

TRABAJO FIN DE GRADO

UNIVERSIDAD DE SEVILLA - GRADO EN BELLAS ARTES

CURSO 2017-2018- Carlos Rodríguez Mateos



:

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES UNIVERSIDAD DE SEVILLA

CURSO 2017-2018

TÍTULO: **Re-Imagina**

Autor: Carlos Rodríguez Mateos

Firma del alumno/a

Profesor tutor: Joaquín González González

Firma del profesor/a tutor (VºBº)



Índice:

Introducción	4
Primera parte: el método; la imagen-collage	5
Segunda parte: Lo que influyó para llegar aquí	10
Tercera parte: Nuevo rumbo, hacia la teoría del conocimiento disperso	17
Comentario individual de las obras	22
• Piedad	22
• De política	25
• Épica del cristianismo	29
• Señor de los buitres	32
• Che	34
Conclusiones	36
Bibliografía y referentes electrónicos	39

Introducción:

Una moderna imagen de “la Madonna” enfrentada a una cruda realidad, un nuevo lenguaje político, un héroe atlético se alza en el ciclo mítico contemporáneo, una colección de realidades y símbolos superpuestos, recolocados, para hablar más en profundidad de una misma realidad. Al combinarse la hacen un poco más oscura, irónica, hiperbólica...

Pero, ¿qué tienen en común todas estas imágenes?, eso fue lo que estuve preguntándome precisamente, y eso es lo que este trabajo ha pretendido aclarar. Se trata por tanto de una auto-investigación exploratoria, partiendo del cuerpo de este crimen, esta serie de arte gráfico “Re-Imagina”, retrocediendo sobre mis propios pasos para obtener una explicación coherente de lo que trato de hacer como artista.

Durante el último curso de este grado comencé a desarrollar un conjunto cohesionado de imágenes con el que pretendía ejercitar el comentario crítico en distintos apartados. Todas fueron formadas mediante la apropiación y la transformación de imágenes por ordenador, que luego se traducían en trabajo físico unificado mediante el arte gráfico y la estampación.

Podríamos decir entonces, de forma simplificada, que mis objetivos eran desenvolverme en la creación de un trabajo de investigación universitario, reencontrar, al hacerlo, el sentido y la teoría de mi obra y expresarlo de forma ordenada y meditada, encontrando nuevos referentes y fuentes en el camino que fortalezcan la dirección a la que ha llegado desde que empecé, además de descubrir nuevas rutas de futuro con las que podría evolucionar como artista.

Presento así una primera y segunda parte donde voy a justificar la obra en el contexto de la historia del medio y de los referentes que me han influenciado respectivamente. En una tercera parte además presentaré nuevas ideas que surgieron en mitad de la búsqueda y hacia donde me gustaría empezar a conducir mi obra.

Finalmente dedicaré un análisis más individualizado de cada pieza en orden para entender qué la motivó en cada caso, puesto que, aunque unidas en su forma, cada grabado o grupo de ellos me sirvió para explorar una parcela distinta dentro del mismo grupo.

Lo importante fijándose en cada una es que los personajes principales habían sido recolocados en situaciones diferentes, con compañeros distintos al original

Y ese es el primer punto (la forma de componer) con el que empecé a tener claro con qué estaba experimentando para explicar mi proceso: La recombinación de imágenes.

Primera parte: el método, la imagen-collage

Y es que, en el fondo, no podemos decir que la práctica de usar diferentes referencias o partes de las mismas para la consecución de una nueva obra unificada sea una práctica que empezase sólo con la práctica moderna de la apropiación de materiales e imágenes.

¿Cómo por ejemplo podían componer un pintor tan prolífico como Rubens tantas obras de temática fantástica, o incluso realista con personajes que probablemente estarían a semanas de viaje en carro de separación en el espacio (por lo menos)?

Sabemos que el trabajo en el taller del pintor en este contexto no era algo privado y contemplativo, como la imagen del pintor bohemio ha imprimido en parte de la cultura popular.

Todo un equipo trabajaba en secuencia a cargo del maestro para solventar los problemas de tiempo de la producción y especializar el trabajo.

Realmente el maestro pintor tenía un diseño en mente y coordinaba a los ayudantes y sus propios pensamientos para hacer encajar unos modelos, reales o no, en un mismo contexto.

Ahora, profundicemos más en esos referentes: estamos en épocas pre-fotográficas (una tecnología que está ya engranada en nuestra forma de pensar moderna), he incluso las reproducciones en grabado (de lo que hablaremos a lo largo de este documento) era un proceso que requería de la facturación de una obra de calidad en sí misma, no podía ser un objeto de reproducción en masa.

No hablemos ya de la iluminación dependiente de fuentes naturales en su mayoría que hacían difícil mantener una cohesión lumínica entre personas y paisaje, por ejemplo.

El artista se encargaba de hacer estudios, bocetos y rescatar todo el material que pudiera servirle para formar distintas imágenes, referentes, capturando un momento específico, de unos modelos que no podrían estar muchas veces todo el día solo para ello. En el caso de gente destacada a veces tendrían incluso que cambiar modelos en una misma figura (véase el uso de maniquíes vestidos a los que se le colocaban cabeza y manos de forma realista).

Y qué decir de su claro-oscuro, el espacio ocupado, relación de color, etc...

Queda claro lo que pasaba: el artista clásico también se veía en la posición de tener que componer a base de “trozos” una escena. Había que abocetar y pintar distintos elementos y personas en diferentes días y con diferentes plazos, colocarlos en las poses precisas y luego ejercer una acción unificadora dentro del cuadro (que ya estaría planeado en bocetos).

Se modificaban los elementos en la perspectiva, se cambiaba el color de algunos para que encajase con el de los otros, etc...; el objetivo era, ni más ni menos, que obtener una nueva imagen creíble, que no se hubiera podido obtener en la realidad (No sin tener un excéntrico mecenas en busca de una recreación emocionante en la que gastar el dinero por lo menos).

A falta de un término mejor, voy a distinguir este extenso tipo de composición, aunque sea por ahora, como la imagen compuesta.

Tenemos claro, pues, que la imagen recombinaada tiene una tradición más antigua como recurso creativo digna de reflexión que podría abarcar la extensión de otro trabajo.

Sin embargo, sería ingenuo y engañoso por mi parte afirmar que, con esta categorización tan amplia, en base solo a la formación de composiciones con distintos referentes (o partes), estoy definiendo exactamente lo mismo que hago yo.

Por eso, cuando yo hablo de términos tales como “La Imagen Manipulada” (o recombinaada) tengo que buscar una parcela más reducida dentro de una denominación tan grande. Me refiero a un fenómeno, en su procedimiento y su idea de trabajar la obra, más moderno, surgido de entre las vanguardias de la era contemporánea.

Se trata del arte que usa distintas formas de apropiación, recombinaación y transformación de imágenes a partir de recursos ya existentes, y los incorpora como parte de una nueva imagen; el acto de reutilización de esas imágenes ya elaboradas desde otro contexto, tuviera antes un uso relacionado o no.

En concreto hablaré de la “imagen-collage”, ya como termino definitivo, para diferenciar a este tipo de producción de otros métodos de “ready-made” o apropiacionismo que aprovechan el volumen o hacen uso de una instalación en el espacio, y podré centrarme así en el trabajo con imagen plana y el arte gráfico.

Teniendo claro este concepto, mi obra trata de representar, de forma irónica, varias parcelas de la sociedad en las que quería ver que tenía que aportar.??

El collage, desde sus principios oficiales, ha estado bastante ligado siempre a lo social; desde Picasso y Braque en 1912 (entre otros) el collage ya fue planteado como una técnica para cambiar la forma de hacer pintura en sí misma, de reflexionar sobre el medio, pero también ganaría mucha fuerza como medio expresivo en las turbulentas décadas durante y después de la Gran Guerra.

Pude darme cuenta, de hecho, de que una de las bases de este tipo de arte es que todo objeto que se añade a la mezcla tiene alguna clase de valor implícito por el que se escoge. El trozo de madera para evocar el mueble en una naturaleza muerta, la arena recogida puede ser de una playa concreta, o simplemente evocar una costa genérica; el valor simbólico que se le dé a un textil, etc...

Si hemos elegido al fin y al cabo la apropiación del elemento ante la representación del mismo con alguna técnica plástica o gráfica, es porque consideramos que ese elemento contiene, si no necesariamente un mensaje, una esencia de dónde o de qué proviene. Tal vez el artista pueda considerarlo más auténtico que simularlo...

Y más aún, el significado puede no ser implícito del objeto, sino por referencia. El fragmento actúa como un icono:

“icono, ícono

Signo que representa un objeto o una idea con los que guarda una relación de identidad o semejanza formal.

*Se trata del **signo** que, a través de una relación de semejanza, puede representar un cierto objeto.”*

Así es, las diferentes partes de información que componen una imagen-collage pueden tener también un elemento icónico, actuar como metáforas, permitiendo usarlos como símbolo con el que se puede re-contextualizar y evocar temas complejos.

Es probablemente por todo esto mismo por lo que, cuando los métodos de recombinação como el collage pasan a usar recursos de los medios de comunicación, que reflejan momentos de nuestra realidad, sean tan dados a comentar sobre lo social incluso si uno no lo pretende.

Un material es apropiado desde un contexto pre-existente, por lo que ya tiene un eco informativo en sí mismo. La obra así resultante puede verse como una recopilación de pensamientos o ideas sobre un tema, fusionados para hablar desde diferentes perspectivas. Mediante esto, podemos reinterpretar (recontextualizar) el significado y, tal vez, llegar a conclusiones más profundas que lo que la imagen inicial nos ofrecía.

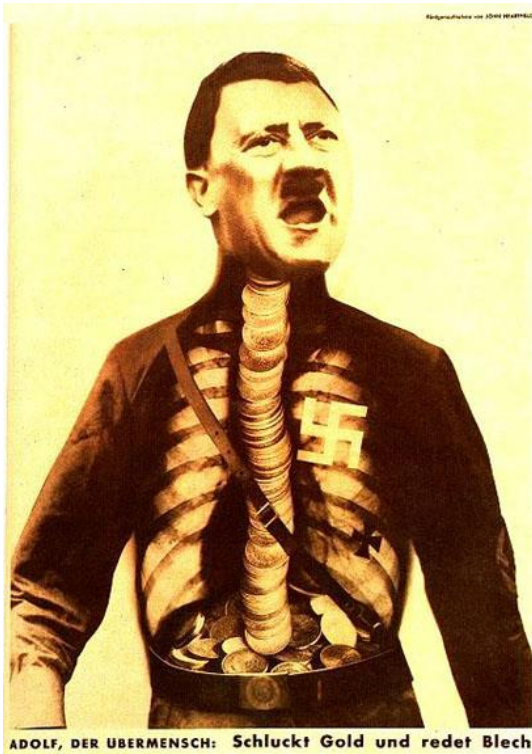
Esa es precisamente una de las prácticas que observé que estaba llevando a cabo con cada nueva imagen que iba probando. Había una comparación o un contraste entre las partes que, cuando eran unidas, permitían sacar a la luz nuevos temas relacionados que la simple fotografía original no tenía; la mayoría de hecho tenían un uso totalmente distinto, como ser parte de un reportaje deportivo o de un catálogo de disfraces, pero desvinculadas (y re-vinculadas) creaban algo nuevo.

Cada imagen una contradicción o comparación entre dos (o más) partes con las que componer una nueva idea de fondo.

La obra del artista del collage parte pues de la hibridación y recontextualización de todos estos códigos visuales.

Después de todo esto, podría dar la impresión, al hablar primero de su uso en la pintura, que hubo una evolución lineal, con el collage primero por ser una tecnología anterior y que luego se extendiese a la fotografía, pero no es así, ya que este cambio en la forma de componer la obra se debía más a un espíritu común que se desarrolló horizontalmente (como tantas cosas en el día de hoy), con unos primeros ejemplos ya desde el final del siglo XIX de fotografías retocadas. Tan pronto como Picasso, Juan Gris o los futuristas ya habían establecido el collage como método vanguardista, los dadás reclamaban para sí ser los que habían puesto en el ojo de lo público un método de recombinação estaban usando este recurso para reflexionar hacia afuera (en oposición al interior, que es el arte sobre el arte). Este método es, de hecho, del que nace el mío: **El fotomontaje**.

Una vez que entramos en el mundo de la fotografía, nos encontramos con la imagen más directa de la realidad, y las vanguardias pudieron usar fragmentos existentes de la misma propaganda y medios de masas para asignarles nuevos contextos y ejercitar una crítica apasionada de la economía, el propio mundo del arte, la guerra, la cultura, etc...



Izquierda (Fig 1) John Heartfield - "Adolf the Superman"(1932); Derecha (fig 2) Peter Kennard - "Defended To Death"(1982). Podemos ver como la recombicación mediante el fotomontaje ha crecido al unísono al ritmo del siglo XX, durante las guerras calientes y frías, y que asentaría la imagen-collage como método artístico.

Fue también un collage a base de fragmentos de fotografías el que proporcionó a Richard Hamilton la capacidad de recontextualizar las imágenes de revista con las que usaría la imagen de la cultura de masas y consumo en su "Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?" (¿Pero qué es lo que hace a los hogares de hoy día tan diferentes, tan atractivos?) (1956), obra que daría el pistoletazo de salida al arte Pop británico (y sería también con el que él luego influenciaría de vuelta a la cultura de masas creando una pieza tan icónica de la cultura musical como las imágenes de Sargento Pepper, también con fotomontaje.) con enormes repercusiones en la segunda mitad del siglo XX para el mundo del diseño y la imagen.

Pero, empezando a precisar más cerca mi entorno, podemos ver en España esta vertiente de crítica social que comentaba antes a través de la imagen-collage pasa por referentes como el Equipo Crónica o, más anterior, Josep Renau, que con su serie de la Estatua de la Libertad se siente muy cercano a mi forma de crear imágenes a pesar de que haya mayor distancia temporal. Sin embargo, y aunque parte de mi trabajo opina efectivamente sobre la política, he de aclarar que yo prefiero desligarme de este carácter histórico de lucha contra el sistema "de izquierdas". Mark Wagner, otro exponente contemporáneo del collage (Wagner, M. 2018), que utiliza el billete del dólar como materia prima para recombinarlo como reflexión sobre la sociedad estadounidense, lo expresa muy agudamente en uno de los videos que le dedican en The Avant/Garde Diaries:

“Anarchists are certain I’m an anarchist because I cut up a favourite tool of the oppressor. Capitalists think I’m a capitalist because I revel in it.”

(“Los anarquistas están seguros de que yo soy un anarquista, porque recorto la herramienta favorita del opresor. Los capitalistas piensan que yo soy un capitalista porque me deleito con ello”).

(The Avant/Garde Diaries 2014)

Quiero moverme con esa ambigüedad política, por lo que cualquier lado a la izquierda o a la derecha puede encontrarse como sujeto de mis re combinaciones.

Finalmente, llegamos a la era moderna, y con eso presenciamos una enorme transformación con la entrada del mundo virtual. La obra de arte puede ser virtualizada, de modo que la matriz se vuelve un archivo con información infinitamente reproducible. El nuevo mundo de las pantallas permite ahora que los collages se muevan mediante animaciones, sean interactivos y reaccionen a lo que tienen alrededor (incluido el público), los artistas exploran los límites de esta forma de crear con instalaciones y objetos que incluyen el arte gráfico y el límite entre los medios a veces se hace difuso e inclasificable. Ante todo, es un mundo bañado en la saturación de la imagen, tanto que podemos decir que se ha abaratado y expandido más allá de cualquier predicción de la era de la televisión; intercambiándose, modificándose y combinándose miles de imágenes al minuto, conforman piezas de un puzle de esta sociedad del espectáculo. Se puede afirmar finalmente que en esta era “el collage se ha vuelto un representante de ese estado de producción cultural” (Wolff, R. 2013)

Pasamos totalmente de la era del “Cut and Paste”, en el sentido literal incluso, el físico, del recorte y la cola adhesiva, a la nueva cultura del “Copy and Paste”.

En este contexto, veremos a lo largo del trabajo que, desde la perspectiva de las tecnologías de la información, la recontextualización también puede adquirir el carácter de **“reunir lo disperso a través del collage”** en mitad de toda esa vorágine.

Este paso al 2.0 ha proporcionado la confirmación definitiva de que la imagen-collage no tiene por qué requerir un medio físico, puede ser el método compositivo, y así es de hecho para tantos otros artistas modernos que, como yo, generan una imagen digital que luego pueden traducir (o no) a la pintura, el dibujo, o como en mi caso, el grabado.

En mi caso el collage digital es el que agrega los diferentes fragmentos, pero es el grabado o la serigrafía para mí los que sirven de elemento unificador de la imagen; simplifica la luz, que puede diferir bastante entre los referentes, y las formas, permitiéndome interpretarlas para colocar a los personajes u objetos en un mismo plano donde parece que pueden interactuar, además de aportarme las calidades y efectos de un medio físico.

Segunda parte: Lo que influyó para llegar aquí

Hasta este punto he estado justificando mis obras desde la evolución histórica de la imagen-collage, pero se hace necesario también conocer que ideas y referentes personales que fueron forjando la idea.

Retrocediendo al tercer curso de pintura, habíamos tratado en clase, entre otros, algunos trabajos del pintor Justin Mortimer, el cuál trabaja en una temática distinta a la mía, pero que atrajo mi atención por sus composiciones a base de distintos referentes integrados para crear una escena que refleja en su trabajo pictórico. En concreto Mortimer fue de las primeras ocasiones en que reflexioné sobre la imagen compuesta o manipulada gracias al uso que hace de distintas partes descontextualizadas y colocadas juntas para crear ambientes de tensión e intranquilizadores. Este uso de la heterodoxia para magnificar la expresividad de una obra y ha caracterizado claramente también muchas de las obras del siglo pasado de las que hablé en la primera parte.

Dándole aún vueltas a las ideas de Mortimer, y después de un trabajo donde debíamos de entremezclar partes de un paisaje, me encontré con ganas de trasladar esta forma de componer a mi pintura, y fue entonces cuando encontré, posteriormente, un sujeto más que llamativo en nuestras clases sobre arte contemporáneo: Takashi Murakami, que con su concepto del arte “Super-Flat” (super plano) se ha convertido en un artista contemporáneo japonés con mucha proyección internacional.

Este concepto, cuenta él mismo, le vino inspirado por algunas de las pinturas del artista del periodo Edo, Jakuchu Ito, y que se le ocurrió cuando buscaba algo que pudiese simbolizar un estilo de arte puramente japonés, llamándole la atención el uso de una composición que ordenaba los elementos de una forma plana. Este estilo bebía de lo que él entiende como una tradición nipona de la imagen plana, desde la pintura tradicional hasta el manga y el anime.

“Pero también ve esta teoría de una forma mucha más amplia – nos cuenta Michael Darling, comisario de arte para el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago (MCA) - y para él realmente habla mucho de la cultura japonesa, donde no hay una diferencia real entre alto y bajo arte, de modo que es una forma de igualar todas esas distinciones en la que nos quedamos atrapados en Occidente y aplanarlas.” (Museum of Contemporary Art Chicago, 2017):

De esta forma vemos que se trata también de un comentario de cómo se rompe la distinción entre el arte pop (en su sentido más intrínseco de arte de lo popular) y comercial y el “alto arte” en el Japón posterior a la guerra mundial: se han “aplanado” las diferencias sociales, y yo estimo que obedece a una tendencia global.

De nuevo surge la fusión y aplanamiento de diferentes dimensiones de una realidad...

Descubrir todo esto se mostraría más adelante como el germen de la idea que me encaminaría hacia el trabajo que presento actualmente.

Mi elección temática estaba también influenciada por mi conocimiento previo de la cultura de masas japonesas, que había penetrado fuertemente en partes de la juventud desde los años noventa. Personajes de anime, vocablos, y ese mundo de imaginería pop, barroca y ecléctica de las ídolos de la canción, con una estética kitsch y campy.

Sentía que podía servirme el haberme integrado en esas subculturas cuando era más joven, y encontré en la obra de Murakami el empujón que necesitaba para saber que éste era un campo entero de recursos para instrumentalizar.

Me puse como objetivo entonces servirme de la iconografía esperpéntica, juguetona y “kawaii” (algo parecido a “adorable”) del pop japonés, para llevármela a mi terreno con una visión desde el extranjero y, confiando en la internacionalización de nuestra “cultura-mundo” actual (salvando los matices locales), utilizarla como abanderada de una actitud que estaría por llegar también aquí, de forma similar a como en nuestro mundo-pantalla aquella cultura popular también se había internacionalizado, ya que Japón (y ahora cada vez más también Corea) es visto muchas veces como un modelo de futuro.

Y de hecho no estaba solo en este razonamiento. El artista Juan Burgos (Uruguay), con el que me siento cercano en varios puntos, se ha hecho conocido precisamente por usar el collage en una combinación de imaginería occidental y oriental, dando en su caso una combinación estridente para “señalar su concepción del mundo: un casi plagado de contradicciones y de violencia” (Torres, A. et al n.d.), mezclando personajes de animación o cómic con otras políticas o religiosas, y en general sencillamente inquietantes...

También él entonces había llegado a la conclusión de que elementos para formar un nuevo conjunto mediante el collage obtiene

Volviendo a Murakami, la mayoría de los reportajes sobre él suelen quedarse con el análisis de artista neo-pop, con su super-flat, pero yo diría que cuando se inspeccionan algunos de sus comentarios y piezas más detenidamente te das cuenta de que hay también en él, subyacente, un elemento distónico en el conjunto de su mundo feliz, una sátira interna que se cuele, a veces de forma subliminal, y otras él mismo las saca muy descaradamente con comentarios en entrevistas.

Desde hace ya bastantes años Murakami había mostrado algunas piezas donde sus personajes como *Tan Ton Bo* se vuelven como si Micky Mouse tuviera mala alucinación con drogas, o como “*My lonesome cowboy*” (1998), donde, representando de una forma tan esperpéntica que provoca algo de risa y de repulsión a la vez, usaba la figura del erotismo en la cultura otaku. Una visión muy adolescente y con proporciones irrealistas de las figuras manga se mezcla en una pornografía mórbida, con grandes y tangibles chorros de semen o leche materna, fluidos que por cierto convirtió en una especie de patrón de dripping con el jocosos título de “*Rose Milk*” (leche de rosas) (1997). Lo repetiría muchas veces manchando a sus personajes amables y “family friendly” desde entonces, sin que muchos tal vez se dieran cuenta de esa relación.

Se hace patente que el mismo Murakami está familiarizado con esta idea de infiltrar elementos a la que otros artistas estábamos llegando. A veces su arte es dulce, pero a la vez a veces puede ser amenazador o extraño.

“Hollow” (hueco) pone ya directamente en una de sus piezas, mientras unas adorables calaveras surgen de entre el patrón de flores sonrientes (“*Flower Hollow*” 2015), mientras en otra dice “*Death*” (muerte) (“*Death: Multicolor*” 2016), cómo queriendo decir que la obra super-plana,

repetida con las mismas matrices una y otra vez, estuviera muerta por dentro, estaba “super-empty”, y la simbología del vacío continúa asomando la cabeza cada cierto tiempo. También en la misma entrevista para el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago, al ver una de sus obras ya preparadas suelta contento:” **oh, esto es genial, porque, esta pintura es vacío (emptiness) , de modo que, ¿cuál es la mejor pieza de arte? es, pensé, emptiness.**”(Museum of Contemporary Art Chicago, 2017).

Como dije, él es muy descarado a veces con esta especie de nihilismo subyacente en su obra.

Mi plan de acción era apropiarme de una escena o personaje de este entorno al que luego modificaba ciertos elementos, o los añadía nuevos, infiltrados, para crear una sensación extraña y/o intranquilizadora cuando uno se fijaba con más detalle; y me gustaría remarcar especialmente este modelo de coger una serie de personajes, una escena, de un corte más común o alegre y luego introducir un elemento más, integrado para cambiarla de sentido desde dentro y proyectar una sensación inquietante, de que algo no es como el resto o que hay algo mal, porque esta estructura es la receta para entender la forma en la que se componen las piezas que presento ahora.

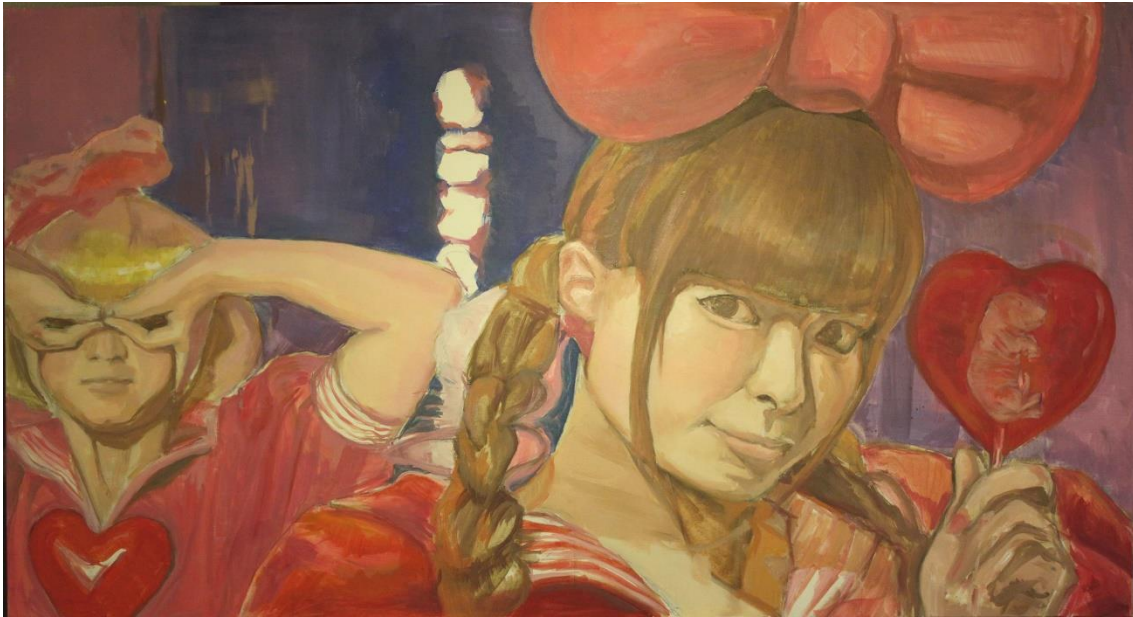
Al cabo de un par de meses produje para la clase de Creación Abierta en la Pintura el lienzo al óleo que llamé, también como una referencia a la subcultura otaku, “Candy Candy” (fig 3), en el que pasaba a la pintura una escena sacada de un videoclip carameloso (nunca mejor dicho) y posteriormente, para clases como serigrafía o litografía, tanteé el terreno con más personajes sacados del mismo universo, incluyendo texto eventualmente (fig 4). “¿No sería genial, genial, genial?”, reza una de las líneas de canción pop en una de ellas, como preguntándose, ¿no será genial que el mundo fuera así?, ¿una evasión fantástica?

Durante la realización de esas piezas se había estado cocinado en mi cabeza la idea de “**El Juego**” como símbolo de una sociedad moderna de contenido de masas centrada en la evasión y que no percibe de donde provienen o donde se asientan las cosas. “**La cultura de la diversión, y lo que no es divertido no es cultura**” (Vargas Llosa, 2012, pp.31), en un mundo centrado en sí mismo y en revivir un entorno de ficción, sintetizada en el baño de imágenes de los medios de comunicación y ocio, tanto que no podía ver (o no quería ver más bien) algunas verdades incómodas o problemáticas yaciendo bajo las mismas comodidades que tenía.

De ahí que usara imágenes y fotogramas Taparse los ojos o enmascararse son gestos que ayudan a quedarse en la ficción. Encuentren personajes que actúan. Mientras tanto, en lo que es una piruleta “con sorpresa”. No saben de donde viene lo que comen, no saben quién posee los conglomerados que crean su entretenimiento, no saben cómo funcionan muchas de las aplicaciones que usan, etc....

“Lo mejor, el optimismo; lo peor, todo lo que el optimismo escondía.”

(Espejo B. 2013)



(fig 3) “Candy Candy”, óleo sobre lienzo – Imagen propia

Desde el punto de vista estilístico era sencillo por entonces encuadrar mi obra en el amplio marco del Pop art, del Neo-Pop en concreto, ya que estamos hablando de arte a partir de los referentes de masas posteriores a los años 80, y con el que creo que se añaden nuevas reflexiones sobre las implicaciones del arte masificado en la sociedad más que la mera elevación del elemento popular como arte igualmente válido.

Quizás incluso en algunos de los diseños de ahora se conserva un trazo de ese elemento “campy”, pero ahora mi trabajo ha vuelto a un tono definitivamente más serio que imita más a los mass-media y a la fotografía tradicional.

Sin embargo, cuando llegó la hora de poner nuestras obras en común y comentarlas no funcionó como quise. No parecía entenderse entre mis compañeros como conectaban los temas de fondo con la imaginería escogida. Los temas de los que hablaba parecían no reflejarse desde la perspectiva ajena.

Parecía claro que en esa etapa aún me faltaba una base teórica en la que basar mi producción...

Tendría que esperar más de un año para encontrar un referente teórico que resolviera ese vacío, de la mano de mi padre, que dejó un libro sobre la mesa sabiendo que yo estaba buscando referentes para entender la serie de fотомontajes que tenía entre mis manos.

Ese libro es “La civilización del espectáculo” de Mario Vargas Llosa.



(fig 4) Sin título, serigrafía sobre papel– Imagen propia.

En él, el intelectual peruano comienza preguntándose qué es la cultura en los tiempos modernos, y comienza con un recorrido de lo que se ha tratado de definir como tal en el cambiante siglo anterior. Desarrolla la teoría de que, en nuestra sociedad postmoderna, tanto el término en sí como la esencia de lo que es la cultura parece haberse degradado y banalizado. Se preocupa de que en la actualidad haya perdido su sentido mayor orientativo que tenía en el pasado y haya quedado en realidad vacía y, sobre todo, superficial.

La idea ilustrada y altruista de que se podía, se debía, transmitir la cultura a la mayor parte de la sociedad era desde luego un objetivo loable en todo momento, pero quizás una consecuencia que nunca nos imaginamos fue que esa democratización de la cultura puede a su vez habernos costado también la mediocrización de la misma. Y no podemos negarle que a veces que la cultura de masas deja que desear a veces cuando, por ejemplo, un grupo de bebedores hablando de fútbol (sin menospreciar el deporte) puede pasar a denominarse una “peña cultural”. Así, en la sociedad de la post-cultura, como algunos han llegado a llamar, donde lo que prima es el propio espectáculo, es decir, el entretenimiento, la cultura se simplifica, se convierte en una mercancía más que en un valor y se convierte, efectivamente, en cultura de masas, donde la separación entre lo alto y lo bajo, lo culto y lo popular, se ha roto, y todo se encuentra fusionado, algo en lo que podríamos ver perfectamente un símil con el super-flat “Murakaniano” otra vez.

Vargas Llosa toma conscientemente como trampolín para impulsarse el título de “La Sociedad del Espectáculo” (Debord, G. 1995) del pensador neo-marxista Guy Debord y lo reconvierte en su “Civilización del Espectáculo”, pues este filósofo francés hace un análisis más puramente económico-histórico, donde el espectáculo era parte de la alienación del individuo, mientras que Vargas Llosa por otro lado se desvincula del materialismo económico (al igual que yo) y deja claro que su enfoque es, ante todo, cultural.

Recuerda más bien en partes de su análisis a Gilles Liptovsky, quien, en su exploración de las múltiples facetas del individuo moderno, señala un desplazamiento hacia el consumo por el placer y el hedonismo, ante un futuro incierto en lo que él dice que es ya el final de nuestra época post-moderna y marca el comienzo de “la hipermodernidad”. Por esta incertidumbre ante el futuro el individuo hipermoderno (Liptovsky, G. 2018) trata de repetir el presente.

Algunos ciertamente hablan en el campo del arte de un agotamiento de las corrientes de segunda mitad del siglo XX, y hablan de un movimiento “metamodernista”. Yo soy algo más cínico y considero que estamos viviendo en **la post-post-modernidad**, osea, la repetición por continuación de las ideas post-modernas a pesar de que sus motivos se han agotado y debido a que se ha convertido en la nueva institución esperando la llegada de una nueva época.

No hay duda alguna de que el descubrimiento de este libro me aportó una muy necesaria renovación de ideas después de que la anterior teoría se me hubiera desmontado. Su concepto de la **frivolidad** (entendida como pérdida de valores) se identificaba con mi idea anterior del juego, pero ahora me daba razones para explorarlo de forma global... Era el momento de dejar atrás el japonismo y de usar referentes de los medios de comunicación conectados internacionalmente que veía a mi alrededor.

Desde esta nueva perspectiva mis montajes tenían sentido como fragmentos, momentos capturados de esta nueva cultura-mundo entremezclada.

Yo iba creando distintas imágenes, cada una comentando sobre una temática diferente del mismo modo que en el libro él se reserva cada capítulo para una parcela diferente de la nueva cultura frívola: política, sexo, espiritualidad, arte, etc.....

En ese sentido, así como en esta sociedad en la que se retira la palabra ante el predominio de la imagen, yo recojo distintos fragmentos en imágenes para analizar un tema concreto dentro de esta sociedad del espectáculo y contraste con otras, recomblando la imagen mediante el fotocollage, poniéndola en un nuevo contexto.

A veces, como en las imágenes con Cristiano Ronaldo, el resultado es una exageración de la realidad para exponer su absurdo, otras para mostrar una faceta que la fotografía publicitaria, preparada, no muestra y que resulta incomoda, otras exponiendo lo que se pretende expresar frente a lo que hay de fondo...

Pongo la idea, la gravedad, lo serio, junto a lo frívolo, al mismo nivel, simultáneo. Así sale a la luz para reflexionar.

Cabe señalar, a todo esto, que yo no trato de encontrar una solución al problema (no aún que yo sepa), sólo he investigado dejándome llevar hacia donde iba mi obra y constatando lo que es desde mi perspectiva.

Finalmente, ahora que había dedicado más tiempo a reevaluar el significado de mi obra, me doy cuenta de que ya he dejado pasar el estilo pop y mi mensaje más directo de sátira me parece ahora más cercano al llamado “Culture-jamming”, los ad-jammers. Artistas, como el archiconocido desconocido que es Banksy u otros como Ron English o Polyp.

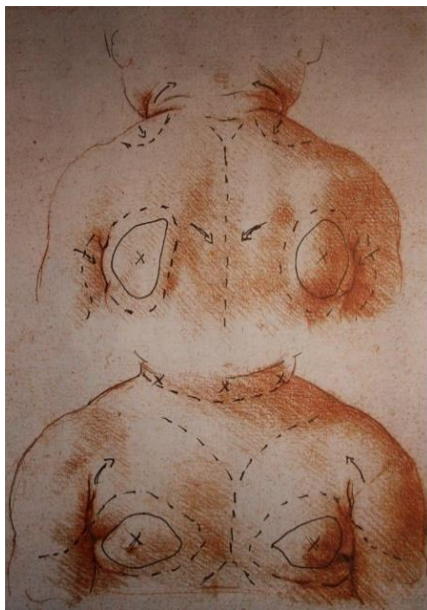
Me he dado cuenta debido a que al limpiar y revisar tantos papeles ahora que se acaba mi carrera he desenterrado unos dibujos intervenidos que hice en tercero (fig 5), ya aquí, antes que ninguna otra cosa, me estaba sirviendo, como los jammers, de esa manipulación y recontextualización de imágenes reconocibles (del arte clásico en mi caso) para señalar, con un estilo muy de pintadas con bolígrafo sobre un libro de texto, los contrastes ocultos entre las prácticas o actitudes de nuestra sociedad y el mainstream, como memes urbanos. Ha sido todo un ciclo.

Si que percibo no obstante algunas diferencias clave: yo no estoy resistiéndome activamente a una organización o al poder en concreto si no satirizando un ambiente cultural. Yo no llevo la obra a las calles o a soportes publicitarios, donde se supone que pueden ejercer una resistencia, una influencia directa, entre la gente.

Quizás por eso me sienta incluso más identificado con la obra de una cómica británica, Miriam Elia (Miriam, E. 2018), de la cual ya ha habido visto algunas páginas de sus libros de pasada en la red, pero era ahora cuando la conectaba en mi cabeza.

Con las páginas del libro “We go to the gallery: A Dung Beetle Learning guide” (2014) (fig 6) emplea en el medio impreso la recombinación y modificación manual de imágenes para crear una parodia de un libro educativo ilustrado real al estilo de los sesenta, solo que en el suyo los pequeños Jhon y Susan aprenden con mamá los elementos clave para entender la exposición moderna: sobre la especulación galerista, el arte vaginal y el predominio del sexo o la muerte de Dios.

Me siento bastante identificado con el tipo de humor nihilista que se introduce en esas recreaciones de una realidad alternativa post-moderna y absurdista para reflejar la parodia sobre el mismo arte en la era post-cultural desde dentro (muy “post-post-modernista”).



4

There is nothing in the room.

Peter is confused.

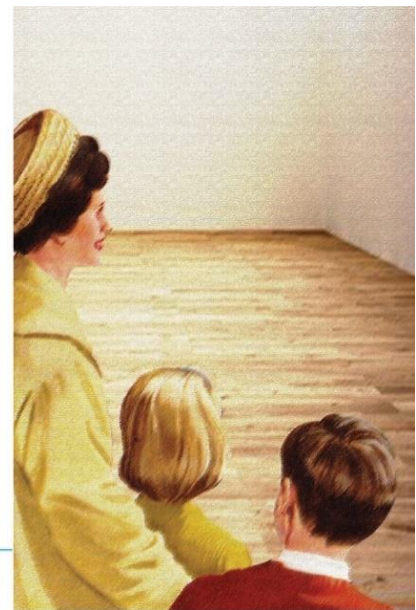
Jane is confused.

Mummy is happy.

“There is nothing in the room because God is dead,” says mummy.

“Oh dear,” says Peter

new words God Dead Confused



Izquierda (fig 5) – “Niños bellos” (imagen propia). Derecha (fig 6) “We go to the gallery” – Miriam Elia Fuente: <http://miriamelia.co.uk/books/we-go-to-the-gallery-1a/>

Tercera parte: Nuevas ideas; hacia la teoría el conocimiento disperso

Recuerdo que, estando yo en la asignatura de Arte Público tiempo atrás, nuestro profesor nos comunicó desde muy temprano que para el proyecto de su asignatura tendríamos que trabajar en parejas, idea que a mí no me entusiasmaba, ya que veía como me había quedado sin mis compañeros habituales y no soy demasiado extrovertido como para hacer otros al momento. Justo se dio la casualidad de que una chica británica, Florence Amy, había llegado para estudiar aquí, en mi misma clase, y el azar quiso que ella rellenara el hueco (o yo el suyo) que faltaba. En nuestra poca originalidad, propia de dos personas que acaban de conocerse, trabajamos bajo el nombre de grupo “FloCar”, y comenzamos a lanzar ideas entre los dos a contrarreloj compartiendo tiempo con las otras cuatro asignaturas, y a ver si algo se quedaba pegado.

Durante nuestras citas en la cafetería sin embargo acabamos descubriendo que una serie de argumentos nos interesaban a los dos; ambos éramos parte de la gente que podríamos llamar “algo desconectada”. Algo, sí, porque usamos asiduamente la electrónica como cualquiera, pero nos sentíamos un tanto desplazados entre el auge de los ordenadores de bolsillo a los que la mayoría estaba siempre atenta. El creciente tiempo invertido en las pantallas o en servicios de comunicación instantánea estaba en boga en los debates de salón, y era el momento álgido en la red de las ilustraciones de Pawel Kuczynski, John Holcroft o Luis Quiles, sobre las redes sociales (este último siendo de hecho un artista que acabaría relacionándose bastante en el tipo de lenguaje neo-pop satírico con el que he estado jugueteando).

Nos interesaban los efectos de la tecnología constante en las personas y su comportamiento, y, no sin cierto sarcasmo hacia nosotros mismos, nombramos al proyecto “Unknown”.

A partir de ahí comenzamos a guiar nuestras ideas y surgieron conceptos interactivos como la idea de “el muro” de la web, hecho en la realidad mientras los transeúntes aportaban contenido, o la que acabaría siendo nuestra obra propuesta a final de semestre: una instalación de figuras humanoides cerámicas llenas de pequeños dispositivos para reproducir audio, imágenes o vídeo, en sintonía con la información virtual más que con la que les rodearía en el centro de Sevilla.

Había una referencia obvia al “hombre cableado” (yo uso la expresión “the wired”), que no vive tanto en su entorno real sino en el mundo virtual que llevaba a todas partes. No hace falta ser un cyborg para eso de hecho, los cables pueden ser etéreos, como unos hilos de unos y ceros.

Otro episodio, corto, pero de aún mayor interés, brotó de una charla con el mismo profesor de la asignatura. Aun debatiendo sobre la naturaleza de mi proyecto compartido, comenzamos a hablar de forma más distendida y personal sobre lo superficial que es el conocimiento en algunos temas con el enorme recurso de información que la gente tiene a su alcance la y falta de conexión entre conceptos. Yo utilizaba mi experiencia de aficionado al ocio digital (también por ser ilustrador) para ejemplarizarlo coloquialmente, exponiendo como mucha gente desconoce ciertos títulos de videojuegos y le asigna la invención de ciertos géneros o mecánicas a otros más conocidos, en lugar de conocer la historia del género en profundidad.

Yo aún no tenía muy claro si esto me serviría personalmente, aún en ese momento estaba empezando a trabajar en Candy Candy, pero estas charlas distendidas han acabado influyéndome más allá de lo que tuve que entregar al final para clase.

No fue hasta que leí en profundidad, casi dos años después, “La civilización del espectáculo” que casualmente volví a unir estas reflexiones y reconsiderar la tecnología de la información para mí obra. Y es que, como decía, el libro de Vargas Llosa hace un repaso por diferentes facetas culturales uno por uno. Uno de esos apartados debía de estar dedicado obligatoriamente a la influencia de los cambios tecnológicos en las últimas décadas, y sin sorpresa para nadie, también ahí él considera que ha acaecido un empobrecimiento del contenido ante la cantidad y su capacidad para entretener.

Nicholas Carr aparece como personaje señalado en ese mismo apartado: Con un título que ya deja ver cómo conecta con la crítica a la sociedad de cultura vacía de Vargas Llosa, “Superficiales: que está haciendo internet a nuestras mentes” (Carr, N. 201), este reconocido escritor recoge, a pesar de haber sido todo un tecnófilo durante su vida, sus preocupaciones sobre y si el uso y facilidad de la web no está tal vez aplanando nuestra capacidad de reflexión.

Obviamente, el reconoce todas las facilidades y mejoras que los nuevos medios proporcionan, no hacerlo sería de ciegos.

“Es cierto y eso es muy valioso, pero Internet nos incita a buscar lo breve y lo rápido y nos aleja de la posibilidad de concentrarnos en una sola cosa. Lo que yo defiendo en mi libro es que las diferentes formas de tecnología incentivan diferentes formas de pensamiento y por diferentes razones Internet alienta la multitarea y fomenta muy poco la concentración.”
(Barbara Celis 29 ENE 2011 Babelia, El País)

Su preocupación es que el uso cada vez más constante de internet y sus aplicaciones derivadas esté teniendo un efecto profundo en nuestras mentes: nuestra forma de pensar y adquirir información. El propio medio, que favorece el movimiento rápido y la distracción, indispone para lo que él considera el pensamiento profundo y favorece que nos quedemos en una capa más superficial, de multitarea y más información, pero con menos capacidad reflexiva.

El pensamiento lineal y profundo propio de la lectura silenciosa del libro, frente al pensamiento disperso hipervinculado, horizontal infinito, que digo, ¡diagonal e interseccional!.....

Leer muchos fragmentos pequeños e interconectados de información parece una forma más eficiente para adquirir la información..., pero, ¿realmente se está creando ese mapa interrelacionado (vinculado)?

“Pensamos que internet iba a contrarrestar esa tendencia proporcionando a la gente más información, pero lo que hemos visto es simplemente una continuación de esa tendencia, con el picoteo rápido y superficial de información.” (Armada, A. 2011)

Yo mismo he podido sentir los mismos síntomas que describe y creo que quien lea esto también puede hacer memoria y empatizar con ello: menor tiempo de atención, leer solo partes de los párrafos, lectura diagonal, perderse en el universo de los hipervínculos...

¿Y qué tal si dijera que el señor Carr va todavía más allá y explica citando serios estudios sobre la plasticidad del cerebro, que esos síntomas no son algo abstracto?, sino que las tecnologías que usamos modifican de una forma bastante literal la forma en la que nuestro cerebro piensa y es “cableado”.

“Van Nimwegen, dedujo luego de uno de sus experimentos: que confiar a los ordenadores la solución de todos los problemas cognitivos reduce la capacidad de nuestros cerebros para construir estructuras estables de conocimientos” (Carr, N. 201 pp. 2016)

Entonces me di cuenta: **“Eso es, es la información es la que puede entenderse dispersa, como partes de un collage”.**

Yo ya había empezado a trabajar en este trabajo con reflexiones alrededor de la comunicación: el mensaje que se expresa frente a lo que se pretende, como se engrandece un tema frente a lo que es en realidad, el dinero como lenguaje detrás de cualquier signo político, etc, pero con este nuevo enfoque me empecé a cuestionar mi obra en términos de lo que se la manipulación de la información y de lo que puede conocer o no el público cuando se le presenta. Y a pesar de que todas estas ideas son nuevas vías que he descubierto durante el proceso de creación de este Trabajo de Fin de Grado, no por ello se debería de considerar que no han influido partes en lo que ya está hecho.

“Hasta que llegó la Red, la historia de los medios de comunicación había sido la historia de la fragmentación. Las diferentes tecnologías avanzaban por caminos diferentes. [...] Una vez digitalizada la información, los límites entro los medios de comunicación se disuelven. Reemplazamos nuestras herramientas especializadas por una sola navaja multiusos” (pp.113), y es cierto que se ha pasado de la fragmentación de los medios a la unificación de una única red, pero podemos apreciar ya dentro de esa red ocurre una nueva fragmentación “informática” (de la información), y especialmente actual con el renovado interés en las “fake news” y la postverdad en estos años.

Un solo medio sí, pero contenido picoteado y dividido culturalmente.

Desde este punto de vista puede verse que pongo todas estas imágenes fragmentadas recontextualizadas en mis imágenes para reunir la información dispersa sobre un tema,

Siendo el mundo virtual, donde se funde la cultura con el entretenimiento compitiendo ferozmente por captar nuestra atención (¿No suena también al super-flat?) cada vez más prevalente para la adquisición de conocimientos, “la literatura se vuelve light [...] “da la impresión cómoda al lector y al espectador de ser culto, moderno, de estar a la vanguardia, con un mínimo de esfuerzo intelectual” (Vargas Llosa)

Sin duda alguna, el predominio del mensaje visual y efectista sobre el conocimiento profundo se hace evidente más ahora en la sociedad de redes (redes de sociedad) donde un tweet bien acompañado de una imagen o una tira cómica apropiada para colocar un texto en forma de “zasca” intelectual al rival o un cómodo video en cuadro (los que a falta de un nombre específico

llamo “Los recuadros de Facebook) donde un magazine o nos va a explicar en tan solo un breve minuto todo lo que debemos saber y opinar sobre un tema es lo más ansiadamente buscado como contestación definitiva, más que una argumentación larga y que consuma energía, además de que adquieren fácilmente una dimensión memética que se expande mejor.

Otro concepto de interés en esta cultura online de apropiación y creación constante, el copia y pega, con el que se genera contenido cultural es el “**meme**”.

Este término fue originalmente acuñado por el científico Richard Dawkins, quien lo introdujo en su libro, “El gen egoísta” (Dawkins. R, 2014) como la versión cultural de la unidad de transmisión y replicación de información, de forma homóloga el gen (gene)

Pero todo eso ha derivado en una realidad mucho menos estoica cuando el concepto fue encontrándose con la sociedad online post-moderna. En una irónica vuelta de tuerca, la idea culta del “meme” de Dawkins ha sido también democratizada fuera del ambiente de la cultura científica y deformada para pasar al ámbito de la cultura siempre ácida y cínica de internet, toda una desacralización, en la que compone una de las unidades de transmisión de la nueva civilización del espectáculo.

Estas imágenes componen un nuevo tipo imagen icónica con el que se transmite información y merece la pena explorar como puede expandirse a algunos campos del arte moderno.

También puedo ver una conexión entre el uso lenguaje de artistas ad-jammer y el lenguaje del meme moderno, influenciándose recíprocamente.

Desde el punto de vista del medio artístico, se podría entender que el grabado es además el método más cercano a la técnica gráfica tradicional con la que he trabajado en mis asinaturas que me ha permitido mantener una serialidad memética.

Por otro lado, las ideas que surgieron en esa conversación con mi profesor derivaron en un interés por lo que podría denominar el “Referencialismo” de los conocimientos a partir de la cultura popular como forma reconocida producir cultura, **y la estereotipación y superficialidad del conocimiento derivado de esto**, igual que le gente se refiere al género Pulp pero en realidad lo que quiere decir no es el variado género de revista original, más bien podrían decir simplemente “Indiana Jones” y estaría más claro a que se refieren.

Siguiendo esta idea, Como el conocimiento es ahora un objeto de consulta rápida y corta retención (la memoria queda aletargada), es más fácil reconocer elementos mediante referencias “pop” (populares) que por tener un conocimiento profundo de la materia.

Este concepto se hace totalmente palpable cuando en mitad de unos noticieros del canal Cuatro que vi allá por noviembre de 2017 en el que cuando hablaban sobre una conversación con un preso decían: “*Como en las películas, a través del cristal*”

¿Se dan cuenta? ¡Como si en lugar de que la película sea como la vida misma es la película el referente para la realidad!

Conocimiento por referencia, como si fuera una conciencia popular. Tal vez ese era el verdadero poder a largo plazo del Pop cuando nació décadas atrás...

Mientras me hallaba modificando y rectificando los detalles de este mismo documento para su entrega me he topado por casualidad con un artículo del periódico El Mundo: Cass R. Sunstein, profesor de derecho de Harvard y antiguo director de la oficina de Información de la Casa Blanca, que ha publicado un libro, *"El mundo según Star Wars"* (Terrasa, R. 2018).

En él vemos la culminación de una integración de la cultura popular en su iconografía real, cuando una saga de películas ha llegado a entenderse por toda la sociedad de modo que se ha consolidado como imagen referencial para explicar contenidos más profundos (los entendidos de la cultura de superhéroes hablaban ya desde hace un tiempo de los "mitos modernos" refiriéndose a sus historias). Cass afirma rotundamente: "La humanidad entera se explica con la saga, nada es más importante"

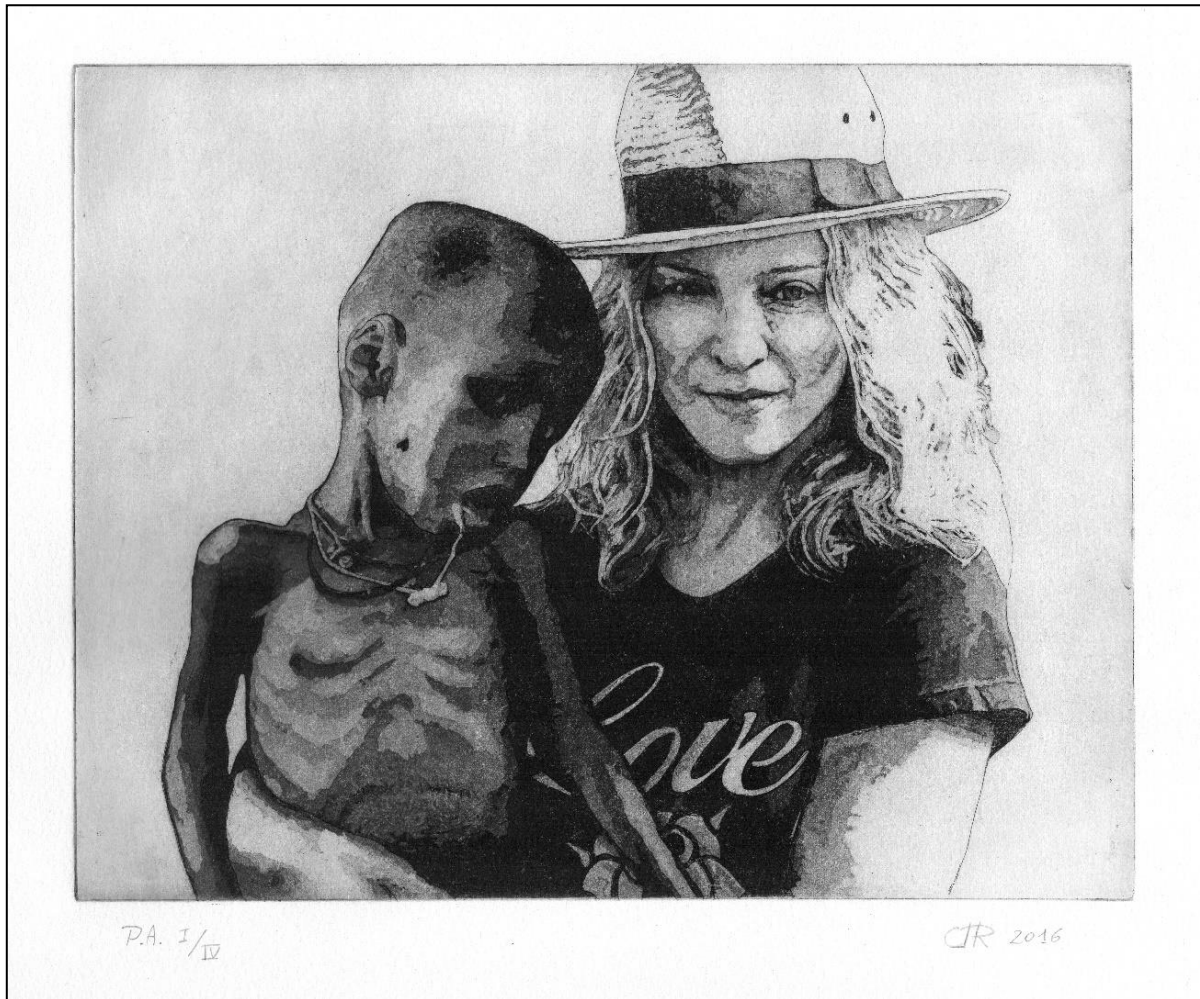
Esta debe de ser la consecución que esperábamos de la Sociedad del Espectáculo.



(fig 7) "Storm-Trumper", de Greg Dietzenbach.

Fuente:<http://www.elmundo.es/papel/historias/2017/11/27/5a1845c3e2704ee75e8b4678.html>

Cuarta parte: Comentario individual de las obras



“Piedad”

Noviembre de 2016

Aguafuerte y aguatinta en papel Michel

Matriz: cobre, 23,5 X 30 cm

Papel: 36 x 32 cm

La pieza con Madonna fue la primera, “la madre”, que inició la serie, y me atrevería a decir que la más efectiva, como la suerte del principiante.

Esta surgió de una forma espontánea mientras trasteaba con otras tantas imágenes después de la decepción ante mis anteriores “japonesadas”, como diría yo, a las que no le encontraba una continuidad más allá de esos trabajos puntuales. La teoría parecía venirse abajo, así que estaba buscando nuevo material.

Fue casi por puro azar la primera vez que yo conecté dos imágenes hechas la una para la otra. Una, imagen de Madonna prestando su imagen para una obra caritativa en África, y otra de un pobre chico, demacrado, que sustituía perfectamente al sano y rechoncho que ella portaba en el brazo. Hasta la palabra “Love” de la camiseta parecía que estaba hecho a propósito para expresar el contraste en la imagen.

En el mundo contemporáneo la popularidad y el éxito se conquistan, ante todo, por el predominio de la imagen. Madonna pretendía lanzar una imagen caritativa y yo quise contraponer esa imagen idealizada, publicitaria y menos real, al hecho real de miseria al que quería hacer referencia

Una imagen irreal (manipulada) que irónicamente conecta más con lo real que una fotografía pura.

La activista del primer mundo, que unos momentos enarbola causas por la humanidad y al siguiente día puede estar viviendo en el universo amarillista Hollywood con sus amigos, llenos de problemas del primer mundo. Mediante el contraste de esa dualidad en la imagen, podía sacar a relucir un tema de fondo más potente.

Precisamente un vídeo publicado en redes sociales del grupo AJ+ habla de este mismo efecto, en lo que pasan a denominar “el complejo del mesías blanco” (aunque yo prefiero prescindir del punto del punto de vista racial y hacerlo general) en las que celebridades toman esa imagen para enviar un mensaje de ayuda totalmente superficial, sin entrar en contacto con los verdaderos problemas que están en el fondo (AJ+ Español (2017)).

¿Podría hablar una imagen reconvertida, manipulada, con sinceridad sobre un tema?

Bastante tiempo después de ese primer diseño encontré una interesantísima reflexión cuando escuchaba un video del profesor Jordan B. Peterson de la universidad de Toronto, en el que precisamente tocaba esta cuestión por casualidad mientras hablaba de otros tantos temas.

Cito parafraseando del inglés:

*“Hay formas de ficción que son **“meta-verdades”**. Lo que significa que no son necesariamente sobre un individuo específico, aunque pienso que sí que están basadas en la vida de individuos específicos.*

Es la teoría más simple, pero, ¿quién sabe verdad?

Pero, son más reales que la realidad en sí misma, porque abstraen los elementos más importantes de la realidad y te los muestran, ese es el motivo por el que ves ficción. Sabes, quieres tu ficción resumida, reducida a su esencia, eso es lo que hace la buena ficción. Y

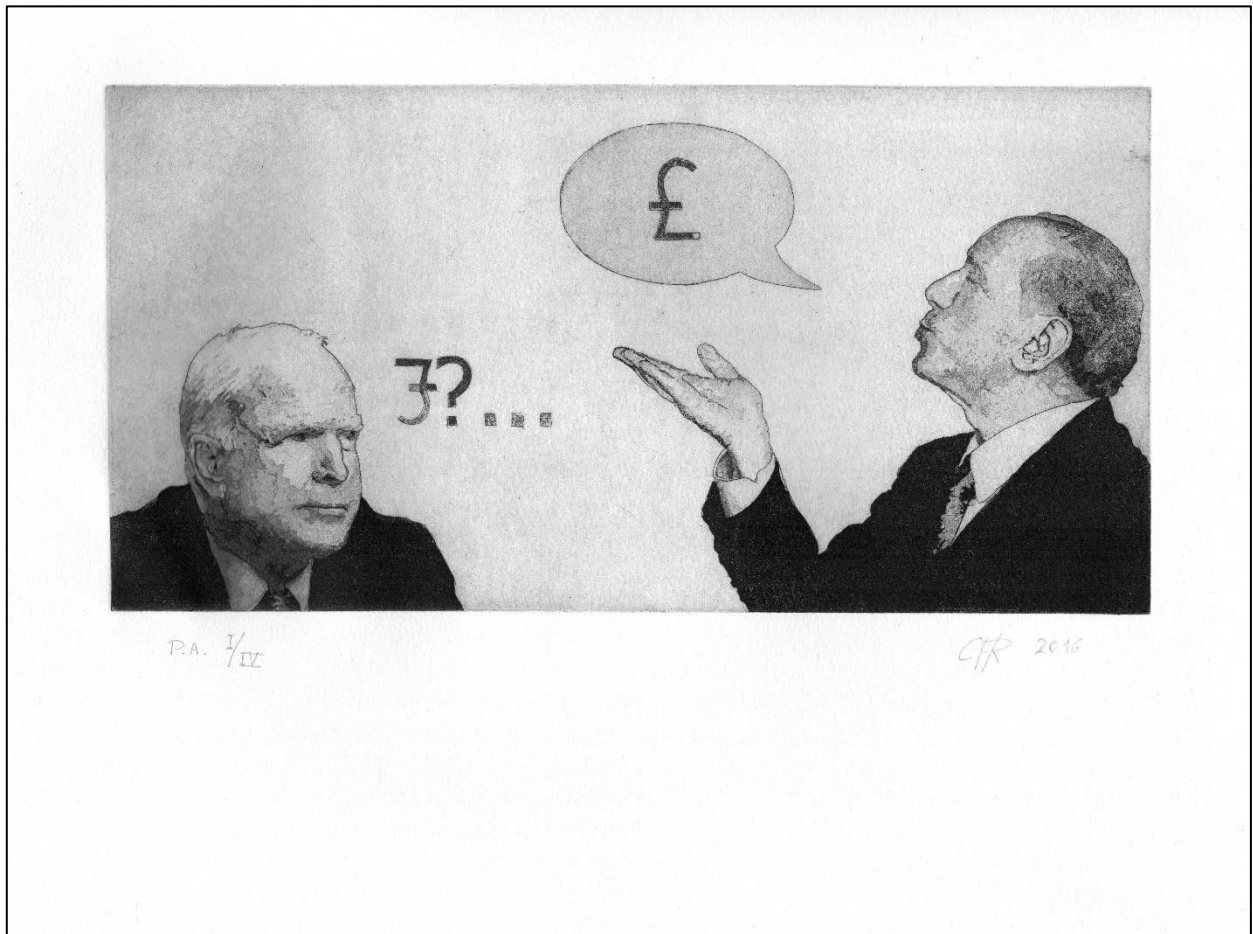
esa esencia es algo que es más verdad que la vieja y llana verdad, si se maneja bien.” (Peterson, J. B. (2017)

El planteamiento de Peterson habla de forma universal, de todo el conjunto de acciones donde se crea un icono o un personaje, desde aquél pintor barroco trabajando el mito clásico a las novelas juveniles modernas, pero creo que hay también hay bastante que sacar con respecto a la imagen manipulada.

Repito entonces la pregunta que me hice en la primera parte sobre si puede el montaje ser más auténtico, al tocar o mostrar temas conectados de fondo y no evidentes al motivo principal, que la simple imagen inicial. Tras experimentar con esto yo diría que sí, se ha sacado un mensaje más crudo y auténtico de lo que la fotografía original podía dar.

¿Es esta una de las características de la memética, transmitir de forma breve información profunda? Es una interesante pregunta que hacerse de cara a futuras obras...

*“Toda la cuestión, según ya vimos gira alrededor del cálculo de los costes”
(Pardo, J.L. pp75)*



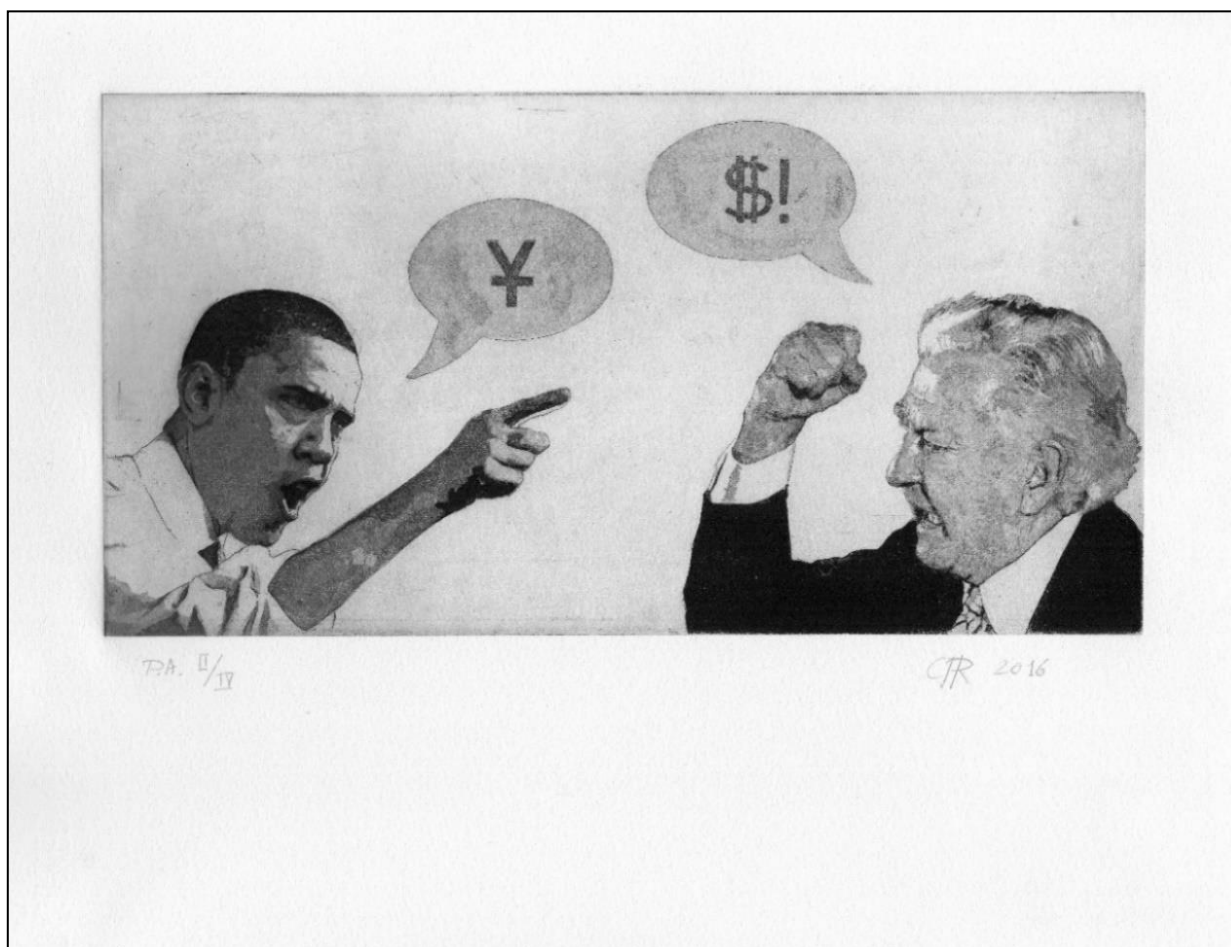
“De política 1”

Noviembre de 2016

Aguafuerte y aguatinta sobre papel Michel

Matriz: cobre, 15 x 30 cm

Papel: 36 x 32 cm



“De política 2”

Noviembre de 2016

Aguafuerte y aguatina sobre papel Michel

Matriz: Cobre, 15,5 x 30 cm

Papel: 36 x 32 cm

Después del activismo, decidí unirme en la crítica al pelee favorito, la política. Una serie de figuras conocidas de la política, dando igual el país o su posición, en mitad de un debate. Solo se habla en un mismo lenguaje.

Originalmente me inspiraba el hecho de que la política parecía haberse degradado en un intercambio de teorías monetarias y qué grupo monetario tendría más influencia, habiendo dejado la ideología rezagada, no digamos ya que tuvieran algún tipo de “misión histórica” o sentimiento de cambio como José Luis Pardo menciona en sus, estudios del malestar (Pardo, J.L. 2016) Eso parece que ya quedó atrás tras pasar el siglo XX.

“Ya hemos visto cómo, al compás de la cultura imperante, la política ha ido reemplazando cada vez más a las ideas e ideales [...] por la mera publicidad y apariencia” [...] “Se da la curiosa paradoja de que, en tanto que en las sociedades autoritarias es la política la que corrompe y degrada la cultura, en las democracias modernas es la cultura la que corrompe y degrada a la política” (Vargas Llosa 2012 pp130)

Era esta idea, la idea de la política solo por política, sirviendo todo a una sola tendencia global (y todo lo que conllevaría dentro) en lugar del debate de ideas la que me identifica con esta obra sobre políticos.

Esa visión inicial casi de activista “indignado” sigue estando ahí, pero con todo lo aprendido se le añade ahora una nueva dimensión como reflejo de la política degradada en

La política también habría cedido ante el espectáculo y, representado como en un cómic, se enzarzan en una discusión con bocadillos que, para la sociedad actual, en un estado de hastío y apatía, que puede ser a veces lo peor para la sociedad, identifica a todos los políticos como de una misma clase.

Por otro lado, el avance de las nuevas tecnologías y media, que parecía que iba a acercar la actividad política al público, parece a veces haber tenido un efecto contrario, o haber degradado la imagen y contenido que tenía al convertir lo que se consideraba escritura en lenguaje común, hasta el punto que podríamos decir que se encuentra gente más educada en el plano físico que en el virtual.

Es La cultura del político twittero, etc...) donde un tweet bien acompañado de una imagen o una tira cómica apropiada para colocar un texto en forma de “zasca” intelectual al rival (ya adoptado por algunos tertulianos al hablar). Es otro símil que se puede hacer con mi representación de parte del debate moderno en forma de cómic (influencia que también me viene de mi otra pasión, el mundo de la ilustración). Tal vez podría tratar de algo más del arte secuencial a obras futuras y componerlas en secuencia, al igual que conocer la obra de Mark Wagner me ha abierto los ojos al hecho de que podría haber experimentado más con el material como el dinero para incluirlo de forma directa en los bocadillos mediante el collage. La misma materia prima del debate integrada. Aún me queda bastante más que probar con el medio.

A la luz de los eventos recientes (El Brexit y el escepticismo en la Unión Europea, el “Trumpismo”, etc...) se podría llegar a decir que hay un cierto cambio en el ambiente político ahora mismo...

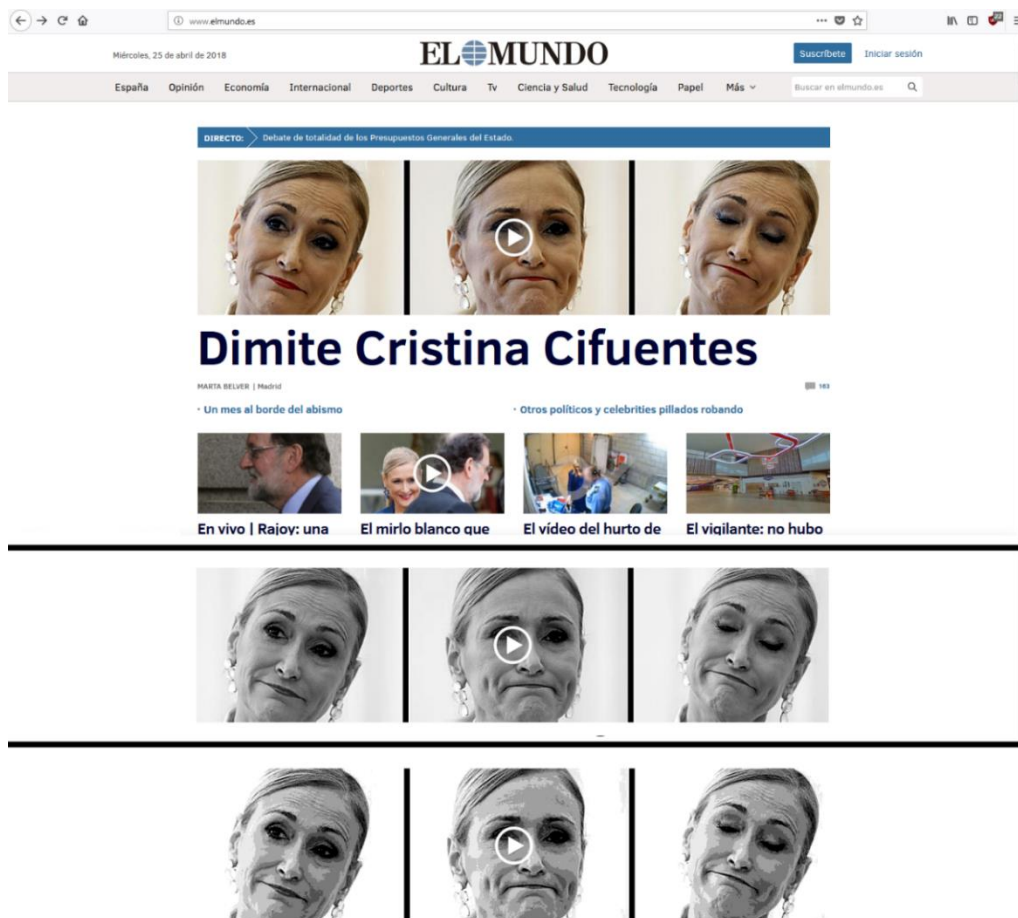
un cambio de paradigma, y eso me proporciona muchas oportunidades para más arte que comente sobre lo social..., pero eso ya será cuestión de obra futura, no ésta.

Por último, al hablar de la información comunicada en la política, se debería de incluir además cómo llega hasta el público; la influencia el periodismo y cómo la competición por los clics o las lentes ideológicas que se usen pueden re-contextualizar también lo que nos llega.

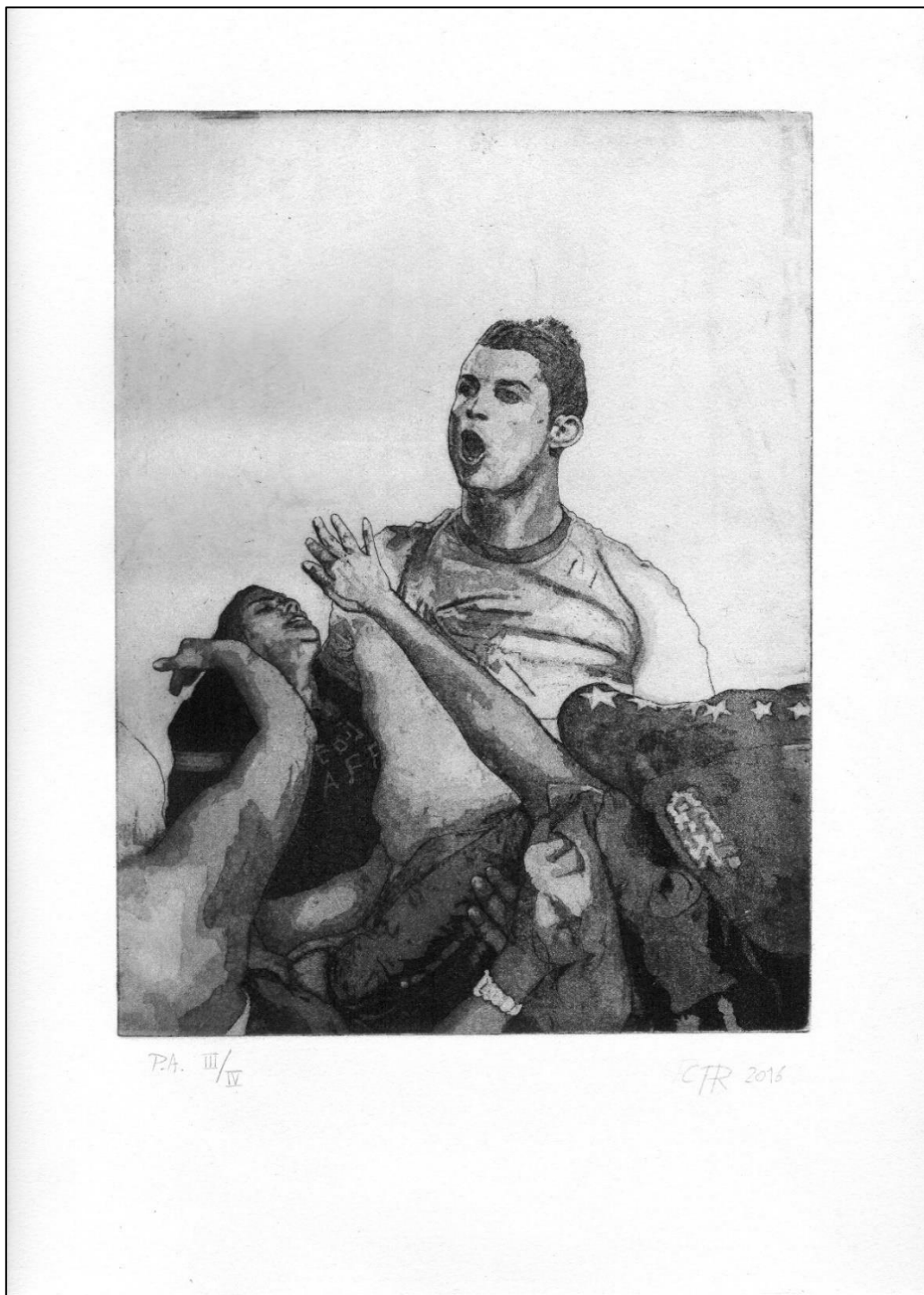
“La era de internet, la era del titular” (Carr, N. 2016 pp.120)

El problema del periodismo ya no es sólo el sentido del espectáculo para generar expectación o el partisanismo político. Ahora, con los nuevos paradigmas de los medios se está creando una mayor dispersión y fragmentación de la opinión periodística (nivel de individuos produciendo contenido en lugar de empresas o grupos) Opinión y conocimiento fragmentados.

Algunas de mis composiciones en grabado de hecho tienen un parecido con el medio del periódico y, a veces algunos de los titulares del mundo real (fig 8) son casi como obras a medio terminar, casi listas para usarse....



(fig 8) Fragmento de portada de El Mundo digital – Imagen propia



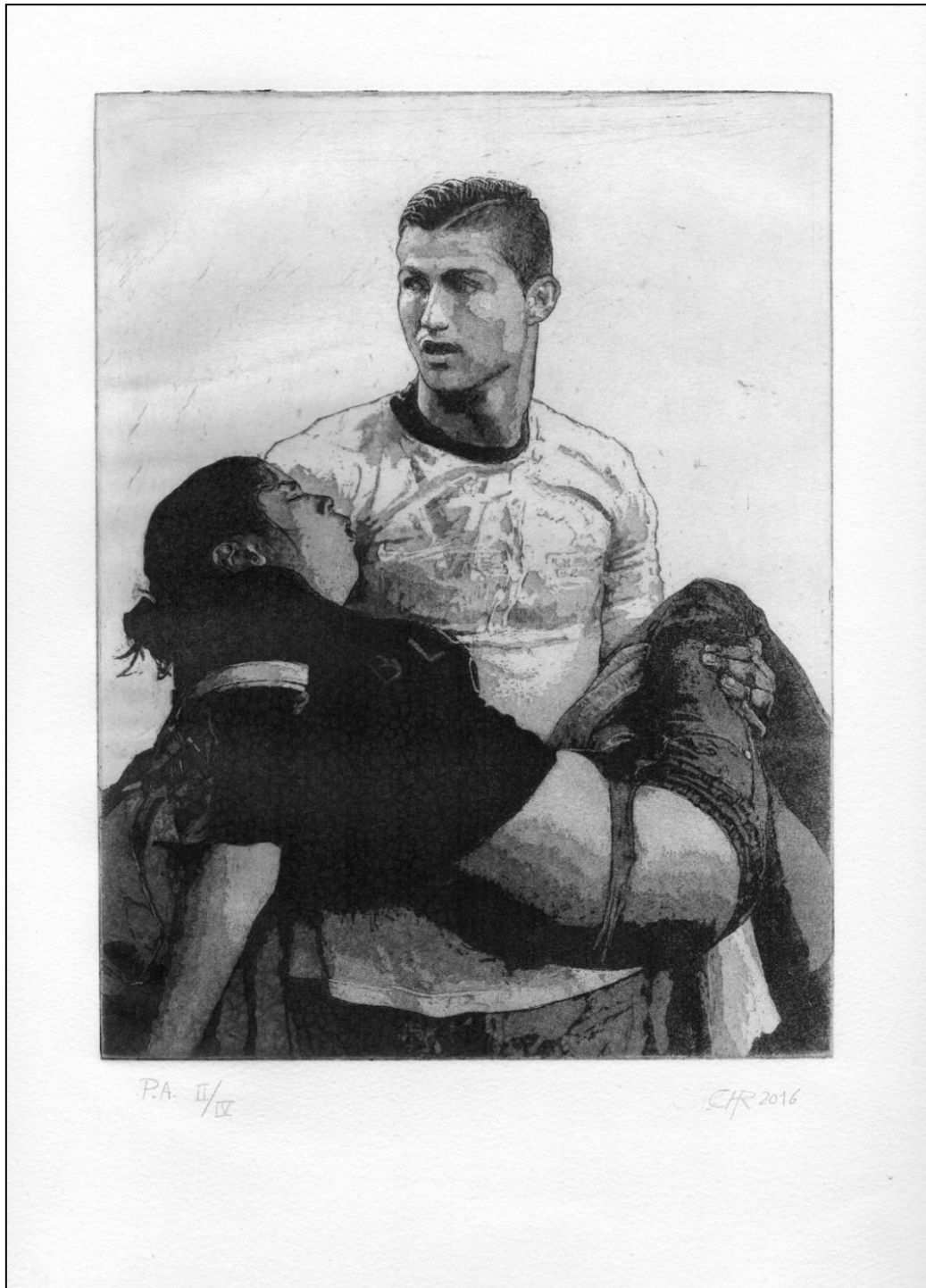
“Sin título (parte de la Épica Cristiana)”

Noviembre de 2016

Aguafuerte y aguatinta sobre papel Michel

Matriz: cobre, 30 x 22,5

Papel: 42 x 32 cm



“Sin título (parte de la Épica Cristiana)”

Noviembre de 2016

Aguafuerte y aguainta sobre papel Michel

Matriz: cobre, 30 x 22,5 cm

Papel: 42 x 32 cm

Tengo retenida en la mente una imagen clara durante mi adolescencia de los anuncios para una de las ligas de fútbol. Con una música de orquesta épica de fondo, unos jugadores, que parecen más bien gladiadores modernos, saltan a una pista de efectos digitales en la que se mueven como personajes de videojuego

No todas las representaciones de estos deportistas son tan exageradas, pero siguen estando rodeadas de un halo dramático, con música coral como si fuéramos a contemplar una obra de teatro más que a un grupo de periodistas y supuestos entendidos de un deporte pelearse sobre que jugador tiene mejor ratio que otro favorito del público o los comentarios que se dicen en los vestuarios.

“Llegó a tocar a Cristiano”, decían en una de las ediciones del telediario narrando como un fan se había colado saltando las vallas para ver si conseguía entrar en contacto con el ídolo.

Esta sublimación de los de deportistas, trascendiendo como referentes en la civilización del espectáculo, es lo que quería conseguir al introducir a Cristiano en otro contexto mucho

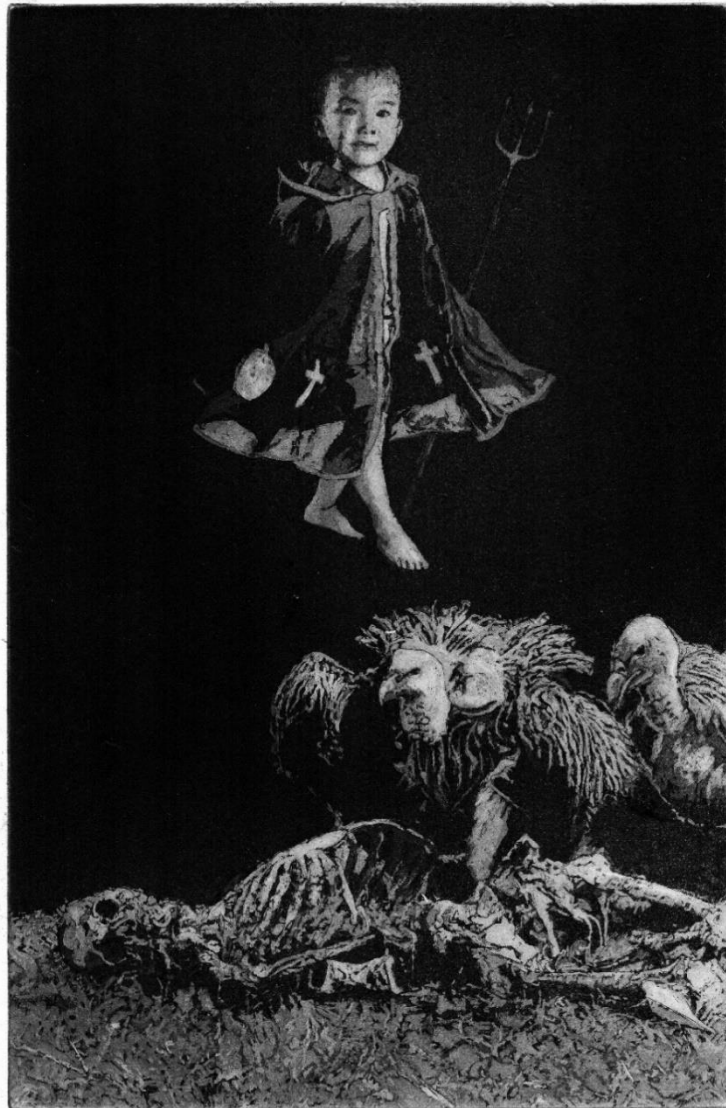
Exacerbar mediante la recombinación de elementos hasta obtener esa realidad épica imaginada

El ascenso a un icono (símbolo heroico/arquetípico) en la “cultura” superficial de la sociedad del espectáculo toma la figura del famoso, la celebridad y en cierto modo para mucha gente es así, buscan referencia en celebridades y la fama parece conceder una cierta autoridad, como si un actor hollywoodiense da su opinión sobre la comunidad LGTB o Kanye West desata el caos declarándose fan de Trump. En cierto modo ellos son más importantes que los intelectuales en la civilización del espectáculo, tienen el poder de la opinión.

Gracias al grabado queda inmortalizada una obra a la antigua, propio de una época donde la imagen tenía un mayor valor y su producción se reservaba personajes y motivos de cierta relevancia, pero manteniendo la serialidad

Uno de los temas que tanto en estas piezas como en la de “Piedad” podría comentarse es el de lo frívolo que parece tomar las imágenes de personas reales, tanto en las violentas protestas venezolanas de hace unos años como los niños de África. Esto es correcto, frivolidad es lo que genera, y es un reflejo de lo que he aprendido en el libro de Vargas Llosa

Las noticias de los disturbios en Venezuela se entrecruzan con Cristiano con la misma facilidad en la que se pasan de los noticieros a la sección de deportes y el espacio así dedicado en muchas publicaciones impresas le concede un valor equivalente.



T.A. $\frac{IV}{IV}$

CTR 2016

“El señor de los buitres”

Diciembre de 2016

Aguatinta y aguafuerte sobre papel Hahnemühle

Matriz: cobre, 30 x 20 cm

Papel: 42 x 32 cm

Aunque esta imagen comenzó ya a surgir poco después de “Piedad”, fue sin embargo de las últimas en retocarse y acabarse.

Es de entre todos los grabados, el menos evidente y más abstracto de todos. Creo que se nota que aún tenía influencias de “Candy Candy” cuando lo planeaba (hasta coincidentemente el niño del catálogo de disfraces es asiático). Un lenguaje que aún quería ver si podría reaprovechar al principio y fui retirando en favor de una presentación más palmaria para el resto.

Tomando la inspiración de una escena negra o brujeril goyesca, decidí ir a la contra del resto de imágenes de la serie y situar la escena en la oscuridad del negro absoluto en lugar del resaltar la los personajes sobre blanco. De entre la negrura se distingue en el suelo como unos buitres ya están acabando con unos restos humanos reales. Son el signo demacrado de los ritos que precedían al niño que parece dirigir a los animales ataviado como un especie brujo o demonio en versión kitsch de tienda de disfraces, levita como las brujas voladoras del aquelarre en la noche...

A lo largo de la historia ha habido muchos temas y ritos a los que podíamos asignar por el que se mantenían, tenían un cierto valor sagrado (sin que tuviera que ser espiritual). Para la sociedad de la frivolidad mantener este tipo de ideales no tiene sentido, y hemos asistido a la ruptura sistemática de muchos valores o costumbres en el corto espacio de una generación: el pudor, el respeto a la edad, la desconexión con las culturas locales a favor de la tendencia global, etc...

Aunque no podemos negar que varios de ellos han cambiado para mejor, la banalización imperante hace que cualquiera de estos, buenos o malos sean descartados indiscriminadamente para dejar paso al entretenimiento.

Cabe destacar que incluso en esta ruptura con el tabú el niño no lo hace como si de verdad fuera ritual serio, todo es un juego para él, del mismo modo que Halloween se hace por la referencia cultural popular y no porque se crea de verdad en la tradición original. Es un brujo de catálogo de Halloween-

En cierta forma se encuentra parte de ese tópico freudiano de “matar al padre”, incluso si eso no era lo que tenía principalmente en mente. Nos queda preguntarnos, y luego, ¿sabe que va a hacer a partir de ahora?

Lo que antes era revolucionario se ha vuelto moda, pasatiempo, juego...

(Vargas Llosa, M 2012 pp.49)



“Che”

Marzo de 2017

Serigrafía sobre papel

Para la última imagen que podría entrar dentro de este trabajo quise cambiar de método, pero no es únicamente por eso por lo que merecía la pena usar el medio de la serigrafía, aunque fuera solo una, sino también porque es una de las técnicas más relacionadas con la creación merchandising. Por ahora no ha podido ser y queda en papel, pero es una posibilidad con la puerta abierta.

Es una imagen bastante sencilla y directa. Se trata de la claramente reconocible, seas del signo político que seas, el rostro de Ernesto “Che” Guevara pero que ha sido retocado para ser no imagen rebelde auténtica, sino una imagen de diseño, una moda. Tiene unos colores apropiados para encajar sobre cualquier modelo de camiseta de color claro y tiene todos los sellos que verifican que pertenece a una marca registrada. Está hecha para crear la ilusión de rebeldía.

Esta (re)combinación resalta la contradicción del símbolo en sí mismo, en el nuevo contexto en que ha sido usado.

Esto pertenece a la tendencia en nuestra sociedad contemporánea que podemos denominar como *“Revolución Post-moderna, apelativo sólo admisible en su acepción de mera representación sin contenido ni trascendencia, montada por un experto en técnicas de publicidad”* (Vargas Llosa, M. 2012 pp.52)

Ese es el estado de revolución urbana simulado, dentro de una sociedad que no lo es o no sabe lo que es.

Y más aún, es una imagen rebelde que puede ser poseída por una marca o inversor mediante convertirla en un diseño original. Otra versión de esto en la realidad cotidiana (pero en el lado autoritario) sería por ejemplo la marca “OBEY” (obedece) que hace suya una especie de referencia a 1984 como su enseña para esa marca de ropa y merchandising.

A pesar de que dije que solía mantenerme en la ambigüedad, no se puede negar que hay un fuerte comentario sobre el uso postmoderno de las ideologías marxistas en la actualidad, los neo-marxismos, adaptados a la vida moderna en el estado de bienestar y que adoptan partes de la comodidad que era asociada a la clase media y aburguesada, no a los “auténticos” trabajadores. De hecho, es conveniente, ¿por qué no dar la vuelta al círculo de hecho y volver a lo que empezó este discurso originalmente, con Guy Debord y su sentido marxista en “La société del espectáculo” para el final?

Precisamente, a raíz de este tema, mientras reviso he encontrado hace poco que un nuevo símbolo de rebelión ha salido a la venta. En uno de los últimos especiales del diario El País (Gosálvez, P. et al 2018) se comenta como para el aniversario de la revolución de mayo del 68, muchas de las antiguas pancartas manuscritas e imágenes que se usaron durante las protestas del famoso “prohibido prohibir” como lema son ahora objetos de interés comercial por pertenecer a ese contexto, por estar impregnados con un cacho de historia, y alcanzan

Conforme vayan avanzando las décadas y llegue a ellas la nostalgia de algún movimiento social pasado estoy seguro de que veremos surgir más de estos simulacros, al menos mientras sigamos en la civilización del espectáculo.

Parte cinco: Conclusiones

Habiendo concluido todo este examen auto-exploratorio, desde los primeros cuadros descartados hasta mis nuevas teorías sobre la información y la referencia, ya solo queda preguntarse: ¿Y qué se ha obtenido de todo esto?, ¿Qué puede ser más allá de lo que ya es?

Tras todo el trabajo de investigación, habiendo recorrido una verdadera ruta de viaje de mis últimos años de mi educación el arte he podido generar todo un diagrama con el estoy convencido de que he adquirido una visión mucho más profunda. Se podría hacer un símil sobre lo tratado en este documento conmigo mismo, entre cómo me encontraba hace no tanto con mi obra; dispersa, sin tener claro porqué usaba los recursos que utilizaba, y como he vencido eso a medida que interconectaba, ponía en nuevos contextos los componentes para formar este nuevo mapa mental: El superflat, la civilización del espectáculo, la evasión, la información, etc...

Mi propia forma de ver las cosas ha ido cambiando también a medida que investigaba más de mi bibliografía, es por eso que en la mayoría de las piezas hablo de una vieja y una nueva lectura. Puedo decir, contento, que no solo he encontrado mi sitio en el mundo del arte contemporáneo, sin que me he preparado por primera vez para el trabajo de investigación propio de un nivel universitario.

Como muestra de esto son algunas de las características que he ido mencionando que tiene el lenguaje de la imagen-collage a través de todas las partes del trabajo, los cuales componen una perfecta primera piedra teórica sobre la que apoyarse para un posible trabajo académico en el futuro.

Aunque esto sería un tema que podría extenderse a otro trabajo distinto de corte teórico, explicaré de forma simplificada que he sacado algunas conclusiones sobre distintos tipos de capacidades del arte de recombinação (collage), tales como:

- Función de evocación: Referencial. Evoca el objeto o ambiente original del que procede el elemento apropiado y sus valores implícitos sobre él mismo.
- Función de contraste: Choque entre elementos o evidenciación de la anormalidad. La heterodoxia potencia la atención de las diferentes partes. Puede exagerar o generar intranquilidad
- Función de síntesis: Integración de los elementos. Se genera una nueva narrativa producto de la suma de todo. Las diferentes partes pueden ser sincretizadas, haciendo que parezcan parte de una escena cohesionada o el montaje puede ser evidente.

Todo esto pudiendo ser aún revisado e incluir alguna nueva función que todavía no está del todo explorada y de esta forma obtener una teoría que podría ser aprovechada en futuros trabajos posgrado o similares.

Por supuesto, y volviendo ya a la práctica, esta misma serie gráfica *Re-Imagina*, tiene bastantes posibilidades de continuidad, muestra de eso son algunos nuevos grabados que ya se han comenzado mientras que se preparaba toda esta entrega (fig 10). Tanto nuevas iteraciones con los sujetos que ya conozco como con nuevas ideas son posibles, como por ejemplo el uso de ciertos lenguajes contradictorios en otros tipos de activismo o el no-conocimiento del público de lo que dicen varios de los objetos de consumo que compran con mensajes en otros idiomas.

Más en concreto, todavía me queda la espina clavada de haber realizado la pieza de Che solo en papel y que me gustaría continuar en textil, llegando a su concreción final en camiseta, el merchandising siendo expuesto en el ámbito culto de la galería y también vendido. Esta podría ser un interesante cambio para experimentar con un soporte bastante diferente del que he estado usando y, he estado pensando en opciones para ampliar la vía de la ropa como obra de arte mezclado con mis teorías sobre el conocimiento superficial y la comunicación, tal vez infiltrando mensajes insultantes con un diseño elegante de camiseta. Mensajes que en la cultura superficial compra por estética de modernidad, pero, si hablaran la lengua, se darían cuenta del absurdo.

“Cada imagen una dualidad (o multiplicidad) de lecturas”. Mi trabajo claramente ha desarrollado un interés por las múltiples lecturas.

Y como último no puedo dejar sin mencionar mi nuevo interés sobre las teorías del conocimiento disperso y el referencialismo como el mayor interés de cara al futuro:

Hasta ahora había estado proyectando ideas personales usando la información que ya había y refiriéndome a esa realidad, pero, ¿qué pasa entonces en la era de la postverdad cuando parte de ese conocimiento disperso y referencial no es correcto?

Mi intención entonces se centra en trabajar la imagen-collage para, por ejemplo, manipular fotografías e imágenes de personajes o lugares históricos, cambiar citas de lugar, etc.

Si yo antes quería jugar con elementos conocidos y evidentes para el público, ahora quería cambiar a algo que no conocen directamente, por lo tanto, es manipulable también cognitivamente, no solo dentro de la escena.

Se podría trabajar la imagen manipulada a base de quitar elementos en lugar de reemplazarlos por algo, como una versión del *décollage*, pero a nivel de información, viendo si el espectador puede notarlo o incluso llevar este trabajo al espacio público manipulando monumentos y sitios clave que, a pesar de estar tan cerca, son completos desconocidos para la mayoría y se les puede crear una obra falsa.



Izquierda (fig 9) Imagen modelo de las camisetas Ché (Imagen propia) – Derecha (fig 10) Uno de los grabados que aún se encuentran en producción (imagen propia).

Todas estas ideas pueden presentarse fácilmente como un proyecto expositivo, contactando con algunas de las galerías locales que estén abiertas a nuevos artistas o como parte de alguna iniciativa de arte joven, del mismo tipo que Iniciararte por ejemplo.

Puede que el mensaje con el que he acabado parezca un tanto decadente, como si la sociedad hubiera caído de lleno en la banalización y se vuelve “super-plana” pero, de la misma forma que esos artistas ad-jammers tratan de despertar a los espectadores del control que los sistemas de masas yo ahora lo haré para intentar hacer a la gente menos “dispersa”. Ahora ya solo queda sacar todo ahí fuera...

Referentes documentales: Bibliografía y documentos electrónicos

Bibliografía:

Carr, N., (2016) "Superficiales: ¿qué está haciendo internet a nuestras mentes?", Barcelona, Penguin Random House (Taurus)

Dawkins, R. (2014), "El gen egoísta", Barcelona, Salvat Editores S.A.

Debord, G. (1995) "La sociedad del espectáculo", Chile, Ediciones Naufragio

Lipovetsky, G. (2018) "Los tiempos hipermodernos", Barcelona, Editorial Anagrama, Colección Compactos

Pardo, J. L. (2016) "Estudios del malestar", Barcelona, Editorial Anagrama

Vargas Llosa, M. (2012) La civilización del espectáculo, Madrid, Santillana Ediciones Generales S.L. (Alfaguara)

Referentes electrónicos y web:

Armada, A. (2011): "Internet hace que disfrutemos de ser superficiales", *ABC*, 1 de marzo
Disponible en: <http://www.abc.es/20110301/medios-redes/abci-nicholas-carr-201102281759.html>

[Consulta: 1 de mayo de 2018]

AJ+ Español (2017): *El complejo del mesías blanco*, [Facebook post], 6 de diciembre
Disponible en: <https://www.facebook.com/ajplusespanol/videos/1722553794463629/>

[Consulta: 27 de abril de 2018]

Álvarez Pérez, I.(2016) "Una aproximación al trabajo de fotomontaje en la obra de Josep Renau" *Minerva* (25)

Disponible en:<http://www.circulobellasartes.com/revistaminerva/articulo.php?id=660>

[Consulta: 25 de marzo de 2018]

Baker, H. (2014): "Top 10 collage artists: Hannah Höch to Man Ray", *AnOther*, 14 de enero

Disponible en: <http://www.anothermag.com/art-photography/3318/top-10-collage-artists-hannah-hoch-to-man-ray>

[Consulta: 30 de abril de 2018]

Blanco, A. (2015) "Takashi Murakami: "Biografía, Obras y Exposiciones" *Alejandra de Argos*, 13 Febrero 2015

Disponible en:<http://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/388-takashi-murakami-biografia-obras-y-exposiciones>

[Consulta: 27 de marzo de 2018]

- Celis, B. (2011): "Un mundo distraído", *El País*, 29 de enero
 Disponible en: https://elpais.com/diario/2011/01/29/babelia/1296263535_850215.html
 [Consulta: 1 de mayo de 2018]
- Emory, S. (2017): "Raunchy collages merge with politics and porn", *Creators*, 7 de agosto
 Disponible en: https://creators.vice.com/en_us/article/43xkgb/nsfw-raunchy-collages-jacqueline-mak
 [Consulta: 12 de marzo de 2018]
- Espejo, B. (2013): "Arte de los 80 y 90: de la ilusión al desencanto", *El Cultural*, 15 de octubre
 Disponible en: <http://www.elcultural.com/noticias/arte/Arte-de-los-80-y-90-de-la-ilusion-al-desencanto/5438>
 [Consulta: 20 de marzo de 2018] | 15/10/2013
- Frank, P. (2015): "Welcome to the radical world of contemporary collage", *The Huffington Post*, 8 de octubre
 Disponible en: https://www.huffingtonpost.com/entry/cut-n-mix-contemporary-collage_us_56142ccde4b022a4ce5fdc97
 [Consulta: 29 de abril de 2018]
- García Angulo, A. (2012): "Culture Jamming: ruido en la transmisión", *Montejana.net*, n. d.
 Disponible en: <http://www.montejana.net/index.php/tesis/43-desorientacion/85-culture-jamming.html>
 [Consulta: 9 de mayo de 2018]
- Gosálvez, P. et al (2018): "La revolución será subastada", *El País*, 4 mayo
 Disponible en: <https://elpais.com/especiales/mayo-del-68/>
 [Consulta: 18 de mayo 2018]
- Gráfica (2016): "Equipo Crónica, la rebelión pop frente a las neovanguardias", *Gráfica*, 7 de octubre
 Disponible en: <https://grafica.info/equipo-cronica-la-rebelion-pop/>
 [Consulta: 14 de marzo de 2018]
- Jones, A. (2014): "Mummy, I could have done that – new book pokes fun at modern art", *Independent*, 6 de febrero
 Disponible en: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/features/mummy-i-could-have-done-that-new-book-pokes-fun-at-modern-art-9112523.html#gallery>
 [Consulta: 2 de mayo de 2018]
- Jordan, M. A. (2014): "What's in a Meme", *Richard Dawkins Foundation for Reason and Science*, 4 de Febrero
 Disponible en: <https://www.richarddawkins.net/2014/02/whats-in-a-meme/>
 [Consulta: 3 de abril de 2018]
- Kordic, A. (2016): "Contemporary collage artists that turn paper to life", *Widewalls*, 21 de mayo
 Disponible en: <https://www.widewalls.ch/collage-artists/>
 [Consulta: 23 de marzo de 2018]

Madrigal, A. C. (2012): "The new culture jamming: how activists will respond to online advertising", *The Atlantic*, 15 de mayo
Disponible en: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/05/the-new-culture-jamming-how-activists-will-respond-to-online-advertising/257176/>
[Consulta: 14 de abril de 2018]

Miram. E. 2018 *Learning with Miriam*
Disponible en: <http://miriamelia.co.uk/>
[Consulta: 2 de mayo de 2018]

Museum of Contemporary Art Chicago (2017): *Takashi Murakami* [Video online]
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-YPOWBQAd1M>
[Consulta: 7 de abril de 2018]

Open Walls (2016): "What is Culture Jamming and how it affects urban art", *Open Walls Gallery*, 10 de marzo
Disponible en: <https://openwallsgallery.com/culture-jamming-urban-art/>
[Consulta: 15 de Abril]

Peterson, J. B. (2017): *Biblical series XIV: Jacob: Wrestling with God* [Video online]
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=DRJKwDfDbco&t=3501s>
[Consulta: 12 de Abril de 2018]

Rubin, G. (2014): "Artist's spoof Ladybird book provokes wrath of Penguin", *The Guardian*, 2 de marzo
Disponible en: <https://www.theguardian.com/books/2014/mar/02/artist-ladybird-book-penguin-copyright-miriam-elia>
[Consulta: 2 de mayo de 2018]

Terrasa, R. (2018): "El mundo según Star Wars: la humanidad entera se explica con la saga, nada es más importante", *El mundo*, 4 de Mayo
Disponible en:
<http://www.elmundo.es/papel/historias/2017/11/27/5a1845c3e2704ee75e8b4678.html>
[Consulta: 6 de mayo de 2018]

The Avant/Garde Diaries (2014): *Mark Wagner – Money is material*, [Video online]
Disponible en: <https://vimeo.com/79148964>
[Consulta 30 de abril de 2018]

The Telegraph (2011): "Art obituaries: Richard Hamilton", *The Telegraph*, 13 de Septiembre
Disponible en: <http://www.telegraph.co.uk/news/obituaries/culture-obituaries/art-obituaries/8760860/Richard-Hamilton.html>
[Consulta: 10 de Abril de 2018]

Torres, A. et al (n.d.) "Artista Uruguay en la XII Bienal Internacional de El Cairo", *Portal MRREE*
Disponible en: <http://www.mrree.gub.uy/frontend/page?1,inicio,ampliacion-ppal2,O,es,0,PAG;CONP;1728;4;P;exposicion-artista-juan-burgos-en-el-cairo;10;PAG>
[Consulta: 18 de abril de 2018]

Trouillot, T. (2017): "10 contemporary artists taking photography in new directions", *Artnet news*, 27 de Abril
Disponible en: <https://news.artnet.com/exhibitions/artists-take-photography-new-directions-927215>
[Consulta: 22 de marzo de 2018]

Wagner, M. 2018 *MarkWagnerInc*
Disponible en: <http://markwagnerinc.com/>
[Consulta: 26 de abril de 2018]

Wolff, R. (2013): "Cut-and-Paste culture: The new collage", *Artnews*, 12 de diciembre
Disponible en: <http://www.artnews.com/2013/12/12/the-new-collage/>
[Consulta: 30 de abril de 2018]

Yanke, R. (2017): "La España de Sávame: por qué no sabemos discutir", *El Mundo*, 3 de noviembre
Disponible en:
<http://www.elmundo.es/papel/historias/2017/11/03/59fb3e63ca4741b7768b45b7.html>
[Consulta: 4 de Mayo de 2018]