



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES VISUALES
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**ICONOGRAFÍA POSTINTERNET EN LA REPRESENTACIÓN
PICTÓRICA**

LA CULTURA VISUAL DE LOS NEW MEDIA Y LO COTIDIANO EN RELACIÓN
CON EL ARTE DESDE 2012 AL 2017

Tesis
para optar por el grado de:

MAESTRO EN ARTES VISUALES

Presenta:

CARLOS LÓPEZ TRAVIESA

Tutor principal:

**DR. RAÚL ARTURO MIRANDA VIDEGARAY
FAD-UNAM**

Sinodales:

**DR. JULIO CHAVÉZ GUERRERO
FAD-UNAM**

**MTRA. MARÍA DEL ROCÍO LOBO PÉREZ
FAD-UNAM**

**DRA. EDITH GERALDINE RUIZ LOZADA
FAD-UNAM**

**MTRO. JOHN LUNDBERG
FAD-UNAM**

Ciudad de México, enero, 2018.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos:

Dedico mi tesis a mi tutor de la Maestría Arturo por su incondicional apoyo desde el principio.

A mi familia de España: mis padres a los que admiro tanto y quiero más, Gely y Félix. A Javi, a mis hermanas y a todos los demás porque los tengo en mi corazón.

A mi familia de México y sobre todo a mi novia Dulce por ayudarme siempre.

Y a mis verdaderos amigos de sangre Federico Fernández y Benito por acompañarme en el camino.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I. ANTECEDENTES

1. 1. Abolengo Pop.
1. 2. Okupación iconográfica.
1. 3. Artistas influencers.
 1. 3. 1. Pieter Brueghel el viejo.
 1. 3. 2. Chris Burden.
 1. 3. 3. Keith Haring.

II. ESTRATEGIAS WORLD WIDE WEB – REALIDAD

2. 1. Actitud Neobarroca.
 2. 1. 1. ¿Postmodernidad?.
 2. 1. 2. Realismo especulativo.
 2. 1. 3. Ruptura con la tradición, tradición de la ruptura.
 2. 1. 4. El modelo nómada y el mas o menos.
 2. 1. 5. La cita neobarroca.
2. 2. La propagación del lenguaje.
 2. 2. 1. MEME.
 2. 2. 2. Hipertexto y complejidad.
 2. 2. 3. Netnografía.
2. 3. Referencias a través de la Multipantalla y artistas afines
 2. 3. 1. Iconografía Popular Web 2012-2016.
 2. 3. 2. Black Mirror.
 2. 3. 3. Artistas Afines

III. EL PROCESO PICTÓRICO PERSONAL

- 3.1. El Contexto
 3. 1. 1. Por mi raza hablará mi flow.
 3. 1. 2. Más quiche que kitsch.
 3. 1. 3. En la pintura antes de México y en México.
3. 2. Elementos iconográficos en la narratividad.
 3. 2. 1. El aglutinamiento de imágenes.
 3. 2. 2. El ciclo.
 3. 2. 3. Lectura de la cita inconsciente pictórica.
 3. 2. 4. La iconografía en relación con el hipertexto.
3. 3. Tácticas procesuales.
 3. 3. 1. ¿Que estoy haciendo?
 3. 3. 2. Procesos.
 3. 3. 2. 1. Layer /fragmentación y la recursión de pantalla.
 3. 3. 2. 2. Serendipia en el entorno mexicano.
 3. 3. 2. 3. El meme y meta representación.
 3. 3. 2. 4. Sintetización, torpismo y la nostalgia temprana.
 3. 3. 3. Expansión Pictórica..

IV. PRODUCCIÓN.

CONCLUSIONES

FUENTES

INTRODUCCIÓN

En esta investigación se usa la tercera persona salvo cuando lo que se esté tratando implique directamente mi propia persona, porque me es imposible despersonalizar el estilo y no usar la primera persona cuando se está hablando situaciones en las que estoy implicado de una manera directa.

En el primer capítulo de la investigación se abordan los antecedentes de la metodología de la producción pictórica personal, trata los momentos históricos relacionados, tanto en el campo filosófico, artístico y de la cultura popular. El primer punto toca el tema del Pop Art, un antecedente donde se relaciona el arte con el consumo y los medios de comunicación. Este propició la democratización de la cultura nivelando las supuestas baja cultura y alta. La segunda parte del capítulo se aborda lo que implica la apropiación en el trabajo artístico, mostrando a posteriori ejemplos de métodos apropiativos en la historia del arte. El tercer inciso habla sobre artistas que han influenciado en mi forma de trabajar. Apreciaciones sobre los artistas: Pieter Brueghel, Chris Burden, Keith Haring.

El segundo capítulo trata sobre estrategias relacionadas con el mundo digital que he aplicado en el proceso pictórico, contextualizando el momento actual situado entre la postmodernidad y otra cosa que no soy capaz de clasificar. El primer punto del segundo capítulo, es en su totalidad un resumen de aspectos que más me han interesado de Omar Calabrese y su libro La

era Neobarroca. En el segundo inciso se realizaran análisis del MEME y el hipertexto que son nuevos elementos de comunicación en la cibercultura y también se hace una exploración de la netnografía, ciencia para entender la realidad social que se está produciendo en el contexto online. El último punto tratará sobre la relación del ser humano con las nuevas ventanas de información y sus repercusiones sociopolíticas y se muestran unas entrevistas realizadas a artistas contemporáneos afines a mi trabajo.

Finalmente en el tercer capítulo se describe el proceso pictórico personal. Un primer inciso que explica el contexto personal, de donde vengo y hacia donde me encamino. El segundo punto trata sobre el uso de la iconografía y de métodos de análisis de la obra que he elaborado en la producción. En el tercero se explican los procesos y resultados aplicados a lo pictórico, relacionando la iconografía utilizada y algunas de las pinturas producidas.

I. ANTECEDENTES

1. 1. Abolengo Pop.

Escoger el Pop art como antecedente puede ser algo rancio y hacer pensar al lector que la investigación se ha hecho de manera muy superficial, pero saliendo de lo anecdótico, con el Pop art aparecieron unas características específicas en el arte que se siguen desarrollando en la actualidad. Hasta hoy sigue siendo uno de los estilos del siglo XX que más se conocen.

Indagando el precedente del Pop art es bueno citar a Coubert¹ que publica un manifiesto sobre el realismo en el *Courrier du dimanche* de París donde declaró que para un artista, la práctica del arte debía tener la implicación de hacer que sus facultades se refieran a las ideas y objetos del periodo que le ha tocado vivir.

Leon Golub en el catálogo de su exposición titulada *Bite your tongue* que se exhibió en el Museo Tamayo en 2016, trata de indagar en las complejidades de la naturaleza humana, las obras tienen más potencia si son referente de las imágenes que aparecen en los medios contemporáneos, así el arte se compromete con la historia buscando modos de pensamiento que serán el simbolismo de dicha época, analizando el significado de las experiencias colectivas. El arte empieza con lo humano y está involucrado en todas las realidades de la existencia². En el mis-

¹ Simon Wilson. *El arte pop*. Barcelona, Editorial labor, 1975, p. 4.

² Leon Golub. *Bite your tongue*. México, D.F., Catálogo exposición Museo Tamayo, 2015, pp. 4-15.

mo catálogo Enma Enderby escribe que hay mas contenido que la propia temática y se pueden encontrar mecanismos subyacentes de lo global³, personalmente el que subscribe piensa que eso no es solo genérico de las obras de Golub sino que sucede en todo el arte en general, siempre encontramos relaciones con otros aspectos de la que la obra de arte nos quiere hablar.

El acto creativo es un compromiso moral que trasciende cualquier desinterés formalista⁴.

El término vanguardia está vinculado a la idea de progreso industrial y tecnológico. A finales de los años 50 las vanguardias ya no eran nada subversivas, estaban alejadas de la vida cotidiana y tenían una naturaleza muy elitista, puesto que el público que consumía este arte tenían un nivel económico y cultural “alto” y las clases “bajas” no podían acceder debido a su economía. Había un enfrentamiento entre la cultura popular (baja) y la alta cultura, la baja cultura no sentía ningún tipo de atracción hacia el arte de las vanguardias⁵.

El Pop art fue parte de la democratización de la cultura en el marco del capitalismo y la de reproducción industrial masificada. En este contexto histórico había proliferado el uso de la publicidad y el crecimiento de los mass media. La cultura pop transmitida por los medios de comunicación, llamó la atención de los artistas y lo integraron en sus obras, enfatizando el valor iconográfico

3 Ídem.

4 Hans Ulrich Obrist . *Leon Golub: Do Paintings Bite*. Alemania, Ed Hans-Ulrich Obrist, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 205.

5 Andreas Huyssen. *Después de la gran división, modernismo, cultura de masas posmodernismo*. Traducción Pablo Gianera, Adriana Hidalgo editora, Buenos aires, 1986, pp. 20-22

de la sociedad de consumo y establecieron nuevas formas de relación con el espectador. Algo parecido sucedió a posteriori de manera exponencial con la aparición de los new mass media, internet es una herramienta masiva de análisis de información y de comunicación social. En la actualidad estamos en otra capa superior donde surgen mezclas de todo tipo con cualquier aspecto institucionalizado de pensamiento, arte, ciencia con conocimientos que se encuentran en la red y que pueden tener o no tener algún tipo de fiabilidad.

El arte Pop sugería realismo y cercanía a los objetos, imágenes y reproducciones de la vida cotidiana. Parecía rescatar al arte del aislamiento donde lo había metido la burguesía, este nuevo camino fusionaba a la alta cultura con la baja creando una reconciliación también con el arte y la realidad. Pero sin embargo para los artistas Pop se supone que los elementos que se tratan en las imágenes son una excusa para la pintura, cuando ya están pintando solo se piensa en lo formal como si fuese abstracto. Es una combinación de abstracto y figurativo, realismo pero con pleno conocimiento de todo lo que había ocurrido en las vanguardias⁶. Para los burgueses el arte funcionaba de alguna forma como un sustituto religioso pero con la llegada del pop, el arte se hizo mas profano, adaptado al público y parecía que iba a salir del elitismo.

El Pop art convivió en tiempo con el Expresionismo abstracto, que estaba basado en la idea de que el arte debía ser un registro

⁶ Simon Wilson. Op. cit. p. 5.

del impulso interior y de los estados mentales del artista, es un arte espiritual y personal, lo opuesto al Pop art y muy parecido a la situación ocurrida con el Romanticismo y el Neoclásico. La explotación comercial del Expresionismo abstracto lo había supervalorado y daba un status, toda persona que quería ser valorada tenía en sus paredes los cuadros de este estilo, esto superaba lo estético y le daba un aura de poder⁷. Roy Linchtenstein definió la actitud pop frente al Expresionismo abstracto cuando dijo:

El arte se ha vuelto extremadamente romántico e irreal , se nutre de si mismo, es utópico y al mirar al interior, tiene cada vez menos que ver con el mundo⁸ .

Haciendo referencias a artistas concretos del Pop Art , está Linchtenstein que utilizaba imágenes de comic y de la publicidad, sus primeros trabajos se inspiran en la publicidad y revelan su extraordinaria habilidad para estructurar y sintetizar el diseño común, conserva una alusión al original que el espectador mantiene a su referencia con la realidad como también a los hechos formales y tradicionales de la pintura. El mensaje abstracto y formal de la pintura de Linchtestein fue poco claro para la mayoría en sus comienzos. Muchos críticos comentaban que simplemente copiaba comics o anuncios, que no alteraba nada. Él aunque si que tenia la intencionalidad, decía que no lo hacía, una vez respondiendo a los críticos, comentó:

Transformación es una palabra extraña. Implica que el arte transforma.

7 Íbidem. pp. 5-12.

8 Íbidem. p. 9.



Roy Lichtenstein. *M-Maybe*. 1965.
Magna sobre lienzo, 152.4 cm × 152.4 cm, Museo Ludwig.

Pero no, el arte simplemente forma. Los artistas jamás han trabajado con el modelo, solo lo han hecho con la pintura...⁹

En el cuadro “M–Maybe he became ill and couldn’t leave the studio” (traducido al castellano “quizás enfermo y no ha podido dejar el estudio”), Linchtestein representa la viñeta de un comic amoroso, una chica está a la espera de un hombre, tanto la expresión de la chica como el texto que aparece, dejan claro que la

⁹ *Ibidem*. p. 10.

chica está esperando a alguien, invita al espectador a especular, es una obra realmente abierta (es lo que intenta hacer el que suscribe en todas sus obras), que da la posibilidad a encontrar muchísimas lecturas y te lleva a muchos otros posibles espacios¹⁰.

Otra gran referencia del Pop Art es por supuesto Andy Warhol que comienza su trabajo utilizando también imágenes del comic pero deja de hacerlo por ser demasiado anecdóticas y las cambia por imágenes populares y comerciales buscando la extrema obviedad, marcas famosas: Coca-cola, Campbell's, gente famosa, Elvis, Marilyn Monroe, las pinturas famosas del pasado, los objetos familiares... También trabaja con imágenes temáticas provenientes de los medios de comunicación como accidentes de coches y temas de actualidad que en ese momento eran populares en dichos medios. En 1962 Warhol comienza con la serigrafía, es una forma de reafirmar su discurso, llevando a la reproducción repetitiva y mecánica la producción de sus piezas igual que su temática que es un arte basado en la imágenes producidas en masa.

Las imágenes de Warhol no carecen de sentido, pese a su fácil acceso con los referentes, las pinturas permanecen con mucho poder, su obra vista globalmente revela ciertas constantes y preocupaciones por la muerte, la fama, los accidentes, los desastres, el dinero. Se insinúa la idea al aislar los objetos de su entorno para re-observar, siendo la repetición el medio utilizado para reducir los elementos de la composición y hacer cambiar la

¹⁰ Ídem.



Andy Warhol. *Marilyn Diptych*. 1962.
Acrílico sobre lienzo, 205.44 × 289.56 cm, Tate.

percepción al espectador de la imagen como imagen.

Las dos primeras pinturas que realiza en serigrafía “200 campbells soup” o “Marilyn Diptych” revelan que ninguna de las imágenes repetidas es idéntica hay variaciones en la textura y la densidad que a pesar de que la serigrafía reproduce en serie de una manera mecánica Warhol modifica el detalle (estos accidentes que dan mas valor al objeto) y pretende desviar su atención de la imagen y orientarla a la materia como algo que hay que mirar en términos formales. Para Warhol la pintura siempre ha sido lo que ha sido, “un hecho”, está cargada de su propia presencia y su situación¹¹.

11 Íbidem, pp. 13-20.

En el capítulo 3 se hablará de mi relación con la serigrafía y la metodología que he desarrollado, esta se parece mucho a lo comentado en este párrafo. Estas dos referencias de los artistas y sus obras sirven para situar esa orientación que tenía el Pop art de un arte aparentemente ingenuo pero que tiene todo el conocimiento previo de la historia del arte. Lo que me interesa es que oculta más de lo que muestra y genera diferentes niveles de lectura para diferentes tipos de espectadores.

1. 2. Okupación iconográfica.

La okupación o squatting es un movimiento de personas, generalmente jóvenes, que se apropia de las viviendas abandonadas como protesta ante los elevados precios de los pisos, la falta de oportunidades laborales y la crisis económica, y que cuestiona el modelo político y económico neoliberal¹².

Okupar, apandar, espigar pueden ser palabras que sustituyen a apropiar, se ha cambiado de manera consciente la palabra okupación por apropiación para descontextualizarla y poder abordar los conceptos de la misma escapando la connotación que tiene la palabra y así cuestionar si en el momento histórico actual se puede seguir hablando de la apropiación originaria o de incluso de la pos-apropiación de los 90. La okupación va paralela con el pensamiento crítico, la forma de reutilización de la materia para otros fines y de luchar contra el sistema dentro del sistema, lo

12 Sergio Fajardo. *El movimiento okupa Robin Hood vs. Neoliberalismo*. UnitedExplanations. [en línea] 02-agosto-2013, [fecha de consulta: 12-Mayo-2016], Disponible en: <http://www.unitedexplanations.org/2013/08/02/robin-hood-vs-neoliberalismo/>

mismo que intento que suceda en mi producción con la reutilización de imágenes para recontextualizar otro entorno.

Una de las referencias para el análisis de la Iconografía son los tres niveles de significado de Panofsky. No lo he utilizado en el estudio del trabajo pictórico personal pero ayuda para abrir camino para encontrar nuevas lecturas de la imagen y ver más allá de un análisis descriptivo y formal.

El significado fáctico es lo aprehendido al identificar ciertas formas visibles con ciertos objetos conocidos, por la experiencia práctica e identificando el cambio en sus relaciones con ciertas acciones o acontecimientos. Por otro lado, el significado expresivo es aprehendido por la “empatía” y para comprenderlo es necesario cierta sensibilidad, partiendo de la experiencia práctica de la familiaridad cotidiana con objetos y acciones. Los dos forman un grupo de significados primarios que está compuesto básicamente por formas puras y representaciones naturales (nivel pre-iconográfico). También hay que conocer los significados de las costumbres y la tradición de un determinado momento en el tiempo del objeto de estudio, se llama significado secundario o convencional. Se confecciona con combinaciones de historias, imágenes y alegorías, se puede decir que es el contenido temático (nivel iconográfico). Contextualizar el objeto de estudio con otros eventos del mismo espacio-tiempo, para luego adherirlo en esa situación aislada de observación, indagar en las ideas que se esconden en los temas, todo esto es el significado intrínseco o contenido, este es el principio asociado que soporta la mani-

festación visible y el significado que le da comprensión y determina la forma en que el objeto se construye, aquí se encuentran los valores simbólicos (nivel iconológico)¹³.

En relación con la producción los niveles de Panofsky ayudan a comprender el proceso pictórico al construir con la iconografía popular en lo cotidiano antes de ser representada en la pintura, y analizar su contexto pictórico con las repeticiones iconográficas dentro de la producción.

Juan Martín Prada en el libro *La apropiación posmoderna* comenta que no hay ningún texto mejor que la teoría estética de Adorno sobre la correlación entre independencia de la obra de arte y su radicalidad social. La base de un radicalismo formal es un intento de romper el mundo, partiendo de la negación de estructura y de un lenguaje que se construye por medio de fragmentos para introducir nuevas lógicas con la práctica de una multidimensionalidad, esto comenzó en las vanguardias con la disolución de las ideas preconcebidas que implicaban una transformación de lo social¹⁴, pero que también se puede relacionar con la cultura actual del corta—pega como método de relación y pensamiento que se profundizará en el capítulo tres porque es parte de mi proceso creativo personal.

13 Erwin Panofsky. *Estudios sobre iconología*. Madrid, Alianza Editorial, 1972, pp.13-25.

14 Juan Martín Prada. *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Madrid, Fundamentos, 2001, pp. 89-99.

La Okupación supone una radicalización de los recursos de la cita, implica una relectura de lo dado. Esto no puede ser tomado como una frívola alusión historicista con la idea de desplazar un concepto en el tiempo, es más una reubicación contextual. En un metalenguaje donde la okupación artística es una evolución potencializada de un ready-made, es un intercambio y un cambio de contexto de la obra para crear nuevos significados, es la generación de un meta-link para ubicarnos en un contexto donde la propia obra se defina sin crear especulaciones¹⁵.

En la producción plástica que estoy creando en paralelo a la investigación hay Okupación de muchos elementos a la vez que se asocian sistemáticamente de una manera muy parecida al Método Paranoico-Crítico de Salvador Dalí siendo una actividad espontánea del conocimiento irracional¹⁶, al igual que se hablará en el capítulo dos sobre las asociaciones de elementos en La era neobarroca.

Las prácticas okupacionistas también incitan al espectador a que genere sus asociaciones, la obra no solo hace llamadas autorreferenciales sino que también llama a otros referentes externos. La pieza observada se niega como espacio irreal y construye con la visión del espectador¹⁷.

15 *Ibíd*em, p .7.

16 Virgili Ibarz, Manuel Villegas. *El método paranoico-crítico de Salvador Dalí*. Revista de Historia de la Psicología, vol. 28 Universidad de Barcelona, 2007, pp. 107-112, [en línea] [fecha de consulta: 14-noviembre-2016], Disponible en: http://www.internet.com.uy/arteydif/SEM_UNO/PDF/2015/PARANOICO_CRITICO_DE_DALI.pdf

17 Juan Martín Prada, op cit, p .11.



Diego Velázquez. *Cristo en casa de Marta y María*. 1618.
Óleo sobre lienzo, 60 x 103,5 cm. National Gallery.

Las reproducciones de obras del pasado, las repeticiones de gestos, tratan de localizar el sentido de la tradición cultural a través de una multiplicidad de signos representacionales¹⁸.

Lo que se puede interpretar de acuerdo a las palabras de Prada es que haciendo las okupaciones se intenta reubicar y rescatar conceptos ya usados, para plantearse si otros gestos más perfeccionados pueden reubicarse y generar una mejora con nuevas soluciones, como si fuese un elemento de una ecuación matemática.

A continuación se van a mencionar algunos procesos apropiativos extraídos del Libro *La Invención del cuadro* de Víctor. I. Stoichita que se utilizan en el arte desde hace siglos y que personalmente tiene referencia en mi producción. El desdoblamiento de la imagen, la representación de distintos niveles de

¹⁸ Ídem.



Rubens y Jan Brueghel "El Viejo". *La vista*. 1617.
Óleo sobre tabla, 64,7 x 109,5 cm. Museo del Prado.

realidad siendo estas meta-realidades en las que aparecen imágenes dentro de imágenes generando realidades distintas tanto desde el punto de vista físico como cultural¹⁹.

El primer ejemplo es uno de los cuadros realizados por Diego de Velázquez en su juventud Cristo en casa de Marta y María. En esa época no era popular que se recortara la imagen de la figura humana en las pinturas. Aquí la segunda pintura, que esta dentro de la pintura real, es donde las figuras no están recortadas. Ésta reinterpreta una visualización imaginaria o algo simbólico, un paso más espiritual²⁰.

19 Victor I. Stoichita. *La invención del cuadro*. traducción Anna María Coderch. Barcelona, Ediciones Serbal, 2000, p. 75.

20 *Ibidem*, pp. 19-21.

Otra pintura que refleja esto es “La vista”, realizada por Rubens y Jan Brueghel “El Viejo”. En este cuadro se juega con distintos niveles de realidad en tres grados de repetición a través de la recurrencia del motivo floral. Dentro de la pintura, en el primer cuadro representado a la derecha de la imagen, aparece un querubín que le está colocando a la virgen una corona de flores, este tendría el nivel mas bajo de realidad. Colocada en torno al icono del querubín y la virgen aparece un circulo floral dentro del mismo cuadro, el cual representa un segundo grado superior de realidad que funciona de marco del icono. Existe el supermarco, que es todo el gabinete. Este tiende a ser el más real frente al espectador, al contrario de la corona (nivel mas bajo de representación de la realidad). Dentro de este gabinete hay un florero en la parte superior izquierda, donde encontramos además un tercer nivel de representación de un motivo floral en tres objetos diferentes²¹. Es un cuadro que puede enfrentar a las paradojas de los MEMES que aparecen en Internet debido a toda la recursividad que contiene.

Leon Golub comenta en su libro *Bite your tongue* antes de que apareciesen los nuevos dispositivos e Internet de la importancia que tiene la imagen para definir la historia. En un momento de su proceso creativo realizaba pinturas de esculturas antiguas, se planteaba entonces el por qué no hacia interpretaciones de esculturas de estas esculturas, le parecía más interesante realizar pinturas de estas esculturas que a la vez trataban de la figura humana que trataba el existencialismo. La belleza del fragmen-

21 *Ibíd*em, pp. 86-90.

to, puede ser más bello una reliquia rota de una escultura griega encontrada que quizás la propia escultura en su estado original de tiempo y espacio²².

Otras ciencias operan con objetos dados de antemano y que se pueden considerar en seguida desde diferentes puntos de vista. No es así en la lingüística. Alguien pronuncia la palabra española desnudo: un observador superficial se sentirá tentado de ver en ella un objeto lingüístico concreto; pero un examen más atento hará ver en ella sucesivamente tres o cuatro cosas perfectamente diferentes, según la manera de considerarla: como sonido, como expresión de una idea, como correspondencia del latín (dis)nūdum, etc. Lejos de preceder el objeto al punto de vista, se diría que es el punto de vista el que crea el objeto, y, además, nada nos dice de antemano que una de esas maneras de considerar el hecho en cuestión sea anterior o superior a las otras²³.

Es una manera de articular y crear nuevos significados con mismos significantes o fragmentos de significantes, partiendo de aquí en el proceso de la investigación personal a lo largo de la maestría he sintetizado un ciclo iconográfico de apropiación personalizado que acontece en el proceso creativo y que consta de tres pasos que se podrá leer más adelante.

22 Leon Golub. Op. cit, pp. 17-25.

23 Ferdinand De Saussure. *Curso de lingüística general*. Traducción de Amado Alonso. Buenos Aires, Editorial Losada, 1945, p-36.

1. 3. Artistas influencers.

La palabra influencer²⁴ es una palabra clave que viene del entorno WEB. Uso esta palabra y no otra para descontextualizar como en los incisos anteriores ideas preconcebidas y evitar el metalenguaje que surgen en todas las disciplinas especializadas. Con el fundamento principal de que no soy historiador, ni teórico de estética sino un artista plástico que esta realizando una investigación para comprender más su trabajo, alejándome y teniendo una perspectiva fresca de todos los conceptos dados. Un influencer es una persona que cuenta con cierta credibilidad sobre un tema concreto. La presencia e influencia en redes sociales por ejemplo genera una opinión y punto de vista hacia las cosas para un público determinado, que puede llegar a convertirse también como un reclamo a las marcas y productos.

He escogido tres artistas muy diferentes entre sí que han generado en el que suscribe perspectivas nuevas en el arte de formas distintas. Dos de ellos son pintores pero están muy distanciados históricamente y el otro comenzó como artista de acción pero ha hecho también a lo largo de su carrera numerosas instalaciones. Estos son Brueghel el viejo, Chris Burden, y Keith Haring. Se van a describir algunos aspectos históricos y estéticos de la vida y trabajo de los artistas pero después continuaré con aspectos subjetivos y personales para contextualizarlos con mi trabajo puntualizando algunos matices que puedo relacionar con mi proceso creativo.

²⁴ ¿Qué es un influencer?. 40defebre (Diccionario de inbound Marketing). [en línea], [fecha de consulta: 24-mayo-2016], disponible en: <https://www.40defebre.com/que-es/influencer>



Pieter Brueghel "El Viejo. El triunfo de la Muerte. 1562-1563.
Oleo sobre tabla, 117 x 162 cm. Museo del Prado

1. 3. 1. Pieter Brueghel el viejo.

Pieter Brueghel nació en los alrededores de Breda, fue alumno de Pieter Coecke y Hieronymus Cock, viajó por Francia e Italia en su juventud, cuando regresó a su país se estableció en Amberes. Era aficionado a vestirse de aldeano con sus amigos para asistir a los festejos populares y a las bodas rusticas haciéndose pasar por pariente de la familia. Para Brueghel era importante poder estudiar de cerca las costumbres populares que después plasmaba en sus pinturas²⁵.

La etiqueta de Brueghel en su tiempo y durante siglos fue de un pintor campesino popular e intérprete de la vida y costumbres

25 F. de Poli y E. Baccheschi. Bruegel, Pieter, aproximadamente 1525-1569 artista. Barcelona. Marín, 1977, p-5.

campestres de la sociedad. Un historiador de arte flamenco Carel van Mander Lampsonius ,que conoció a Brueghel personalmente, escribió a su muerte un epitafio en versos reconociéndolo como un nuevo Bosco y elogiando sus “graciosas fantasías”. Pero la figura de Brueghel posee una dimensión artística mucho mas interesante que la de cualquier pintor divertido y su inspiración camina a la par con la cultura de su tiempo²⁶.

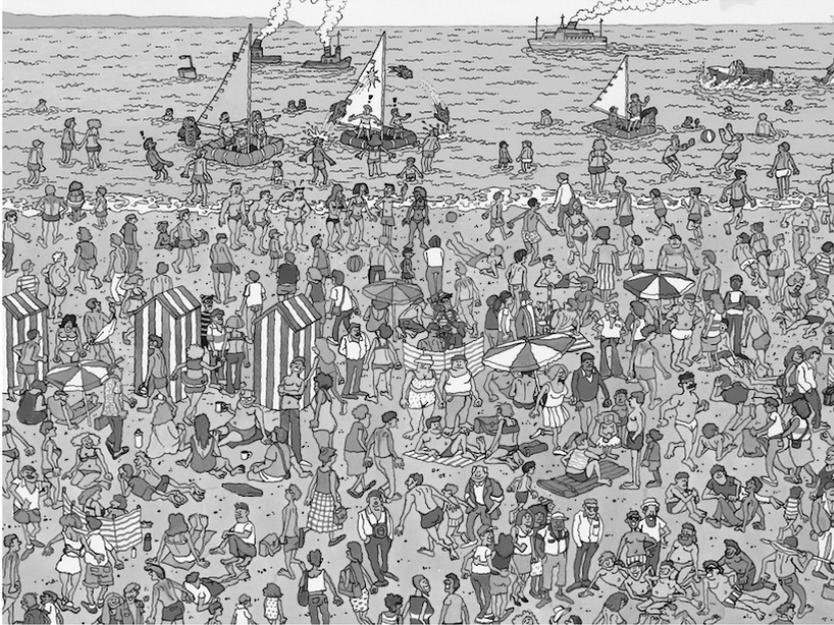
Él no fue el simple hombre de pueblo dotado de inspiración natural por la pintura, sino que un artista al corriente de la tradición pictórica de su país y de la nueva espiritualidad del Renacimiento. Hay que ver en él una gran carga intelectual y una preocupación ética, satírica de los humanistas de su época. Es el representante perfecto de un mundo donde la preocupación ética puede ser enfocada de una manera más sencilla y además subjetiva.

Con frecuencia los artistas conocen mejor. Y si no saben, intuyen, palpan²⁷.

Brueghel en sus cuadros pinta en partes secundarias sucesos trágicos pero en la imagen principal se sitúa un acontecimiento no relacionado y sencillo, representa ciertos pensamientos conscientes o no, intuitivos, insinuando y no afirmando como explica Ian Knizek en su libro *Percibos y conceptos* lo que denomina intuición de lo intrascendente. También relaciona con esto una

²⁶ Íbidem. p 87.

²⁷ Ian Knizek. *Percibos y conceptos, observaciones subjetivas sobre arte y estética*. México, Editorial Hersa, 1990, p. 183.



Fragmento del libro ¿Dónde está Wally ? de Martin Handford.

teoría de T.S. Eliot de que el pasado queda alterado por el presente y el presente es dirigido por el pasado. Esta teoría habla de que los eventos por sí solos no tienen significado y solamente lo adquieren en relación a hilos que se relacionan con elementos del pasado y del futuro²⁸.

Si bien es concebible poder esclarecer mediante el análisis histórico las relaciones casuales de un acontecimiento contemporáneo con sus antecedentes en el pasado, intentar establecer sus lazos con eventos futuros, lazos que no pueden ser menos que causales, equivaldría a una tarea quimérica. Es cierto que el conocimiento de la psicología del comportamiento y de la evidencia estructurada de acontecimientos intermedios afines pueden indicarnos el sesgo general, abriendo así

28 Íbidem. pp. 184-186.

*la posibilidad de una extrapolación hacia el futuro. Sin embargo, ciertas circunstancias pueden invalidar cualquier conclusión a la que se hubiera podido llegar mediante la extrapolación futurista. Se trata del efecto de acontecimientos laterales, cuya aparición y consecuencias no pueden anticiparse*²⁹.

En mi primera visita al Museo del Prado de Madrid cuando era joven, uno de los cuadros que más me impactó fue *El triunfo de la muerte* de Brueghel, este cuadro representa el desfile de los poderosos y la rebeldía de los oprimidos. Brueghel concibe la muerte como un ejército que avanza y encierra a la humanidad en una trampa. Un paisaje de violencia es el escenario de la barbarie, los poderosos libran su combate con esqueletos, con su propia muerte. La obra muestra una intensa crispación a los múltiples personajes dándoles una fuerza casi hipnótica³⁰.

Tanto el *Bosco* como Brueghel me evocan a una referencia bastante marcada de mi infancia, los libros de *Dónde está Wally* de Martin Handford. Cada fragmento de las ilustraciones de Handford están compuestas por numerosísimas unidades mínimas significativas, se produce una multiplicidad de narraciones simultáneas, acciones que puedes estar observando durante horas. Igual que Brueghel, Handford es un investigador de campo de las costumbres, de los gestos, de las acciones humanas y compone en sus ilustraciones con un orden determinado creando un código particular.

29 Ian Knizek. Op. cit. p. 186.

30 *Pieter Brueghel "El Viejo". Los valientes duermen solos.* [en línea], [fecha de consulta: 22-mayo-2016], disponible en: <http://losvalientesduermensolos.blogspot.mx/2012/02/brueghel-el-viejo.html>



Fotografías de la performance Shoot . 1971.

Mi producción también de una manera superficial se ve como pinturas divertidas, pero que a su vez también pretendo tener una actitud crítica y política sin que sea el tema principal de la producción. Lo que me interesa de Brueghel es lo que genera toda la relación de los elementos que aparecen en sus pinturas y la intuición para crear relaciones con la iconografía. Según el orden de visionado en sus cuadros surgen distintas lecturas y genera un lenguaje muy peculiar.

1. 3. 2. Chris Burden

Burden es un artista norteamericano nacido en Boston, en 1946, pertenece a una generación muy especial y con grandes exponentes que nacieron posteriores a las Guerras Mundiales en una

cultura de consumo, hedonista y liberal, los hijos del American Dream³¹.

Este artista cursó estudios en artes visuales, física y arquitectura en la Universidad de Pomona, de Irvine California. En la década de los 70 realizó numerosas acciones artísticas. Partía de la idea de que lo verdaderamente importante no era el objeto artístico sino lo que genera el acto del arte y que el futuro del arte no está en el objeto artístico que se puede vender y colgar en la pared de una casa. El arte debe ser efímero y momentáneo. Debe de abordar el cambio político, social y tecnológico al que el mundo se enfrentaba en ese momento y hay que vivir el aquí y el ahora. Un gran ejemplo es su acción shoot, es la más conocida y controvertida acción de Burden. En esta performance, el artista era disparado en el brazo con un rifle. Todo el mundo intenta evitar ser disparado. ¿Y si yo lo hago a propósito?, decía Burden. Pero esta acción era más que experimentar hasta dónde llegaban los límites del cuerpo, del dolor y de la voluntad humana. También había un punto de inconsciencia, el necesario como para dejarse disparar³². Burden cree que los artistas reflejan su entorno social y cultural. El mundo industrializado está sujeto a una cantidad abusiva de violencia, por el origen de la sociedad moderna, también por una falta individual de lugar y de poder en el mundo industrial³³.

31 Gerardo Ayala. *Chris Burden, el performance empieza con uno mismo*. Cultura Colectiva. [en línea] ,06-agosto-2013, [fecha de consulta: 12-mayo-2016], disponible en: <http://culturacolectiva.com/chris-burden-el-performance-comienza-con-uno-mismo/>

32 Irene calvo. *Chris Burden, el body art y la performance de los 70: referentes actuales*. Ah Magazine. [en línea]14-mayo-2015, [fecha de consulta: 10-mayo-2016], disponible en: <http://www.ahmagazine.es/chris-burden/>

33 Gerardo Ayala. Op. cit.



Fragmento del video Shoot publicado en youtube. Franco y Eva Mattes.
(2007-2010)

Chris Burden fue profesor en U.C.L.A pensaba que muchos estudiantes hacen obras similares a las de sus profesores, o a las de otros artistas famosos. Este es el proceso normal de maduración del estudiante, pero llega un momento en que el estudiante/ artista debe rechazar y, al mismo tiempo, incorporar aquello que le ha influenciado y de alguna manera encontrar y forjar una visión propia y única³⁴.

Por lo que en Chris Burden es la representación del artista la que se implica completamente con su obra. Arte y vida tienen que estar unidos y el arte es la prolongación de uno mismo, evitando así el arquetipo de “genio” y de artista romántico en el sentido de que cualquier persona puede hacer arte en la forma en que lo

³⁴ Juan Agustín Mancebo. *Entrevista a Chris Burden: Hacer arte es verdaderamente una actividad subversiva*. Ucm. [en línea], [fecha de consulta: 14-mayo-2016], disponible en: <http://www.uclm.es/cdce/sin/sin3/burden1.htm>

trata Joseph Beuys³⁵.

Pienso que el poder tiene formas diferentes. La que nos es más familiar, en una sociedad capitalista, es la del dinero. Hay también un poder que viene de la imaginación y de las ideas. Los medios de comunicación son el canal más importante en el mundo occidental para la difusión de las ideas. Ya sé que hace falta dinero para dirigir los medios. Y que pueden ser utilizados como un mecanismo de control, pero en realidad son los mayores difusores de nuevas ideas. Diría que todo mi trabajo, no sólo mis performances, tienen como preocupación el poder y de una forma u otra dependen de los medios de comunicación³⁶.

Entre los años 2007-2010 fueron desarrolladas por Franco y Eva Mattes las performances remake llamadas Reenactments de algunas de las más extremas acciones y performances de los años 70, una de ellas fue Shoot de Burden. Radicales exploraciones sobre estados corporales de excitación, dolor, miedo, pretendidas en las acciones originales, fueron trasladadas, como meras nociones, en el entorno virtual de la plataforma virtual Second Life, un espacio de absoluta mediación tecnológica, de simulación de vida, en donde el cuerpo no es sino una mera imagen de cuerpo y sus afecciones meros atributos fingidos por un avatar 3D³⁷. Al trasladar la obra The Shoot a otro estado sigue quedando el aspecto estético de la acción pero con nuevos

35 Joseph Beuys: "todo ser humano es un artista". DW. [en línea], 23-enero-2006, [fecha de consulta: 23-mayo-2017], disponible en: <http://www.dw.com/es/joseph-beuys-todo-ser-humano-es-un-artista/a-1866805>

36 Juan Agustín Mancebo. *Op cit.*

37 Juan Martín Prada. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid, Akal, 2012, pp. 74-75.

significados, se puede meditar sobre la pieza sin pensar en aspectos preconcebidos como el de la violencia y la transgresión a la hora de disparar y ser disparado de una manera real.

El haber escogido a Burden como influencia es la implicación que tiene con su arte, la plasticidad de sus ideas y cómo plasma estos conceptos estéticamente. Con esto último me refiero a que me interesa tanto en la estética como la comprensión de las ideas que representa. Es un artista que hace atrapar la imaginación de la gente, aunque cuando hizo su etapa de acciones artísticas el pensaba como escultor, sus performances según él, son una destilación minimalista de escultura³⁸.

Ha seguido a lo largo de su trayectoria creando y variando el formato, desde el arte de acción a la escultura o la instalación. Pero lo más interesante es la unión entre el arte y la vida, hasta el punto que hace que le disparen o que al final de su vida le dedique 5 años y medio con un equipo de trabajo a fabricar una pieza única monumental³⁹.

Al igual que Burden pienso que mucho de lo que se considera arte en toda la historia es simplemente ilustración y que los límites del arte son bastante elásticos, el auténtico conflicto en todo trabajo no es si es arte o no, sino el valor que pueda contener⁴⁰.

38 Juan Agustín Mancebo. Op. cit

39 Ted Mills. *Metropolis II: Discover the Amazing, Fritz Lang-Inspired Kinetic Sculpture by Chris Burden*. OpenCulture. [en línea], 18-junio-2015, [fecha de consulta: 29-mayo-2016], disponible en: <http://www.openculture.com/2015/06/metropolis-ii-discover-the-amazing-fritz-lang-inspired-kinetic-sculpture-by-chris-burden.html>

40 Juan Agustín Mancebo. Op. cit.



Keith Haring. Untitled (Yellow Figure).1982.
Esmalte en metal, 109,2 x 109,2 cm. Colección de Larry Warsh.

1. 3. 3. Keith Haring.

El público tiene derecho al arte. El público es ignorado por la mayor parte de los artistas. El público necesita arte. Y es una responsabilidad para todo aquel que se proclama artista el comprender que el público tiene necesidad de arte y no limitarse a hacer un arte burgués para

*unos pocos privilegiados ignorando a las masas. El arte es para todo el mundo*⁴¹.

Esta cita refleja que Keith Haring era un representante de la cultura popular y estuvo muy relacionado con los orígenes del Street art, fue de los artistas mas populares de finales de los 80. Apareció en el ambiente artístico estadounidense de principios de los años ochenta al lado de Basquiat, Warhol y artistas del mainstream como Madonna. Comenzó a popularizarse con sus dibujos en el metro neoyorquino, se definía por la sencillez de su trazo y por la crítica a una sociedad consumista y superficial. Trabajó bajo la amenaza de ser atrapado por la policía, realizaba gruesas líneas propias de los contornos del cómic, hablaba en sus dibujos de conceptos como el amor, la pureza, la paz. Realizaba iconos con los que se identificaba en sus narraciones de la sociedad. Su estilo provenía lo mismo del arte pop que de la ciencia ficción, del rap o la cultura callejera, donde rompía barreras para llegar al mayor número de personas. Su filosofía era de no creer en el arte para pocos y el ser consecuente con los problemas sociales, lograba una conexión con los espectadores⁴².

Se puede teorizar sobre la pretensión de Haring hacia una pintura más elevada conceptualmente, pero lo importante es que enfatizaba un modo de vivir, un arte para disfrutar en el momen-

41 Jesus Rodriguez. *Keith Haring, el embajador de los malditos, sube a los altares*. El País. [en línea] 21-mayo-2013, [fecha de consulta: 20-mayo-2016], disponible en: <http://blogs.elpais.com/el-reportero-impertinente/2013/05/keith-haring-el-embajador-de-los-malditos.html>

42 Yadur gonzalez. *Keith Haring, el caballo y el Apocalipsis*. Revista el replicante [en línea] 16-abril-2015, [fecha de consulta: 4-mayo-2016], disponible en: <http://revistareplicante.com/keith-haring-el-caballo-y-el-apocalipsis>

to⁴³, pero que a su vez genera una estética tan personal que no llega a envejecer con el paso del tiempo aunque trate de cosas concretas a su tiempo.

Haring no fue un pintor politizado, pero democratizó el arte. Cubría inmensos murales y decoraba sus obsesiones urbano-tribales, mezcla de rituales antiguos con la sociedad tecnológica de su momento, sus pinturas no tratan de imitar la vida sino que trata de crearla⁴⁴. Se hacen interesante todas las influencias que se pueden relacionar con Haring que hacen que su obra tenga una fusión compleja de la historia del arte.

A continuación se mencionaran algunas:

El arte Rupestre: La representación simplificada de la figura humana, el espacio sin fondo, las figuras zoomórficas y la mezcla de símbolos con figuras.

El Expresionismo abstracto: El miedo al vacío, llenando todo el espacio de la composición, también la vibración de la línea.

El mundo del cómic: las líneas cinéticas para representar movimiento en los encuadres y enmarcado.

Joan Miró: la línea gruesa negra y el trasfondo surrealista⁴⁵.

Su pintura está en transformación, es nacimiento y es muerte, un lugar donde los objetos, líneas, colores y formas pasan por

43 Jonathan Goodman. *Keith Haring: Arte para el pueblo*. Fronterad Revista digital, [en línea], 23-julio-2012, [fecha de consulta: 29-agosto-2016], disponible en: <http://www.fronterad.com/?q=keith-haring-arte-para-pueblo>

44 Germano Celant. *Keith haring*. Munich, Prestel.1992, p-116.

45 Mirian Ferreira Fernandez. *Keith Haring: Live fast, die Young*. Unir revista, [en línea] 18-sepetiembre-2015, [fecha de consulta: 22-agosto-2016], disponible en: <http://www.unir.net/humanidades/revista/noticias/keith-haring-live-fast-die-young/549201455205/>

una catarsis creativa y transmutan con el fin de experimentar a procesos sociales, eróticos y místicos. Monstruos gigantes y humanos, escenas infernales donde aparece el héroe que sufre y se somete a los delirios de una sociedad poseída por el demonio de dinero y TV-consumo. Hay una especie de misticismo que quiere representar un universo lleno de excrementos, esperma, anarquía sexual, crueldad, sangre y muerte, símbolos y arquetipos que se esconden en el inconsciente colectivo⁴⁶.

De Haring se puede relacionar con mi trabajo en que él tiene una estética aparentemente alegre e infantil que contiene crítica y que no es meramente decorativo, también por la manera en que se expandió su pintura y su iconografía, en numerosas formas y objetos. Haring ha sido capaz de hacer un arte comprensible y atractivo para un numeroso público, rompiendo las fronteras invisibles de lo que todavía sigue existiendo entre el arte para la elite y el arte popular, tocando todos los campos desde vender obra a alto precio y exhibirse en museos internacionales a vender playeras, láminas, todo tipo de merchandising y hacer pinturas clandestinas en metro.

La obra de Keith está repleta de advertencias... pero su mensaje final es de absoluto y total optimismo⁴⁷.

46 Germano Celant. Op. cit, p. 9.

47 Manuel Santelices. *Keith Haring su optimista legado*. Revista Casas. [en línea], [fecha de consulta: 20-marzo-2017], disponible en: http://www.revistacasas.com.ec/322-keith_haring.html

Siento una empatía especial con los tres artistas, todos aportan algo en la producción pictórica personal a pesar de ser tan diferentes en cuanto a época, técnica y concepto.

Cada uno toca ciertos puntos que conectan con mi trabajo. Brueghel con su narrativa sobre la vida cotidiana mezclando lo trascendente con lo intrascendente, Chris Burden jugando con lo efímero y la plasticidad de las ideas con una estética aparentemente descuidada y Keith Haring con sus primitivismo contemporáneo llevado al arte popular de consumo. Claramente no solo estos 3 artistas me han influenciado a la hora de producir pero son un buen ejemplo de las distintas referencias por las que he pasado para conseguir la identidad creativa que persigo.

II. ESTRATEGIAS WORLD WIDE WEB – REALIDAD

2. 1. Actitud Neobarroca.

2. 1. 1. ¿Postmodernidad?.

Las idea de posmodernidad ha sido de las más influyentes en el pensamiento contemporáneo desde los años 70 en casi todas las disciplinas en los más diversos contextos.

Se tiene por postmoderna la incredulidad con respecto a los grandes relatos. Esos grandes relatos son los surgidos en torno a las ideas de progreso promulgados a partir de la Ilustración y ligados del racionalismo científico, unos relatos que se van viniendo abajo en la teoría y la práctica a medida que van surgiendo y pasando por otras nuevas teorías, crisis económicas, guerras, etc. La postmodernidad se ve a si misma como la época de todos los fines donde el propio post de postmoderno indica la evolución de la Modernidad. Orbita entorno a ideas como la crisis del significado, del sujeto, de la realidad⁴⁸.

Estas ideas conforman teorías y experiencias culturales manidas de la postmodernidad como son el multiculturalismo, la microfísica del poder, los micro-relatos, lo rizomático o el simulacro encuentran su expresión en las lógicas de la apropiación, la fragmentación, la deconstrucción, el azar o la ironía, entre otras muchas. Desde el 2008 aproximadamente, la discusión acerca

48 Marisa Gómez. *La Post-Postmodernidad: Paradigmas Culturales para el Siglo XXI*. Interartive [en línea], [fecha de consulta: 18-mayo-2016], disponible en: <http://interartive.org/2014/03/fin-postmodernidad-paradigmas-culturales-sigloxxi/>

del postmodernismo como estética dominante está tomando un nuevo derrotero, un rumbo marcado por una sensibilidad generalizada (defendida por teóricos como Charles Jencks, Ihan Hassan o Linda Hutcheon) de que las lógicas culturales contemporáneas ya no se basan estrictamente en los valores postmodernos y por tanto, la postmodernidad ha llegado a su fin⁴⁹.

Existen teorías de lo que viene después echando una mirada a los cambios culturales, sociales y estéticos que han acompañado al nuevo siglo. Unas de las teorías más reconocidas de la Post-Postmodernidad según Marisa Gómez⁵⁰ son: Altermodernidad (Bourriaud), Hipermodernidad (Lipovetsky), Automodernidad (Samuels), Performatismo (Eshelman), Digimodernismo (Kirby) o Metamodernidad (Vermeulen y Van Der Akken). Definiendo superficialmente algunas de ellas a continuación:

La “Hipermodernidad” de Gilles Lipovetsky formula que los elementos postmodernos no se han desvanecido, sino que funcionan según una lógica moderna desregularizada, siendo así una radicalización de la modernidad y su culminación se concreta en el liberalismo universal. Es una segunda modernidad globalizada, que se basa en tres componentes axiomáticos de la misma modernidad: el mercado, la eficacia técnica y el individuo. Es una cultura de lo efímero marcada por la adoración a la modernización técnica pero que también se vive con riesgo e incertidumbre y una cultura de identidades y espiritualidades

49 Íbidem.

50 Íbidem.

disgregadas⁵¹.

Robert Samuels plantean la teoría de la “Automodernidad” que tiene como eje la dimensión tecnológica de la realidad socio-política contemporánea y se plantea que el uso que hacemos de las distintas tecnologías obliga a repensar las relaciones con lo público-privado, el sujeto-objeto o lo humano-máquina. La Automodernidad es una superación tanto de la modernidad como de la postmodernidad, una reacción a la incidencia de esta última en lo social y lo cultural, como en la fragmentación moderna del sujeto aislado frente al mundo impersonal mecanizado, siendo la clave de esta época la combinación de la automatización tecnológica y la autonomía humana e integra de un modo sin precedentes esferas que la modernidad había mantenido separadas, como la ciencia, la democracia o el capitalismo⁵².

El Performatismo, Eshelman lo considera que frente a la idea postmoderna de un sujeto condicionado por las circunstancias culturales, el individuo de la nueva época posee la capacidad de autodeterminación y a diferencia de la Automodernidad, el Performatismo maneja un concepto limitado de medio como soporte o forma artística y se centra más en los viejos medios⁵³.

La “Altermodernidad” es cercana a la noción de Hipermodernidad en su exaltación en la globalización, pero esto radica más en lo estético. Altermodern fue el título de la Trienal de la Tate de

51 Íbidem.

52 Íbidem.

53 Íbidem.

2009, comisariada por Bourriaud y se planteó como un intento de explorar qué está pasando en el arte contemporáneo actual preguntándose si efectivamente la postmodernidad ha muerto. Reivindicaba que el Postmodernismo había llegado a su fin y que está naciendo una nueva cultura para el siglo XXI. El incremento de la comunicación, el viaje y la migración tienen un enorme efecto en la manera de vivir en la actualidad. El multiculturalismo y la identidad están siendo rebasados por una amalgama de la globalización cultural, de saturación de signos y de nuevas relaciones entre texto e imagen que abren camino a nuevas formas de expresión y comunicación donde los artistas se independizan de su propia cultura, liberados de cadenas teóricas y estéticas⁵⁴.

El “Digimodernismo” hace referencia al impacto cultural de las nuevas tecnologías, a las profundas y violentas transformaciones de la producción, consumo, forma, fondo, estatus y valor de los textos producidos en el origen de la tecnología digital. Es el desarrollo de una nueva lógica cultural que supone una evolución de la postmodernidad y muchos de sus rasgos culturales siguen presentes y otros se transforman de modo más radical. Para Kirby, el Digimodernismo es más bien un paso más de la Modernidad⁵⁵.

2. 1. 2. Realismo especulativo.

Hay que plantearse también el no concebir el mundo como antes y no seguir planteamientos posmodernos que a su vez vienen de

54 Íbidem.

55 Íbidem.

la modernidad. El Realismo especulativo se atribuye al agotamiento del posmodernismo y cuestionar la idea de realidad. Uno de los ejemplos más característicos del posmodernismo era de que una guerra puede llegar a no existir porque solo aparece en las pantallas⁵⁶.

A continuación voy a citar literalmente las tres tesis básicas del realismo ontológico-especulativo recogidas en un artículo de Mario-Teodoro Ramírez⁵⁷:

1. La realidad existe independientemente de nosotros (de la conciencia, del lenguaje, de los saberes, etc.) Esto ciertamente no es nada nuevo; si acaso, lo será para algunos filósofos.

2. El ser, el objeto, tiene prioridad sobre el conocer, sobre el sujeto; la ontología tiene prioridad sobre la epistemología. Para conocer algo, ese algo debe existir primero (y hay mil y un formas de existir; el ser no está sometido a ningún orden necesario ni a ninguna jerarquía antropocéntrica).

3. La existencia de la realidad como tal sólo puede ser el objeto de una afirmación especulativa pura, de una aprehensión del pensamiento puro (la razón pura sí capta la “cosa en sí”). Así, se postula la prioridad del pensamiento (filosófico) sobre el conocimiento (científico).

56 Mariana Dimopolos. *Adiós posmodernismo, llega el Nuevo Realismo*. Clarín [en línea], 16-junio -2016, [fecha de consulta: 23-octubre-2016], disponible en: http://www.clarin.com/rn/ideas/Adios-posmodernismo-llega-Nuevo-Realismo_0_rkxeJdtvXI.html

57 Mario-Teodoro Ramírez. Cambio de paradigma en filosofía. La revolución del nuevo realismo. Scielo, [en línea], noviembre-2016, [fecha de consulta: 18-mayo-2016], disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-24502016000200131&script=sci_arttext

En otro campo ya fuera de la filosofía, mas relacionado con el arte, Anna María Guash en la presentación de su último libro *El arte en la era de lo global 1989/2015* en el edificio de Posgrado de la UNAM habló de los ismos, los estilos, las tendencias artísticas o las condiciones creativas no sirven para explicar o clasificar el arte de la era global y lo que se trata es de intentar establecer nuevas narrativas del arte. El mundo del arte euroamericano, etnocéntrico, se ha transformado en un mundo multicultural, en el que las diásporas han alterado el significado del espacio y del tiempo, la historia del arte en el siglo XXI no puede seguir estando regida por los principios estéticos de la razón kantiana. El arte actual debe responder a las necesidades estéticas, éticas, culturales y sociales de la comunidad a la que pertenece. Y ahora, en esta nueva era, se hacen visibles muchas comunidades, con tiempos diferentes, a las que no se puede ignorar si se quiere mapear la realidad del arte contemporáneo⁵⁸.

Con todo lo anterior es difícil situarse para describir el momento actual pero a continuación se van a extraer fundamentos de Omar Calabrese de su libro *La era Neobarroca* que sirven para relacionarlo con mi producción pictórica.

58 Anna María Guash. Presentación de el libro *El arte en la era de lo global 1989/2015*. Unidad de Posgrado, Universidad Nacional Autónoma de México, 15 de abril del 2016, Ciudad de México.

2. 1. 3. Ruptura con la tradición, tradición de la ruptura.

*Debemos acostumbrarnos a pensar sin moldes ni criterios*⁵⁹.

Hallar conexiones entre objetos que no tienen una relación cercana no es algo extraño, sino que se pueden extraer muchas más lecturas de las que saca el propio creador del objeto en cuestión, todas las cosas son documentos que expresan la época en la que se ejecutan. Esto es un gusto predominante en nuestra era llena de confusión y fragmentación, lo que propone Omar Calabrese, no es un retornar al barroco sino relacionar por ejemplo: teorías científicas de hoy, fenómenos como catástrofes, fractales, teoría del caos, nanotecnología, clonación con la cultura, arte, consumo. Consiste en la búsqueda de formas y su valoración, asistimos a la pérdida de un orden global a cambio de una inestabilidad multidimensional. Por debajo de la superficie de todo existe otra forma que preside una estructura interna de relaciones⁶⁰.

Es difícil especificar o datar una época por los acontecimientos que suceden en ella y sobre todo porque no se sabe cuáles a la larga serán las cosas que han trascendido, la historia se va definiendo por hechos que se van encadenando, definir el pre-

59 Carlos Iriart. *Jean-François Lyotard: "El posmodernismo es acostumbrarse a pensar sin moldes ni criterios"*, El País [en línea], 23/10/1985, [Fecha de consulta: 18/05/2016], disponible en: http://elpais.com/diario/1985/10/23/cultura/498870004_850215.html

60 Omar Calabrese. *La era Neobarroca*. Madrid, Ediciones Cátedra, 1987, pp. 11-14.

sente y el pasado a corta distancia es muy complicado. Etiquetar una época con un determinado tipo de motivos es complicado. las etiquetas aplastan la historia y no ayudan para nada a su entendimiento, no se puede definir un periodo de la historia con unos cuantos adjetivos y menos ahora sin estar alejados de esa realidad, la historia está aplanada por la generalización y también porque antes no había la cantidad de información que se tiene en nuestra época. Unos hechos trascienden más a la larga que otros, unos que se creían que iban a marcar y no lo hacen porque aparecen otros, un gran ejemplo es la película *Regreso al futuro*⁶¹ donde se esperaba un futuro distinto al que tenemos con coches y skateboards voladores, pero también sin embargo se predijeron algunos aciertos. Se puede catalogar en tres grupos de inventos en esta película: los inventos que han sido creados, los que no y los que la propia película ha generado que se crearan.

El skateboard volador es un objeto del que desde hace años se van haciendo prototipos y la propia película ha propiciado que se generara, lo cual es interesante porque esto ha condicionado la predicción, también ha pasado con los tenis que se atan solos, ya que Nike ha hecho un prototipo. La realidad aumentada, las videollamadas, los drones, el cine en 3D son elementos que sí conviven en el futuro que es nuestro presente. Los coches si que han evolucionado pero están muy lejos de que vuelen, nuestra cultura está avanzando hacia un mundo más controlado y no pa-

61 Roberto Adeva. *La tecnología de Regreso al futuro hoy: Aciertos y errores*. Adsl Zone. [en línea] 21-octubre-2015. [fecha de consulta: 8-noviembre-2015], disponible en: <http://www.adslzone.net/2015/10/21/la-tecnologia-de-regreso-al-futuro-hoy-aciertos-y-errores/>



Fotograma, Back to the future II, 1989.

rece que los coches voladores sea algo que convenga para esto.

Michael Onfray dice que el disfrute del poder que se ejerce sobre otro no se expresa en la desnudez de su simple ejercicio. Siempre se justifica en virtud de principios universales como lo justo, la ley, la seguridad. Permitimos ser dominados por temor a tener que elegir, por pereza intelectual, etc. Perdemos la voluntad y el espíritu crítico gracias a las técnicas de alienación. En las sociedades de control se ejerce previniendo, asociando la libertad a algo que no se desea. El sistema vende la ideología liberal procurando que es la única disponible en el campo intelectual. Libertad de consumir y de poseer ensalzada por los sistemas publicitarios, pero quien quiera otra libertad que la liberal será posicionado como enemigo, en el estilo moderno y contemporáneo es un tipo de contrato social en el que la invitación supone, entre diplomacia y restricción, en dejar cualquier pretensión y voluntad individuales en provecho de una alternativa que abar-

que el conjunto de la sociedad. El deseo obedece forzado por el mercado y se transforma en un objeto extraño que el sujeto alienado integra creando justo lo que el sistema le hace desear libremente cuando en realidad está sometido a un efecto eco de las necesidades de mercado⁶².

*El progreso de la imágenes nace casi siempre del descubrimiento de relaciones insospechadas de uniones inauditas, de redes inimaginadas. Un descubrimiento es, usualmente, descubrimiento de sentido allá donde parecía reinar no ya la insensatez, sino la ausencia de sentido*⁶³.

Esta cita se refiere a encontrar las formas profundas de los objetos culturales provenientes de distintas partes, pero se disponen relaciones en esa profundidad sin que tenga relación aparente. Calabrese cita a Sarduy donde este establecía conexiones entre el arte y la ciencia llegando a conclusiones como que el descubrimiento de la órbita elíptica de los planetas no es diferente de la que aparece en los cuadros de Caravaggio. Sarduy habla de la influencia de la ciencia en el arte pero Calabrese nos dice de que el arte incide en la ciencia de la misma manera. La palabra neobarroco puede evocar la forma interna de los objetos pero no a la reanudación del estilo sino al barroco como una actitud, como una cualidad de los objetos barrocos que son una contraposición de la palabra clásico⁶⁴.

62 Michel Onfray. *Política del rebelde, tratado de resistencia e insumisión*. Traducción Marco Aurelio Galmarini, Barcelona, Editorial Anagrama. 1997. pp. 198-200.

63 Omar Calabrese. Op. cit. p. 25.

64 *Ibidem*. p. 26.

2. 1. 4. El modelo nómada y el mas o menos.

Estos dos aspectos que analiza Calabrese se relacionan uno por el bagaje del viaje y el gusto por este mismo y otro por la llegada imprecisa, juntando los dos aspectos se genera un caos organizado y una paradoja que me interesa en el resultado para mi producción personal.

El modelo nómada es un principio estético de la creación vagabunda, no es la búsqueda de lo irracional, permanece en el extravío y el desafío porque el final ya existe en algún lugar, no hay enigma más divertido del cual se hace una hipótesis de una solución y del cual la solución no llega nunca, entonces, el gusto preside en el desarrollo⁶⁵. Esto y la combinación con el más o menos, que en la definición de nuestro léxico se califica negativamente y se enfrenta a la exactitud de las matemáticas, aunque realmente las matemáticas se han ocupado siempre del cálculo aproximado⁶⁶.

El desarrollo de estas ha conocido muchísimos casos análogos donde el principio del descubrimiento era dictado por el puro placer matemático pero un placer en el cruce entre la imprecisión y el valor de la aproximación, es una mezcla entre un placer de desafío y un placer estético. Un ejemplo de esto son las tablas Babilónicas creadas hace 24 siglos para aproximar el cálculo de las raíces cuadradas, se llegaba a una precisión del orden de

65 Íbidem. p. 156.

66 Íbidem. p. 170.

una millonésima⁶⁷.

La ciencia actualmente sigue descubriendo cada vez más la virtud del mas o menos. Lo impreciso, lo indefinido, lo vago está cobrando mucho poder en la mentalidad contemporánea, Calabrese habla sobre el matemático francés Georges Guilbaud que dice a su vez que el desarrollo del mas o menos tiene que ver con la aparición de una nueva mentalidad⁶⁸. Es extraño que la aproximación no se valore por el público general en las tecnologías, porque aparatos de máxima precisión aparente como una calculadora o una televisión de alta resolución se basan interiormente en el mas o menos y utilizan cálculos de aproximación interiormente para que lleguen a funcionar correctamente⁶⁹.

2. 1. 5. La cita neobarroca

Uno de los principales modo de expresión para la creación es la cita, pero es algo banal porque la cita es una forma de construir un texto que ha sucedido en todas las épocas.

¿Cuál es el tipo y la naturaleza de la cita actual? Veamos 2 ejemplos que cita Calabrese y que el denomina que son amasijos de citas. Eco dice que en su novela *En el nombre de la rosa* no hay ni una palabra suya y que Steven Spielberg ha asegurado que en su película “*En busca del arca perdida*” hay 350 remisiones a otras obras. Nos habla de una reinterpretación del

67 Íbidem. p. 171.

68 Íbidem. p. 172.

69 Íbidem. pp. 172-173.

pasado, de que la cita es la clave de la poética de la autenticidad pervertida⁷⁰.

También Calabrese comenta sobre Himmelman que decía que hablar del pasado es hacer utopía del este, toda época lleva el pasado al interior de su propia cultura y por tanto lo reformula en un sistema de saber en el que todo conocimiento convive al mismo tiempo con todos los otros donde hay muchas maneras de hacernos volver al pasado, el historiador reconstruye pero el artista hace algo más, renueva el pasado. Lo que significa que no se reproduce, sino al contrario toma nuevas formas y contenidos, poniendo en relación los aspectos y los significados con la modernidad⁷¹.

El ritmo y la repetición, los juicios de valor, el modelo nómada, el más o menos y la cita, han sido los aspectos del análisis realizado en La era Neobarroca por Omar Calabrese que me han servido para poder examinar mis procesos creativos en el marco de la producción, pero también me han ayudado a realizar nuevos procedimientos con los que construyo y catalogo en el estado previo a dicha creación que desarrollaré en el capítulo 3 pero concretamente que enumeraré a continuación respecto a este inciso:

1. Plantearme el gusto estético a la hora de crear y relacionarlo con el contexto que lo rodea.
2. Reflejar la realidad pero sin perder un estilo propio.

70 Íbidem. pp. 188-193.

71 Íbidem. pp. 194-196.

3. Enlazar diferentes temas para hacer una búsquedas de serendipias mediante exploraciones aleatorias.
4. Jugar con los ritmos y la repetición duplicando imágenes para crear resignificaciones.
5. Investigar en la imprecisión como fin mismo.
6. La cita como el centro de toda producción ya que es difícil denominar algo como original o puro o que surja de la nada en particular.

Quizás estamos saliendo de la Posmodernidad y estos aspectos de los que habla Calabrese se estén quedando obsoletos, pero si que siguen funcionando como métodos para procesar conceptos a la hora de crear.

2. 2. La propagación del lenguaje.

2. 2 .1. MEME.

Quando plantas un meme fértil en mi mente, literalmente parásitas mi cerebro, convirtiéndolo en un vehículo de propagación del meme, de la misma forma que un virus puede parasitar el mecanismo genético de una célula anfitriona⁷².

Richard Dawkins en su libro El gen egoísta habla sobre el gen o la molécula del ADN, como una entidad replicadora que intenta sobrevivir a toda costa y se convierte en la base de un proceso evolutivo. Esto lo relaciona en el caldo de cultivo de la cultura humana y la unidad de transmisión o imitación llamado meme. El

72 Richard Dawkins. *El gen egoísta*. Barcelona, Salvat, 1993. P. 219.

meme es una unidad mínima de cultura que se va transmitiendo entre las personas por medio de la copia o de la imitación, por lo que se le puede considerar como una estructura viviente, es un gen cultural y con esa dimensión el gen y el meme son definidos por la ideas de replicación, variación, competición, selección y retención. *Memetic*⁷³ es un término de Francis Heylighen & Klaas Chielens que lo definieron como la ciencia teórica y experimental que estudia la replicación, esto antes de que apareciera la cultural digital contemporánea donde el meme ya estaba como un elemento de condensación cultural⁷⁴.

La investigación de Dawkins fue realizada en 1976 y revisada en 1993. Aun así, en ese momento no se sabía cómo se iba a relacionar con el Meme actual en Internet. El meme se replica de todas la maneras posibles. Escrita, visual, oral, no es importante la perdurabilidad de las copias individuales, sino que la importancia está en su impronta a un mundo globalizado. No se sabe a ciencia cierta acerca de la durabilidad y apogeo de los memes, es algo que no se puede descifrar. Algunos tienen gran apogeo en sus inicios y desaparecen rápidamente. Sin embargo otros tienen un flujo más constante y se siguen propagando en un tiempo mucho más largo. Los memes se transmiten de una forma alterada, y esto los diferencia de los genes, pero invita a pensar cuál es la unidad mínima de un meme y como tampoco se puede definir su contenedor.

73 Fernando Castro. *Fernando Castro | Fanáticos transmedia | Redes para el arrastre*, YouTube [en línea], 21/03/2016, [Fecha de consulta: 25/05/2016], disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=kyEnp6dKf8c&list=PLWIFrwG0vkf4NU5Y_lkNXslzFBtVMzK8P&index=13

74 Ídem.

Cada época tiene un tipo de ciencia que es la que gobierna y la que crea la clave interpretativa del resto de los discursos. Nuestra época esta fascinada por lo genético y lo biológico. El meme tiene mucho que ver con el gen y con una analogía biológica propia de la cultura digital y la tecnología computacional. En el campo de Internet el meme es una saturación, sirve de propagación de una rumorología, es una manifestación contemporánea del fenómeno retórico de la parodia y un concepto encapsulado en una imagen o texto. Con los memes es más fácil de entender la época contemporánea en el sentido que funcionan como forma de circulación cultural, como un método participativo⁷⁵.

La expansión en internet según Fernando Castro Flórez sigue una estrategia de Forest Gump, alguien se pone a correr y todo el mundo le sigue pero nadie se plantea porqué, es una dimensión conceptual deliberadamente trivial y banal. Hay que contemplar los memes desde una dimensión comunicativa, esa dimensión de cultura participativa pero que tiene que ver con la construcción social de lo que se comparte como discurso.

Cuando lo virtual se hace momentáneamente real se convierte en algo que genera un efecto de colapso⁷⁶.

2. 2. 2. Hipertexto y complejidad.

Un requisito fundamental para el avance de la sociedad de la información es el encontrar métodos para almacenar, reproducir y

75 Ídem.

76 Ídem.

divulgar esta sin perder calidad, la revolución digital a marcado un punto y aparte en esto y para gestionarlo se han creado sistemas que funcionan parecido a la mente humana: la memoria, la asociación de ideas, los enlaces de unos conceptos a otros. A todo esto se llama hipertexto. Hay que cuestionarse cómo el soporte digital transforma los procesos de lectura/escritura y la forma de pensar y también la noción de texto, pero no solo del lenguaje escrito sino también de las imágenes y sonidos. Existe una relación directa entre lectura, escritura, soporte y su influencia en el proceso de pensamiento. Desde mediados de siglo pasado, el espacio y el tiempo han experimentado profundas transformaciones gracias a medios como el ordenador personal; con el Smartphone nos hemos proyectado a nosotros mismos, bajo la apariencia de un sujeto virtual, de presencia virtual, que comparte ideas, deseos... en tiempo real y en cualquier lugar del planeta. Así se han establecido redes mediante innumerables documentos y hemos emprendido viajes virtuales en los universos que constituyen los textos, las imágenes y los sonidos interconectados⁷⁷.

La indexación asociativa de los materiales almacenados en una memoria crean la característica fundamental de los sistemas hipertextuales. Cada fragmento de información se puede enlazar con otro de manera inminente y automática. Y esta propia asociación tiene un nombre determinado para que después se

77 Joan Campàs Montaner. *Aprender a leer y escribir en la Galaxia Internet*. Openaccess.uoc.edu.[en línea], [Fecha de consulta: 28/06/2016], disponible en: http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/2644/7/Escrituras%20hipertextuales_M%C3%B3dulo1_Aprender%20a%20leer%20y%20escribir%20en%20la%20Galaxia%20Internet.pdf. p. 5.

pueda enlazar también con las demás informaciones⁷⁸. Una de las cosas que quiero relacionar con parte de mi proceso creativo en el capítulo 3 es la de crear reflexión uniendo muchos conocimientos de diferentes partes, crear pensamiento a través de la cultura del corta-pega. Siendo esto un proceso muy intuitivo y no solo es bueno en la creación plástica sino también en la investigación teórica. Teniendo en cuenta claramente de dónde provienen los textos y de quiénes son estos.

Por ello resulta posible “navegar” por el texto de una manera puramente asociativa, privilegiando el placer de viajar y no el de la llegada⁷⁹.

Un pilar fundamental de la cibercultura es el paradigma de la complejidad. Se puede reflexionar si es posible el pensar la complejidad con un pensamiento lineal, la complejidad es aquello que no se puede someter a una ley única y lo mismo ocurre con el concepto de hipertexto. La primera relación que se establece es que el hipertexto instrumentaliza la complejidad⁸⁰.

Vamos a confrontarlo con **el paradigma de la simplificación**⁸¹ que desde el siglo XVI se ha basado en las certezas que la ciencia tenía como objetivo construir. Este paradigma consta de tres principios :

78 Íbidem. p. 9.

79 Íbidem. p. 11.

80 Íbidem. p. 12.

81 Íbidem. pp. 12-13.

La disyunción que considera que el objeto del conocimiento esta separado del sujeto que conoce, y que cada disciplina debe constituirse de manera autónoma.

La reducción, que privilegia el conocimiento de los constituyentes de un sistema más que su globalidad.

La abstracción, que lo remite todo a ecuaciones y fórmulas.

La complejidad hace su aparición en la ciencia a principios del siglo XIX. Fue el trabajo de Sadi Carnot sobre la termodinámica que por primera vez cuestionan las ideas de un mundo ordenado⁸². El segundo principio de la termodinámica, introdujo efectivamente la irreversibilidad en física. Se empezó a imponer una idea: el estado más probable para cualquier sistema es el desorden⁸³.

La ciencia contemporánea fue introduciendo conciencia de la influencia del observador sobre lo que se observa, el caos determinista o la catástrofe y se debe tener en cuenta en un determinado grado de imprevisibilidad.

No puede tenerse presente la posición del observador, o el grado de relativismo de los conocimientos, a partir de lecturas estrictamente predefinidas, no evolutivas, autoritarias, es decir, fijadas por una autoridad indiscutible. El hipertexto debería integrar necesariamente lo difuminado, borroso, cambiante y evolutivo. Más exactamente, debería permitir

82 Íbidem. p. 13.

83 Ídem.

*lecturas que integran la relatividad, la perspectiva y la evolución del observador*⁸⁴.

Ideas Principales por la que me interesa el Hipertexto en cuanto a la relación creativa con las imágenes con la que voy a trabajar:

- El acceso aleatorio y rápido de información.
- Enlaces directos y asociativos entre diferentes informaciones.
- Itinerarios personales.
- Posibilidad de hacer anotaciones.
- indexación no jerárquica.

La complejidad y el hipertexto son bases fundamentales de la pre-elaboración de mis composiciones, la iconografía que utilizó reiterativamente funciona como hipervínculos con otras imágenes de mi propia serie pictórica o de videos , imágenes de internet o incluso de la realidad misma y se elabora una lectura no lineal con relaciones para la búsqueda de serendipias.

2. 2. 3. Netnografía.

La netnografía es una disciplina en construcción y desarrollo para entender la realidad social que se está produciendo en el contexto online donde millones de personas conviven, se expresan e interactúan a diario. Deudora de disciplinas como la antropología, la sociología y la psicología, la netnografía reclama un espacio intelectual propio debido a la trascendencia que en

84 Íbidem. p. 15.

apenas 30 años ha supuesto la irrupción de Internet⁸⁵.

Los primeros etnógrafos dieron en llamar el estar allí, cuando se movilizaban a comunidades aisladas en busca de peculiaridades sociales protegidas por el aislamiento geográfico en las épocas colonialistas⁸⁶, ahora ese estar allí es un no-lugar, es el ciberespacio. Se sigue necesitando esa mirada etnográfica, investigar, analizar y comprendernos a nosotros mismos como seres sociales. Evitando la discusión a estas alturas, la aparición de una tecnología disruptiva hace que lo anterior no tenga ningún valor epistemológico. Existe una hibridación offline y online de las relaciones sociales donde se necesita afinar las herramientas intelectuales para analizar, comprender y explicar mejor la multiplicidad de complejas estructuras de significación en las que nos hayamos inmersos porque el lugar de estudio no es el objeto de estudio⁸⁷.

El uso de Internet ha reorganizado muchas de las circunstancias de la vida de millones de personas. El consumo, el trabajo, las relaciones entre personas, el ocio, la información, el activismo, la economía, etc. afectando esto no solo de una manera global sino a la forma de comprendernos a nosotros mismos y al mundo de una forma individual y colectiva⁸⁸.

85 Miguel del Fresno. *Netnografía Investigación, análisis e intervención social online*. Barcelona, Editorial UOC, 2011. p. 17.

86 Íbidem. pp. 18-21.

87 Ídem.

88 Íbidem. p. 23.

Ahora mismo hay una realidad con necesidad de instantaneidad y requisito de respuestas a toda clase de estímulos, donde casi no existe atención, la velocidad es confundida con el progreso y como una forma de relación. La tecnología se introduce en lo privado y con esto la capacidad para ir evolucionando la propia concepción sobre nosotros mismos, el individuo va reduciendo todas sus necesidades logísticas en un solo dispositivo y que nos mantiene conectado como un cordón umbilical a la red y con la que se va fusionando, acercándose a una hibridación entre el ser humano y la máquina⁸⁹.

Zygmunt Bauman habla sobre el paso de una modernidad a sólida a una modernidad líquida, las estructuras sobre el individuo, los hábitos, los modelos de comportamiento se descomponen antes de que tengamos tiempo de asumirlos, no hay tiempo de solidificación. Existe un colapso de pensamiento de la planificación a largo plazo, es más, la historia y la vida individual se reducen a episodios de corto alcance e infinitos fragmentados, estimulaciones mas laterales que verticales⁹⁰.

Cada paso sucesivo necesita una serie diferente de probabilidades y, por ello, precisa una serie distinta de habilidades y una distinta organización de los recursos con los que se cuenta. Los éxitos pretéritos no incrementan de manera automática la probabilidad de futuras victorias, mucho menos las garantizan. Los medios probados con éxito en el pasado debe someterse a un control y a una revisión constante, ya que

89 Íbidem. pp. 33-34.

90 Bauman, Zygmunt. Tiempos líquidos, vivir en una época de incertidumbre. Traducido por Carmen Corral. Quinta edición. Barcelona, Tusquets Editores, 2007. pp. 7-11..

podrían mostrarse inútiles o del todo contraproducentes al cambiar las circunstancias. Olvidar por completo y con rapidez la información obsoleta y las costumbres añejas puede ser más importante para el éxito futuro que memorizar jugadas pasadas y construir estrategias basadas en el aprendizaje previo⁹¹.

La cultura ha diluido sus límites por los códigos transmitidos en los medios de comunicación, cualquier manifestación puede ser denominada como expresión cultural que no solo abarca valores e ideas, también formas por las que se guían los humanos. La cibercultura ya es parte de la vida social y produce nuevos métodos de comportamiento y relación donde se puede interactuar de maneras que antes era imposible, hay numerosos espacios según la afinidad y la comunicación puede ser asíncrona o síncrona por ejemplo, esto puede ser intrascendental o relevante porque son las personas las que van modificando sus usos y costumbres en el ciberespacio⁹².

Las personas no adaptan su vida a Internet sino que van incorporando el uso y posibilidades sociales de Internet a sus vidas⁹³.

91 Ídem.

92 Miguel del Fresno. Op cit. pp.40-47.

93 Ídem.

2. 3. Referencias a través de la Multipantalla y artistas afines.

2. 3. 1. Iconografía Popular Web 2012-2016.

Del 2012 al 2016 son 4 años pero que abarcan numerosos acontecimientos internacionales desde lo global a lo concreto pero que han marcado posteriormente numerosos MEMES en el entorno de Internet. Cabe destacar una fase anterior a la del 2003-2005, esos años donde se democratizó Internet y fue cuando empezó a tener más repercusión en el mundo occidental con la aparición en 2003 de Safari, MySpace, LinkedIn, Skype y WordPress, en 2004 de Facebook, Gmail, Flickr y Vimeo y Youtube en 2005⁹⁴.

Pero existe una segunda ola después con los teléfonos celulares inteligentes y con el uso de las aplicaciones que en el 2012 tuvo su mayor apogeo. El primer Iphone se comercializa en 2007⁹⁵ y paulatinamente se crean aplicaciones y sistemas operativos como el Android, Windows, Whatsapp, Instagram, GoogleMaps, Mesenger etc...⁹⁶, con las que cambia todavía mas la forma de interactuar por este medio.

94 *La gran evolución de internet desde su creación en 1969*. Marketingdirecto.com [en línea] 17-mayo-2013, [fecha de consulta: 20-octubre-2016], Disponible en: <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/infografias/la-gran-evolucion-de-internet-desde-su-creacion-en-1969>

95 Yahir tapia. *¿Cuándo se volvieron inteligentes los teléfonos móviles?*. PoderPDA [en línea] 15-octubre-2012, [fecha de consulta: 21-octubre-2016], Disponible en: <http://www.poderpda.com/editorial/cuando-se-volvieron-inteligentes-los-telefonos-moviles/>

96 Arturo Solís. *Las 15 apps mas utilizadas del mundo*. Forbes México [en línea] 12-agosto-2012, [fecha de consulta: 21-octubre-2016], Disponible en: <http://www.forbes.com.mx/las-15-apps-mas-utilizadas-del-mundo/> - gs.g9mV0N4

El 2012 es un año que el que sucede un hecho que recoge muchas de las características con las que yo trabajo, el Ecce Homo; además es el año también del vaticinio del fin del mundo que tuvo mucha repercusión en los ámbitos conspiranólicos⁹⁷. El Centro de Estudios Borjanos fotografió el Ecce Homo en el año 2010 una obra realizada por Elías García Martínez pintada en el Santuario de Misericordia alrededor de la primera década del siglo XX en Borja un pueblo de la provincia de Zaragoza en España y le dedico un espacio en su boletín informativo. En julio del 2012 volvieron al lugar y constataron que la obra había sufrido deterioros graves causados por la humedad. Después de esto Cecilia Giménez una pintora aficionada residente de la localidad comenzó a restaurar la obra dándole primeramente una capa creando una mancha como base para recuperar prácticamente desde cero el rostro de Jesús pero tuvo que realizar un viaje inesperado tuvo que aplazar la restauración hasta su regreso.

En el trascurso de su viaje, se empezó a conocer el estado que tenía la obra y pasó a viralizarse a las redes sociales, fue cuestión de días para que el tema llegara a medios internacionales como el New York Times y la cadena BBC. Pero después de la indignación local, vinieron los memes en Twitter y Facebook. La fallida restauración acarreó hasta Borja a miles de visitantes, cuestión que nunca antes había ocurrido en la historia del pueblo. El error causado por Cecilia, terminó por transformarse un acierto épico. Una petición en la red sumó 20 mil firmas en 24 horas para que su “restauración” fuera respetada. Los turistas

⁹⁷ Conspiranoia es una mezcla de las palabras conspiración y paranoia y se refiere a argumentos realizados sin ninguna base sobre hechos que realizan las grandes elites de poder para controlar al resto del mundo.



Carlos López Traviesa. *2ECCE*. 2015.
Óleo sobre madera, 30 x 30 cm.

se tomaban fotos al lado del cuadro; y se vendieron playeras, se crearon figuras del Ecce Homo y hasta disfraces. Ahora el pueblo ha recibido desde el 2012 mas de 170.000 visitas, se ha realizado una tesis doctoral y un documental producido por la BBC entre otros sucesos ⁹⁸.

98 Rolando Lino Mina. *La nueva vida de Cecilia Giménez, la octogenaria que “restauró” el Ecce Homo*. E-consulta. [en línea] 14-agosto-2013, [fecha de consulta: 13-octubre-2016], Disponible en: <http://www.e-consulta.com.mx/nota/2013-08-14/mundo/la-nueva-vida-de-cecilia-gimenez-la-octogenaria-que-restauro-el-ecce-homo>

Scott Cleverdon, productor del documental, comentó que el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMa), quiso llevar la obra de Cecilia Giménez a sus salas, pero preguntaron la edad de Cecilia para adquirir su obra y al enterarse de que tenía 80 años lo declinaron. Comenta Cleverdon:

Si Cecilia hubiese tenido 25 años la obra estaría expuesta allí. El mundo del arte es 'muy cínico' y la creación de Cecilia ha sido una oportunidad de tener un punto de vista nuevo sobre lo que puede ser el arte. El Ecce Homo es una Rockstar"⁹⁹.

2. 3. 2. Black Mirror.

Apenas la pintura se había independizado del lienzo (Duchamp) y de los pigmentos y materiales tradicionales (Warhol) o la fotografía había abandonado el soporte papel para migrar en forma de píxeles, al nuevo marco de las pantallas, cuando la obra de arte comienza a desprenderse de los contornos que separan la realidad de su representación, para confundirse con el mundo real, tal y como había sucedido en los inicios del arte cuando la pintura debía adaptarse a la arquitectura del soporte y era imposible diferenciar el espacio cotidiano de su representación y/o abstracción. La tridimensionalidad rompe con la diferencia entre realidad y ficción, con la separación entre vida y representación, con la ruptura entre el mundo real y el discurso sobre el mismo. Todas estas transformaciones han conducido a un cambio en los soportes, un cambio en los contenidos, un cambio en los modos de producción

99 Álvaro Palazón. *Fresco Fiasco: el documental que explica la historia de la "chapuza" del 'Ecce Homo'*. Huffington Post [en línea] 7-julio-2016, [fecha de consulta: 20-octubre-2016]. Disponible en: http://www.huffingtonpost.es/2016/07/07/ecce-homo-borja-documental_n_10854210.html

*y difusión y un cambio en los modos de relación personal y social con el arte y la cultura*¹⁰⁰.

Nos exponemos a una multiplicidad de pantallas durante nuestro día, un espejo negro que se activa y nos acerca al propio mundo en el que estamos y que evita el contacto directo con nuestro entorno. Según Nicholas Carr Internet está cambiando nuestro cerebro y nuestra forma de pensar, avanzamos de la representación de lo que vemos a la elaboración de los que sabemos. Establece ejemplo con la cartografía, el mapa ha traducido un fenómeno natural que es el espacio a una concepción artificial.

Lo mismo pasa con el reloj mecánico, que antes de que se inventase el tiempo se percibía como un flujo cíclico pero a medida de que se sintió su percepción aparece más interés por su medición y cuantificación con mas precisión. Además de que con los avances tecnológicos se requiere una planificación y sincronización de nuestras vidas. Con nuestros descubrimientos intentamos tener más poder. El mapa y el reloj son tecnologías intelectuales, herramientas que utilizamos para aumentar y apoyar nuestra capacidad mental. Otra tecnología intelectual es Internet, aunque cualquier tipo de herramienta influye en nuestros pensamientos las tecnologías intelectuales ejercen el poder mas grande sobre cómo pensamos. Estas tecnologías también representan una ética intelectual que normalmente ni sus inven-

100 Grupo de trabajo D-27. *De la cultura visual a la cultura hipertextual: La imagen digital y el nuevo paradigma artístico, tecnológico y científico*. IV Congreso de la cibersociedad 2009, Crisis analógica, futuro digital. [en línea], [Fecha de consulta: 18/11/2015], disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/de-la-cultura-visual-a-la-cultura-hipertextual-la-imagen-digital-y-el-nuevo-paradigma-artistico-tecnologico-y-cientifico/931/>

tores ni sus usuarios son conscientes de ella ¹⁰¹.

Desde el siglo XIX los estudios que investigan sobre la relación entre sociedad y tecnología discuten entre dos líneas deterministas: la causalidad tecnológica que dice que los cambios tecnológicos determinan las causas sociales y la causalidad social que explica los cambios tecnológicos mediante causas sociales. Desde el determinismo tecnológico se evita estudiar la sociedad en la generación del cambio tecnológico al revés que en el determinismo social. El determinismo tecnológico se divide en dos vertientes fundamentales: 1. El cambio tecnológico es causa del cambio social. 2. La tecnología es autosuficiente del influjo social. Esto tiende a ser un problema y provoca que no se estudien los componentes que intervienen en construir la tecnología y como estas conviven en la sociedad. La solución puede ser en no pensar en que la tecnología y sociedad son dos entidades independientes al cambiar la representación de lo político, lo económico, etc¹⁰².

Parece que esta tecnología está bajo el control del ser humano, quien cada día toma decisiones de si usar o no y cómo usar esa máquina, por ejemplo los “amish” todavía rechazan los coches a motor, pero si globalizamos este concepto, cuesta mucho mantener el argumento de que elegimos usar los mapas y los relojes,

101 Nicholas Carr. *Superficiales. ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?*. Bogotá, Taurus, 2011, pp. 53-67.

102 Diego Sebastián Aguiar. *“Determinismo tecnológico versus determinismo social: aportes metodológicos y teóricos de la filosofía, la historia, la economía y la sociología de la tecnología. una revisión conceptual crítica”*. Buenos Aires, Universidad Nacional de La Plata Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Facultad de Sociología, 2002. pp. 3-4.

estas máquinas no son solo ayudas sino que también van adquiriendo su propia lógica y no es siempre coherente con las intenciones o deseos de los fabricantes y usuarios, a veces nuestras máquinas hacen lo que nosotros queremos otras veces somos nosotros quien nos adaptamos a las necesidades de nuestros instrumentos. Algunos inventos tecnológicos marcan puntos de inflexión en la historia.

Nuestra adaptación mental y social a las nuevas tecnologías intelectuales se refleja en el cambio de las metáforas que usamos para describir y explicar el funcionamiento de la naturaleza. Una vez que los mapas se habían convertido en algo común, la gente comenzó a imaginar cartográficamente todo tipo de relaciones naturales y sociales como un conjunto de convenciones limitadas al espacio real o figurado¹⁰³.

El momento iconográfico actual en las redes sociales está en pleno auge. Cada día se producen numerosas tendencias y trending-topics (estéticas o acciones), además de sucesos, escándalos... Estos eventos conllevan a la creación de imágenes recurrentes, memes, videos, creaciones artísticas y otros. Hay algunos eventos, poses, actos, comportamientos, actitudes que son más efímeros pero otros se apoderan de nuestra mirada y se integran en nuestra vida. La gran mayoría de artistas difunden su obra a través de las redes sociales y muchos están trabajando con una metodología con la que me identifico, haciendo uso de la iconografía de la cultura popular de los New Media. Todo se está mezclando y existen artistas plásticos por ejemplo pintores que difunden su arte, pintura, por este medio. Es bueno

103 Nicholas Carr. Op. cit. p. 68.

reflexionar sobre cómo se está mezclando el arte, internet con la vida, cómo los artistas aprovechan estas redes como otro medio de expresión, donde la disciplina como técnica va desapareciendo y un pintor muestra fotografías y videos o simplemente linkea videos y fotos que no son suyos para conformar un pensamiento o un aspecto estético relacionado con su trabajo.

Se puede relacionar el mundo de imágenes a André Malraux, ministro francés de cultura y escritor, que en 1947 lanza la idea de crear un museo sin paredes, dando la posibilidad a cada persona a crear su propio museo realizándolo a partir de la subjetividad de quien lo elabora y sin tener ningún tipo de límite de tiempo y espacio. No hay más alegato expositivo que el gusto del que recolecta las obras de su museo ideal. El crear nuestro propio museo según la sensibilidad de cada uno. André, para explicarnos su museo ilusorio nos sitúa en un libro de arte donde cada página es una pared donde se sitúa una obra de arte, una reproducción. Esta idea, en la actualidad, nos la podemos permitir gracias a los grandes avances tecnológicos. Para Malraux, el arte es más que la forma o el aspecto, detrás hay una idea y una función. Él imagina la obra de arte en un contexto creando una lógica dentro de la libertad. Pero Malraux piensa que hay que admitir que la imagen es solo una sustituta y no hay que descuidar que la satisfacción del arte es el contacto directo con la obra¹⁰⁴.

104 Jana Maestre Rico. *El Museo Imaginario de André Malraux*. Actuallynotes.com magazine. [en línea], [Fecha de consulta: 07/08/2016], disponible en: <http://www.actuallynotes.com/El-Museo-Imaginario-Andre-Malraux.html>



Imagen de la página de Facebook "museum of internet"

Museum of internet es una página de Facebook que tiene unos 600.000 seguidores que va recopilando imágenes que están relacionadas con el arte y con actos que pasan en la vida cotidiana. Es un gran ejemplo del museo imaginario de André Malraux.

La fotografía encontrada ha dejado un legado sospechoso. Recuperadas de los cubos de basura de la historia, los mundos que estas imágenes encapsulan ya representan en sí un universo diferente al que ocupa su descubridor. Vengan de un tiempo o un espacio diferentes —o de ambos—, tienden a una discrepancia entre la intención del ojo de quien saca la foto y la de quien la mira después. Esta diferencia radica en la curiosidad voyeurística del segundo —en ojos para los que la imagen puede o no haber sido pensada—¹⁰⁵

105 Marisa Olson. El arte Postinternet. Traducción de Paloma Checa-Gismero. México, Cocom, 2014, p. 13.

2. 3. 3. Artistas Afines.

En el transcurso de la investigación decidí hacer entrevistas a artistas afines a mi producción y que he conocido a través de las redes sociales. La entrevista era prácticamente la misma, tipo cuestionario, adaptando algunas preguntas a los artistas según sus técnicas y metodología sociales.

Las entrevistas fueron pactadas y realizadas por email. Contacté con varios artistas aproximadamente pero finalmente contestaron el cuestionario 5.

Los Artistas que contestaron la entrevista fueron:

Andi Neufeld: <http://andreneudorf.tumblr.com>,

Max Siedentopf: <http://maxsiedentopf.com/>

Austin Furtak-Cole: <http://www.austinfurtakcole.com/>,

Carlos Zerpa: <http://carloszerpa.blogspot.mx/>

AlexBecerra: <https://www.artsy.net/artist/alex-becerra>



Andi Neufeld. *Sin título*. Imagen extraída de la web del artista <http://andreneudorf.tumblr.com>



Max Siedentopf. *SLAPDASH SUPERCARS*. Imagen extraída de la web del artista <http://maxsiedentopf.com/>



Austin Furtak-Cole. *Smokey Love*. 2016. Acrílico sobre papel. 20 x 20 cm.



Carlos Zerpa imagen sin ficha tecnica extraida de: http://vereda.ula.ve/wiki_artevenezolano/index.php/Zerpa,_Carlos



Alex Becerra. Figures Come and Go. 2016.
Oleo sobre lienzo, 162,6 x 162,6 cm.

Preguntas

1. ¿Cuánto piensas que los New Mass Media afectan a tu trabajo?

Andi Neufeld: *Lo uso como entretenimiento, medio de información y como medio de inspiración.*

Max Siedentopf: *40%.*

Austin Furtak-Cole: *Los new mass media se le filtran de manera indirecta en mi trabajo porque cuando estoy creando se representa el momento en el que vivo.*

Carlos Zerpa: *Es un método de difusión de mi producción.*

Alex Becerra: *Los New Mass Media me hacen ser más improductivo y funcionan como método de distracción.*

2. ¿Cuánto crees que internet ha ayudado a difundir tu trabajo?

Andi Neufeld: *Es el único método de publicación que uso y me sirve como archivo.*

Max Siedentopf: *90%.*

Austin Furtak-Cole: *Si que tiene un papel importante en mi difusión porque no tengo galería y ahí puedo ampliar mi audiencia para encontrar oportunidades.*

Alex Becerra: *Internet me ha ayudado a difundir mi trabajo en todo el mundo, pero mi primera prioridad es conseguir que la gente vaya al estudio y así obtener la escala en la que trabajo.*

3. ¿Por qué has escogido tu técnica como método de expresión para hacer arte?

Andi Neufeld: *Solía jugar con plastilina cuando era niño y tiene algunas características que me gustan. Por ejemplo, se puede corregir cosas que no te gustan simplemente moviéndolas en la superficie, es una buena alternativa para pintar.*

Max Siedentopf: *Pienso que es el único método que puedo hacer bien.*

Austin Furtak-Cole: *No he elegido pintar porque crea que es un medio ideal para representar la época actual. Creo que es importante que los artistas escojan sus medios porque los aman, me parece menos importante delimitarse por medio de una cuestión conceptual.*

Carlos Zepa: *Tengo la ventaja de trabajar en “Medios Múltiples” y siempre pasan cosas buenas, si tengo que pintar, pinto, pero de pronto hago otras muchas cosas. Llegan las ideas y ubico el medio apropiado para que esa idea se manifieste plenamente.*

Alex Becerra: *Elijo lo que sea que tenga más sentido para expresar mis ideas.*

4. ¿Trabajas con ideas predefinidas o la idea va surgiendo en el proceso?

Andi Neufeld: *Con ideas predefinidas que pueden cambiar un poco durante el proceso.*

Max Siedentopf: *50/50.*

Austin Furtak-Cole: *Mi pintura está basada en el proceso, no*

suelen llegar a las cosas con antelación. Me aburro de las ideas que vienen antes de hacer una pintura, pero en ocasiones si me pasa. Las cosas se transforman en el proceso, disfruto de la emoción, la espontaneidad y la sorpresa.

Carlos Zerpa: *Siempre hay una idea que ronda en mi cabeza y algunas veces la boceteo en una libreta, la idea va creciendo y tomando forma hasta que resuelvo hacerla, en ese momento generalmente se transforma para bien, toma cuerpo y hasta cobra vida.*

Alex Becerra: *Hago ambas. La espina dorsal de mi práctica es dibujar, las ideas comienzan en el papel y luego se manifiestan en pinturas o esculturas.*

5. ¿Qué cosas concretas provenientes de los new mass media en este momento crees que te afectan a la hora de crear?

Andi Neufeld: *me interesa ver los dispositivos digitales, Internet contenidos en el arte. Uso imágenes que veo en los medios pero no es necesario totalmente para mi.*

Max Siedentopf: 

Austin Furtak-Cole: *Pienso que la música pop tiene alguna influencia en las cosas que produzco. Estoy interesado en la dinámica del poder y las estructuras culturales que afectan a quienes somos como individuos.*

Carlos Zerpa: *La tecnología es el pan nuestro de cada día, las redes sociales. Twitter, Google, Youtube, Blogspot, Facebook y*

lo que está a la vuelta de la esquina. Me encanta lo que está pasando y dejo que forme parte de mi.

Alex Becerra: *La accesibilidad a la nueva música a través de Youtube, Soundcloud realmente ayuda a la energía en el estudio para producir en mi trabajo.*

6. ¿Puede enumerar algunos elementos que usa en su arte provenientes de la iconografía popular?

Andi Neufeld: *Logotipos de empresas y marcas.*

Max Siedentopf: 

Austin Furtak-Cole: *No pienso que los elementos de mis pinturas vienen directamente de una iconografía popular sino que elaboro una iconografía personal al observar, experimentar y pensar sobre una base diaria.*

Carlos Zerpa: *Imágenes del Corazón de Jesús, de José Gregorio Hernández, de los enmascarados de la lucha libre, carteles populares, etiquetas de productos comerciales, carátulas de discos y una cantidad innumerable de objetos. Todo mi trabajo está basado en memorias de mi infancia y temprana juventud, en lo urbano lo que me rodea, lo popular, la calle y de lo que la gente habla, en la obra de los grandes maestros, en el rock and roll y el comic...*

7. ¿Te gustan los Memes? ¿Y si es así puedes decirme uno de los que más te ha marcado?

Andi Neufeld: . *Sí, de vez en cuando. No.*



Max Siedentopf:

Austin Furtak-Cole: *Me siento ambivalente hacia los Memes, los encuentro algo graciosos, pero realmente no los busco, ni recuerdo ninguno concreto.*

Carlos Zerpa: *Me gustan los memes, aunque pienso que se ha abusado de ellos... me encanta uno en el que aparece John Travolta como "Vicent Vega" de "Pulp Fiction" como dudando, indeciso y vacila de un lado al otro como no sabiendo que hacer.*
<https://www.youtube.com/watch?v=t-Xrzyk-QKs> .

Alex Becerra: *No soy fan de los Memes.*

8. ¿En qué porcentaje sufres y te diviertes en el proceso creativo?

Andi Neufeld: *20% Sufrimiento / ajustando las cosas para que parezca más la idea que tenía. 80% de alegría.*

Max Siedentopf: 1% 🤯 99% 😍 .

Austin Furtak-Cole: *Anteriormente en mi carrera como artista creía en el mito de tener que sufrir para crear, pero la mayoría de mi vida me la he pasado aprendiendo a divertirme más.*

Carlos Zerpa: *No sufro nunca cuando hago arte, lo disfruto plenamente, es diversión y a la vez es un acto mágico y religioso. Mi taller es mi templo.*

Alex Becerra: *El fracaso es una gran parte de hacer arte, entender su proceso y lo que puede funcionar o no funcionar. He crecido más de los fracasos que del éxito. La paciencia es también algo que necesita ser entendido dentro del arte. Debido a los nuevos medios de comunicación el artista joven quiere impulsarse lo más alto tan rápido como sea posible, es casi repugnante a la hora de hacer arte.*

9. ¿Te acuerdas de algún video de youtube que te haya marcado estéticamente?

Andi Neufeld: <https://www.youtube.com/watch?v=Y3ygGJBhUjo>

Max Siedentopf: 

Austin Furtak-Cole: *No suelo ver YouTube porque surgió más tarde en mi vida que no me siento influenciado estéticamente. Creo que han tenido en mi más influencia muchas de las ilustraciones de los libros que leía cuando era niño - M.C. Schultz, Tomie de Paola, Jasper Tompkins, Maurice Sendak. También programas de televisión como Sesame Street, Sr. Rogers, The Muppets, Pee Wee Herman.*

Carlos Zerpa: *Vi nacer Mtv así como también Youtube. Muchos*

videos que me han marcado y me siguen marcando.

Music video by Marilyn Manson performing The Beautiful People:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ypkv0HeUvTc>

Die Antwoord "Fatty Boom Boom":

<https://www.youtube.com/watch?v=AIXUgtNC4Kc>

Alex Becerra:

<https://www.youtube.com/watch?v=COZmmQlqvCM>

http://www.ubu.com/film/guston_life.html

10. ¿Cuáles son tus artistas de cualquier tipo más influyentes para tí?

Andi Neufeld: *Hay un muchos artistas que me gustan, pero no me influyen directamente en lo que hago. Como la plastilina toma mucho tiempo para trabajar, escucho música, lo que puede cambiarme el estado de ánimo. Cuando empecé a trabajar con la plastilina busqué gente que hiciese lo mismo. Encontré a Henry Hudson de Londres, Hendrik Jacob de Berlín y Luciana Novo de Buenos Aires. Si estoy interesado en un tema, busco para ver lo que se ha hecho y cómo otras personas han lidiado con ello.*

Max Siedentopf: *Wurm  , Maurizio Cattelan  ,*

Thomas Mailaender  , Duchamp  .

Austin Furtak-Cole: *Phillip Guston ha sido una gran influencia en mi pintura. Peter Townshend tenía una gran influencia en mí musicalmente, especialmente cuando era más joven y me gus-*

tan los libros de Henry Miller.

Carlos Zerpa: *Mario Abreu es mi padre en el mundo del arte objetual, y era mi amigo,. La vida me ha dado tres grandes maestros dentro del mundo de las Artes Plásticas: Víctor Valera, Mario Abreu y Bruno Munari. En las artes marciales y el camino del “DO” tendría que mencionar a Daniel Medvedov, así como también en el mundo espiritual al gran poeta, Santos López. En el camino de la vida misma, a mi papá “Paco” Zerpa.*

La lista de quienes me han influenciado es larga: Bruce Lee, Frank Zappa, Alejandro Jodorowsky, Milles & Cameron, Truman Capote, Tristan Tzara, Isidor Ducasse, Marcel Duchamp, El Márquez de Sade, Ives Klein, Piero Manzoni, Klaus Nomi, John Lennon, Lucas Samaras, Rudolf Schwarzkogler, Franz Kafka, Santo el Enmascarado de Plata, Dante Aligeri, Samuel Becket, Simón Bolívar, El Dragón Chino, Tin Tan, Elvis Presley, Guaicaipuro, Luis Buñuel, Mick Jagger, Keith Richards, José Antonio Ramos Sucre, José Gregorio Hernández, Mickey Mouse, Federico Fellini, Marialionza, Pier Paolo Pasolini, Joseph Beuys, Charlotte Moorman, Las chicas de COUM, Blue Demon, Los hermanos Marx, Timothy Leary, El Gran Lotario, Yukio Mishima, Tom Ze, Trent Reznor, Peewee Herman, Marilyn Manson, Jesús de Nazareth...

Alex Becerra: *Philip Guston, Werner Buttner, Dr. Lakra, Henry Taylor, Andy Kaufman*

Las respuestas de los artistas me han llevado a las siguientes conclusiones, bastante básicas pero importantes:

Es importante la influencia que tienen los New Mass Media sobre la producción a la hora de divulgar trabajo y a la hora de crear, pero también es un importante de foco de distracción.

La pintura como cualquier otro medio funciona como método de expresión en la época actual, el medio escogido tiene que decir, siempre suma y nunca resta.

El proceso es parte fundamental a la hora de crear.

El sufrimiento es parte del proceso creativo y te ayuda a ser crítico con uno mismo.

La cultura popular es un referente pero es un elemento digerido por el artista sujeto a connotaciones posteriores.

III. EL PROCESO PICTORICO PERSONAL

Una vez se han comentado los puntos teóricos de este proyecto, a continuación, se definirán aquellos aspectos relativos al trabajo artístico que ha llevado a realizar toda esta investigación.



Carlos López Traviesa. Flow in the UNAM. 2016.
Oleo sobre cartón, 24 x 30 cm.

3.1. El Contexto.

3.1.1. Por mi raza hablará mi flow.

El momento actual de la pintura está en un escenario distópico, las disciplinas y las técnicas como elemento clásico se han diluido desde hace ya mucho más de medio siglo. El aglutinar artistas por técnicas es una cosa caduca, tiene más sentido hacerlo por tendencias, narrativas o giros¹⁰⁶.

Existen muchas connotaciones con la palabra técnica que cada persona entiende dentro del campo artístico como más le conviene. Personalmente, la técnica la entiendo como un conjunto de procedimientos que se van adquiriendo en los procesos que se realizan hasta alcanzar el propósito deseado.

Rapp, advierte que al haberse incorporado al lenguaje ordinario la palabra “técnica”, cualquier intento de definición que se proponga un estudioso, no puede llevar a cabo precisiones terminológicas totalmente nuevas [...] Además, destaca que a esta ambigüedad sistemática del concepto debe agregársele la dificultad que entraña abarcar el largo desarrollo histórico del actuar técnico y tecnológico, lo cual dificulta el poder lograr una precisión conceptual que tome en cuenta todas las variantes y matices que han tenido a lo largo de la historia tanto el término “técnica” como “tecnología”¹⁰⁷.

106 Como lo hace Anna María Guash en su libro El arte en la era de lo Global.

107 Diego Sebastián Aguiar. *Determinismo tecnológico versus determinismo social: Aportes metodológicos y teóricos de la filosofía, la historia, la economía y la sociología de la tecnología*. Argentina, Universidad nacional de la Plata, Tesis presentada para la obtención del grado de Licenciado en Sociología, 2002, p.15, fecha de consulta: 16-enero-2017]. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.619/te.619.pdf>

La técnica es una palabra muy confusa y compleja que siempre tiene que estar en base a otros procedimientos, el poseer técnica en arte por lo tanto es una cualidad muy capciosa y con mucho peligro para presumir de ella. La visión tradicional de “técnica” debería de desaparecer.

Ya para salir del embrollo de lo técnico, todavía existe una pintura “tradicional” que no podemos obviar y que está latente en ciertos ghettos que están más cercanos a la artesanía, en el que prima un concepto de técnica clásica¹⁰⁸ por encima de la relación forma-contenido. Esta también modela parte del concepto artístico del presente y es tan legítima como las aportaciones de la pintura u otras técnicas que se pueden observar en Bienales de arte y centros de arte contemporáneo. Es claro que los axiomas que existían en la pintura van mutando con el trascurso del tiempo y se producen rupturas conceptuales, la imagen ha cobrado un nuevo sentido desde la aparición de tecnologías como Internet desde hace más de 20 años atrás.

¿Acaso no estamos hablando, cuando nos referimos al arte, sea cual sea la consideración histórica a la que responda, de un lenguaje inventado a partir de premisas más o menos individuales y por consiguiente más o menos contextualizadas social e intelectualmente? El acto creativo participa en ambos casos de una misma finalidad conectiva, la ordenación de la forma o la palabra toma la vía de la comunicación

108 Entendiendo clásica como destreza y habilidad para hacer algo mimético con la realidad.

*de territorios ignotos para el espectador traduciéndolos con mayor o menor intencionalidad didáctica o criptica*¹⁰⁹.

Personalmente pienso que para ser un pintor con todas las connotaciones que tiene en la actualidad tiene que trascender más que al mero hecho de pintar con pinturas en un lienzo de una manera u otra. No pienso que es importante explicar el por qué se pinta pudiendo hacer otro tipo de disciplina, cada medio tiene unos resultados distintos, pero es sencillamente un resultado, la complejidad es similar a la hora de crear indistintamente del procedimiento, se generan distintos desarrollos en el proceso, y son interesantes los atisbos y sorpresas que aparecen en el progreso de la creación.

Partiendo de lo anterior y basándome en el proceso de creación. A la hora de elaborar y comenzar las pinturas, parto de intuiciones e impulsos y casi nunca existe una idea argumentativa previa sino que el análisis se produce durante y al final del desarrollo. Es coherente aclarar que lo que construye el inconsciente son los significantes, hay que prestar atención a estos y no pasar tan rápido al significado, una novela narrativa por ejemplo si despierta alguna emoción, se debe al significante y no al significado, ya que los significados son siempre los mismos, amor, miedo, alegría, risa y el significante es la envoltura que hace la diferencia. El simple entendimiento de las cosas es un mecanismo de defensa mental, siendo el malentendido más productivo porque es donde el sujeto obliga a reorganizarse entre los sig-

109 VV.AA. *Art brut , genio y delirio*. Traducción Ines Bertolo. Madrid, Circulo de Bellas Artes, 2006, p. 12.

nificantes por lo que cuanto más rápido sea el entendimiento, menos información nueva se va a recibir. El arte no añade nada nuevo sino que reestructura y sirve como herramienta para ver otras cosas¹¹⁰.

Una de las cosas que me atrae a la hora de producir arte es relacionar aspectos de la vida: la historia del arte, arte actual, el tótum revolútum de imágenes, textos y música de internet, la radio analógica, la tv, cosas de la calle, miedos y deseos... También los Memes, el hipertexto, el Pop Art y todos los demás conceptos que se exponen en los dos primeros capítulos. Son conexiones que he estado extrayendo con mi trabajo, pero no los antepongo a la producción, ni los utilizo como una justificación. Mi profesor en la licenciatura José Antonio Azpilicueta de la Universidad del País Vasco decía que Los Simpsons podían ser el vestigio antropológico que más completamente representaría nuestra época si hubiese un cataclismo y una generación posterior o vida extraterrestre intentase comprendernos. En mi trabajo existe también esto, la idea de crear pistas para entendernos o entenderme un poco más, pero también con la idea de la atemporalidad donde los significantes no se lleven todo el protagonismo en si mismos.

Revisando algunas tesis en el proceso de documentación me he dado cuenta que muchas personas optan por escoger un estilo de arte o un momento histórico, describirlo, analizarlo y después es aplicarlo al proceso de producción. Quizás es la manera más

110 John Lundberg hablando en su asignatura el discurso histórico basada en teorías de Lacan, impartida en la maestría de artes y diseño en la UNAM. 2016.

sencilla para sentirse menos culpable en el mundo académico universitario, pero no hay que olvidar que somos artistas (por lo menos los que estamos cursando la maestría en artes visuales), no historiadores de arte y el primer fin de la investigación (si te titulas con obra) es la producción que estamos creando y el trabajo escrito tiene que funcionar como complemento para entenderla.

3. 1. 2. Más quiche que kitsch.

En una visión superficial de mi arte se puede entender que estoy trabajando con el kitsch pero ni mucho menos es mi pretensión. Cuando introduzco elementos populares, van ligados mas a la visión de un folklore, de una geografía o de una netnografía para entender el mundo, nada que ver con el guilty pleasure del kitsch y con hablar de diferencias entre baja cultura y alta cultura.

Estoy mas cercano al Art Brut en el sentido de liberarse del contexto, buscar nuevas referencias. Desde el siglo XVI hasta el principio del siglo XX, el interés en el arte por el primitivismo fue bastante fuerte en Europa, desde el salvajismo, los tribales, el folklore de países exóticos. Otros artistas tratan esto por medio del arte infantil y la enfermedad mental¹¹¹. El dadaísmo y el surrealismo fijaron sus bases en una defensa a ultranza de la liberación del inconsciente¹¹². Para Jean Dubuffet el arte surge de donde no se lo espera y odia ser reconocido, cuando es reconocido escapa¹¹³.

111 VV.AA. Art brut ... Op. cit. p. 18.

112 Íbidem. pp. 12-13.

113 Íbidem.p. 21.

Para Dubuffet, el creador de art Brut, por fuerza marginal y autodidacta, elabora una nueva sintaxis temática, iconográfica, estilística y técnica que muestra una inventiva y una independencia manifiestas. Trabaja en soledad, secreta y anónimamente, como si rellenara las páginas de su diario. No tiene idea de un destinatario, ni espera ninguna clase de reconocimiento social. Incluso ignora que opera en el terreno de la creación; su producción se desarrolla al margen de cualquier marco institucional. El art Brut reúne así un conjunto variado en el que cada corpus responde a una estética propia. Es imposible adscribirlo a un movimiento o una corriente artística, cuyos miembros estarían agrupados en una acción colectiva por unas disposiciones y reivindicaciones comunes¹¹⁴.

Tampoco considero que mi pintura sea Naif, lo más característico del Naif es la ingenuidad y en mi trabajo la ingenuidad no es ningún pilar. A continuación presentaré la idea preconcebida que se tiene de la pintura naif en la siguiente definición:

Su particular idea de concebir el arte, no como algo reflexivo y trascendente, sino como reflejo de la tranquilidad y despreocupación interior, ha hecho que sus obras muestren como rasgo principal el ambiente completamente sereno y despreocupado que otorgan a la existencia. Han sido valorados como las únicas formas artísticas íntegras, ajenas a cualquier tipo de contaminación externa. Las principales características del arte naif son: contornos definidos con mucha precisión, falta de perspectiva, sensación volumétrica conseguida por medio de un extraordinario colorido, pintura detallista y minuciosa y gran potencia

114 Íbidem. p. 18.

*expresiva, aunque el dibujo puede ser incorrecto*¹¹⁵.

Esta definición de una pagina web populista viene muy bien para aclarar por qué no me agrada que mi producción se califique Naif aunque comparta aparentemente características estéticas, lo más importante es que sí que considero el arte como algo reflexivo y trascendente, no solo en el resultado sino que para el artista cuando está creando; produce y entra a lugares que no hubiese llegado sino es por el medio específico y estos lugares no son espacios ingenuos y despreocupados.

También me considero cercano al Neoexpresionismo alemán, a la situación que este movimiento pictórico vivía entre el capitalismo y comunismo que se puede comparar con la situación actual de desconfianza sobre el neoliberalismo y sintiendo la llegada de neonacionalismos (Trump, Brexit, etc). También con transmitir unas ideas características identitarias propias de una situación, del momento en el que se vive¹¹⁶.

Con mi pintura quiero reflejar el momento como un pintor realista que captura su tiempo, en este caso es una mezcla de mundo digital y mundo real, se fusionan los conceptos mediante muchos métodos como la deformación, las manchas, la suciedad, la no

115 Arte Naif. Introducción al movimiento artístico del Arte Naif . Arte España. [en línea], [fecha de consulta: 04-enero-2017], Disponible en: <http://www.arteespana.com/artenaif.htm>

116 El neoexpresionismo alemán. *Nuevas identidades en el desarrollo del arte postmoderno*. Temporamagazine.com. [en línea], [fecha de consulta: 16-enero-2017], Disponible en: <http://www.temporamagazine.com/el-neoexpresionismo-aleman-nuevas-identidades-en-el-desarrollo-del-arte-postmoderno/>

definición, las gamas de colores... Son el filtro personal por donde se pasa para representar un All over de conceptos e ideas con referentes populares.

3. 1. 3. En la pintura antes de México y en México.

Siempre me ha interesado el arte desde pequeño, pero sin ninguna disciplina en especial, he estado relacionado a muchos ámbitos como la fotografía, música, video, intervención urbana, dibujo, pintura, escultura..., la disciplina que más practiqué en mi adolescencia fue la fotografía, cubriendo varias perspectivas, desde una bitácora documentalista hasta búsquedas compositivas, formales y abstractas dentro de la imagen.

A los 19 años de forma accidental me encontré con el grabado, estudiando un Módulo de Grabado y Técnicas de Estampación que me llevó un redescubrimiento del dibujo y el color transferido por medios de las técnicas gráficas. Descubrí que el dibujo me daba muchas mas herramientas y versatilidad de expresión que la fotografía.

A los 22 años comencé a estudiar la Licenciatura de bellas artes, fue mi primer contacto con la pintura pero también me interesaba el campo audiovisual, pero al tener la necesidad de colaborar con mucha gente y no conseguir los resultados que quería, me centré con la pintura casi completamente, ya que se tiene un dominio total e individual y es exclusivamente tu mano y tu cerebro los que producen siendo método muy directo de expresión.

He estado metido paralelamente en el mundo Web trabajando como diseñador y desarrollador, que me ha servido para relacionar estos dos campos y descubrir las capacidades expresivas que tiene la programación y cómo se pueden encontrar aspectos similares en las artes visuales.

Una vez que llegué a México e ingresé en la Maestría de Artes Visuales, me centré durante 2 años completamente en la pintura, fue muy gratificante estar en contacto con colegas de disciplina (alumnos, profesores y mi tutor, Arturo Miranda Videgaray) y he conseguido más sensibilidad e interés en lo pictórico (colores, manchas, atmosferas, texturas pictóricas) de lo que tenía antes.

México como lugar está siendo muy influyente a la hora de crear y concretamente la Ciudad de México. Es un cambio radical el pasar de vivir en Madrid a una de las metrópolis más grandes del mundo. Quizás hay menos nacionalidades distintas conviviendo pero al ser tan poblada se encuentra una diversidad infinita de caracteres en la propia población mexicana. Hablando con gente de la Ciudad de México, ven la ciudad como una bola gris, para mí es completamente lo contrario, está lleno de color: los letreros hechos a mano, murales, la publicidad, las botargas, los camiones con leds, los perros humanizados de la Condesa, los edificios, los tianguis, las calles del centro histórico, los puestos callejeros de comida y jugos. Hay una naturaleza llena de contrastes donde se mezcla lo industrial con lo artesano. Hablando de manera prudente pienso que al cambiar de país, hubo una búsqueda de lo exótico que a calado mucho en mi producción.



El perro saqueadorcito. Imagen extraída del periódico El Universal. 2016.

3. 2. Elementos iconográficos en la narratividad.

3. 2. 1. Aglutinamiento de imágenes.

Hoy el nuevo hacedor de collages digitales explora, transita o vagabundea por esa inmensa memoria en línea (la red como memoria global, como un inabarcable conjunto de bases de datos compartidas) consciente de que casi todos los recuerdos están ya “subidos” a algún website. Una externalización tecnológica y en red de la memoria que hace que recordar no sea tanto revivir, representarnos algo en nuestra mente, como reproducir algo ante nuestros ojos: hacer clic en la pantalla sobre la pequeña flecha del play. De forma que todos los elementos

de la cultura y sus acontecimientos, archivados digitalmente, se nos ofrecen como un muestrario en el que el “artista-sampler” va a elegir algunos para recombinarlos, generando nuevas conexiones, diferentes encuentros...¹¹⁷ .

Hablar de mi personal remix de imágenes es diferente a la fusión de los pro surfers¹¹⁸ (que fueron los pioneros del collage digital, de la estética del corta-pega de contenidos online) porque mi fusión es pictórica; no filter, no collage, no herramientas digitales, no operaciones prediseñadas por un software, es una dicotomía, el soporte vibra y explota con el contenido, provoca realizar una reflexión a la hora de elaborar las imágenes propias con la pintura. Existe una unión con los pro surfers en el concepto de recopilar imágenes.

En mi trabajo es fundamental la navegación por internet para la recopilación de imágenes y en cada momento estoy atento a capturarlas: cuando estoy perdiendo el tiempo en la redes sociales, cuando estoy informándome, haciendo búsquedas con palabras aleatorias e inconexas en Google para encontrar nuevos caminos y establecer nexos nuevos. Otra parte fundamental es el almacenamiento y las narraciones que se van produciendo con la clasificación y los títulos de las carpetas, que se hace igual de interesante que pintar, además es muy gratificante visualizar el archivo y volverlo a clasificar en diferentes ordenes constantemente para establecer conexiones de unas imágenes con otras y crear nuevas composiciones y narrativas.

117 Juan Martín Prada. Op cit. p. 176.

118 Marisa Olson. Op. cit . pp. 9-17.

Al absorber cada dato, se elabora un “All over” conceptual, pero no como en el expresionismo abstracto, aquí no es formal sino es un aglutinamiento de ideas, de “corta-pegas” que vienen de muchos lados.

En sus formas más elementales, lo que puede ser entendido como “inteligencia colectiva” en la red se revela como resultado de solapamiento y coincidencia de tránsitos, tendencias, afinidades, usos, opiniones e intereses comunes de la inmensa multitud que la habita, y que en el fondo, son también organizaciones concretas de un mar de datos disponibles¹¹⁹.

¿Es coherente hacer pintura exclusivamente formal y abstracta en un mundo que esta desbordado de imágenes e información por todos lados?

No se puede decir que renunciar a la figuración sea más fácil para la pintura moderna como juego. Al contrario, la pintura moderna está invadida, asediada por fotos y clichés que se instalan sobre la tela aun antes de que el pintor comience su trabajo. En efecto, sería un error creer que el pintor trabaja sobre una superficie blanca y virgen. La superficie está por entero cubierta virtualmente por todo tipo de clichés con los que tendrá que romper. Y Bacon lo dice cuando habla de la foto: ella no es una figuración de lo que se ve, es lo que el hombre moderno ve. No es peligrosa simplemente por ser figurativa, sino porque pretende reinar sobre la visión, entonces sobre la pintura. Así, habiendo renunciado al sentimiento religioso, pero asediada por la foto, la pintura moderna se encuentra en una situación muy difícil, como se

119 Juan Martín Prada. Op cit, p. 117.

*dice, para romper con la figuración que parecía su miserable dominio reservado. La pintura abstracta atestigua esta dificultad: es necesario el extraordinario trabajo de la pintura abstracta para arrancar el arte moderno de la figuración. Pero, ¿no hay otra vía, más directa y más sensible?*¹²⁰

3. 2. 2. El ciclo.

Con todo el proceso de investigación que he realizado a lo largo de la maestría he analizado un ciclo iconográfico que ha sucedido en el proceso creativo y que consta de 3 pasos:

1. Reinterpretación de imágenes que vienen de otros lados.

Apropiación de elementos iconográficos en el entorno digital y el entorno analógico, mezclados para crear nuevas significaciones elaborando un código imaginario¹²¹.

2. Reinterpretación de esas imágenes ya dentro del propio código creado.

Una vez integrados los elementos en las creaciones se vuelven a representar repetidamente en otras piezas, repitiendo incluso imágenes o haciendo variaciones para dar re-significación, alejarlas de su origen primigenio y crear un nuevo nivel de apropiación.

120 Guilles Deleuze. Francis Bacon, Logica de la sensación. Traducción de isidro Herrera. Madrid, Arena Libros, 2002, p.9.

121 Se refiere a un código imaginario debido a que es un código que se crea con imágenes.

3. Reinterpretación de las imágenes primigenias en su contexto original al observar previamente la producción personal.

En numerosas ocasiones he tenido una retroalimentación con varias personas que han visto mis piezas. Cuando vuelven a observar la iconografía en su entorno original (en la calle, en Internet) las reinterpreta como parte de las piezas realizadas por mí, por lo que en estos casos el código se expande y se dispone entonces de una obra artística aumentada en el espacio real, muy similar a la realidad aumentada digital.

3. 2. 3. Lectura de la cita inconsciente.

Al estar practicando con la técnica de la pintura, es lógico utilizar temáticas clásicas pictóricas, acentuando el trabajo con elementos de la historia de la pintura, el último año de la maestría comencé experimentar para integrar lo pictórico en la producción, asociando pinturas actuales con temas clásicos.

De entre todos los géneros pictóricos, prefiero el bodegón. A la mesa va a parar siempre toda la cultura de una sociedad: el orden de sentada de los comensales, el orden en que la comida es servida, el orden en que aparecen los objetos y los alimentos alineados en la mesa, el orden o el desorden de la escena, la mezcla de lo vivo y lo muerto, lo comestible y lo indigesto, lo humilde y lo exótico, todo se encuentra cercano a la punta de nuestros dedos, en una cálida cercanía y accesibilidad. Sea el bodegón vanidoso de los holandeses, sea el bodegón

austero de un monje como Juan Sánchez Cotán, sea el nuevo bodegón heteróclito de David LaChapelle, todos coinciden en invitarnos a esa mirada rastrera que suscitan las cosas cotidianas. Así quiero que sea este “bodegón con teclado”: heterogéneo, inepto para una digestión fácil debido a lo variado del menú, próximo al flatus, inquieto y por menorizado, erudito y a la vez rústico. Que siempre, sobre esta mesa digital, cada cual encuentre lo que le resulte apetecible o aquello que en su extrañeza le dé deseo y a la vez, miedo de probar ¹²².

Después de la experimentación, analicé pinturas realizadas previas a la investigación y a mi estancia en México. Me di cuenta que de manera inconsciente ya realizaba citas pictóricas. He decidido mostrar dos piezas que denotan este hecho:

En el primer ejemplo existe una relación muy visual, ya que las pinturas se asemejan mucho. Como se ha dicho anteriormente Pieter Brueghel el Viejo ha sido una gran influencia en mi trabajo y he recopilado muchas imágenes suyas, pero cuando realicé esta pintura no tenía la imagen de Brueghel como referencia, ni algún recuerdo hacia su pintura.

122 Lilliana Ramos Collado. Bodegón con teclado. [en línea], [Fecha de consulta: 20-julio-2016], disponible en: <https://bodegonconteclado.wordpress.com/2015/07/01/nuevos-paradigmas-esteticos-y-arte-contemporaneo/>



Pieter Bruegel el Viejo. *La parábola de los ciegos*. 1568.
Oleo sobre lienzo, 86 x 154cm, Museo capodimonte.



Carlos López Traviesa. *Futura Perspectiva Nevski*. 2010.
Acrílico sobre lienzo, 22 x 30 cm.



Edouard Manet. *Almuerzo en la hierba*. 1863.
Óleo sobre lienzo. 208 x 264 cm. Museo D'Orsay. París..



Carlos López Traviesa. *Almuerzo sobre la mesa*. 2013.
Acrílico sobre lienzo. 21 x 30 cm.

La segunda comparación es mucho más compleja, existe en ellas una relación bipolar. En la pintura de Manet aparecen 4 personas: 2 hombres y dos mujeres almorzando en un bosque, en el suelo. En mi pintura aparecen la misma cantidad de personajes, 2 hombres y 2 mujeres, pero la segunda mujer se insinúa mostrando una pierna en el lado inferior izquierdo de la pintura. Esta escena al contrario que en la de Manet es en un interior y están sobre una mesa. Desde que encontré esta relación la pintura cambió de nombre titulándose Almuerzo sobre la mesa.

3. 2. 4. La iconografía en relación con el hipertexto.

Cada uno de todos los elementos iconográficos que utilizo aparecen de forma repetida en muchas de las pinturas que realizo, la idea es que estos elementos iconográficos funcionen como un hipervínculo o link que lleven mediante el recuerdo o la referencia visual a las demás pinturas en las que aparecen, cada pintura rellena la iconografía con nueva información. Las piezas por lo tanto se complementan con todas las demás, es una navegación de ideas que se impulsa por el material pictórico como si estuviese en el WWW.

El contexto de las obras y su justificación quedan en un segundo plano frente al protagonismo de la imagen. Entonces, el apropiacionismo aparece, no para representar la realidad mediante una imagen, sino para re-contextualizar trabajos anteriores ¹²³.

¹²³ Sandra Altamirano. *El apropiacionismo el arte de apropiarse del arte*, Moove magazine, [en línea], Arte, 11/11/2012, [Fecha de consulta: 18-noviembre-2015], disponible en: <http://moovemag.com/2012/11/apropiacionismo-el-arte-de-apropiarse-del-arte>



Niña sosteniendo cartel garabateado que ella misma había hecho una manifestación anti Trump en Charlotte, Carolina del Norte, EU, Diario El Español, 2017.

sobre la tela antes de que el pintor comience su trabajo. Y de entre esos datos algunos son obstáculos, algunos ayudan o aún son efectos de un trabajo preparatorio¹²⁴.

El propósito de querer mostrar mi punto de vista sobre temas actuales no es un fin como tal. Los temas a lo largo de la historia son básicamente los mismos desde el principio de la humanidad. Es interesante sacar a la luz de una manera inconsciente nuevas perspectivas sobre cosas que ya se tienen muy infundadas, registrar una visión personal de lo que acontece en el entorno usando la ironía como vaso comunicante, para después analizar y reflexionar sobre lo acontecido.

He ido utilizando varios materiales y técnicas diferentes a lo largo de la Maestría, he utilizado óleos, acrílicos, plumas y sopor-

124 Guilles Deleuze. Op cit, p.51.

tes variados, desde lienzos, maderas, cartones ,papel. Lo que se va a matizar a continuación son procesos más complejos que además de físicos que se relacionan con todo lo visto en el capítulo 1 y 2.

3. 3. 2. Procesos.

A los largo de la maestría los formatos, los materiales y también los procesos han ido variando y se han ido adaptando a cada situación específica según iban cambiando las condiciones personales. En la producción personal se utilizan elementos provenientes de Internet y de la cultura popular, pero son articulados y procesados con pintura. Mis compañeros que pertenecían a la rama de diseño en el Taller para la elaboración de tesis impartido por el Dr. Alfonso Padilla que asistí en la Unidad de Posgrado en el 2016 no comprendían el uso de la pintura para tratar temas del WWW. Para ellos era mucho más coherente y ergonómico utilizar técnicas digitales en el entorno de Internet como espacio de trabajo. Pero este hándicap con la tecnología si tiene sentido dentro del arte y hasta es una de las primeras razones para desarrollarlo, al procesar lo tecnológico en la pintura se consiguen resultados fusionados, procesos totalmente diferentes a una técnica digital y se obtiene así un nuevo espacio para la reflexión encontrándose con nuevas cualidades estéticas y representando problemáticas adyacentes de un tiempo concreto.

3. 3. 2. 1. Layer /fragmentación y la recursión de la imagen

Trabajar con capas es similar a trabajar a partir de pequeños fragmentos tanto materialmente como con ideas. Es importante la constitución en pequeñas partes, así se consiguen resultados mucho más enriquecidos. Se puede analizar la capa desde diferentes puntos de vista dentro de un análisis pictórico:

Capas de pintura.

El cuadro se elabora en niveles matéricos, comenzando por manchas abstractas, siguiendo con sucesivas capas que definen las formas de la composición hasta llegar a una textura gruesa que va dando un volumen y definiendo la imagen en un constante ensayo y error.

Capas narrativas

En la pieza se crean diferentes niveles de lectura, a medida que se introducen nuevos componentes aparecen nuevas posibles múltiples lecturas. Se propician posibilidades múltiples de lectura dependiendo del espectador al margen del creador ya que la composición narrativa siempre es muy abierta. Uno de los fines es que el creador llegue a elaborar nuevas lecturas sin ser consciente de ellas al trabajar en relación a lo dicho anteriormente: el uso del malentendido y la intuición de lo inconsciente como método de producción.

Capas de representación

La repetición de la iconografía hace que los elementos se completen con más informaciones, se puede definir como un concepto de estratificación. También aparecen diferentes capas de representación en cuanto a cuando se representan celulares, tablets, televisores, pantallas, espejos, cuadros, objetos que tienen en su interior imágenes y surgen diferentes capas de realidad como lo hemos comentado en el capítulo 1.

Estas últimas tienen que ver con procesos apropiativos relacionados con el desdoblamiento de la imagen para la representación de distintos niveles de la realidad. El segundo nivel de realidad se obtiene a través de las pantallas. En ningún momento se pretende enfrentar la pintura con la fotografía porque no tiene sentido en la actualidad. Es más interesante fusionarlas y relacionar la pintura con las pantallas (celulares, tabletas, tv, monitores, proyectores...), cuestionarse cómo ver la pintura a través de los dispositivos y como ver también los dispositivos y el espacio digital por medio de la pintura.

La recursividad es un concepto muy amplio (relato dentro del relato, películas dentro de las películas, muñecas rusas, comentarios dentro de los comentarios) en que la misma cosa aparece en diferentes niveles al mismo tiempo. pero no es una simple autoreferencialidad, ni tautología. La recursividad está cercana a la paradoja por cuanto, como representación o enunciado parece incluir lo definido en la definición¹²⁵.

125 Juan Luís Moraza. *Envidia*. Fragmentos de procesos de creación, cita extraída de arte y saber. [en línea], [Fecha de consulta: 18-noviembre-2016], disponible en: <http://alweb.ehu.es/procesosdecreacion/321/recursividad/>



Carlos López Traviesa. *Experiencia Furby*. 2015.
Óleo sobre madera, 29 x 35 cm.

Se accede mucho más al arte viendo imágenes impresas o digitales que visitando los museos en vivo. (hablando de arte legitimado que está en museos o galerías siempre desde una cuestión económica y con el punto de vista de una persona no coleccionista de clase media). En lo digital se tiene mucho más tiempo para la observación, incluso puedes hacer zoom si la imagen tiene la calidad suficiente para ver más detalles y se tiene una inmediatez de disponibilidad de segundos.

Un claro ejemplo de todo esto es una pintura que realicé en el primer semestre titulado *La experiencia Furby* es una pintura de esta serie que se basa en uno de los primeros videos que se hizo

viral en YouTube donde aparece un Furby destruyéndose dentro de un microondas. Se establecen múltiples niveles de realidad, el propio microondas es similar a una pantalla de computadora evocando a la propia página web de Youtube, pero también está la pantalla del celular que está grabando la escena, lo que es representando en esta pantalla es una imagen diferente a la que se está filmando. Se presenta un cuestionamiento de lo que es real y lo que no. Cierra otro nivel de realidad el icono emoji de una cabeza gritando que es muy parecida a el cuadro de El grito de Edvard Munch que humaniza al microondas y expresa así su horror ante el acto que se está cometiendo dentro de él, mientras que el Furby es un cuerpo depositario de dolor y de frustración.

3. 3. 2. 2. Serendipia en el entorno mexicano.

Durante la investigación me encontré en lucha con el marco teórico porque como expliqué anteriormente, no se trataba de encorsetar el proceso artístico, siendo más interesante enfocarse en la producción pictórica y en cómo utilizar partes de la investigación teórica en el proceso creativo. Uno de estos métodos fue la búsqueda serendipítica. Por lo que se construyó un puzzle teórico a base de imágenes y textos con elementos de corrientes populares, científicas, políticas, religiosas... , algunas cosas forman parte de mi investigación escrita también pero otras ideas se fusionaron con la producción, pintar de una manera inconsciente para encontrar serendipias mediante una elaboración intuitiva generando mezclas de iconografía imprevistas. Es muy importante esta forma de búsqueda ya que me permitía seguir la

intuición para hacer conexiones improbables, no seguir el paso preconcebido desde el aprendizaje académico y poder crear partiendo de todo.

Muchos de estos elementos, han sido elementos provenientes de la cultura popular mexicana. Mientras que cuando vivía en España casi todo con lo que trabajaba provenía de Internet, en México cambió, al estar en un país nuevo la realidad análoga se apoderó en mi imaginario quedando impactado y obsesionado con los elementos que voy a describir a continuación. Estos serán descritos mezclándose con datos personales.

Está claro que son atractivos estéticamente pero también me interesa la significación que van adquiriendo en el proceso creativo a la hora de repetirlos creando hipervínculos con todas las demás piezas en las que se representan, cómo se va generando una intuición de lo intrascendente y las connotaciones de a dónde se puede llegar. Otro referente muy grande en mi trabajo que proviene de México pero que no voy a profundizar son los exvotos, sus atmósferas narrativas y la mística religiosa sobrenatural han sido muy influyentes en mi desarrollo artístico desde que los conocí en España sobre el 2011.

Un cuerpo científico de conocimientos no tiene por qué consistir necesariamente en hechos establecidos. Falsos inicios, giros erróneos y teorías desacreditadas tienen asimismo un valor instructivo. Una vez que se conocen las equivocaciones que nuestros predecesores han cometido, podemos evitar repetirlos. Pero en muchos casos las equi-

*vocaciones sugieren rutas que se podrían haber seguido de manera provechosa, pero que no se siguieron, por la razón que fuera*¹²⁶.

Las tiendas Oxxo Son tiendas de conveniencia, establecimientos con menos de 500 m², con un horario comercial superior a las 18 horas y un periodo de apertura de 365 días del año. Están por todo México, la gente compra lo que necesita en momentos esporádicos. Hay una en cada esquina y podría denominarse como un no lugar.

Gabriel Orozco creó un Oxxo dentro de la galería Kurimanzutto, para Orozco el Oxxo es un lugar común de la cultura popular y de la vida cotidiana en México¹²⁷. En España no existen las tiendas de conveniencia como tal, en Madrid hace unos 15 años había algunos Seven Eleven pero desaparecieron. Es sorprendente como en la Ciudad de México desde un Oxxo se ve otro Oxxo, esto crea una uniformidad del paisaje en todas las calles que genera que uno piense que esté pasando por los mismos lugares, además son sitios en donde casi todos los alimentos que se pueden comprar son productos procesados nocivos para la salud, aunque en algunos Oxxos fuera de la Ciudad de México venden frutas y hortalizas. Su logo es muy sencillo y su composición de letras me hacen confundir oxxo por xoxo (abreviatura en inglés de besos y abrazos).

126 *Inventos accidentales serendipia la casualidad en los descubrimientos*. Historia y Biografías. [en línea], [Fecha de consulta: 05-mayo-2016], disponible en: http://historiay-biografias.com/inventos_ocacionales/

127 Juan Pablo Carrillo Hernandez. *El oxxo de gabriel orozco, ¿una obra en los circuitos de no-vida del capitalismo?*. PijamaSurf. [en línea], 12-febrero-2017, [fecha de consulta: 04-marzo-2017], disponible en: http://pijamasurf.com/2017/02/el_oxxo_de_gabriel_orozco_una_obra_en_lo_circuitos_de_no-vida_del_capitalismo/

La sensación de “all over” de Oxxo, me produce estar en un mundo laberintico, metafísico, la idea en lo personal es jugar con espacios repletos de capas de Oxxos, representaciones de muros de Oxxos, pero también crear paradojas de espacios vacíos, desiertos con un Oxxo donde no llegan las personas.

Dr. Simi es la botarga que se encuentra uno por las calles bailando en el exterior de las farmacias similares. Su origen viene de un empresario farmacéutico y político mexicano, es conocido popularmente como el Doctor Simi. Con su presencia, la botarga atrae consumidores a los establecimientos. En España las farmacias son una prolongación de los hospitales y mantienen su minimalismo estético, el método de publicidad barroca no es tan acentuada como en México. Lo extraño aquí es la manera de comercializar con la salud de las personas, aunque viendo al doctor Simi en la calle bailando hace olvidar al resto.

La visión de Simi en mi producción es una botarga rebelde luchadora, salvadora del mundo, como lo hace a un determinado tipo de población que por sus recursos económicos solo puede acceder al servicio medico que proporcionan sus farmacias Es la idealización de una botarga con los objetivos de rescatar al mundo de manera divertida.

La palabra aguacate se deriva del Náhuatl ahuacatl que significa testículo. Su apariencia estaba relacionada con la sexualidad. Es un alimento que cuando estaba en España ya me fascinó desde que lo conocí. Al llegar a México vi que este es muy utili-



Carlos López Traviesa. *Oxidizado*. 2016.
Óleo sobre papel, 21 x 30 cm.



Tatuaje de aguacate que me hice en el 2016.



Carlos López Travesía. *Revolución Simi*. 2015.
Óleo sobre madera, 60 x 80 cm.



Carlos López Travesía. *Vuelo comercial*. 2017.
Acrílico sobre papel, 21 x 33 cm.

zado en toda la comida, desde en los puestos de la calle hasta en los restaurantes. Es de los elementos iconográficos que más he utilizado y más resignificación ha obtenido por medio de repetirlo constantemente en las pinturas, teniendo también un valor propio en sí, cuando nos tatuamos mi novia Dulce Fernández y yo medio aguacate, siendo este el primer tatuaje que tengo y el último (creo).

Como he dicho el aguacate es de los elementos más representados en mis pinturas, funciona casi como el icono clave, un núcleo unificador. Represento al aguacate cuando está partido, en una parte esta la semilla entera y en la otra queda el hueco, los dos lados se complementan y recuerdan a un ying yang proveniente de la filosofía china. Es un símbolo místico en sí, y siempre lo represento en situaciones donde está pasando algo que trasciende o parece trascender o en procesos donde hay dos o más opciones que puede suceder.

Después de investigar sobre el origen y la historia de la virgen de Guadalupe me interesé en la analogía que se produce con dos personajes que están relacionados con la imagen, uno es el que se dice que la pintó Marcos Cipac de Aquino en la década de 1550¹²⁸ y el otro es Luciano Pérez Carpio un anarquista español que el 14 de noviembre de 1921 intentó poner una bomba para destruirla¹²⁹, por una parte está el engaño de la creación de la

128 Angel Vargas. *La huella de un pintor indígena*. La jornada. [en línea], 10-diciembre-2002, [fecha de consulta: 20-mayo-2017], disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2002/12/10/02an1cul.php?printver=1>

129 *El atentado contra la imagen original de nuestra Señora de Guadalupe en 1921*. Católicos Alerta. [en línea], [fecha de consulta: 23-mayo-2017], disponible en: <http://www.catolicosalerta.com.ar/santoral/sma-virgen-atentado.html>

pieza y por otro en el sin sentido del intento de destrucción de un símbolo y todo lo que esto conlleva. La Virgen es una imagen especial, por la razón que según creen los devotos la ha creado dios, sin pintura y en un soporte que no estaba pensado para ser pintado. Antes de conocer la imagen religiosa en España la relacionaba con una marca de skateboards que utilizaba a la virgen como parte de su identidad, por lo que mis referencias estéticas provienen primero de la marca de skate que de la religión, que es una visión bastante diferente de la que puede tener un mexicano.



Meme.

3. 3. 2. 3. El Meme en la meta representación.

El Meme en el proceso pictórico es usado como excusa para empezar a trabajar, la primera imagen es un pretexto y sirve para degradarla. El Meme funciona como el origen pero evitando caer en el chiste fácil para buscar lo poético tanto en la narración como en lo matérico. Reflejar el momento a través de elementos contemporáneos desde un posicionamiento donde no se apodere la pintura de la tendencia estética del momento y se caiga en lo anecdótico. El arte no es un truco de magia que está hecho solamente para que provoque una sensación de sorpresa, y si es así, ese no es mi interés.

Soy muy fanático de los Memes donde salen perros, ya en España pintaba perros hasta llegar al punto de la obsesión, es un animal que me fascina, pero en mis pinturas el perro es humanizado. No existe en esto al menos intencionalmente ninguna crítica sobre la industria comercial alrededor de estos animales y que vivan algunos mejor que muchos humanos, de hecho no me parece mal que se cuide a los perros si se tiene la posibilidad de hacerlo.

He dividido este elemento iconográfico en dos formas de representación:

Perro guay/chido

El perro guay es un perro que hace cosas chidas, como ir en skateboard, surfear, llevar lentes de sol, fumar, relacionando el molar (gustar) a los demás y el sentido de la imagen personal que proyecta el individuo hacia los demás.

Perro obeso

Aquí el perro se transforma en una masa, en materia, es una bestia pesada, es la evolución, la decadencia del perro guay/chido. Es el paso de lo idílico a una degeneración donde el cuerpo del animal se vuelve masa pictórica pero al mismo tiempo la arrogancia sigue siendo tierna.

Voy a explicar a continuación 3 pinturas que forman la serie de La historia de un perro chido/guay donde además se produce el tema de la meta representación. Guay en España significa lo



Carlos López Traviesa. *The best day ever.* 2015.
Óleo sobre lienzo, 60 × 80 cm.

mismo que chido, como se comenta anteriormente los perros son unos de los elementos que están en constante aparición en mis pinturas.

The best day ever.

En esta pintura se cita un Meme donde aparece un perro junto a Pluto en Disneylandia, esta es la referencia para comenzar unas representaciones que van suceder en 3 pinturas. Hay un corgi que está enterrado en la arena y que lleva lentes de sol. También esta una botarga Pluto y una chica. Sobre la cabeza del perro corgi se encuentra un muñeco que es una replica de propio Pluto, esto provoca a que Pluto se encuentre en un grado

amplio de asombro y satisfacción y es significativo de una meta-representación parecida a la que pasa en la pieza Una y tres sillas, de Joseph Kosuth¹³⁰.

Se tratan por lo tanto diferentes niveles de realidad con sus variables de lo que es un perro: hay un perro-real humanizado con sus lentes de sol, un perro botarga donde se supone que dentro esta un humano y la representación en muñeco de un perro ilusorio que a su vez es una representación de perro botarga.

The worst day ever

Es una representación de una foto de una pintura dentro del Palacio de Bellas artes de la Ciudad de México, en la que aparece la pintura de David Alfaro Siqueiros El Tormento de Cuauhtémoc. El cuadro no es una copia exacta sino que se adultera: aparece el corgí protagonista de la serie sustituyendo al perro de Cuauhtémoc que esta siendo agarrado por un soldado español, el perro como en la pintura anterior esta atrapado, antes estaba enterrado en la arena por placer, pero ahora esta agarrado por un humano. Se representan también esta vez dos medios aguacates como cabezas de soldados. La pintura también representa como un despiadado Dr. Simi boicotea al estilo Banksy una de las obras maestras de la pintura mexicana. En general se muestra un hecho de sufrimiento e injusticia.

130 Krilia Grimán. *Pensar el arte: Una y tres sillas, de Joseph Kosuth*. Dilatar la pupila. [en línea], 25-julio-2013, [fecha de consulta: 14-septiembre-2017], disponible en: <https://dilatarlapupila.wordpress.com/2013/07/25/pensar-el-arte-una-y-tres-sillas-de-joseph-kosuth/>



Carlos López Traviesa. *The worst day ever*. 2015.
Óleo sobre lienzo, 60 × 90 cm.

The real the best day ever, not for pluto.

Esta pintura es la fusión de las dos anteriores donde sale ganando el placer y la belleza visual. Aquí como en la primera pintura el escenario es en la playa pero desaparece el catalizador del Meme originario, Pluto, siendo el corgi el protagonista principal (a esta raza de perros le gusta mucho estar enterrados). Se utiliza de manera irónica el cuerpo-objeto de la mujer pero al utilizar al perro como protagonista el posible reclamo sexual es inconexo.

3. 3. 2. 4. Sintetización, torpismo con la nostalgia temprana.

Dediqué mucho tiempo a la búsqueda de artistas afines actuales, muchos de los artistas realizan imágenes sencillas con po-



Carlos López Traviesa. *The real the best day ever, not for pluto.* 2017.
Óleo sobre tabla, 60 × 80 cm

cos elementos en sus representaciones. En el transcurso de la producción mi pintura se fue haciendo más sencilla en la composición. He sido fanático de las pinturas del Bosco o Brueghel el Viejo y mis piezas anteriores estaban compuestas por numerosos elementos, pero a medida que más me interesan los aspectos formales en la pintura, los elementos se han reducido.

La presentación ideal para ver mis pinturas en internet es la pantalla de búsqueda en imágenes del buscador Google donde cada pieza es parte de un todo global y todas las pinturas están relacionadas. Anteriormente la idea era hacer pinturas muy complejas con muchos elementos. El concepto ahora es el crear unidades mínimas que se conectan entre sí para formar ese todo.



Carlos López Traviesa. *Obama agarrando un piti Mex.* 2016.
Acrílico sobre cartón, 60 × 60 cm.

La anti-técnica que se puede llegar a pensar que tengo por mi metodología de pintar quizás sea la técnica que más me ha costado conseguir, deformar la realidad ejerciendo una visión personal, pero que todo esto me agrade estéticamente. Deformo las imágenes para adaptarlas a mi estilo, si las copiara con un proyector de imágenes para calcarlas en el soporte no tendría ningún sentido y personalmente creo que en la actualidad cuanto más realista es una pintura menos sentido tiene para ser pintura. La mano es como una impresora defectuosa donde están

las cualidades y los defectos que crean la imagen.

A mi modo de ver, la sintetización y el torpismo evocan a una idealización estética y a una utopía iconográfica, muchos de estos elementos provienen de lo que denomino nostalgia temprana. Estos son unos determinados grupos de elementos que se agrupan como los elementos mexicanos.

Algunos de estos elementos son:

Obama

La nostalgia temprana surge de elementos que forman parte de un pasado prematuro, donde ya no hay posibilidad de regreso y lo que le precede en su lugar es mucho peor, como es el caso de Obama comparado con el presidente Trump. Esta serie representa a Obama en diferentes aptitudes, siempre mostrándole desde una perspectiva positiva de hombre “cool”, un ganador con una actitud humilde, que puede ir a comprarse una hamburguesa a un establecimiento y relacionarse con la gente “normal”. Realmente Obama no produjo un cambio político tan fuerte como el que se pensaba, pero en contraste con Trump va a quedar como uno de los mejores presidentes de la historia de Estados Unidos de América.

Las Zapatillas

La nostalgia temprana también puede provenir elementos de un pasado cercano que conviven con la actualidad pero solo en determinados espacios específicos como sucede con las zapatillas Crocs y las Air Jordan. Las Crocs son unas zapatillas tipo chan-



Carlos López Traviesa. *Perro fan de las Crocs*. 2017.
Óleo sobre papel, 40× 50 cm.

cla, amadas y odiadas por partes iguales que se hicieron muy populares en la década de los 2000, Hay muchos Memes que hablan sobre que su diseño es horrible y por lo tanto se le puede asociar al kitsch que antes negaba, pero no, es totalmente lo contrario, las Crocs es uno de los objetos fetiche que siempre he querido tener pero que nunca he tenido, también me pasa con las Nike Air Jordan, desde la adolescencia he querido tener estas zapatillas pero por cuestiones económicas y por otras situaciones nunca he llegado a tener.

Los cigarrillos

Representan el mal, soy un fumador que no quiere ser fumador, siempre dejo y vuelvo a fumar, existe una recurrencia de amor odio que reflejo a la hora de pintar y se ven manifestadas muchas emociones con este simple elemento que pasan del miedo al odio, al deseo por una droga que casi no provoca nada en tu cuerpo pero que a la vez es muy adictiva.

3. 3. 3. Expansión Pictórica.

Este inciso trata sobre la expansión de mi pintura en otros medios paralelos. Me considero un artista multidisciplinar aunque lleve varios años centrado completamente en la producción pictórica, siento cierta necesidad de no quedar solo en el lienzo/ soporte. En el primer semestre tenía una idea más tradicional a la hora de producir obra. Pero a partir del segundo semestre, comencé a recontextualizar el trabajo e intentar ser más acorde con la singularidad. Utilicé entonces muchos materiales distintos para pintar: tablas, papeles, cartones, playeras y combiné la pintura acrílica con el óleo. Experimenté con la serigrafía, pinté en muros, comencé a realizar fotografía como complemento, estudié la manera de imprimir reproducciones de mis imágenes y pinté en objetos tridimensionales como cajas de cartón.

La intención de escoger la asignatura de serigrafía impartida por la Maestra Rocío Lobo, era para expandir todo el código iconográfico de la manera sintetizada para generar estampas, carteles y playeras... e integrar mi obra en el contexto urbano.

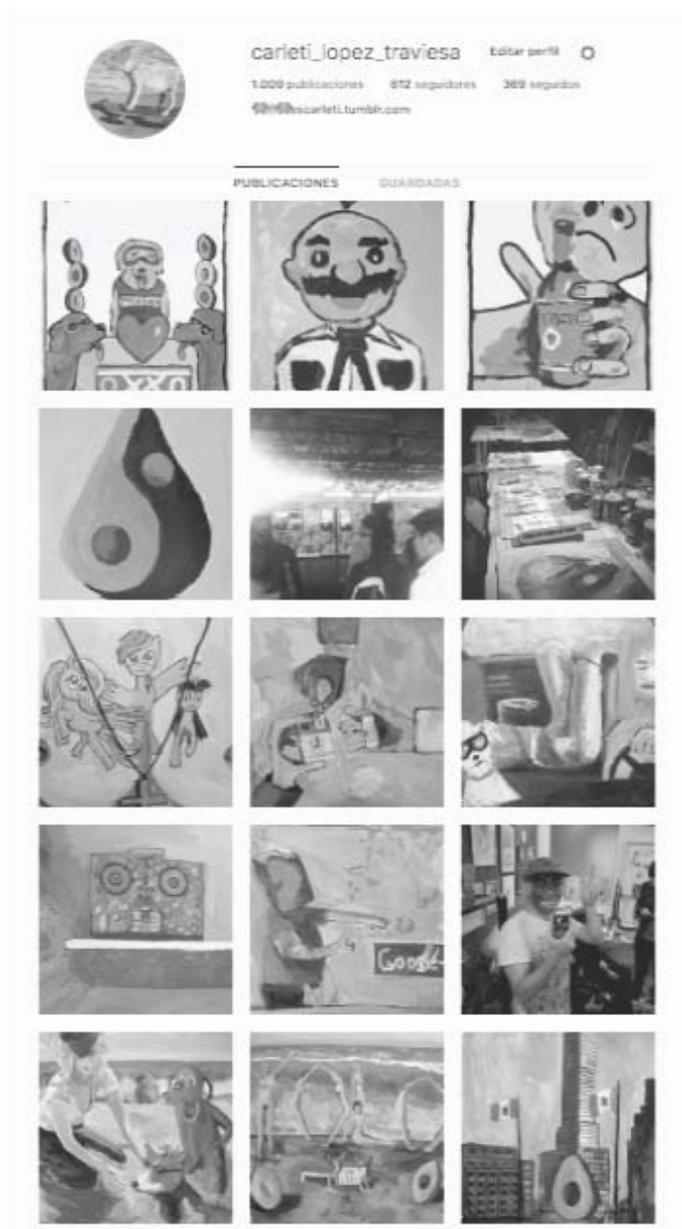
El concepto de pintar murales en el espacio público surgió en



Carlos López Travesía. *Playera de perro aguacates*. 2016.
Serigrafía 2 tintas.



Carlos López Travesía. *¡A tope con el agua!*. 2016.
Acrílico sobre pared. 4 x 7 m. Cdmx.



Feed del Instagram personal. 2017.



Carlos López Travesía. Censura iraní en el Iphone 23. 2017.
Acrílico sobre caja de cartón, 200 x 80 x 50 cm.



Carlos López Travesía. Los cigarros sixtinos. 2017.
Pintura acrílica sobre caja de cartón, 60 x 20 x 12 cm.

junio del 2016 cuando fui seleccionado por un certamen de muralismo convocado por SACMEX (Sistema de Aguas de la Ciudad de México) que promueve la cultura del agua. Realicé un mural de 7 x 4 metros, en 4 días. Fue muy gratificante elaborar una pieza con un número muy bajo de capas pictóricas, esto no suele ser normal en mi proceso de trabajo, pero debido al tiempo y al tamaño el sintetizar fue clave. Me interesó crear un argumento comprensible con un mensaje didáctico, ya que la temática tenía que tratar sobre la concienciación sobre el uso responsable del agua, pero a la vez quería que no se desuniera de mi producción.

Parte importante en mi creación es la búsqueda de una estética personal, no solo en la creación pictórica. Para esto funciona muy bien la red social Instagram donde además de poner mis pinturas, añado fotos e imágenes de cosas que me voy encontrando y así se va complementando el feed¹³¹ con las pinturas. Es normal en las cuentas de Instagram más profesionalizadas que se cuiden aspectos sobre la temática, colores, objetos, composiciones. Para mí el Instagram sirve entonces no solo para divulgar de forma instantánea mis pinturas, sino que también muestro otras cosas que se complementan con la realidad cotidiana y así se mezcla la idea de relación estrecha entre el arte y la vida.

¹³¹ El feed es la página que contiene toda las imágenes, del Instagram personal en este caso y que se actualiza de forma automática a medida que se van añadiendo imágenes.

Los dos últimos semestres, gracias a mi tutor, el Dr. Arturo Miranda que me ha proporcionado cajas de diferentes tamaños y formatos, he empezado a experimentar con pinturas volumétricas pintando por diferentes lados dando muchas posibilidades para realizar una pintura tridimensional siendo un nuevo método de integración pictórica en la realidad al trabajar casi de manera escultórica la pieza. Es un proceso que tiene muchas posibilidades y que quiero seguir desarrollando.

IV. PRODUCCIÓN.



Carlos López Traviesa. *Lo de todos los días*. 2015.
Óleo sobre cartón, 39 × 51 cm.



Carlos López Traviesa. *2Selfies en zona hostil*. 2015.
Óleo sobre madera, 40 × 60cm.



Carlos López Travesía. *Expedición a Azcapotzalco*. 2015.
Óleo sobre madera, 40 × 50 cm.



Carlos López Travesía. *Vista por la ventana*. 2015.
Óleo sobre madera, 60 × 90 cm.



Carlos López Traviesa. *Perro Dólar*. 2016.
Acrílico sobre lienzo, 100 x 140cm.



Carlos López Traviesa. *perros en pan Bimbo*. 2016.
Óleo sobre cartón, 20 x 31 cm.



Carlos López Travesía.
Reliquia USB. 2016.
Óleo sobre cartón, 40 × 40 cm.



Carlos López Travesía. *Nike 1*. 2016.
Óleo sobre Cartón, 20 x 20 cm.



Carlos López Travesía.
Avocado green go. 2016.
Óleo sobre cartón, 45 × 60 cm.



Carlos López Travesía. *Nike 2*. 2016.
Óleo sobre Cartón, 20 x 20 cm.



Carlos López Traviesa. *Marcelo en la onda*. 2016.
Acrílico sobre papel, 50 × 70cm.



Carlos López Traviesa. *Piñazo*. 2016.
Óleo sobre lamina de madera. 20 × 30 cm.



Carlos López Traviesa. *bodegoni*. 2016.
Acrílico sobre papel, 20 × 30 cm.



Carlos López Traviesa. *Baby Simi*. 2016.
Óleo sobre lamina de madera. 40 × 50 cm.



Carlos López Travesía. *Perro acorralado en metaoxxo*. 2016.
Óleo sobre madera, 60 × 90cm.



Carlos López Travesía. *Loki <3*. 2017.
Óleo sobre madera. 60 × 100 cm.



Carlos López Traviesa. *Usb, pitis y avocado*. 2016.
Acrílico sobre papel, 20 × 30cm.



Carlos López Traviesa. *Reflexiones en el muro*. 2017.
Óleo sobre papel. 20 × 30 cm.



Carlos López Traviesa. *Garritas*. 2017.
Acrílico sobre papel, 20 × 30cm.



Carlos López Traviesa. *Tumor Brócoli*. 2017.
Óleo sobre cartón. 50 × 70 cm.



Carlos López Travesía.
Encendedores. 2017.
Óleo sobre cartón, 30 × 30 cm.



Carlos López Travesía.
Think Crocs. 2017.
Óleo sobre cartón, 30 × 40 cm.



Carlos López Travesía.
Dr. Simi al rescate. 2017.
Óleo sobre papel, 40 × 50 cm.



Carlos López Travesía.
Ja ja. 2017.
Óleo sobre cartón, 20 × 30 cm.

CONCLUSIONES

A lo largo de la maestría he estado realizando muchas series pictóricas, en un principio había una idea de hacer una serie en cada semestre definida por una temática concreta, pero a la vez que iba investigando necesitaba involucrar nuevos elementos y no tenía sentido agruparlos a todos en una misma serie semestral. Se pasó entonces a hacer una trama iconográfica que relacionase unos elementos con otros y a la vez crear una red compleja donde todos los elementos se complementasen. Las series se agrupan por elementos iconográficos que se mezclan entre ellas. La intención general siempre ha sido que todo funcionase como el pensamiento sistémico retroalimentándose, conectando ideas con patrones, mirando cómo las partes interactúan entre sí, para obtener una mejor comprensión de una totalidad para formar un pensamiento.

Creo que el arte se refleja como un espejo intencionalmente o no, en el momento en el que fue creado. Es una cosa obvia pero que hay que ser conscientes de ello sobre todo cuando el método de creación parte con la metodología de lo imprevisible y lo anecdótico.

El Pop Art es un antecedente claro mi trabajo, pero que debido a la diferencia de épocas, mi enfoque con los medios de comunicación y con los objetos de consumo es más íntimo y emocional. Al comienzo de la maestría trabajaba casi completamente con un archivo de imágenes, pero he ido evolucionando y ya no de-

pendo tanto de este. He creado las pinturas partiendo de ideas aleatorias o de otras pinturas anteriores, simplificando mucho a veces y centrándome en aspectos formales llegando a perder la figuración.

La iconografía de la que me he apropiado es atractiva estéticamente, pero lo interesante en ella es la significación que va adquiriendo en el proceso creativo a la hora de repetirse, creándose hipervínculos con todas las piezas en las que se representan. Esto va generando una intuición de lo intrascendente y las connotaciones de a donde se puede llegar. El por qué he usado todo esto no es tan importante como el para qué, y el para qué está siendo un análisis lento que todavía estoy descubriendo.

En un principio en mi trabajo todas las referencias provenían del World Wide Web pero México y todas sus alusiones analógicas fueron agarrando poder y me fui separando de la pantalla de la computadora. En mi estancia en México ha habido una inmersión cultural muy profunda y creo que esta inmersión es una aportación interesante para el terreno artístico sobre el reconocimiento de medio con una visión singular a la hora de abordar temas de la cultura popular local. Existe cierta banalización de lo representado, las imágenes se subjetivan desde un punto de vista de un extranjero tratando temas locales.

He ido descubriendo ciertas metodologías que viven en el mundo digital como el meme y los hipervínculos. Estos se pueden aplicar a un procedimiento tan sencillo técnicamente como la

pintura. Son cosas que conviven en lo cotidiano y al experimentarlo en lo pictórico generan nuevos axiomas.

Mi propuesta pictórica es de largo recorrido y con un sentido orgánico a la hora de crear. Es viable en el sentido de me voy adaptando a los medios que tengo en cada momento. Hay una búsqueda de una estética personal que se superpone a cualquier mensaje. Y una concepción del mundo que va de lo concreto a lo global.

El compromiso artístico es un camino individual, estoy en conflicto con el sistema artístico actual y de camino por el borde del arte outsider, donde no encuentro espacio ni en el arte contemporáneo legitimado ni en la pintura tradicionalista. Mi posición es el disfrute personal, generar contenido de manera inconsciente que me ayude a entender y recontextualizar lo ya entendido. Existe una conciencia política como en todas las cosas, pero que ni yo mismo todavía he llegado a descubrir.

Nunca me ha faltado ganas de experimentar. De todas las pinturas que he realizado, unas 130 en el transcurso de la maestría aproximadamente no me arrepiento de ninguna, algunas me atraen más y otras son meras pruebas. Existe una coherencia personal con mis ideales estéticos. Creo que de lo más importante en el campo artístico es no dejarse llevar por la tendencia y la moda que toque en cada momento.

No ha sido primordial en esta investigación profundizar y explicar el significado de las pinturas de manera individual, sino que he querido acercarme al proceso productivo desde la escritura y me ha ayudado a encontrar relaciones en temas aparentemente inconexos y a analizar iconografías que de otra manera no las hubiese realizado.

Con todo el desarrollo de mi investigación he de reconocer que la ironía es parte fundamental de mi trabajo, aunque hay veces que no quiero que esto sea el centro de atención. El proceso de la investigación me ha llevado a analizar y distanciarme e intentar ver mis piezas como si yo no las hubiese creado. Pienso que el arte termina cuando empieza su explicación y el fundamentalismo del arte institucional actual está provocando que se olvide. Para mí la justificación y la coherencia de contenido está sobrevalorada y hace que estemos viviendo una etapa conservadora camuflada en el campo del artístico. Creo que en el arte todavía no están pasando fenómenos que si están sucediendo en otros campos del conocimiento y de la vida. Gracias a las nuevas tecnologías que están generando cambios estructurales desde las bases, ejemplos: periodismo, música, la contra cultura, etc.

Pienso que hay indicios de que algo está por llegar: la pérdida de apoyo del estado, la radicalización de ciertos sectores en contra del arte contemporáneo, el estancamiento conceptual desde hace 30 años, etc. El arte va a terminar por diluirse en la propia vida, y los artistas más punteros no van a saber ni que lo son.

FUENTES

Bibliografía

- AA.VV.** *Art brut , genio y delirio*. Traducción Ines Bertolo. Madrid, Circulo de Bellas Artes, 2006.
- AA.VV.** *Arte y locura*. Buenos Aires, Lumen Argentina, 2000.
- AGUIAR, Diego Sebastián.** *Determinismo tecnológico versus determinismo social: aportes metodológicos y teóricos de la filosofía, la historia, la economía y la sociología de la tecnología. una revisión conceptual crítica*. Buenos Aires, Universidad Nacional de La Plata Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Facultad de Sociología, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean.** *Cultura y simulacro*. Barcelona, Editorial Kairós, 1978.
- , *Pantalla total*. Barcelona, Anagrama, 2000.
- BAUMAN, Zygmunt.** *Tiempos líquidos, vivir en una época de incertidumbre*. Traducido por Carmen Corral. Quinta edición. Barcelona, Tusquets Editores, 2007.
- BREA, José Luis.** *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid, Akal, 2005.
- , *La era postmedia*. Salamanca, Editorial centro de arte de Salamanca, 2002.
- , *Las tres eras de la imagen*. Madrid, Akal, 2010.
- BOURDIEU, Pierre.** *La distinción, criterio y bases sociales del gusto*. Madrid, Taurus, 1988.
- CALABRESE, Omar.** *La era neobarroca*. Madrid, Cátedra, 1999.
- CAMPÀS MONTANER, Joan.** *Escrituras hipertextuales*. Barcelona, Eureka Media, SL, 2010.
- CARR, Nicholas.** *Superficiales: ¿Qué esta haciendo Internet con nuestras mentes?*. Buenos Aires, Taurus, 2010.
- CELANT, Germano.** Keith haring. Munich, Prestel, 1992.
- DANTO, Athur C.** *Después del fin del arte*. Barcelona, Paidós, 2010.
- DEL FRESNO Miguel.** *Netnografía Investigación, análisis e intervención social online*. Barcelona, Editorial UOC, 2011.
- DE POLI , F . E, Baccheschi.** *Bruegel, Pieter, aproximadamente 1525-1569 artista*. Barcelona. Marín, 1977.
- DE SAUSSURE, Ferdinand,** *Curso de lingüística general*. Amado Alonso, trad. Buenos Aires, Editorial Losada, 1945.
- GOLUB, Leon.** *Bite your tongue*. México, D.F, Catalogo exposición Museo Tamayo, 2015.
- GUACH, Ana María.** *Arte y archivo*. Madrid, Akal, 2011.
- , *El arte ultimo del s xx*. Madrid, Alianza, 2005.
- HUYSEN, Andreas.** *Después de la gran división: Modernismos, cultura de masas, pos-modernismo*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora, 2006.
- KNIZEK, Ian.** *Percibos y conceptos, observaciones subjetivas sobre arte y estética*. México, Editorial Hersa, 1990.
- LUCIE-SMITH, Edward.** *Movimientos artísticos desde 1945*. Barcelona, Ediciones Des-

tino, 1995.

MARTÍN PRADA, Juan. *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad.* Madrid, Fundamentos, 2001.

-----, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales.* Madrid, Akal, 2012.

OLSON, Marisa. *Arte Postinternet.* Mexico, Cocom, 2014.

ONFRAY Michel. *Política del rebelde, tratado de resistencia e insumisión.* Traducción Marco Aurelio Galmarini, Barcelona, Editorial Anagrama. 1997.

ORTEGA, Inés. *Nuevas visiones del arte outsider.* Valladolid, Universidad de Valladolid, 2013.

PANOFSKY, Erwin. *La perspectiva como forma simbólica.* Barcelona, Fábula Tusquets editores, 2003.

-----, *Estudios sobre iconología.* Madrid, Alianza Editorial, 1972.

STOICHTIA, Victor I. *La invención del cuadro. traducción Anna María Coderch.* Barcelona, Ediciones Serbal, 2000.

ULRICH Obrist, Hans. *Leon Golub: Do Paintings Bite.* Alemania, Ed Hans-Ulrich Obrist, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997.

WILSON, Simon. *El arte pop.* Barcelona, Editorial labor, 1975.

Artículos WEB

ADEVA, Roberto. *La tecnología de Regreso al futuro hoy: Aciertos y errores.* Adsl Zone. [en línea] 21-octubre-2015, [fecha de consulta: 8-noviembre-2015], disponible en <http://www.adslzone.net/2015/10/21/la-tecnologia-de-regreso-al-futuro-hoy-aciertos-y-errores/>

ALTAMIRANO, Sandra. *El apropiacionismo el arte de apropiarse del arte.* Moove magazine, [en línea], Arte, 11/11/2012, [Fecha de consulta: 18-noviembre-2015], disponible en: <http://moovemag.com/2012/11/apropiacionismo-el-arte-de-apropiarse-del-arte>

APOLINAR Nanni, Carla Valeria. *¿Qué es pensamiento sistémico?.* Gestipolis. [en línea], 15-abril-2015, [Fecha de consulta: 05-mayo-2016], disponible en: http://historiay-biografias.com/inventos_ocacionales/

Arte Naif. Introducción al movimiento artístico del Arte Naif. Arte España. [en línea], [fecha de consulta: 04-enero-2017], Disponible en: <http://www.arteespana.com/artenaif.htm>

AYALA, Gerardo. *Chris Burden, el performance empieza con uno mismo.* Cultura Colectiva. [en línea], 06-agosto-2013, [fecha de consulta: 12-mayo-2016], disponible en: <http://culturacolectiva.com/chris-burden-el-performance-comienza-con-uno-mismo/>

CADORNIGA, Borja. *La Netnografía y el inconsciente colectivo.* [en línea]. Mayo 2014. [Consultado el Abril 2015]. Disponible en: <http://www.puromarketing.com/47/18853/netnografia-inconsciente-colectivo.html>

CALVO, Irene. *Chris Burden, el body art y la performance de los 70: referentes actuales.* Ah Magazine. [en línea]14-mayo-2015, [fecha de consulta: 10-mayo-2016], disponible en: <http://www.ahmagazine.es/chris-burden/>

CARRILLO Hernandez, Juan Pablo. *El oxo de gabriel orozco, ¿una obra en los circuitos de no-vida del capitalismo?*. PijamaSurf. [en línea], 12-febrero-2017, [fecha de consulta: 04-marzo-2017], disponible en: http://pijamasurf.com/2017/02/el_oxo_de_gabriel_orozco_una_obra_en_lo_circuitos_de_no-vida_del_capitalismo/

BERNABE, Raul. *Sociedad Posinternet, Arte Outsider y otro.* [en línea]. Marzo2014. [Consultado el Abril 2015]. Disponible en: <http://flicmagazine.com/mag/es/2014/03/espanol-sociedad-posinternet-arte-outsider-y-otros/>

DIMOPULOS, Mariana. *Adiós posmodernismo, llega el Nuevo Realismo.* Scielo, [en línea], 16-junio -2016, [fecha de consulta: 23-octubre-2016], disponible en: http://www.clarin.com/m/ideas/Adios-posmodernismo-llega-Nuevo-Realismo_0_rkxeJdtvXI.html

El atentado contra la imagen original de nuestra Señora de Guadalupe en 1921. Católicos Alerta. [en línea], [fecha de consulta: 23-mayo-2017], disponible en: <http://www.catolicosalerta.com.ar/santoral/sma-virgen-atentado.html>

El neoexpresionismo alemán. Nuevas identidades en el desarrollo del arte postmoderno. Temporamagazine.com. [en línea], [fecha de consulta: 16-enero-2017], Disponible en: <http://www.temporamagazine.com/el-neoexpresionismo-aleman-nuevas-identidades-en-el-desarrollo-del-arte-postmoderno/>

FAJARDO, Sergio. *El movimiento okupa Robin Hood vs. Neoliberalismo.* UnitedExplanations. [en línea], 02-agosto-2013, [fecha de consulta: 12-Mayo-2016], Disponible en: <http://www.unitedexplanations.org:2013:08:02:robin-hood-vs-neoliberalismo>

FERREIRA Fernandez, Mirian. *Keith Haring: Live fast, die Young.* Unir revista. [en línea], 18-sepetiembre-2015, [fecha de consulta: 22-agosto-2016], disponible en: <http://www.unir.net/humanidades/revista/noticias/keith-haring-live-fast-die-young/549201455205/>

GÓMEZ, Marisa. *La Post-Postmodernidad: Paradigmas Culturales para el Siglo XXI.* Interartive.[en línea], [fecha de consulta: 18-mayo-2016], disponible en: <http://interartive.org/2014/03/fin-postmodernidad-paradigmas-culturales-sigloxxi/>

GONZALEZ, Yadur. *Keith Haring, el caballo y el Apocalipsis.* Revista el replicante. [en línea] 16-abril-2015, [fecha de consulta: 4-mayo-2016], disponible en: <http://revistareplicante.com/keith-haring-el-caballo-y-el-apocalipsis>

GOODMAN, Jonathan. *Keith Haring: Arte para el pueblo.* Fronterad Revista digital. [en línea], 23-julio-2012, [fecha de consulta: 29-agosto-2016], disponible en: <http://www.fronterad.com/?q=keith-haring-arte-para-pueblo>

GRIMÁN, Krilia. *Pensar el arte: Una y tres sillas, de Joseph Kosuth.* Dilatar la pupila. [en línea], 25-julio-2013, [fecha de consulta: 14-septiembre-2017], disponible en: <https://dilatarlapupila.wordpress.com/2013/07/25/pensar-el-arte-una-y-tres-sillas-de-joseph-kosuth/>

Grupo de trabajo D-27. De la cultura visual a la cultura hipertextual: La imagen digital y el nuevo paradigma artístico, tecnológico y científico. IV Congreso de la cibersociedad 2009, Crisis analógica, futuro digital. [en línea], [Fecha de consulta: 18/11/2015], disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/de-la-cultura-visual-a-la-cultura-hipertextual-la-imagen-digital-y-el-nuevo-paradigma-artistico-tecnologico-y-cientifico/931/>

Hacer arte es verdaderamente una actividad subversiva. Ucmf. [en línea], [fecha de consulta: 14-mayo-2016], disponible en: <http://www.ucmf.es/cdce/sin/sin3/burden1.htm>
IBARZ, Virgili. Manuel Villegas. El método paranoico-crítico de Salvador Dalí. Revista de Historia de la Psicología, vol. 28 Universidad de Barcelona, 2007, pp. 107-112, [en línea] [fecha de consulta: 14-noviembre-2016], Disponible en: [http://www.internet.com.uy/arteydif/SEM_UNO/PDF/2015/PARANOICO CRITICO DE DALI.pdf](http://www.internet.com.uy/arteydif/SEM_UNO/PDF/2015/PARANOICO_CRITICO_DE_DALI.pdf)

Inventos accidentales serendipia la casualidad en los descubrimientos. Historia y Biografías. [en línea], [Fecha de consulta: 05-mayo-2016], disponible en: http://historiaybiografias.com/inventos_ocasionales/

IRIART Carlos. *Jean-François Lyotard: “El posmodernismo es acostumbrarse a pensar sin moldes ni criterios”.* El País. [en línea], 23/10/1985, [Fecha de consulta: 18/05/2016], disponible en: http://elpais.com/diario/1985/10/23/cultura/498870004_850215.html

Joseph Beuys: “todo ser humano es un artista”. DW. [en línea], 23-enero-2006, [fecha de consulta: 23-mayo-2017], disponible en: <http://www.dw.com/es/joseph-beuys-todo-ser-humano-es-un-artista/a-1866805>

LAGOS, René. *El concepto del Campo expandido.* [en línea], [Consultado el Abril 2015]. Disponible en: <http://www.generacionabierta.com.ar/notas/63/campoexpandido.html>

La gran evolución de internet desde su creación en 1969. Marketingdirecto.com [en línea] 17-mayo-2013, [fecha de consulta: 20-octubre-2016], Disponible en: <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/infografias/la-gran-evolucion-de-internet-desde-su-creacion-en-1969>

LINO Mina, Rolando. *La nueva vida de Cecilia Giménez, la octogenaria que “restauró” el Ecce Homo.* E-consulta. [en línea], 14-agosto-2013, [fecha de consulta: 13-octubre-2016], Disponible en: <http://www.e-consulta.com.mx/nota/2013-08-14/mundo/la-nueva-vida-de-cecilia-gimenez-la-octogenaria-que-restauro-el-ecce-homo>

MANCEBO, Juan Agustín. *Entrevista a Chris Burden: Hacer arte es verdaderamente una actividad subversiva.* Ucmf. [en línea], [fecha de consulta: 14-mayo-2016], disponible en: <http://www.ucmf.es/cdce/sin/sin3/burden1.htm>

MAESTRE Rico, Jana. *El Museo Imaginario de André Malraux.* Actuallynotes.com magazine. [en línea], [Fecha de consulta: 07/08/2016], disponible en: <http://www.actuallynotes.com>

tes.com/El-Museo-Imaginario-Andre-Malraux.html

MILLS, Ted. *Metropolis II: Discover the Amazing, Fritz Lang-Inspired Kinetic Sculpture by Chris Burden*. Openculture. [en línea], 18-junio-2015, [fecha de consulta: 29-mayo-2016], disponible en: <http://www.openculture.com/2015/06/metropolis-ii-discover-the-amazing-fritz-lang-ingsired-kinetic-sculpture-by-chris-burden.html>

MORAZA, Juan Luís. *Envidia, Fragmentos de procesos de creación*, cita extraída de arte y saber. [en línea], [Fecha de consulta: 18-noviembre-2016], disponible en: <http://alweb.ehu.es/procesosdecreacion/321/recursividad/>

PALAZÓN, Álvaro. *Fresco Fiasco: el documental que explica la historia de la "chapuza" del 'Ecce Homo'*. Huffington Post. [en línea] 7-julio-2016, [fecha de consulta: 20-octubre-2016], Disponible en: http://www.huffingtonpost.es/2016/07/07/ecce-homo-borja-documental_n_10854210.html

Pieter Brueghel "El Viejo". Los valientes duermen solos. [en línea], [fecha de consulta: 22-mayo-2016], disponible en: <http://losvalientesduermensosolos.blogspot.mx/2012/02/brueghel-el-viejo.html>

¿Qué es un influencer?. 40defiebre (Diccionario de inbound Marketing). [en línea], [fecha de consulta: 24-mayo-2016], disponible en: <https://www.40defiebre.com/que-es/influencer>

RAMOS Collado, Lilliana. *Bodegón con teclado*. [en línea], [Fecha de consulta: 20-julio-2016], disponible en: <https://bodegonconteclado.wordpress.com/2015/07/01/nuevos-paradigmas-esteticos-y-arte-contemporaneo/>

RAMÍREZ, Mario-Teodoro. *Cambio de paradigma en filosofía. La revolución del nuevo realismo*. Scielo. [en línea], noviembre-2016, [fecha de consulta: 18-mayo-2016], disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-24502016000200131&script=sci_arttext

RODRIGUEZ, Jesus. *Keith Haring, el embajador de los malditos, sube a los altares*. El País. [en línea] 21-mayo-2013, [fecha de consulta: 20-mayo-2016], disponible en: <http://blogs.elpais.com/el-reportero-impertinente/2013/05/keith-haring-el-embajador-de-los-malditos.html>

ROBLEJO PÉREZ, Jennie. *La posmodernidad y el arte, ¿Nueva era Neobarroca?*. [en línea]. Mayo 2011. [Consultado el Abril 2015]. Disponible en: http://www.madridenmarco.webege.com/documents/articulosarte.php?entry_id=1340136409

SANTELICES, Manuel. *Keith Haring su optimista legado*. Revista Casas. [en línea], [fecha de consulta: 20-marzo-2017], disponible en: http://www.revistacasas.com.ec/322-keith_haring.html

SOLÍS, Arturo. *Las 15 apps mas utilizadas del mundo*. Forbes México. [en línea] 12-agosto-2012, [fecha de consulta: 21-octubre-2016], Disponible en: <http://www.forbes.com.mx/las-15-apps-mas-utilizadas-del-mundo/> - gs.g9mV0N4

TAPIA, Yahir. *¿Cuando se volvieron inteligentes los teléfonos móviles?*. PoderPDA. [en línea] 15-octubre-2012, [fecha de consulta: 21-octubre-2016], Disponible en: <http://www.poderpda.com/editorial/cuando-se-volvieron-inteligentes-los-telefonos-moviles/>

VARGAS, Angel. *La huella de un pintor indígena*. La jornada. [en línea], 10-diciembre-2002, [fecha de consulta: 20-mayo-2017], disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2002/12/10/02an1cul.php?printver=1>

ZULUETA, Raul. *Pintura ¿un lenguaje en vías de extinción?*. [en línea]. [Consultado el Abril 2015]. Disponible en: <http://elgranotro.com.ar/index.php/la-pintura-un-lenguaje-en-vias-de-extincion/>

Videos

CASTRO Fernando. *Fernando Castro | Fanáticos transmedia | Redes para el arrastre*, Youtube. [en línea], 21/03/2016, [Fecha de consulta: 25/05/2016], disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=kyEnp6dKf8c&list=PLWIFrwG0vkf4NU5Y_lkNXslzFBtVMzK8P&index=13

"Guggenheim - David Hockney, una visión más amplia". RTVE. [en línea]. 22 de Junio 2012. [Consultado el Abril 2015]. disponible en: http://www.rtve.es/alacarta/videos/guggenheim/guggenheim-david-hockney-vision-mas-amplia/1444888/nuevo_2014061000010.html

Ponencias

GUASH Anna María. *Presentación de el libro El arte en la era de lo global 1989/2015*. Ciudad de México, Universidad Nacional Autónoma de México, Unidad de Posgrado, 15 de abril del 2016.