 1829 - 0

VV.AA. *El grabado. Historia de un arte*. Ed. Skira. Carroggio, S.A. de Ediciones.
Barcelona, 1981 ISBN: 84 - 7254 - 224 - 6

MATISSE, Henri. *Escritos y opiniones sobre el arte*. Debate - Pensamiento. Madrid, 1993
ISBN: 84 - 7444 - 689 - 9

HOCKNEY, David. *Así lo veo*. Ediciones Siruela. Madrid, 1994
ISBN: 84 - 7844 - 210 - 3

PIC, Adrian. *Esencialismo y arte principal*. Fernando Torres, D. L., 1980
ISBN: 84 - 7366 - 123 - 0

VIVES, R. *Del cobre al papel. La imagen multiplicada*. Icaria editorial. 1994, Barcelona.
ISBN. 84-7426-224-0

CHAMBERLAIN, W. *Manual de aguafuerte y grabado*. Walter Chamberlain. Hermann Blume.
Madrid, 1988 ISBN. 84-7214-394-5

LAFUENTE, E. *El mundo de Goya en sus dibujos*. Ediciones Urbión. Madrid, 1979
ISBN. 84-85266-65-X

BEARDSLEY, M. C. *Estética. Historia y fundamentos*. Catedra. Colección Teorema. Madrid, 1990
ISBN. 84-376-0085-5

GUASCH, Ana María. *Arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Ed. Madrid, 2006. ISBN: 84 - 206 - 4445 - 5

GOMPERTZ, Will. *¿Qué estás mirando? 150 años de arte moderno*. Taurus, 2013
ISBN: 978 - 84 - 306 - 0125 - 7

ECO, Umberto. *La definición de arte*. Planeta - Agostini. Obras del Pensamiento Contemporáneo. Barcelona, 1985 ISBN: 84 - 395 - 0104 - 8

CATÁLOGOS

Pop art en la colección del IVAM
[cat. expo., Institut Valencià d'art Modern, Valencia] Valencia: IVAM, 2007

Matisse: espíritu y sentido. Obra sobre papel.
[cat. expo., Fundación Juan March, Madrid]. Madrid: Fundación Juan March, 2001

Arte USA
[cat. expo., Fundación Juan March, Madrid]. Madrid: Fundación Juan March, 1977

AUTOEDICIONES

La realidad virtual. Un poemario de amistad y de planetas. Vicente Monroy, 2014

He vivido una mentira desde el día en que nací pero no me importa porque ya me he acostumbrado. Vicente Monroy, 2014

El gran error del siglo 21. Vicente Monroy, 2015

El poemario de las famosas. Ter, 2017

RECURSOS WEB

Poesía contemporánea
<http://estabanlocos.tumblr.com/>

Sobre el Vaporwave
<http://hipsterconservative.com/category/philosophy-2/>

Lecturas de Vicente Monroy

<http://tomcruiseencollateral.tumblr.com/>

Estéticas del ahora

<http://delahora.tumblr.com/post/96038785916/del-qu%C3%A9-es>

David Hockney

<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/david-hockney/80-years>

Adicciones tecnológicas: el auge de las redes sociales.

<http://www.redalyc.org/html/839/83928046001/>

Ernesto Castro

<http://ernestocastro.tumblr.com/>

ARTÍCULOS

Creatividad: el gran timo cultural del siglo XXI. Álvaro Colomer

https://www.elconfidencial.com/cultura/2016-07-05/creatividad-desigualdad-paradojas-de-lo-cool_1226078/

El gran fiestón del milenio: 30 años del verano del MDMA, las ‘raves’ y el acid-house. Victor Lenore

https://www.elconfidencial.com/cultura/2018-06-04/raves-acidhouse-smiley-extasis-musica-ibiza_1572748/

Contra el imperio del narcisismo. Victor Lenore.

https://www.elconfidencial.com/cultura/2017-11-30/putochinomaricon-letrista-corrosivo-moder-nos-hipsters_1484871/

Contra el rebaño digital. Michiko Kakutani, trad: I. Gómez Calvo

<https://www.elcultural.com/revista/letras/Contra-el-rebano-digital/30147>

“Millennials”, el mundo está hecho una mierda y la culpa es vuestra. Álvaro Rigal.

https://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/tribuna/2017-06-12/millennials-generacion-jovenes-antonio-navalon_1397966/

What generation Insta really think of social media.

<http://www.dazeddigital.com/film-tv/article/38251/1/watch-what-generation-insta-really-think-of-social-media>

