

TFG

HALLUCINATIONS!: LA MUERTE **LA LÓGICA ABSURDA EN LA REPRESENTACIÓN DE ICONOS.**

Presentado por Maria Esteve Lloris
Tutor: Javier Claramunt

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2017-2018



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto presenta una serie de diez obras de carácter pictórico que tienen como propósito principal tratar el tema de la muerte de una forma satírica, irónica y reflexiva. Se cuestionará la manera de interpretación más tradicional de la muerte llevándola a otro punto de representación poco usual a partir de la imaginería y de las influencias del entorno, pero tratándolo desde una visión cotidiana.

Se reflexionará sobre el absurdo como medio de interpretación de un razonamiento lógico y se presentará un modelo de autocrítica que llama a la introspección de la propia existencia, de los deseos, de los miedos y preocupaciones.

El proyecto pictórico tiene la intención de emplear recursos habituales en la pintura de la posmodernidad, así como técnicas mixtas de composición y montaje.

PALABRAS CLAVE: Muerte, pintura, ironía, absurdo, montaje, introspección, imaginería.

ABSTRACT

This project consists on the creation of a paintings set whose main purpose is to debate death topic in a satirical, ironical and reflexive way. To deal with this matter, the way of interpreting death will be questioned by taking it to an unusual point of representation. From the imagery and the surroundings but treating it from a daily vision.

We will reflect on the absurdity as a means of interpreting logical reflections and we will present a model of self-criticism that calls for introspection of self-existence, desires, fears and concerns.

The development of the project is intended to employ postmodern mechanisms of creation, as well as mixed techniques of composition and montage through painting.

KEYWORDS: Death, painting, irony, absurdity, montage, introspection, imagery.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia por todo el apoyo en los duros momentos, porque estar en los buenos siempre es fácil. Y a Virtudes porque su buen juicio es el cimiento que me ha sostenido y empujado a poder vivir.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
3. MARCO TEÓRICO	8
3.1. LA LÓGICA ESCÉPTICA DE LO ABSURDO	8
3.2. PENA Y PÁNICO: EL ENFOQUE OCCIDENTAL DE LA MUERTE EN LA ERA CONTEMPORÁNEA.	10
4. REFERENTES E INFLUENCIAS	13
4.1. REFERENTES	13
4.1.1. <i>Roy Lichtenstein</i>	13
4.1.2. <i>John Baldessari</i>	14
4.1.3. <i>Erró</i>	14
4.1.4. <i>Sigmar Polke</i>	15
4.1.5. <i>Álvaro Barrios</i>	15
4.1.6. <i>Equipo límite</i>	16
4.1.7. <i>Cuqui Guillén</i>	17
4.1.8. <i>Martín Vitaliti</i>	17
4.1.9. <i>Julio Falagan</i>	18
4.2. INFLUENCIAS	19
5. CLAVES DE LA OBRA	22
5.1. TEMÁTICA	22
5.2. RECURSOS	22
6. DESARROLLO DEL PROYECTO	25
6.1. ANTECEDENTES DE LA OBRA	25
6.2. HALLUCINATIONS!	31
7. CONCLUSIONES	42
8. BIBLIOGRAFÍA	43
9. ÍNDICE DE IMÁGENES	45

1.INTRODUCCIÓN

El proyecto 'Hallucinations' se desarrolla durante el curso académico 2017/2018 como Trabajo de Final de Grado, en la Facultat de Belles Arts de Sant Carles de la Universitat Politècnica de València.

Este ha surgido a raíz de la realización de trabajos pictóricos anteriores dónde se podía apreciar ya la intencionalidad de tratar ciertas inquietudes personales y sociales a partir de lo cotidiano, cuestiones como creencias, luchas, sueños y, en este caso, la muerte.

En esta memoria escrita, se van a organizar las ideas de forma que se pueda entender con mayor claridad cuáles han sido los planteamientos, inquietudes y el proceso que ha permitido generar la obra en su totalidad. Para ello, se van a explicar las razones de tratar de esta forma la representación y la estética que envuelve toda la serie, así como en el estudio del tema y la relación de los elementos que la componen típicos de la cultura actual y las referencias a un modo de vida que, pudiendo ser atípico para la mayoría, se ha convertido en una costumbre para otros. Y es que la reflexión sobre la muerte del individuo no es común si uno no se ve forzado a ello, y el saber de primera mano de que se está hablando legitima bastante la acción de tratarlo y representarlo, aunque te veas forzado a indagar en lo más profundo de tu ser.

Así pues, quiero dejar constancia de que ni en la serie práctica, ni en esta memoria va a quedar aclarado el quid de la cuestión, por la cual se va a tratar tan personalmente este tema que es la muerte, en muchas ocasiones, vetado y supersticioso. Sí he de decir que esta, a veces maldición, me acompaña desde un fatídico julio de 2014 y me ha dado la oportunidad de cavilar sobre ella y también negarme a un intento de reflexión y representación hasta ahora. Pues, tras largas meditaciones e intentos fallidos de negar el yo en obras que realmente se pueden caracterizar de objetos inertes sin atracción alguna, por mi parte, vi un destello con la primera obra de la cual me sentí satisfecha: La muerte es un caballero de color rosa (2016), propuesta realizada para la clase de Teoría de la pintura contemporánea.

Esta memoria se compondrá, en primer lugar, de un apartado donde se plantearán los objetivos y la metodología que se van a utilizar para lograrlos. En segundo lugar, se expondrá el marco teórico donde se sitúa, es decir, se expondrá el planteamiento de la función del absurdo en un contexto racional y se debatirá el problema de la confrontación de la muerte en la era contemporánea en comparativa a las antiguas costumbres. Inmediatamente después, se explicarán los referentes e influencias que han sido especialmente

útiles para el desarrollo del trabajo. Seguidamente, se explicará las claves de los trabajos prácticos presentados (temática y recursos utilizados), para finalizar con el desarrollo del proyecto desde sus antecedentes hasta la producción de la serie final. Para finalizar, se expondrán las conclusiones.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El proyecto *Hallucinations!* tiene como **objetivos generales**:

- Realizar una serie de obras de carácter pictórico que empleen estrategias de creación típicas en la postmodernidad (cita, ironía, descontextualización, apropiacionismo, fragmentación), recursos iconográficos procedentes de la cultura del cómic.
- Seguir un proceso de creación basado en la representación de la propia identidad en situaciones cotidianas.
- Representar la muerte como elemento cotidiano, a través de la metáfora del caballero, para hacer una reflexión íntima y absurda de la existencia.

En cuanto a los **objetivos específicos** se pretende:

- Representar pictóricamente una secuencia narrativa ordinaria, habitual en el cómic.
- Reutilizar imágenes aleatorias, y reordenarlas, para redibujar una nueva realidad, en el intento de enmascarar la representación de la propia identidad inherente en la obra. Esta acción permite que, a través de la descontextualización de los personajes y su entorno, se acentúe el mensaje y se le reste importancia a la situación.

La **metodología** seguida para la realización del proyecto ha residido en la recopilación y categorización de multitud de imágenes de estética similar y procedentes del cómic, para su posterior edición y montaje en GNU Image Manipulation Program. La composición y elección de los textos más adecuados para cada combinación de imágenes surge, en ocasiones, como fruto de la casualidad o bien a partir de la reflexión. En su momento, fueron archivados para su posterior uso. El resultado final de estos montajes digitales se ha utilizado como boceto para, posteriormente, trasladarlos pictóricamente al papel en el intento de dotarlos de más naturalidad y expresividad. En todo este proceso productivo se incluyen referencias e influencias de libros, entrevistas y contenidos populares dentro de la cultura de los mass media.

Por tanto, podría decirse que los elementos metodológico clave giran en torno a la combinatoria, el azar y la serendipia. Una metodología que pretende favorecer el descubrimiento a partir de una búsqueda dirigida hacia un fin pero atenta a los hallazgos fortuitos de lo imprevisto.

3. MARCO TEÓRICO

En este punto se procederá a contextualizar el trabajo a partir de dos grandes aspectos o bloques temáticos, que son: el primero, la lógica escéptica de lo absurdo, pues es el enfoque, actitud o punto de vista que hemos querido adoptar para hacer frente al segundo tema, la muerte, o mejor dicho, al tratamiento occidental de la muerte en la era contemporánea.

3.1. LA LÓGICA ESCÉPTICA DE LO ABSURDO

Es un recurso literario comúnmente empleado ya desde antiguo: la utilización de personajes o situaciones absurdas como mecanismo humorístico. Lo común es que lo irracional o disparatado resulte risible.

La aplicación del escepticismo a la observación de personajes y situaciones perfectamente racionales y coherentes, según la visión convencional, permite desnudar su verdadera naturaleza que, ¡oh sorpresa!, es tan irracional, y por lo tanto risible, como lo más disparatado que conocemos. Esta es la ironía: que todo, incluso lo más sagrado, puede ser absurdo desde la mirada del escéptico.

Si además hemos sido persuadidos por la cautivadora sentencia de F.Nietzsche: "*Lo absurdo de una cosa no prueba nada contra su existencia*",¹ y la aplicamos al planteamiento anterior podríamos llegar a pensar que todo lo que existe es absurdo y lo es porque existe.

Con todas estas premisas llegamos a una conclusión difícilmente aceptable: que lo absurdo y lo real (lo existente) se confunden, y es esta confusión lo que resulta irónico, más aún, humorístico.

En la aplicación de la lógica del principio de demostración denominado de *Reducción al absurdo*, se recurre, para probar un hecho o situación, a dar por sentado que lo opuesto o incompatible con el hecho es imposible, y por lo tanto lo que se pretende demostrar es cierto.

Esto puede ser falaz o interesado, ya que probar la imposibilidad de un hecho requiere conocer todo aquello que lo envuelve y eso puede quedar fuera de nuestro entendimiento. Esto se entiende mejor empleando el ejemplo por antonomasia, no exento de polémica: La existencia de un ente superior, Dios, no puede ser demostrada ni negada con los pocos conocimientos que nuestra existencia pone a nuestra disposición, cuando inclinamos la balanza en un

¹ Nietzsche, F. *Cita*.

sentido u otro podemos dar por sentado que la conveniencia del que lo argumenta anda por medio.

Desde la más pura e interesada conveniencia, con toda la carga de ironía y escepticismo posible, se construye el fundamento de esta serie pictórica.

“Lo absurdo puede producirse a partir de patrones de expectativas. Algunas películas de animación para todos los públicos juegan con lo absurdo, creándolo a partir de la inversión o deformación de los roles literarios estereotipados. Lo absurdo tiene como componente “lo desconocido” en algunos casos, lo que no es frecuente, lo no concebido con anterioridad. Los autores de cómics de superhéroes crearon una estirpe de seres con poderes sobrehumanos y sin embargo no nos parecen absurdos hoy, bien porque al satisfacer deseos colectivos a partir de su cumplimiento en la ficción se les otorga sentido o bien porque aceptamos una serie de parámetros tolerables dentro de la fantasía (expectativa ficcional).”²



Fig.1. Juan de Valdés, *In ictu Oculi*, 1672.

Si nos remontamos a otros momentos históricos de la antigüedad, por ejemplo: la representación de la muerte como un ente con forma humanoide (la parca) y la que nos permite relacionarla con ciertos elementos y simbología, ya sea una trompa (mitología romana) o la guadaña (a partir del S.XV), vemos que la *expectativa ficcional* no es algo nuevo sino que, más bien, cuenta con una larga tradición como recurso literario, poético incluso plástico.

La licencia poética que se toma al usar como herramientas de representación imágenes procedentes del comic clásico está, pues, plenamente justificada por una larga tradición artística, tanto como el empleo del absurdo en el tratamiento de los temas.

² PORTILLO, J. *La interpretación inferencial en la comunicación absurda*, p.45.

3.2. PENA Y PÁNICO: EL ENFOQUE OCCIDENTAL DE LA MUERTE EN LA ERA CONTEMPORÁNEA

“Resulta sorprendente que las ciencias del hombre, tan locuaces cuando se trataba de la familia, del trabajo, de la política, del ocio, de la religión y de la sexualidad, hayan sido tan discretas en cuanto a la muerte. Los sabios se han callado como hombres que son y como los hombres a los que estudian. Su silencio no es más que una parcela de ese gran silencio que se ha instalado en las costumbres a lo largo del siglo XX. Si la literatura ha continuado su discurso sobre la muerte, los hombres de a pie se han vuelto mudos, se comportan como si la muerte ya no existiera. Ese desacuerdo entre la muerte libresca, que continúa siendo prolija, y la muerte real, vergonzosa y silenciada, es, por los demás, uno de los rasgos extraños pero significativos de nuestro tiempo.”³

Y es que hasta hace apenas siglo y medio cada individuo era propietario de su propia muerte y de sus circunstancias, y obviamente se daba por sentado que se iba a morir tanto si se le había advertido como si sucedía de manera espontánea. Lo que más se temía, como bien dice Philippe Ariès (historiador francés), era la muerte súbita, ya que esta no permitía el arrepentimiento y privaba a al hombre de su muerte.

Esta idea de muerte esperada y acogida por las antiguas sociedades se contraponen a la idea contemporánea de muerte, que se debe llevar en silencio y secreto para no perturbar la paz del llamado estado de bienestar. Y es que este estado de bienestar implica que *“(...) lo que debía ser conocido permanece ahora oculto. Lo que debía ser solemne, es eludido”*.⁴

Ahora, se da por supuesto que lo correcto muchas veces es ocultar el verdadero estado al enfermo para que este no sufra, pero no sufre él y en contraposición tampoco sus seres queridos, que son los que reflejarían más el estado de sufrimiento que se da al ver el posible terror del enfermo frente a la causa y el resultado de la muerte. Este pánico ha sido implantado por una sociedad que brinda por llevar la muerte con dignidad y en silencio, pero ¿es realmente digno que se muera en la ignorancia de la propia muerte? *“Sería hablar a la ligera decir que, en una sociedad de la felicidad y del bienestar, no había sitio para el sufrimiento, la tristeza y la muerte. Es tomar el resultado por la causa.”⁵* Y es así, no se toma por sentado que no haya lugar para las angustias y pesares, eso sí, se impone que sea en la privacidad y lejos de la vida pública.

Y en el caso de que no se haya padecido, y el hecho de morirse haya ocurrido meramente de forma rápida y sin preaviso, lo lógico es pensar que por lo menos no ha sufrido. Se deduce, por tanto, un miedo social al sufrimiento, igual que



Fig. 2. El Greco, *El entierro del Conde de Orgaz*, 1586-1588.

³ ARIES, P. *Historia de la muerte en occidente. Desde la edad media a nuestros días*, p.24.

⁴ *Ibid.*, p. 231.

⁵ *Ibid.*, p. 232.

existe a la soledad, en una sociedad que es cada vez más individualizadora, que busca la exaltación del ser y que se compadece de las desgracias ajenas, siempre que sea en público.

La verdadera crisis contemporánea de la muerte es que, si no se sabe sobrellevar la muerte, *embarrassingly dying*, la persona se convierte en una carga para la sociedad y en un foco de pena y aflicción, condenándola a una triste vida mientras muere. En cambio, cuando el enfermo decide luchar por su aflicción se le corona como héroe y ejemplo a seguir, siguiendo el modelo capitalista de eterna lucha, valiente y osado, y que no puede sentir miedo ni demostrar ningún tipo de flaqueza, aunque su destino sea el mismo del que se niega a aceptar el final y que cuando este llegue no será más que una mota de polvo, olvidada por aquellos admiradores anónimos después de un breve tiempo.

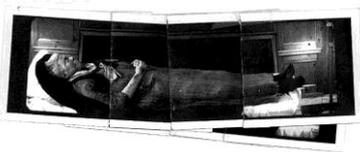


Fig. 3. Annie Leibowitz, *Susan Sontang muerta*, 2004.

Mucho ha cambiado el mundo, la percepción de las cosas y la privacidad desde que P. Ariès publicara *Historia de la muerte en Occidente* en 1975, pero, aun así, hay muchas afirmaciones que se pueden coger como referencia, pero para compararlas con la realidad del ahora.

“Atreverse a hablar de la muerte, admitirla de ese modo en las relaciones sociales, no significa ya, como antaño, permanecer dentro de lo cotidiano, sino provocar una situación excepcional, exorbitante y siempre dramática. La muerte era en otro tiempo un rostro familiar y los moralistas tenían que hacerla repulsiva para provocar miedo. Hoy en día basta sólo con nombrarla para desencadenar una tensión emocional incompatible con la regularidad de la vida cotidiana. Un acceptable style of dying es, así pues, aquel que evita el status forcing scenes, las escenas que arrancan a las personas de su papel social y violentan ese papel. Esas escenas son las crisis de desesperación de los enfermos, sus gritos, sus lágrimas y, en general, todas las manifestaciones demasiado conmovedoras, que ponen en peligro la serenidad del hospital. Se reconoce ahí – el termino intraducible – el embarrassingly dying, lo contrario de la muerte aceptable, la muerte que pone a los afectados en una situación embarazosa. Así que para evitarla se prefiere no decir nada al enfermo. Mas lo que importa, en el fondo, no es tanto que el enfermo sepa o deje de saber, cuanto que, si sabe, tenga la elegancia y el coraje de ser discreto. Se comportará entonces de manera que el personal médico pueda olvidar que sabe y comunicarse con él como si la muerte no estuviera rondándolo. Porque, en efecto, la comunicación resulta, en cualquier caso, necesaria. No basta con que el moribundo sea discreto; conviene también que continúe estando abierto y receptivo a los mensajes. Su indiferencia amenaza con crear entre el personal médico el mismo <<embarazo>> que un exceso de demostración. Existen, pues, dos maneras de morir mal: la una



Fig. 4. Los Simpsons, fotograma '¿Quién mató al señor Burns?', 1995.

consiste en pretender un intercambio de emociones; la otra, en rehusar la comunicación.”⁶

Así pues, aún persiste el *acceptable style of living while dying*, o en su defecto el *acceptable style of facing death*, es decir, que aún se requiere el enfrentamiento y entre lo que se diría muerte digna de lucha, sin mostrar emociones ni perturbar el entorno y la que requiere reflexión y aceptación de lo inevitable.

Tanto este enfoque actual como otros enfoques anteriores están centrados mucho más en como ‘se muestra o se representa’ la situación que vive el que padece o va a padecer la muerte, que en cómo se siente en sí mismo, es decir en la apariencia que se muestra como corsé en el que encajar los sentimientos. Siendo esta una visión impuesta (forzada) desde fuera de sí, es obviamente una impostura (carente de autenticidad o fraudulenta).

Desprovistos de el encorsetamiento que otros enfoques podrían imponer, se pretende mostrar lo que se siente frente a lo que se espera que se sienta. El sentimiento en primera persona genera una multiplicidad de sensaciones con una autenticidad y contundencia que no son aminoradas por ser, a veces, contradictorias. Los sentimientos suceden independientemente de que puedan ser o no explicados, es decir adscritos en una corriente u otra.

Con todo ello y el enfoque de la lógica escéptica de lo absurdo tenía que surgir necesariamente esta obra tal cual es.

⁶ Ibid., p. 237.

4. REFERENTES E INFLUENCIAS

Este capítulo se ha separado en dos bloques, el primero hace referencia a los referentes pictóricos que han sido de utilidad, por un motivo u otro, para la realización de este proyecto, y el segundo aborda las influencias socioculturales que se han transmitido a través de los mass-media, como son los comics, la publicidad, etc., que han tenido un gran peso para el desarrollo de la obra artística. Estos puntos se han ordenado cronológicamente, de forma que no destaque su relevancia ya que al ir descubriéndolos progresivamente, han influido de diferente manera.

4.1. REFERENTES

4.1.1. Roy Lichtenstein (1923-1997)

Fue uno de los artistas más reconocidos dentro del arte pop de Estados Unidos. Lichtenstein empleaba recursos del entorno cotidiano presentes en la sociedad de consumo, de los medios de comunicación de masas y del cómic.

“La era parecía propicia... vivíamos en una sociedad consumista, probablemente la gente se preguntó, ¿por qué no? ¿Por qué seguir haciendo pintura abstracta? La gente quedó cansada después del expresionismo. Muchos de ellos volvieron al arte figurativo de una manera convencional, pinturas de paisajes, figuras. ¿Por qué no ver lo que nos rodea? Y lo que vieron alrededor fueron productos. Productos y también, en el caso de Lichtenstein especialmente, el imaginario popular.”⁷

El interés por la apropiación de imágenes de la cultura popular, especialmente de las viñetas de los comics, son la razón por la cual es necesario mencionar a este artista, ya que la explotación de sus recursos narrativos y gráficos hacen, de una manera más simple, la fácil comprensión de la composición en su totalidad.

La representación de personajes desconocidos, ajenos a ninguna identidad, en muchas de sus obras, es lo que he querido transmitir en mis composiciones, que son los que hacen que el mensaje quede acentuado y antepuesto a la acción.



Fig.5. Roy Lichtenstein, *Drowning girl*, 1963.

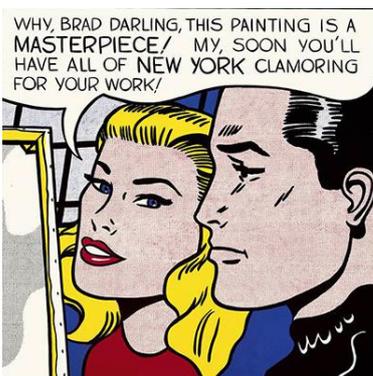


Fig.6. Roy Lichtenstein, *Masterpiece*, 1963.

⁷ CASTELLI, L. en HUNT, C. *Roy Lichtenstein*. [Documental]

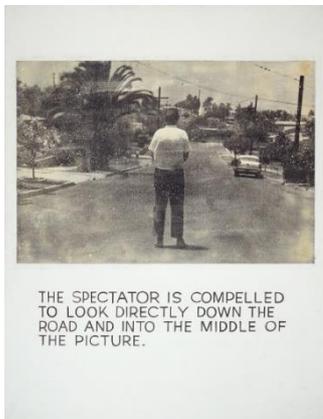


Fig.7. John Baldessari, *The spectator is compelled...*, 1967-1968.

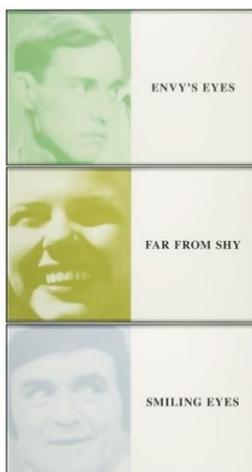


Fig.8. John Baldessari, *Prima Facie*, 2006.



Fig.9. Erró, *Pop Queen*, 1967.

4.1.2. John Baldessari (1931)

Baldessari busca una nueva narrativa y una nueva comprensión de la imagen cuando empieza a fusionar texto y espacio, dentro del montaje de las obras; pero lo hace desde una visión clínica más que estética.

Empezó con la pintura, pero pasó a la utilización de la fotografía porque pensó que lo que necesitaba hacer podría lograrlo con el registro de la fotografía. La necesidad de expresar claramente que se trataba de arte fue el pasar de registrar las imágenes en papel fotográfico al lienzo.

Baldessari recopilaba en diferentes categorías imágenes y recursos de su entorno, de la televisión, revistas, fotografías, cine, ..., pues pretendía hacer un trabajo clasificatorio propio de un archivero, quitando todo el romanticismo de su entorno y creando un entorno más conocido para los espectadores en su vida cotidiana, un entorno más familiar.

También me es especialmente sugestivo el tratamiento que le da a los textos en su interrelación con las imágenes. Estos son elegidos con extrema precisión, proporcionándole quizá mucha más importancia al texto que a la imagen en sí.

“Mi idea principal consistía en afirmar que, si una imagen ya existe, no hay entonces razón alguna para realizar una nueva.”⁸

“Generalmente, busco imágenes que puedan impactar, que traten de la imprevisibilidad de la vida. Me gusta la vulnerabilidad y el aspecto fortuito de la vida. Me gusta, pues, mostrar la idea de la estabilidad y de inestabilidad en un mismo contexto. Suceden cosas que no queremos que sucedan, pero el mundo no es un lugar tranquilo. Me gusta pensar que el mundo podría venirse abajo en cualquier momento. Lo que pasa simplemente es que, hasta ahora, no ha sucedido.”⁹

Aunque mi trabajo dista bastante de las propuestas de Baldessari, estas han sido fundamentales para afirmarme en el uso del recurso de la apropiación. En un mundo tan lleno de estímulos, de iconos y compendios de imágenes no percibidas, quizá no sea necesario la creación de imágenes nuevas para mi trabajo. En mis composiciones, la posibilidad de recurrir a unas imágenes que poseen un registro familiar quizá sea un recurso que permita que el espectador se centre más en la importancia del texto como mensaje principal, antes que en la propia imagen, aunque esta tenga motivos para la relación de la composición en su totalidad.

4.1.3. Erró (1932)

Crea su estética con la mezcla de representaciones artísticas antiguas y actuales, incluyendo claramente imágenes de los medios de comunicación de

⁸ BALDESSARI, J. *Contacts*. [Documental]

⁹ *Ibid.*



Fig.10. Erró, *Pack of fun*, 2005.

masas. Es así como construye sus amalgamas de sobrecargadas imágenes y colores. Erró suele tener un amplio registro de imágenes para su utilización, nutriéndose de la cultura visual que lo rodea.

Antes que la mencionada superabundancia icónica de sus obras, me interesa mucho más los diálogos y las narrativas internas, que generalmente son de índole social o política, sobre todo en las obras de Erró que se enmarcan en la nueva figuración narrativa francesa de los años 60. En este movimiento se realizan obras que desvían el primer significado de las imágenes utilizadas, para sugerir otras narraciones.

4.1.4. Sigmar Polke (1941-2010)

Sigmar Polke se caracteriza por incluir en su obra motivos tomados de la historia del arte y la cultura cotidiana, y así configurarlas de una manera irónica y con humor sarcástico. Polke realiza obras con gran variedad de recursos y técnicas, fusionándolos para crear un gran conjunto de imágenes diferentes entre sí, pero que conversan entre ellas.

De su extensa obra me interesa su uso indiscriminado de iconos de la cultura popular y del cómic y, sobre todo, como los combina. Especialmente, cuando se detectan alusiones en clave de humor a las preocupaciones de la pequeña burguesía. De modo similar, me interesa estudiar y adoptar en mi trabajo la preocupación por el futuro y la muerte, los objetos banales y los sueños, mediante la apropiación de iconos y estéticas populares y cotidianas.

4.1.5. Álvaro Barrios (1945)

La obra del colombiano Álvaro Barrios está directamente ligada a su descubrimiento de la cultura europea y la realidad de la historia del arte, cambiando su visión por otras menos tradicionales, influenciándose del espiritismo, doctrinas orientales, esoterismo, ..., y experimentando con un mundo ilógico que compara con la percepción de los surrealistas. A partir de ahí se empieza a cuestionar todos los interrogantes que le plantea el arte, que no le resuelve en sí las cuestiones, pero sí le sirve de guía para muchas de sus preguntas personales en sus propias obras.

“Yo considero que no tengo influencia de ningún artista, desde el punto de vista formal. De Duchamp, desde el punto de vista conceptual y luego algunos puntos de vista o algunas ciertas relaciones con movimientos como el surrealismo, digamos. Con Duchamp aprendí que, básicamente, el arte tiene un fundamento de tipo ideológico y que el resto de las cosas que lo rodean, incluyendo la técnica y la parte visual, son complementarias y accidentales. Con el cambio también de lo que fue el arte moderno, especialmente en el siglo XX y lo que es el arte contemporáneo, también llamado posmoderno, toda la parte



Fig.11. Sigmar Polke, *Kandinsdingsd,(Wir Kleinbürger)*, 1967.



Fig.12. Sigmar Polke, *Memphis Schulze, Hochzeitsbild*, 1977.



Fig.13. Álvaro Barrios, *Los días más felices de Superman*, 1966.

física del arte pasó a un plano secundario, corroborando pues lo que Duchamp había previsto a comienzos del siglo pasado.”¹⁰

En la obra de Álvaro Barrios destaca la función del texto, que ubica conceptualmente y narrativamente la obra, complementando las imágenes. Estas son extraídas o apropiadas de las tiras cómicas, ya que su influencia no proviene tanto del arte pop, sino de su infancia y la lectura de comics y tiras en periódicos que le facilitaban sus padres.

En este aspecto me siento bastante identificada ya que, en mi infancia, mucho antes de interesarme por la lectura, incluso de poder entenderla, ya observaba con asombro tebeos como los de Mortadelo y Filemón de Ibáñez, los comics del asombroso Spider-Man, los X-Men, Batman y sus versiones en TV. Y es cierto pues, que estos hechos, que se complementan con la creación, son totalmente accidentales, ya que proceden de los estímulos que recibimos en tan temprana edad.

“¿Cómo comienza una obra en su cabeza?”

Por varios lados y en momentos distintos. Es como un collage que se arma en mi interior. Puedo comenzar con un comentario que oigo en un coctel de un coleccionista: ‘La gente que critica a Botero es porque le tiene envidia por todo el dinero que gana’. Es que el coleccionista no es el erudito más grande, sino que quiere poseer unas piezas y que no se le vayan a desvalorizar. No le importa si es bueno o malo ese arte, sino que sea caro. Eso lo traigo a mi obra. Siempre anoto esos textos.”¹¹

De la obra de Barrios, me fascina el tono irónico y el realismo de la narración entre la parte visual y textual, pese a sus muchos guiños surrealistas. Aunque el discurso de su obra se centra en la historia del arte, me resulta relevante el modo en el que establece sus narrativas mediante la reordenación y combinatoria de textos e imágenes.

4.1.6. Equipo Límite (1988-2002)

El Equipo Límite, Cari Roig y Cuqui Guillen, utiliza el recurso de la apropiación y la cita para interrelacionar la alta y la baja cultura. En sus cuadros se dan cita alusiones a las vanguardias artística y motivos extraídos del kitsch, tatuajes, fondos psicodélicos, cuentos infantiles y la antigüedad clásica.

En sus obras se encuentra un velado pero contundente discurso feminista que critica a la educación tradicional que transmite la publicidad como modelo correcto de comportamiento de género. Representan a la figura femenina como

¹⁰ BARRIOS, A. La leyenda del sueño, retrospectiva de Álvaro Barrios. [Video].

¹¹ VILLAMARÍN, P. ‘Me molesta que me llamen artista pop’: Álvaro Barrios.



Fig.14. Álvaro Barrios, *El virus de MARCl Duchamp*, 2003.

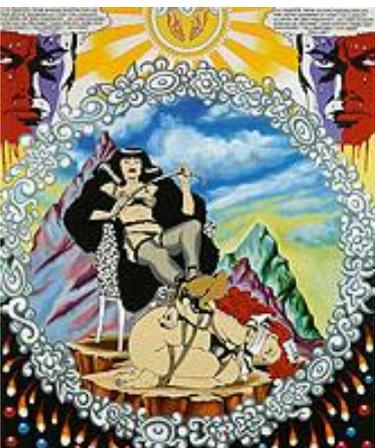


Fig.15. Equipo Límite, *Dévora Meel Conejo*, 1997.



Fig.16. Equipo Límite, *Donde había gallo, ahora canta gallina*, 1998.

una mujer poderosa que es dueña de sus actos y que rompe con la feminidad establecida por los roles de la sociedad. El Equipo Límite aprovecha las imágenes para invertir o evidenciar el discurso de género que los medios vehiculan.

El recurso de utilizar personajes o iconos no tan conocidos, pero de registro popular, es la fórmula con la que he querido desarrollar este conjunto de obras. Al igual que el utilizar la imagen de la mujer como la que se lo cuestiona todo como parte de un proceso de autodescubrimiento y de manera que pueda formar un discurso racional a partir de la narrativa entre las obras.

4.1.7. Cuqui Guillén (1967)

Cuqui fue integrante del antes nombrado Equipo Límite. Después de la separación del Equipo Límite continuó su carrera en solitario como pintora siguiendo la tendencia de representar a la mujer poderosa mediante apropiaciones de anuncios televisivos, decoraciones populares y slogans de marcas mundialmente conocidas.



Fig.17. Cuqui Guillén, *El encuentro del destino*, 2004.

“Hay pintores actuales que hacen un pop tardío muy blando. Cuqui Guillén, por el contrario, descarta sabiamente el sobado recurso a rostros famosos y erige una obra en la que se funden extrañeza, ironía y sentido de pérdida. A veces percibo incluso rabia, nacida quizá por motivos oscuros. El sentimentalismo viscoso no asoma en su pintura. Lo que hay es, todavía, una curiosidad de niña insatisfecha”¹²

Aunque generacionalmente no comparto el universo icónico de Cuqui de su obra me ha resultado especialmente estimulante la posibilidad de utilizar mi iconografía personal, ligada al cómic y los mass media, como elemento y recurso para poder articular discursos o plasmar pensamientos y reflexiones en mis trabajos.

4.1.8. Martín Vitaliti (1978)

Vitaliti utiliza la rotura de la narrativa propia del cómic y crea un lenguaje y estética específicos, evidenciando la acción resaltada.

“Desmenuzo el lenguaje del cómic, aísla ciertos elementos esenciales del medio, los convino y aúno para alterar los efectos narrativos y hacer visibles otros elementos. La apropiación, el collage, el dibujo o la instalación son las estrategias que utilizo para reinterpretar el patrón visual del medio”¹³

Este artista sigue las estrategias postmodernas consiguiendo romper los límites narrativos del comic y así adquirir un sentido irónico y paródico de las historietas. Utiliza las propias páginas de los comics originales para componer



Fig.18. Cuqui Guillén, *Pliegos de papel*, 2006.

¹² LAS PROVINCIAS. *Arqueología pop de Cuqui Guillen*, 2011.

¹³ VITALITI, M. en LORENCI, M. *Las 'reviñetas' de Martín Vitaliti*.

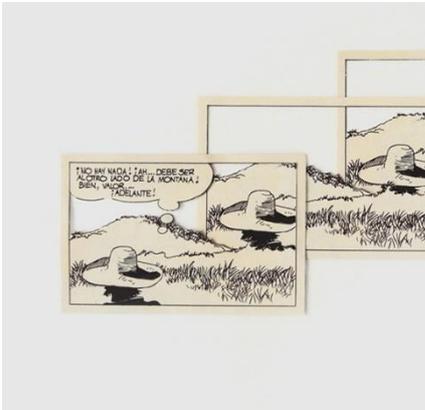


Fig.19. Martín Vitaliti, #18, 2011.



Fig.20. Martín Vitaliti, #69 (detalle), 2012.

sus obras, de forma que, manipulándolas, crea un nuevo escenario para una nueva acción. Esta rotura narrativa y recontextualización de los elementos es, de una manera más literal, lo que me sorprende y me aporta Vitaliti desde sus herramientas de creación a posteriores composiciones.

Su estética no acude a la multiplicidad de técnicas de representación de los iconos actualmente, de arte digital, sino que se sirve de los clásicos para utilizar su estética reconocida y popular, estética que también intento adoptar para que el espectador no se sienta completamente fuera de lugar. Y aunque la manera de romper la narrativa del comic no sea la misma, su obra parte con el concepto que tenía previamente y me ha permitido evolucionar en ese aspecto.

4.1.9. Julio Falagan (1979)

Falagan tiene la intencionalidad de destruir las barreras de clase en torno a la cultura de una manera burlona, crítica e irónica. Se nutre de la cultura popular para, desde la utilización de recursos de la imaginería cotidiana, ensamblar varios estilos y crear una especie de pastiche que reflexionen sobre esta realidad. Es muy común su utilización de pinturas populares, propias de las casas de los abuelos o de las casetas de campo, de forma que mezcla el estilo kitsch con todos estos recursos antes mencionados

“Con una justificada falta de respeto por aquello que no se lo merece, dignifico lo banal y lo obsoleto como punto de partida para reflexionar sobre la construcción social y sus fisuras, poniendo en duda cualquier dogma. Un alegato a favor de lo pequeño, lo pasado por alto y lo desechado, dejando en evidencia las grandilocuencias y las verdades absolutas.”¹⁴

La dignificación de lo absurdo y banal, de lo que puede que no se le dé importancia o se ignore, así como su multiplicidad de técnicas ha influido mucho en mi obra, sobre todo en la obra inicial de la que parte el proyecto.

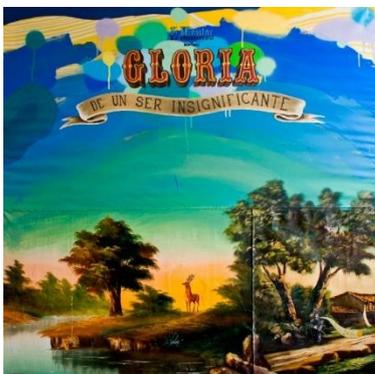


Fig.21. Julio Falagan, *Pliegos de papel*, 2006.

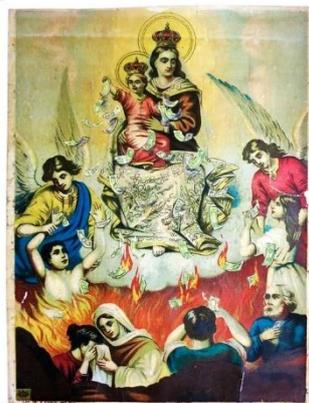


Fig.22. Julio Falagan, *El purgatorio*, 2015.

¹⁴ FALAGAN, J. *Statement/CV*. [Web del artista].

4.2. INFLUENCIAS

Las influencias más importantes, tanto iconográficas como teóricas, se deben contextualizar y ejemplificar para poder entender las aportaciones del entorno que han recibido las obras para su creación y composición. Las influencias son las imágenes que diariamente han empapado de ideas y anécdotas el desarrollo de la obra en general. Estas son generalmente recibidas desde, como ya se ha podido observar en los referentes, los mass-media.

En los referentes se ha llegado a la conclusión de que la esencia compartida es el tratamiento de imágenes y su reciclado, es decir, descontextualización y disposición en un nuevo espacio para que tome un nuevo significado y de ese modo ya no se esté tratando de la misma imagen, en sí.

En primer lugar, como influencia inicial, y antes mencionado, se encuentran los tebeos de *Mortadelo y Filemón* de **F. Ibáñez**. Ya en el reverso de la portada se encontraba a Mortadelo, con disfraz de futbolista y la cara horrorizada de la inminente desventura que va a suceder: clavarle los tacos de las botas al delincuente más bestia y basto que, seguramente, está buscando la T.I.A. Todo esto mientras Filemón mira en segundo plano con cara de horror. Lo que quiero ejemplificar con esta descripción, es el hecho de que este fuese una de las primeras tomas de contacto con este tipo de registro, que es el cómic, donde ya estaba presente la absurdez burlescamente exagerada que, de una manera más sobria, se puede relacionar en la serie que presenta esta memoria.

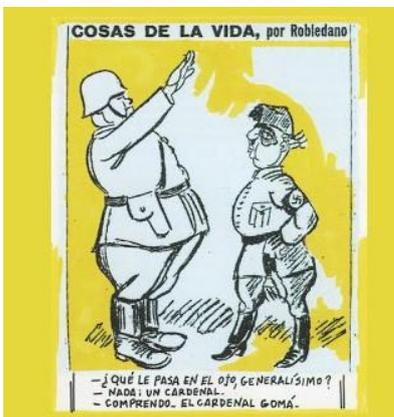


Fig.23. José Robledano, Fragmento de tira cómica.

Y es que la tradición del tebeo es uno de los mayores exponentes por la cual los artistas, dibujantes e historietistas, reflejan la cultura de una era o generación, y según el paso del tiempo se puede observar como han ido cambiando las rutinas, las modas, las costumbres, pensamientos de la gente de a pie y, por supuesto, la situación política del momento. El cómic es una representación costumbrista que muestra la evolución de la historia. Por ejemplo, en el panorama de la tradición española: **Jose Robledano Torres** (Madrid 1884 - 1974), fue un historietista y dibujante costumbrista español, y uno de los pioneros de la historieta española con la publicación de *El Suero Maravilloso*, 1910. Se situó en contra del régimen, y sobrevivió a la guerra civil, aunque posteriormente fue encarcelado y condenado, treinta años después salió con la libertad condicional. En ese período de tiempo tiene varias ilustraciones que mostraban el interior de la cárcel y en el tiempo anterior a ese dibujó tiras cómicas en contra del franquismo y la iglesia.

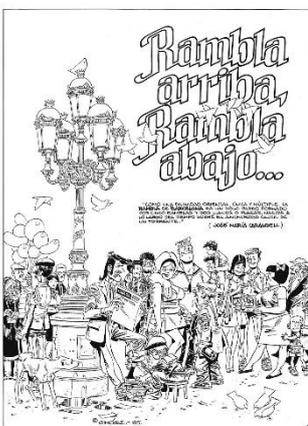


Fig.24. Carlos Giménez, *Rambla arriba, Rambla abajo*, 1985.

Más tarde, podemos encontrar a **Carlos Giménez** (1941), con la publicación de *Los Profesionales*, 1981, obra autobiográfica del autor que indagaba en las cuestiones profesionales, sentimentales y civiles de la España de los años 70. Posteriormente, en 1985, se publica *Rambla arriba, Rambla abajo*, donde se



Fig.25. Joe Stravinzynsky, *El asombroso Spiderman*, portada del nº1, 2002.



Fig.26. Stan Lee; Steve Ditko, Fotograma serie *Spiderman*, 1994.



Fig.27. Matt Groenning, Fotograma *La casa del árbol del terror XIV*, 2003.

expresa una historia “a la vez urbana e histórica”¹⁵, donde hace un claro reflejo a la sociedad de la transición, los turistas, el consumo, etc.

“La ingenuidad aparente de los héroes del papel del cómic es el mejor soporte para la cantidad y calidad de verdad personal e histórica que conllevan estos dibujos.”¹⁶– Manuel Vázquez Montalbán.

En la actualidad este movimiento costumbrista se ha pasado más a las ediciones de novelas gráficas, sin contar con las tiras cómicas de periódicos y revistas como la revista *El Jueves*, que más que un retrato de la costumbre pretende hacer una crítica paródica de la vida política y de caricaturización de las modas, aunque pensándolo, tiene cierta estampa de la realidad.

El segundo puesto de influencias lo ocupan los cómics de *Asterix*, que dieron paso al descubrimiento del estilo del cómic franco-belga, y a la revelación del cómic de recreación del pasado, con su imaginería y fantasía. Más tarde, el descubrimiento del cómic estadounidense, con los cómics del asombroso Spider-man o los X-men, que tenían un estilo totalmente diferente al europeo, con las líneas mucho más marcadas, menos sutileza y mucha más potencia en cuanto al poder del héroe y un antagonista mucho más malvado. Pero tenía mucho menos humor absurdo del que se acostumbraba a leer en *Mortadelo*.

La reposición de capítulos de series basadas en estos cómics en la televisión y el cine cambió la manera de ver las historietas anteriores y les dotó de otra personalidad atrayendo así de una forma totalmente distinta. Las series de Spider-Man del año 1994, Batman: La serie animada de 1992, X-Men de 1992, comenzaron a formar parte del primer contacto con la cultura animada estadounidense en material de cómic y la apreciación de su estética, que aún guardaba rasgos de las representaciones de estos personajes y entornos de los años 60.

Pero no solo fue el descubrimiento de las series basadas en los comics, sino una retahíla de series animadas que marcaron a toda una generación. Desde la FOX a Cartoon Network.

Las series del creador **Matt Groenning** (1954) centra una atención esencial es representar lo absurdo de la sociedad americana y su narrativa exige en el espectador una constante atención por todo lo que pasa en la escena, con sus diversas interpretaciones y multitud de guiños a la sociedad actual.

Su serie por excelencia es *Los Simpsons*, que han marcado un antes y un después en lo que a material televisivo se refiere. En esta comedia se hace un uso desmesurado uso del absurdo, y a su vez de una sobreabundancia de acciones en una misma escena que hacen que el absurdo se exagere aún más.

¹⁵ VÁZQUEZ, R. *Dibujar la memoria, dibujar el deseo*. [Reseña web]

¹⁶ Ibid.



Fig.28. Seth Macfarlane, Fotograma *El señor Griffin va a Washington*, 2001.



Fig.27. Matt Groening; Seth Macfarlane, Fotograma *The Simpsons Guy*, 2014.

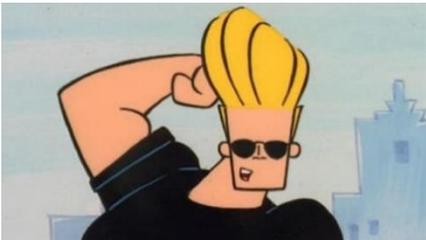


Fig.30. Van Partible, Fotograma *Intro Johnny Bravo*, 1997.



Fig.31. John Dilworth, Fotograma *Intro Agallas el perro cobarde*, 1999.

Esta práctica de representar la cultura actual de una forma tan inusual y disparatada me fascina y hace que el absurdo se convierta en una de mis herramientas fundamentales e indispensables para la creación de la obra.

“El guion de la serie exige a sus espectadores la constante integración inferencial de la escena en su conjunto (relación protagonista – circunstancias, relación protagonista – interlocutor, relación lo esperado – lo dicho, relación contenido explícito – contenido implícito, etc.)”¹⁷

En un papel muy similar, pero mucho más brusco, se encuentra el creador **Seth MacFarlane** (1973), con su serie *Padre de Familia*, la cual también representa una visión irónica de una familia de clase media-baja estadounidense, un tanto disfuncional, y que residen en una pequeña ciudad. Esta serie siempre se ha considerado que era para un público más adulto, por su alto contenido en atrocidades, el llamado humor políticamente incorrecto. En su contenido es una burla a este tipo de acciones y llama a la autocrítica, a través también del absurdo. Está plagada de violencia, crítica y burla al pensamiento conservador. Y es que como afirma Caryn James en el *New York Times* “*Padre de familia*’ puede convertirse en la mejor sátira de la disfunción americana junto con *Los Simpson*’.”¹⁸

Este acercamiento al espectador mediante escenas cotidianas, incluso directamente, para la sátira y también la reflexión son características que intento que permanezcan íntimamente ligadas a mi trabajo.

En el canal Cartoon Network, en los inicios de la plataforma Digital+, por el 2003, se emitían series animadas dirigidas a niños que más que educativas, como intentan muchas hoy en día, eran de puro entretenimiento, lo cual llevaba a recurrir nuevamente a lo absurdo y la sátira burlesca, pero siempre desde la autocrítica. Series como *Johnny Bravo*, de 1997, que trata la masculinidad del hombre desde la cosificación y la burla; *Agallas el perro cobarde*, de 1999, que trata el absurdo desde una visión terrorífica y burlesca; *Ed, Edd y Eddy*, de 1999, que juega con la confusión de la edad adolescente y plantea situaciones disparatadas y cómicas; *Vaca y Pollo*, de 1997, donde se plantea la sátira de situaciones extravagantes con los personajes principales que son animales personificados.

Todos estos son ejemplos de las influencias de finales de los 90 y principio de los 2000, que han contribuido a la estética y desarrollo de este proyecto, así como a la teorización y reflexión de los puntos de vista desde la ironía, la sátira, el humor negro, el absurdo y sobre todo la autocrítica plasmada en esta memoria y serie pictórica.

¹⁷ OP. Cit. *La interpretación inferencial en la comunicación absurda*, p. 19.

¹⁸ JAMES, C. *Padre de familia*. [Reseña web]

5. CLAVES DE LA OBRA

Para entender los aspectos fundamentales del trabajo presentado en este proyecto, a continuación se desarrollarán algunas de las cuestiones temáticas, así como los principales recursos, pictóricos y formales, y las técnicas empleadas para su ejecución.

5.1. TEMÁTICA

El tema tratado es *la muerte* desde una visión irónica, exagerada, con tintes de humor negro. Es la representación de un protagonista y su momento: el dolor de su vida que ya está preparado para clasificar y archivar. La muerte es tratada desde una visión personal distorsionada, a partir de una serie de recursos que la dotan de una identidad propia: *El Caballero de Color Rosa*.

El origen de este icono surge en 2016, durante la producción de la obra *La muerte es un caballero de color rosa*. En este cuadro se presenta al Caballero de Color Rosa como nuevo icono simbólico de la muerte, que normalmente se representa a través del negro y lo oscuro y como ente agénero. *El Caballero de Color Rosa* siempre es representado como un varón para quitarle la carga de ente especial e invencible, así como inmortal. Surge a partir de referencias a sagas de novelas ficticias donde se suele crear un lenguaje iconográfico propio para la representación de elementos, acciones y lugares de la vida real. *El Caballero de Color Rosa* es una representación romántica de la muerte desde una visión personal, egocéntrica y autocrítica. “*Vivimos en un período dominado por el artista narcisista, que no participa de una ideología superior, aunque pretende hacerlo a través de ciertas metanarrativas*”.¹⁹ Afirmaba Donald Kuspit.

¹⁹ CASTRO, F. *Profecías y meditaciones para sobrevivir al post arte. Una conversación con Donald Kuspit*.

5.2. RECURSOS

Para la realización de esta serie de obras pictóricas se han utilizado elementos ya citados anteriormente, en el apartado de objetivos, típicos de la modernidad, que son los que componen la narrativa y que se retroalimentan para la formación final del objeto visual.

El primer recurso fundamental es la **descontextualización**, donde se elige una imagen o secuencia para utilizar alguno de sus elementos y atribuirles una nueva identidad. En este caso se aplica a la rotura de la narrativa secuencial típica del cómic para, a base de varios fragmentos de distinta procedencia, componer una nueva escena o secuencia de escenas.

Esta **fragmentación** hace alusión a la convivencia de imágenes de procedencia y estilo dispar, y también a la preeminencia del fragmento, de la parte de un todo, algo que hoy día pertenece a nuestra cotidianidad, pues, aunque se trate de imágenes completas, solo recibimos parte de ellas formando una especie de cadáver exquisito de percepciones. Dentro de esta descripción se podría englobar el llamado **pastiche**, que es una forma de composición que se apropia de elementos distintos para combinarlos de manera que el resultado parezca una creación original. F. Jameson dice sobre el Pastiche que es “*la desaparición del sujeto individual, y su consecuencia formal, el desvanecimiento progresivo del estilo personal*”.²⁰ En este caso se aprovecha esta supuesta desaparición de la individualidad en la obra para crear un ambiente ambiguo que realmente hace eco de la representación del individuo como foco de un problema.

A partir del **montaje**, recurso utilizado en el collage para romper con los modelos formales de percepción de la realidad y deconstruir así las convenciones tradicionales de la pintura y el dibujo, se intentan ensamblar imágenes dispares, aunque de mismo estilo, para formar la nueva narrativa. “En la literatura se pretende que las técnicas del collage produzcan una poetización de lo desigual y dispar, de lo que en principio encaja. Lo importante es que los elementos utilizados compongan una creación semánticamente (contextualmente) ambigua”²¹

En este caso, el montaje final pretende que sea imperceptible ya que se ha llevado a los componentes al mismo nivel a partir de una edición previa de las imágenes para que cohesionen unos con otros y así se domine perfectamente los elementos que se quiere destacar.

Se utiliza el recurso de la **cita** para hacer referencia a elementos de la baja cultura o la cotidianidad, así como de la cultura popular, que, aunque no sean

²⁰ Op. Cit. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, p.41.

²¹ BLISSET, L; BRÜNZEL, S. *Manual de guerrilla de la comunicación*, p. 85.

del todo percibidos por el espectador, juegan un papel muy importante para conjugar el **tono irónico** de la composición. *“Se ha definido la práctica de la cita como una operación visual que se ocupa en el proceso de construcción de una obra y que genera una relación con las referencias culturales del artista”.*²² Y son estas referencias culturales las que se transfieren a la obra de manera que la interpretación

La **metáfora** del caballero y la muerte juegan un papel importantísimo, ya que es la forma de que se pueda humanizar a la muerte sin tacharla de ente terrorífico o de la usual representación de capa y guadaña. La relación de que la muerte se represente como un elemento vivo lleno de color y encarnado como *“un hombre que se comporta con distinción, nobleza y generosidad”*²³ está en confrontación a la imagen con la cual se relaciona, se contrapone totalmente a la reacción que tendríamos si, de alguna manera, se presentara de manera corpórea en la realidad. La cuestión del género, presentado como ente masculino, quita toda costumbre de la representación de la muerte como mujer, en la lengua castellana, o agénero; ese paradigma es el que completa toda la serie y que romantiza su significado para que lo verdaderamente importante sea el mensaje, pero que siempre exista la acción de retroalimentación entre ellos. Esta romantización de la imagen de la muerte hace que la narrativa pida un antagonista, así que se incluyó un personaje como contrario a todo lo que representa la muerte como tal, por lo tanto, se le ha contrapuesto totalmente representándolo como mujer, como vida y en un cromatismo opuesto. Aun así, la muerte, no es solo representada corpóreamente, sino que se da a entender que su presencia es casi inevitable en todas las situaciones, de manera que siga siendo un poder mayor.

*“La idea ilustrada de la 'razón' encarna dicha teoría: la teoría que postula que existe una relación entre la esencia histórica del alma humana y la verdadera moral que garantiza que la discusión libre y abierta producirá una respuesta correcta a cuestiones morales y científicas.”*²⁴

²² TAPIA, G. *El recurso de la cita en la pintura de Dávila.*

²³ [sic] RAE. *Caballero.*

²⁴ PORTY, R. *La primacía de la democracia frente a la filosofía.*

6. DESARROLLO DEL PROYECTO

6.1. ANTECEDENTES DE LA OBRA

En primer lugar, está la serie de *Supers*, de 2016, producida a partir de una propuesta para la asignatura *Estrategias de creación pictórica*, en la que se planteó a partir del intento de reproducción de los recursos del cómic y desde la apropiación de sus personajes esenciales, súperreconocibles y ultrapoderosos. Estos ya eran iconos por sí mismos, así que se llevó a cabo una descontextualización de una escena en donde, visualmente, se les pudiera atribuir pensamientos que los llevaran a expresar su verdad. Una verdad autocrítica que les dota de una nueva personalidad de una forma poética y que indirectamente estuviera citando a dos grandes autores: Federico García Lorca y Gustavo Adolfo Bécquer; y que, de esta forma, dotaría a los personajes de un carácter mucho más humano.



Fig.32. *Capitán*, 2016.

La técnica utilizada para estas obras fue una mezcla entre el acrílico de los personajes, mucho más duro y opaco, y la acuarela del entorno, lo que hacía posible que, aunque se trate de una composición bidimensional, se posicionasen a los protagonistas en el punto de mira.



Fig.33. *Hermosa*, 2016.

Se llevó a cabo en un papel de gran gramaje de dimensiones 50x70 cm., imitando la estructura de la propaganda y de la publicidad.

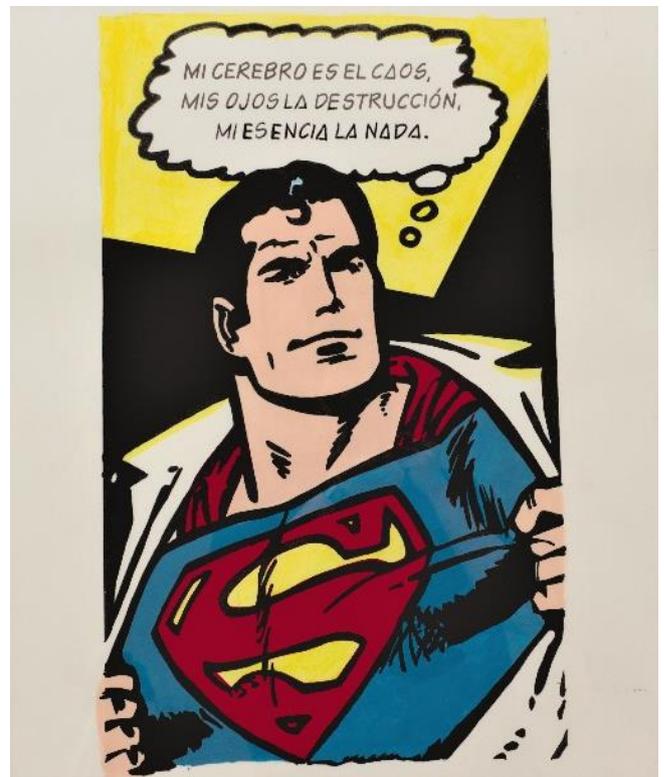


Fig.34. *Caos*, 2016.

Más tarde, del 2016 al 2018, con la serie llamada *Kitsch* (fig. 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41), se experimentó con la apropiación de propaganda, del cine y de la imagería popular. Se comenzó a utilizar la rotulación y los textos narrativos típicos del cómic, a modo collage, de manera que, desde la intervención en soportes con composiciones de la cultura popular, de índole Kitsch, se representan escenas inverosímiles donde personajes anónimos expresan las inquietudes típicas de la sociedad, así como sus deseos y frustraciones de naturaleza estrechamente ligada al comportamiento de la población.

En esta serie se encuentra la obra predecesora a la cual se hace referencia en esta memoria, *La muerte es un caballero de color rosa* (2016) donde, como ya se ha explicado en el apartado de temática, se representa por primera vez a la muerte de esta forma. En esta imagen se pretende representar, a modo de fotograma, el instante inmediatamente anterior a la acción fatídica que va a romper de golpe toda calma.



Fig.35. *La muerte es un caballero de color rosa*, 2016.

Como ya se ha mencionado anteriormente, esta serie se caracteriza por su variedad de temáticas en la trama, teniendo como nexo la utilización del material apropiado de manera física, pero también por componerse de pequeñas subseries:

Vidas ajenas, cercanas y estrechas (fig. 36 y 37). En las escenas se hace una crítica de ciertos comportamientos de la sociedad de una manera burlesca y rotunda.



Fig.36. *Broma*, 2017.



Fig.37. *Sueños*, 2017.

Manual de supervivencia fuera de casa (fig. 38 y 39) Compuesta por un tríptico y una composición a partir de una transferencia de la primera lámina del tríptico. Aquí se alude a la realidad machista de hoy en día.



Fig.38, *Manual de supervivencia fuera de casa* 1,2,3, 2017.



Fig.39. *Me repito*, 2017.

Siguiendo la línea de *La Muerte es un caballero de color rosa*, con las intervenciones en acrílico y rotulador en láminas y lienzos a todo color, se desarrollaron una serie de obras que tratan la narrativa de manera más personal, con un diálogo que va desde lo absurdo a lo metafísico.

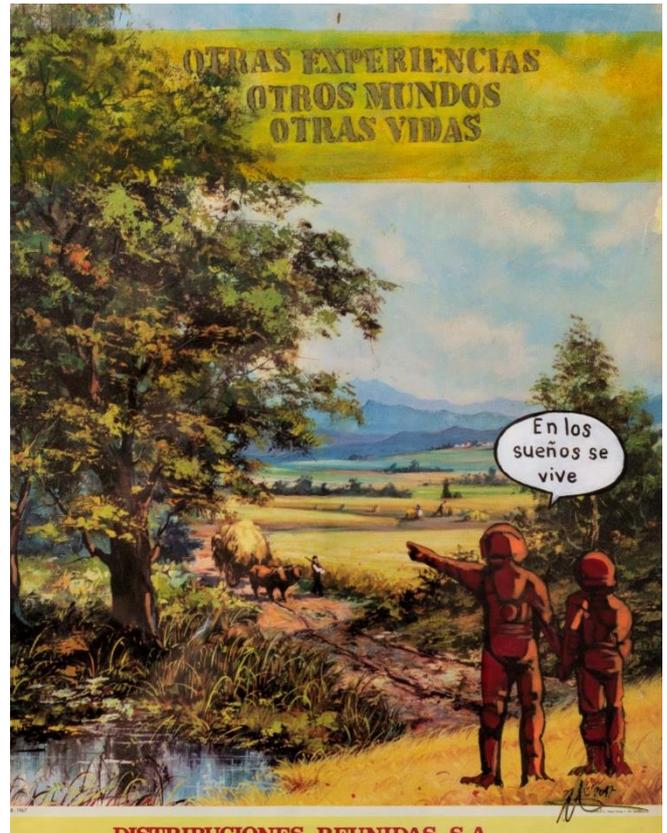


Fig.40. *En los sueños se vive*, 2017.



Fig.41. *Dioses, ciervos y cornamentas*, 2017.

6.2. HALLUCINATIONS!

En esta serie se vuelve a la manera de representación de la serie *Supers*, mucho más sobria que en *Kitsch*, pero siguiendo la norma de la narrativa textual de esta segunda serie.

La decisión de tomar el nombre de *Hallucinations!*, cuyo rótulo está en la primera lámina de la serie, siendo representado con el color rosa, hace alusión a las percepciones que se perciben como reales pero no lo son, al igual que la percepción corpórea de la muerte que no es más que una alucinación hecha metáfora, para poder explicar los miedos de forma racional. Se podría decir que la representación de la muerte es un absurdo en sí mismo, una alucinación compartida a la que se le tiene miedo y fascinación al mismo tiempo.

A partir del planteamiento inicial de la trama, se desarrollaron una serie de ideas como modo de representación, de manera que, a partir de bocetos en el editor de imágenes, se configuraran las composiciones para lograr una estética mucho más personal que exaltara la realidad de los personajes y su mensaje. Después de un primer intento de representación con mucho más color y menos composición narrativa se llegó a la conclusión de que no funcionaba y se procedió a, desde la misma base, llevar todas las escenas a un mismo nivel cromático y a componer las láminas con varias imágenes, sin caer en la sobreacumulación.

De esta forma se consigue que al llevarlos a la producción física no hubiera muchas alteraciones en cuanto forma y color y que esta fuera una manera de mejorar la productividad.

La serie se compone de diez láminas de 50 x 70 cm de papel Basik, un papel muy resistente donde se puede pintar con pintura de base acuosa y de secado mucho más rápido. Las láminas finales se pintaron con aguadas de un tono ocre amarronado para que, aunque se contrapusiera a la composición, estos pasaran a un segundo plano para diferenciarlos de los elementos exaltados. Estos últimos se pintaron con rotuladores de pintura acrílica, con los que se puede conseguir un acabado plano y artificial, con colores mucho más brillantes, al estilo pop.

Las láminas no siguen un orden concreto, sin embargo, hay una que da paso a las demás y otra dónde se cierra la serie con una reflexión final.

La lámina inicial, titulada 'Quiero ser Amazona', corresponde a la primera visión de lucha y sentimiento de huida. Aquí se presenta por primera vez al Caballero citando el cuadro inicial. Posee elementos que aluden a la sociedad de consumo y, como ya se ha mencionado anteriormente, marcando el inicio de la serie.



Fig.42. Quiero ser amazona (Boceto digital), 2018.



Fig.43. Quiero ser amazona, 2018. Técnica mixta sobre papel 50x70 cm.

En la segunda, 'No entiendes', se humaniza a la muerte de forma que no sea super invencible, pero aun así está por encima de la vida. También alude a la autocrítica, cuestionando a un personaje y rompiendo la cuarta pared a modo de indiferencia.



Fig.44. No entiendes (Boceto digital), 2018.



Fig.45. No entiendes, 2018.
Técnica mixta sobre papel
50x70 cm.

La tercera, 'Venus', que hace alusión a la historia clásica para dar a entender que siendo el caballero la muerte, es una figura contra la que se lucha. También se presenta la figura de la madre como elemento contrario a la muerte.



Fig.46, Venus (Boceto digital), 2018.



Fig.47, Venus, 2018.
Técnica mixta sobre papel
50x70 cm.

En la cuarta, 'Doble', los personajes debaten sobre la verdadera intención de la muerte y su constante presencia. Pero en la última viñeta se corta el hilo para dar paso a una brusca autocrítica, haciendo alusión a la realidad artística.



Fig.48, Doble (Boceto digital), 2018.



Fig.49, Doble, 2018.
Técnica mixta sobre papel
50x70 cm.

En la quinta, 'Doctora', en el papel de la contra-muerte se presenta como personificación de la curación y las meditaciones del caballero sobre su persona.



Fig.50, Doctora (Boceto digital), 2018.



Fig.51, Doctora, 2018.
Técnica mixta sobre papel
50x70 cm.

La sexta, 'Visiones', hace una crítica a la nueva visión ingenua y proclive al materialismo y la globalización.



Fig.52, Visiones (Boceto digital), 2018.



Fig.53, Visiones, 2018.
Técnica mixta sobre papel
50x70 cm.

La séptima, 'La novia de la muerte', alude a la sociedad española actual, la ley mordaza y las costumbres autodestructivas y ultracatólicas, a las que hace referencia la canción solemne de La Legión Española *Soy el novio de la muerte*, la cual suelen cantar en semana santa.



Fig.54, *La novia de la muerte* (Boceto digital), 2018.



Fig.55, *La novia de la muerte*, 2018.
Técnica mixta sobre papel
50x70 cm.

La octava, 'Gamberro', representa un episodio de alucinación y obsesión, al que pone remedio la contra-muerte y que cuando llega el momento de regreso de la muerte, se le enfrenta con indiferencia.



Fig.56, Gamberro (Boceto digital), 2018.



Fig.57, Gamberro, 2018.
Técnica mixta sobre papel
50x70 cm.

Y, por último, en la décima lámina, titulada 'Soy', se hace una reflexión íntima, exagerada y egocéntrica que concluye globalmente la serie.

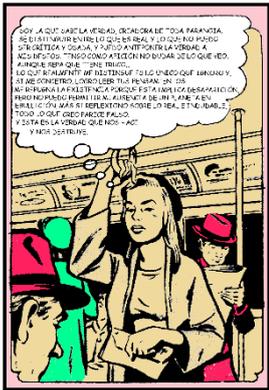


Fig.60, Soy (Boceto digital), 2018.

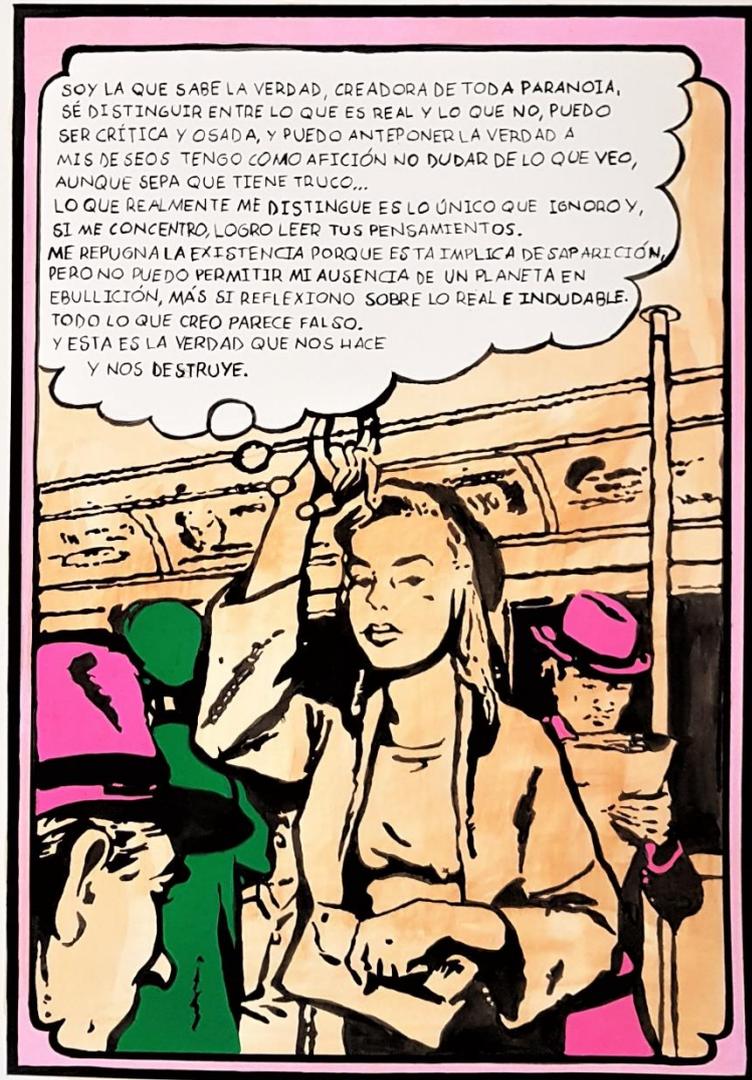


Fig.61, Soy, 2018.
Técnica mixta sobre papel
50x70 cm.

7. CONCLUSIONES

A partir de los objetivos planteados para el desarrollo del proyecto, he de decir que el resultado ha sido positivo, tanto desde el enfoque de la cuestión, como en el proceso y resolución de la obra.

Esta forma de visionar el proyecto ha permitido que se planteasen preguntas formales sobre la composición y relación con el mensaje, y el haber trabajado desde la imagen individual para la construcción de la narrativa, ha hecho posible que el reciclado de estas sea casi imperceptible, y así, poder tratarlo de obra nueva. La búsqueda de una estética del cómic 'vintage' con referencias a la actualidad ha hecho que se puedan desvirtuar las imágenes y adaptarlas perfectamente a la sociedad del ahora, aunque el tema principal sea una cuestión atemporal y real.

La utilización del absurdo ha dado la posibilidad de que ciertas acciones contrarias pudieran convivir en el mismo ambiente, la búsqueda de la verdad desde la individualización, pero con un contexto social común, la presencia de las influencias de los mass media y las referencias a la sociedad de consumo han sido las que, finalmente, han podido caracterizar a la serie del carácter posmoderno que se buscaba.

Así pues, para el desarrollo de futura obra, se podría seguir con Hallucinations!, pero tratando diferentes preocupaciones, a parte de la muerte, partiendo de la lógica de lo absurdo, que permite que se puedan tratar ciertos temas de una manera diferente y atrayente.

Como conclusión global, en lo que a materia productiva se refiere, este es un gran avance ya que las obras han evolucionado de manera que ya tienen lógica en el momento creativo en el que me encuentro.

8. BIBLIOGRAFÍA

- ARIES, P. *Historia de la muerte en Occidente*. Desde la Edad Media hasta nuestros días. Barcelona: Acantilado, Quaderns Crema, S.A., 2000.

- Arqueología pop de Cuqui Guillén. En: *Las Provincias* (Valencia). España: Grupo Vocento, 2011-03-25.

- ARTNET: Sigmar Polke (German, 1941-2010). Alemania. [Consulta: 2018-05-26]. Disponible en: <<http://www.artnet.com/artists/sigmar-polke/>>

- BARRIOS, A. *La leyenda del sueño, retrospectiva de Álvaro Barrios*. En: Revista Arcadia [Vídeo], 2013. [Consulta: 2018-05-21] Disponible en: <<https://www.revistaarcadia.com/agenda/multimedia/la-leyenda-del-sueno-retrospectiva-de-alvaro-barrios/34548>>

- BLISSET, L; BRÜNZELS, S. *Manual de guerrilla de la comunicación*. Alemania: Virus editorial, 2000.

- CASTRO, F. *Profecías y meditaciones para sobrevivir al post arte. Una conversación con Donald Kuspit*. En: *Minerva*. Madrid: Círculo de Bellas Artes de Madrid, 2011.

- CONTACTS: John Baldessari [documental]. USA: Lalulula. [Consulta: 2018-06-21] Disponible en: <<https://lalulula.tv/documental-2/contacts/contacts--john-baldessari>>

- EL POSER DE LA PALABRA: Sigmar Polke (Alemania, 1941-2010) [Consulta: 2018-05-26] Disponible en: <<http://www.epdlp.com/pintor.php?id=2666>>

- FALAGAN, J. Julio Falagan: Statement|CV. [Web del artista] [Consulta: 2018-05-30] Disponible en: <<http://www.juliofalagan.com/statement-cv-julio-falagan>>

- FUNDACIÓ MACBA: Colección, Grafik des kapitalistischen Realismus. [Consulta: 2018-05-26] Disponible en: <<http://www.fmacba.es/es/patrimonio/adquisiciones/grafik-des-kapitalistischen-realismus>>

- FUNDACIÓ MACBA: Noticias, El realismo capitalista en la Kunsthalle Düsseldorf. [Consulta: 2018-05-26] Disponible en: <<http://www.fmacba.es/es/noticias/prensa/realismo-capitalista-kunsthalle-duesseldorf>>

- GUGGENHEIM BILBAO: Qué ver – La colección – Artistas – Sigmar Polke – Biografía. [Consulta: 2018-05-26] Disponible en: <<http://www.guggenheim-bilbao.es/artistas/sigmar-polke/bio/>>
- HUNT, C. Roy Lichtenstein [Documental]. USA: Lalulula, 1991. [Consulta: 2018-06-19], Disponible en: <https://lalulula.tv/documental-2/sueltos-documental-2/roy-lichtenstein>
- JAMESON, F. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Ediciones Paidós Ibérica S.A, Barcelona, 1991.
- LORENCI, M. Las 'reviñetas' de Martín Vitaliti. En: ABC.es [En línea]. España: Diario ABC S.L., 2013-01-28. [Consulta: 2018-07-17] Disponible en: <<https://www.abc.es/cultura/20130128/rc-revinetas-martin-vitaliti-201301281838.html>>
- Padre de familia (serie TV) [Reseña web] En: *Filmaffinity España, 2002*. [consulta: 2018-6-26]. Disponible en: <<https://www.filmaffinity.com/es/film248183.html#>>
- PORTILLO HERNÁNDEZ, J. *La interpretación inferencial en a comunicación absurda*. (Aplicado a un programa de Matt Groenning). [Tesis]. Sevilla: Universidad de Sevilla, Facultad de filología, 2004.
- PORTY, R. *La primacía de la democracia frente a la filosofía*. En: revista Sociológica, N°3". México, Invierno, 1986-1987".
- Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.). [Consulta: 2018-4-30] Disponible en: <<http://dle.rae.es/srv/fetch?id=6OGpVP7>>
- TAPIA SOLÍS, G. El recurso de la cita en la pintura de Dávila. En: Interartive ORIGINAL vs. COPY Special Issue for Interartive. Chile: 2015, num. 75, ISSN: 2013-679X. [consulta: 2018-07-17]. Disponible en <<http://original-vs-copy.interartive.org/2015/07/cita---davila/>>
- The Simpsons Guy [temporada 13, episodio 1]. En: Family Guy. USA: FOX, 2014-09-28.
- VÁZQUEZ MONTALBÁN, M. *Dibujar la memoria, dibujar el deseo*. [reseña web] En: carlosjimenez.com, 2001. [consulta: 2018-6-26]. Disponible en: <<http://www.carlosjimenez.com/obra/rambla.htm#up>>
- VILLAMARÍN. P 'Me molesta que me llamen artista pop': Álvaro Barrios. En: *El tiempo* [Periódico on-line]. Colombia: EL TIEMPO casa editorial, 2013. [Consulta: 2018-05-21] Disponible en: <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13245417>>

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Juan Valdés, *In ictu Occuli*, 1622.
- Fig. 2. El Greco, *El entierro del Conde de Orgaz*, 1586-1588.
- Fig. 3. Annie Leibobitz, *Susan Sontang muerta*, 2004.
- Fig. 4. Matt Groenning, Fotograma cap. *¿Quién mató al señor Burns?*, 1995.
- Fig. 5. Roy Lichtenstein, *Browing girl*, 1965.
- Fig. 6. Roy Lichtenstein, *Masterpiece*, 1962.
- Fig. 7. John Baldessari, *The spectator is compelled...*, 1967 – 1968.
- Fig. 8. John Baldessari, *Prima Facie*, 2006.
- Fig. 9. Erró, *Pop Queen*, 1967.
- Fig. 10. Erró, *Pack of fun*, 2005.
- Fig. 11. Sigmar Polke, *Kandinsdingsda. (Wir Klirinbürger)*, 1967.
- Fig. 12. Sigmar Polke, *Memphis Schulze, Hochetsbild*, 1977.
- Fig. 13. Álvaro Barrios, *Los días más felices de Superman*, 1966.
- Fig. 14. Álvaro Barrios, *El virus de Marcel Duchamp*, 2003.
- Fig. 15. Equipo Límite, *Donde había un gallo, ahora canta una gallina*, 1998.
- Fig. 16. Equipo Límite, *Dévora Meel Conejo*, 1997.
- Fig. 17. Cuqui Guillén, *El encuentro del destino*, 2004.
- Fig. 18. Cuqui Guillén, *Juegos de papel*, 2006.
- Fig. 19. Martín Vitaliti, *#18*, 2011.
- Fig. 20. Martín Vitaliti, *#69 (detalle)*, 2012.
- Fig. 21. Julio Falagan, *15 minutos de gloria insignificante*, 2011.
- Fig. 22. Julio Falagan, *El purgatorio*, 2015.
- Fig. 23. José Robledano, Fragmento de tira cómica.
- Fig. 24. Carlos Giménez, *Rambla arriba, Rambla abajo*, 1985.
- Fig. 25. Joe Stravinznsky, Portada de *El asombroso Spiderman nº1*, 2002.
- Fig. 26. Stan Lee; Steve Pitko, fotograma serie *Spider-man*, 1994.
- Fig. 27. Matt Groenning, fotograma de *La casa del árbol del terror XIV*, 2003.
- Fig. 28. Seth Macfarlane, fotograma de *El Sr. Griffin va a Washington*, 2001.
- Fig. 29. Matt Groenning; Seth Macfarlane, fotograma *The Simpsons guy*, 2014.
- Fig. 30. Van Partible, fotograma intro. *Johnny Bravo*, 1997.
- Fig. 31. John Pilworth, Fotograma intro. *Agallas el perro cobarde*, 1999.
- Fig. 32. Maria Esteve, *Caos*, 2016. (Serie Supers)
- Fig. 33. Maria Esteve, *Hermosa*, 2016. (Serie Supers)
- Fig. 34. Maria Esteve, *Capitán*, 2016. (Serie Supers)
- Fig. 35. *La muerte es un caballero de color rosa*, 2016. (Serie Kitsch)
- Fig. 36. Maria Esteve, *Broma*, 2017. (Serie Kitsch)
- Fig. 37. Maria Esteve, *Sueños*, 2017. (Serie Kitsch)
- Fig. 38. *Manual de Supervivencia fuera de casa 1,2,3*, 2017. (Serie Kitsch)
- Fig. 39. *Me repito*, 2017. (Serie Kitsch)
- Fig. 40. *En los sueños se vive*, 2017. (Serie Kistch)
- Fig. 41. *Dioses, ciervos y cornamentas*, 2017. (Serie Kistch)

- Fig. 42. *Quiero ser amazona* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 43. Maria Esteve, *Quiero ser amazona*, 2018.
- Fig. 44. Maria Esteve, *No entiendes* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 45. Maria Esteve, *No entiendes*, 2018.
- Fig. 46. Maria Esteve, *Venus* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 47. Maria Esteve, *Venus*, 2018.
- Fig. 48. Maria Esteve, *Doble* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 49. Maria Esteve, *Doble*, 2018.
- Fig. 50. Maria Esteve, *Doctora* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 51. Maria Esteve, *Doctora*, 2018.
- Fig. 52. Maria Esteve, *Visiones* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 53. Maria Esteve, *Visiones*, 2018.
- Fig. 54. Maria Esteve, *La novia de la muerte* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 55. Maria Esteve, *La novia de la muerte*, 2018.
- Fig. 56. Maria Esteve, *Gamberro* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 57. Maria Esteve, *Gamberro*, 2018.
- Fig. 58. Maria Esteve, *Pintura* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 59. Maria Esteve, *Pintura*, 2018.
- Fig. 60. Maria Esteve, *Soy* (Boceto digital), 2018.
- Fig. 61. Maria Esteve, *Soy*, 2018.