



SADBOY, EL PROMETEO MODERNO.

Presentado por: Francesc Sempere Puigcerver.

Tutor: Alberto Gálvez Giménez.

Facultat de Belles Arts de San Carles.

Máster en Producción Artística.

Curso 2018-2019.

Trabajo Final de Máster, tipología 4.



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÁSTER en
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
Universitat Politècnica de València

A mi madre.

Resumen

La figura de Prometeo se ha actualizado con la filosofía contemporánea. Se ha convertido en un mito para explicar la condición del individuo en la sociedad actual. Nos expone cómo en la sociedad occidental de hoy en día nos autoexplotamos, el individuo está bajo un gran dolor interno. Este dolor es el cansancio, provocado por la incapacidad de rendir lo suficiente y de no poder seguir consumiendo. A partir de esta lectura del mito llevamos a cabo un estudio teórico-práctico sobre la condición del individuo en la sociedad actual, una sociedad líquida, digital y del rendimiento. A nivel práctico, nuestro propósito es reflejar la idea del Prometeo moderno de manera ecléctica, usando diferentes referencias estéticas traídas del mundo de la música, al igual que del *anime* y los videojuegos. A nivel teórico, utilizaremos los referentes estéticos para contextualizar el problema de la melancolía en la actualidad. Ahondaremos en los orígenes de la melancolía y como se ha ido tratando durante el tiempo. Con ello, explicaremos el nacimiento de un nuevo carácter melancólico, el *sadboy*. Pues el fin de este proyecto es visibilizar una tendencia psicológica extendida, la melancolía.

Palabras Clave

Melancolía, pintura, retrato, pintura digital, *sadboy*.

Abstract

The iconic figure of Prometheus has been updated with contemporary's philosophy. Has been transformed in a myth to explain the individual condition of modern's society. Presents how in nowadays western societies we self-explode ourselves, the individual is under incredible pain. This pain is fatigue, induced by the incapacity of continuing working so hard and not being able to continue consuming. From this point of view, we make a theoretical-practical research about individual condition in modern society, a liquid, digital and efficiency one. In a practical level, our purpose is to show the idea of the modern Prometheus in an eclectic way, using different aesthetics references brought from the music world, and so with *anime* and videogames. Theoretically, we use aesthetic references to give context of melancholic problems nowadays. We will delve into the origins of melancholia and how has been treated during time. With that we will explain the birth of a new melancholic character, the sadboy. So in the end our project tries to expose an extended psychological trend, melancholia.

Keywords

Melancholia, painting, portrait, digital painting, sad boy.

Índice

1. Introducción
2. Referentes y motivación
 - 2.1. El *vaporwave*
 - 2.2. El *Hip-Hop*
 - 2.3. Kanye West
 - 2.4. Tyler, *the Creator*
 - 2.5. Situación española
 - 2.6. Contexto actual
3. Sobre la tristeza y el cansancio
 - 3.1. Crisis y depresión
 - 3.2. La melancolía y la depresión
 - 3.3. El *sadboy*
4. El Prometeo moderno
5. Referentes pictóricos
 - 5.1. Aryz
 - 5.2. Emilio Villalba
 - 5.3. Kehinde Wiley
 - 5.4. Steve Kim
6. La anulación del individuo
 - 6.1. El *manga* y el *anime*
 - 6.1.1. Ilustración japonesa
 - 6.1.2. El *manga*
 - 6.1.3. El *anime*
 - 6.1.4. *Neon Genesis Evangelion*
 - 6.1.5. *Naruto*
 - 6.2. Los videojuegos
 - 6.2.1. *Dark Souls*
 - 6.2.2. Saga *Grand Theft Auto*
 - 6.2.3. *VRChat*
 - 6.3. Perderse en la representación
 - 6.4. Proyectarse en la representación
7. Conclusión
8. Bibliografía

1. Introducción

En el presente trabajo mostramos una producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica que responde a la tipología 4. En un principio utilizamos la pintura como medio de expresión, en concreto la pintura acrílica. Conforme vamos avanzando en la investigación dejamos el acrílico para pasar a la pintura digital. Por otro lado, a nivel teórico, lo vinculamos al tema de la melancolía moderna.

Dividimos el proyecto en dos partes, ambas con sus apartados teóricos y prácticos. En la primera sección del trabajo, expondremos la cuestión de la melancolía moderna. Partiendo de diversas corrientes culturales contemporáneas, que son agentes modificadores del pensamiento de las masas en la sociedad moderna, seleccionamos artistas influyentes que han generado un contradiscurso y hablan de la melancolía. Más adelante, abriremos la discusión y avanzaremos desde preocupaciones más estéticas a unas más sociales, con el fin de contextualizar y a la vez justificar las corrientes culturales que utilizamos. A continuación, revisamos los escritos de diferentes autores como: Roger Bartra, Zygmunt Bauman, Byung-Chul Han o Arthur Schopenhauer, con el fin de investigar los orígenes de la melancolía. Mientras, reflexionaremos sobre la situación moderna de la melancolía para extraer nuestras propias conclusiones.

Posteriormente, ahondaremos en la situación del individuo moderno, al que denominaremos *sadboy*. Con ello daremos paso a la parte práctica y la exposición de trabajos realizados en torno a este tema. Recomendamos, a partir en ese momento, tener el anexo del trabajo a mano, para poder ver todas las obras, ya que hemos tenido que hacer una selección, dada la cantidad de imágenes. En este apartado, analizaremos técnicamente las obras, explicándolas de manera general. Los trabajos los dividiremos por temáticas y haremos pequeñas explicaciones de cada una de ellas. Este apartado será denominado ***El Prometeo moderno***. En el trabajo queremos mantener las obras cohesionadas, para comprenderlas como partes de una misma cosa. Mientras que, en el anexo, separamos las obras en: ***Melancolías, Prometeos, Prometeos modernos*** (con sus respectivas subcategorías), ***anime y manga***, y, por último, ***videojuegos***.

Entre los dos bloques temáticos analizaremos nuestros referentes pictóricos más destacados. Aryz, Emilio Villalba, Kehinde Wiley y Steve Kim, son los pintores más influyentes en nuestra obra. Hemos situado esta sección en este punto del trabajo por su estructura. Pues vemos a los pintores con mayor utilidad entre las partes prácticas y no antes del desarrollo teórico. Este orden se debe a como comprendemos el desarrollo del propio trabajo, ya que primero nos planteamos una cuestión y luego la desarrollamos plásticamente, ello nos incita a colocarlos entre los dos grandes bloques del trabajo. Además, nos sirven para comprender mejor la estética de los trabajos de ambas partes.

En la segunda sección, *La anulación del individuo*, analizaremos un trastorno derivado de la melancolía, la disonancia de la personalidad, pues clarifica la definición de melancólica que observamos tan extendida. Se trata de un ejemplo que explicamos a través del análisis de *manga* y videojuegos. Entendemos este apartado como un derivado de la melancolía, le otorgamos cierta relevancia dentro del trabajo, pues lo consideramos un problema cercano. Este apartado lo completamos con una parte práctica, *Proyectarse en la representación*, donde, manteniendo cierta lógica estilística, nos apropiamos de imágenes del *manga*, del *anime* y de los videojuegos.

Se trata de un proyecto con un inicio experimental, que busca afianzar un estilo propio y reconocible. El objetivo principal es ser capaces de visibilizar la problemática de la melancolía moderna. Esto nos incentiva a generar el icono del *sadboy* e investigar su situación. De aquí que aparezcan objetivos secundarios conforme vayamos profundizando. Uno de ellos sería visibilizar a famosas voces disidentes, que llevan a cabo todo un discurso sobre la melancolía, la tristeza y la depresión. Otro, sería el retrato de personas anónimas que padecen melancolía. Finalmente, por nuestro propio contexto, vemos necesario enfatizar en un nuevo tipo de trastorno, la disonancia de la personalidad, de manera que investigaremos los medios en los que se mueve, con la voluntad de descubrir sus causas.

En el último epígrafe, extraeremos las conclusiones del trabajo desarrollado y observaremos el alcance de los objetivos propuestos y la idoneidad metodológica conforme a los resultados obtenidos.

2. Referentes y motivación

A finales del curso de 2017, revisamos los trabajos hechos durante el año y reparamos en dos cuadros que hicimos un par de meses atrás. Se trataba de dos retratos pintados a dos amigos, acrílico sobre tabla y otro acrílico sobre lienzo. En el primero, enfocábamos únicamente el rostro de la persona, mientras que el segundo era un plano medio, casi americano. Cuando terminamos los retratos en ningún momento nos planteamos algún tipo de significado, pero al revisarlos nos dimos cuenta de algo. Nos percatamos de unos matices, unos gestos que antes no veíamos, observamos lo que sentían esas personas y parecían padecer. En ese momento los percibimos tristes por primera vez, cansados, hastiados de sus vidas. Nunca antes una pintura propia nos había transmitido algo parecido, entonces empezamos a cuestionarnos si era nuestra visión o si realmente estas representaciones hablaban por sí mismas. De cualquier forma, la respuesta no fue más que otra pregunta ¿Por qué? ¿Por qué tristes? Ya fuera nuestra interpretación o su desdichada vida, nos incentivó en un primer momento a investigar.



Fig.1. Luis. Acrílico sobre lienzo. 150x100cm.
2017



Fig.2. Lautaro. Acrílico sobre tabla.
60x30cm. 2017

Por otro lado, por aquella época descubrimos el estilo de música *vaporwave*, al tiempo que estaba muy de moda el *trap* entre las generaciones jóvenes. Cuando más profundizábamos en ambos estilos encontrábamos más coincidencias. Al tiempo, descubrimos a un reconocido artista musical, Yung Lean. Lean era el eslabón perdido entre los dos estilos de música, con él apreciamos, no solo una similitud musical, si no también visual, estética. Su propio *aka*¹ definía su persona y propósito, *Lean* en inglés define un tipo de bebida consumida en ciertos ambientes del mundo *underground* y vendría a estar compuesta por un refresco, unos dulces y un jarabe para la tos que contiene codeína, un derivado del opio que puede producir sensación de euforia o sedación. Yung Lean utiliza e incentiva una estética ecléctica, con referencias al mundo digital y a internet en sus videoclips, más conocida como *Aesthetics*. El tema principal en sus canciones, es la depresión, la tristeza o la melancolía. Lean es nuestro primer referente artístico y el que conseguirá visibilizar la problemática de la depresión al haber hibridado dos estilos musicales aparentemente distintos, el *vaporwave* y el *hiphop*. Efectivamente, Yung Lean vendría a explicitar lo que descubrimos en nuestros cuadros. No era algo subjetivo, aislado, nos encontrábamos ante una situación generalizada.

¹ AKA: terminado utilizado en la jerga de la calle, son siglas en inglés de *also know as*, también conocido cómo. Se utiliza para determinar seudónimos, nombres propios y apodos de artistas del *hip-hop*.

2.1. El *Vaporwave*

El *Vaporwave* o *Vapor* (dependiendo de si se considera un género que engloba a los distintos subgéneros o si es un estilo más dentro de la corriente “*wave*”) es un estilo de música electrónica que parte del *sampleo*² como base estilística, normalmente recoge música de los 80, los 90 y los 2000 para distorsionarla y acercarla al ritmo del *vaporwave*. El *Vapor* serían todos los estilos relacionados con esta metodología que incluirían el sufijo *wave* (ola en inglés), además de otros tantos con sus propios nombres como el *Sea-Punk*. Al ser un estilo de música generado y consumido de manera digital categorizar cada vertiente, rama o estilo es prácticamente imposible, estamos hablando de un movimiento artístico que tiene el robo como premisa artística y, por tanto, un movimiento frenético en el que el artista se apropia de las ideas de los demás y acaba generando contenido nuevo de manera constante. Hablamos de un estilo producido, salvo contadas excepciones, de manera digital. Sintetizadores, *samplers* y programas de edición de audio en general son los instrumentos básicos habituales, aunque en el punto que se encuentra la tecnología, bien se puede hacer una canción decente con un teléfono móvil. Teniendo en cuenta estos instrumentos y la versatilidad que da internet, se puede intuir que el género se ha masificado dado la facilidad de su producción. Prácticamente todo el que escucha *vaporwave*, ha intentado producir en algún momento. Esto revela una característica peculiar del movimiento, la tendencia hacia la producción artística de manera anónima.

Se pueden hacer infinidad de interpretaciones, como de costumbre, pero la más aceptada es que son artistas con una lectura sarcástica y pesimista hacia el capitalismo. Al *vaporwave* se le considera una música atemporal y no espacial, porque mantiene un escepticismo hacia la cultura del consumo y se apropia de estilos desfasados, pasados de moda o que se consideran Kitsch. La tendencia hacia el anonimato y el apropiacionismo característico del género, marca una línea ideológica propia, condicionada por internet, la red marca las reglas del juego. La mayoría de artistas permanecen en el anonimato, incluso lo que se podría considerar como un concierto, viene determinado por el propio medio y únicamente se producen a través de *streamings* o vídeos en directo del artista mezclando desde su casa. Con una premisa así todo parecería indicar la poca acogida de este movimiento, pero cuando accedemos a las reproducciones, los espectadores que está teniendo un directo de *Youtube*, son cientos de miles de reproducciones. Lo que un músico convencional haría en un local con unas decenas de personas, en discotecas o plazas con cientos de personas, se transforma en miles de espectadores gracias al medio. La red no es usada como un medio para publicitarse y de marketing, si no como un espacio propio de cultura. Por ello se habla de su no espacialidad, puesto que carece de un lugar físico en el que establecer sus márgenes.

² *Sampleo* es un anglicismo que deriva del instrumento musical *sampler*. Se trata de un instrumento electrónico que recogería partes de sonidos o de canciones, para más tarde ser reutilizados. En inglés se utiliza el término *sampling* para esta acción, es habitual observar este término castellanizado.

Cuando el espacio de transmisión evade cualquier frontera establecida por una institución tradicional, como pueden ser los estados, debemos hablar de un estilo de música transnacional. No es el caso de otros estilos de música contemporáneos, que se reproducen de manera internacional. En estos géneros internacionales sí que hay un lugar de nacimiento o un margen que delimita y define más un estilo. Un ejemplo de esto sería el *hip-hop*, que con base en Estados Unidos se exporta hacia los demás países y estos lo recogen para modificarlo dependiendo de sus propias tradiciones, ya sea el *grime* en Inglaterra o el *trap* en España. Estos géneros musicales son convencionales en ese aspecto. Aunque está la posibilidad de reproducir una canción de un artista en la otra parte del mundo, que el artista cobre tanto protagonismo, marca un espacio; el espacio en el que se encuentra éste, por lo que un concierto para verlo en vivo seguiría siendo su medio natural. En cambio, la figura del músico *vapor* quedaría relegada a un segundo plano y la única forma de verlo en directo sería a través de un *streaming* en *YouTube* o *Twitch*. Es decir, por los pocos medios de los artistas y la facilidad para exhibirse de manera gratuita en la red, este espacio digital se convertiría en el único utilizado.

Hablaríamos de un género transnacional dado que la nacionalidad de los creadores no afectaría a sus trabajos. No hay un estilo norteamericano, no hay un *vaporwave* característico español o japonés. Se trata de un género que se apropia incesantemente de las ideas de los demás, por lo que un músico estadounidense puede coger influencias japonesas, de su música tradicional, o un japonés utilizar bossa nova brasileña en sus bases para “samplear”. La cuestión es aprovechar cualquier sonido de interés para producir algo nuevo. Esta apropiación podría verse incluso en los propios artistas, muchas veces un artista americano utiliza un seudónimo escrito en *kanjis* japoneses o uno español con su nombre en inglés. No existe esa admiración y seguimiento que existe en el *hip-hop*, donde la regla la marca Estados Unidos y los demás países intentaban seguirle el ritmo. Con el *vapor*, se abre la veda y todo sonido es viable para su extracción, aislamiento, deformación y acoplamiento en una canción. Aquí no existe la idea de apropiación cultural, pues no hay cultura predominante, todas son víctimas de apropiación.

Como ya hemos comentado, el hecho de producirse en Internet, genera esa no-espacialidad, lo que también le otorga atemporalidad. El propio nombre del estilo podría definir muy bien lo que ocurre con este. Nos encontramos ante un género que, como la niebla, carece de una direccionalidad, de una percepción de su movimiento y por lo tanto de una noción del transcurso del tiempo. La red le otorga quietud a un género que se renueva incesantemente. En otros estilos, se van desarrollando movimientos y tendencias y el género evoluciona con el tiempo, cogiendo y valorando ciertas premisas en diferentes momentos. Como en el *vaporwave* únicamente se necesitaría el ritmo, para considerarse como tal, la variación es infinita, pero la evolución es nula. Como el estilo es tan diverso, no hay posibilidad de una tendencia predominante, o que se genere un ritmo o un sonido característico dependiendo de los gustos de los creadores o de los espectadores. Aunque sí

es cierto que hay canciones más reconocidas y subgéneros menos utilizados esto no indica que el estilo musical evoluciona hacia un lado o hacia otro, únicamente demuestra las preferencias que se tienen y lo que es más conocido.

Al mismo tiempo, el modo de consumo y cómo el producto se expone, también define su atemporalidad. Atemporalidad determinada por la diferencia de los estilos de música convencionales y en la que se mantiene la tradición de la música en vivo, el *streaming* o el directo se produce en internet. Aunque se pueda disfrutar de una momentánea función en directo vía internet, el medio posibilita su “revisualización” a posteriori, ese directo se graba y se cuelga. No importa que no pudieras estar cuando lo grababan, se sube y lo puedes escuchar infinidad de veces. Por lo que la preocupación o la situación que genera la música en vivo, se anula por completo. Más tarde hablaremos del género *lo-fi*, pero vale con explicar que existen canales en *YouTube* que emiten 24 horas diarias música de este tipo, en bucle, como una radio sin programación, sin evolución y, sobre todo, sin una atención al tiempo real. No hay una preocupación día/noche, como pudiera haberla en la radio, no hay un *prime time* como en la televisión, se reproduce de manera constante y sin pausa. Por lo tanto, la posibilidad de visualizar en cualquier momento los directos es una de las características de su atemporalidad.

La consideración de atemporalidad también vendría determinada por la apropiación de la música de décadas pasadas. Con el “sampleo” de música de los 80 o 90 se produce una constante renovación de ésta, algo que era característico de una época se extrae y se distorsiona. Este tipo de apropiación define una nueva característica, el sentimiento de nostalgia.

Para entender el momento en el que surge el movimiento *vapor*, nos debemos detener antes a explicar la estética del *remix* y el “sampleo”. Igualmente, explicaremos las motivaciones personales de por qué las hemos utilizado en nuestra obra. Como ya es sabido, el remix no es solo mezcla, sino también, absorción de un producto artístico mediante la fusión, el filtrado y en general la alteración del material original. Como bien explica Juan Martín Prada “En un mundo saturado de imágenes caracterizadas por su disponibilidad, la creación visual digital se identifica cada vez más con el montaje, la combinación y la transformación de imágenes raptadas.”³ Nosotros comprenderemos este robo como una muestra de empoderamiento del creador sin recursos, que no atiende a la norma de la autoría impuesta por un modelo cultural que privatiza la propia cultura.

³ PRADA, J.M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, p. 185.

Como bien caracteriza Prada “Hoy el nuevo hacedor de collages digitales explora, transita o vagabundea por esa inmensa memoria en línea.”⁴ Nos interesamos por determinados músicos, porque en definitiva la música es el arte más generalizado y más consumido. Siendo realistas, los artistas art net, conceptuales que han trabajado sobre el mundo del internet o artistas que simplemente utilizan el remix como herramienta, no han conseguido el impacto que si han conseguido los artistas que tratamos. Por ello preferimos referirnos a ellos a la hora de hablar de esta técnica y situación del arte actual, pues son ellos los que traen estas prácticas al público medio. Este músico *mainstream* ya no busca la descontextualización, al menos generalmente, sino que se siente más atraído hacia una idea de integración o fusión.

⁴ *Ibidem*, p. 185.

2.2. El Hip-Hop

Creemos necesario explicar porque pensamos que el *hip-hop* se ha convertido en un género que también trata temas como la nostalgia y la depresión. Su fecha de nacimiento fluctúa bastante dependiendo de a quien preguntes, algunos te dirán que durante los 70 ya existía el estilo, otros que durante los 80 se empezó a conocer u otros que hasta los 90 no se convirtió en un estilo propiamente dicho. Todos podemos reconocer que nace en los barrios pobres de los Estados Unidos y que antes de la figura del *MC* (*Master of Ceremonies*) estaba la figura del *Dj*. Un *Dj* del Bronx negro que poco tiene que ver con la música electrónica que empezaba a surgir por aquellos años. Hablamos de gente que tenía como referencia el *funky* y el *disco*, en ocasiones también el *soul* y el *jazz*, pero al principio el *Dj* simplemente se dedicaba a mezclar la música *disco* de moda. En determinado momento a algún *Dj* se le ocurrió hacer lo que hoy en día es conocido como *scratch*. El *Dj* ya no estaría en la sala para cambiar los discos, ahora interactuaría con ellos. Como la música repetitiva en bucle tampoco era fácil de digerir, introdujeron la figura del *MC* para cantar sobre esas hibridaciones. A los pocos años ya se podía hacer una canción con un par de temas *disco*, lo que llevó poco a poco a su producción en masa, ya fuera cogiendo canciones reconocidas o produciéndolas completamente originales.

Vemos cómo en el nacimiento del *hip-hop*, la apropiación era la generadora de música, se puede observar cómo se anulan las autorías para reclamar una propia. Se trataba de un relevo generacional, los chicos malos no obedecían a sus padres y sus padres les despreciaban por hacer ruido con su música. No sería hasta que las discográficas empezaran a producir *hip-hop* que pasó de la marginalidad más absoluta al estado de reconocimiento mundial. En los 90 ya empezaba a haber una industria discográfica sólida, de la cual empezaron a salir nombres como 2pac, Biggie Smalls, Dr. Dre, Snoop Dog o Ice Cube, artistas mundialmente reconocidos que normalmente narran su vida en los barrios pobres de las grandes ciudades. Pedían una visibilización y mostraban la situación de pobreza en la que se habían criado. En esa época recibían críticas por presumir de sus condiciones de pobreza, del narcotráfico y la violencia, una estética que no se comprendía en aquel momento. A principio de los 2000 la industria del *hip-hop* se dedicaba básicamente a mostrar temáticas de gánsteres, narcotráfico, violencia y auto superación capitalista. La norma era presumir del dinero que se había ganado haciendo música, mostrar el mundo idílico en el que se vivía, se había eliminado la cuestión de clase para pasar a mostrarla como en un escaparate. Se vendía el sueño americano, el individualismo y el egocentrismo. Fruto y reflejo del auge económico que vivía Estados Unidos en aquella época.

No sería hasta 2010, en plena crisis económica, que la tendencia empezaría a cambiar, al menos en determinados sectores de la industria musical. Este relevo ideológico lo fijamos con el surgimiento de *OFWGKTA (Odd Future Wolf Gang Kill Them All)* un grupo de chavales de clase media de las afueras de Los Ángeles. Concretamente se puede hablar de dos canciones precursoras dentro del *hip-hop*; *EARL*, de Earl *Sweatshirt* y *Yonkers*, de Tyler, *the Creator*. Estos dos miembros de la banda serían los que marcarían el tono nihilista, pesimista y sarcástico. Ya hablaremos de Tyler, *the Creator* más adelante, ahora nos basta con comprender que supuso un cambio para la escena musical. Ya no eran esos gánsteres de barrio pobre presumiendo del dinero del narcotráfico, eran chavales de clase media con estudios que habían visto como todo su sistema de valores había desaparecido al derrumbarse la economía.



Fig.3. *Oldie*. Odd Future. 2012.

El cambio de perspectiva, renovó el género y una brecha melancólica apareció en el campo de batalla por ver quien tenía el ego más grande. Es de admirar esa ruptura, teniendo en cuenta, el hiperconsumo y el bajo nivel educativo de las clases trabajadoras de los Estados Unidos. Lo normal tras el estrellato de algún cantante es la exhibición de su pasado modo de vida, el machismo, la violencia y el consumo de drogas, son la base de la mayoría de letras. En una carrera para demostrar quién es el más real, no se reflexiona sobre cómo el impacto de la exhibición de su modo de vida, afecta a las clases bajas. Evadiendo al público cada vez más, haciéndoles pensar que en cualquier momento pueden escapar de la pobreza. Eliminando por completo cualquier reflexión del público sobre su condición. Claro que no es así con todos los artistas, siempre estarán los que luchen por empoderar a las clases trabajadoras y las minorías.

En la actualidad, el *hip-hop* se habría convertido en la música comercial por excelencia. Se neutraliza todo su discurso, atrayendo a jóvenes por su ritmo y letras pegadizas. Aprovechando su pasado, exporta de manera frívola el sueño americano. Las mujeres son meros objetos sexuales, los demás hombres son herramientas, las drogas son el modo de evasión para un mundo cruel que se evidencia en su representación de la violencia. Por ello que surjan artistas pesimistas y melancólicos dentro de este estilo es un hito. Se trataría del contradiscurso a todo lo comentado, negando que el individualismo imperante vaya a favorecer en algo. Oponiéndose a la neutralización de su estética, comprendiendo la repercusión que tienen y que también se puede llevar a cabo una renovación de esta. Generando un discurso mucho más crítico y actualizado. Bajo nuestro punto de vista, Kanye West y Tyler, *the Creator* serán dos artistas referentes en este nuevo contradiscurso.

2.3. Kanye West

Un artista con mayor trayectoria de este movimiento pesimista fue Kanye West. Como artista surgido durante los años de esplendor del *hip-hop* tenía un historial de producción ciertamente positivista, egocéntrico y narcisista. Desde el principio marcaba la diferencia por sus producciones de gran calidad y carecía de prejuicios a la hora de experimentar con diferentes técnicas, como la del *autotune*⁵. Como surgió en la escuela de los 2000 tardó en adaptarse a los nuevos tiempos, pero pocos años después de la crisis su discurso empezó a cambiar, se volvió un artista más melancólico y todavía más experimental. El ejemplo más claro de esto es su disco *The life of Pablo* (2016), en sus discos anteriores ya había empezado a despegarse de esa alegría y ese exhibicionismo, había empezado a desarrollar una estética más solemne e introspectiva, pero en *The life of Pablo* muestra con su música esa idea de desconocimiento y desorientación en la que se encuentra.

Kanye Omari West nació en Atlanta, Estados Unidos en 1977. Tras el divorcio de sus padres, él y su madre se marcharon a vivir a Chicago. West se crió con su madre profesora. Desde joven destacó por su creatividad y dominio de la escritura, siendo un adolescente empezó a producir y “rappear”. Durante los 90 y principios de los 2000, la mayor parte de su trabajo eran producciones para otros artistas del *hip-hop* estadounidense. Lo que le llevó a abandonar la universidad para dedicarse únicamente a la música a sus 20 años. Este sería el tema principal en su primer disco, *College Dropout* (2004).

Más tarde produciría su segundo álbum, *Late Registration*. Esta vez, envuelto por varias polémicas, que ahora ya lo caracterizan, pero que entonces producían un gran estruendo en los medios. Es famoso su “*Geroge Bush doesn't care about black people*” tras el huracán Katrina.

Poco a poco West fue recogiendo influencias externas del género en busca de una mayor introspección. En 2007 crearía su tercer disco, el cual sería nuestra primera toma de contacto con el artista, *Graduation*. Ese mismo año, tras el lanzamiento del disco la vida de Kanye West cambiaría totalmente y motivaría su cuarto disco *808s & Heartbreak*. A la vez que sufría la ruptura con su pareja, su madre falleció por unas complicaciones en quirófano durante una operación. Esto lo llevó a una ruptura con la música y dificultó la producción de su siguiente disco, por su incapacidad para cantar. En *808s & Heartbreak*, West utilizará por primera vez el *Auto-Tune* como un instrumento más y le ayudará a cantar. Este acto generó una tendencia en los raperos a utilizar el *Auto-Tune* como un instrumento distorsionador, más que para arreglar sus voces.

⁵ Auto-Tune: Es un programa para procesar audio, usado sobre todo para vocales. Utilizado en principio para tapar errores de afinación. Otros artistas lo usan como instrumento distorsionador.

Como ya hemos comentado, poco a poco se preocupó por que sus producciones tuvieran un carácter más solemne, en este periodo de transición estaría *My Beautiful Dark Twisted Fantasy*. Aquí a la vez que mantiene ciertos ambientes orquestales, típicos en su trabajo, fluye hacia un estilo más agresivo y espontáneo.

No será hasta *The Life of Pablo* que hará un salto al vacío y producirá un disco con un especial carácter naif y experimental. Se observa como en este momento quiere resurgir estilísticamente y no quedarse atascado en los ritmos y sonidos que producía una década atrás. Este es motivo por el que hablar de él e incluir dentro del cambio generacional, este y su siguiente disco “*Ye*” serán reflejo del sentimiento pesimista de la sociedad. Su nuevo estilo más experimental le otorgan una frescura que lo trae a la nueva generación de artistas e incluso es capaz de ir un paso por delante de ella. Parece volver a utilizar el estilo que caracterizaban sus primeros discos, pero con nuevos sonidos y, sobre todo, letras más directas que observan lo que él llama el *break through* (su depresión) como parte fundamental en la vida y que por tanto hacen ver sus producciones como explicaciones. En sí, buscarían un apoyo para sus oyentes, pues Kanye West entiende que la depresión que él ha sufrido es más normal de lo que parece y no se trata lo suficiente.

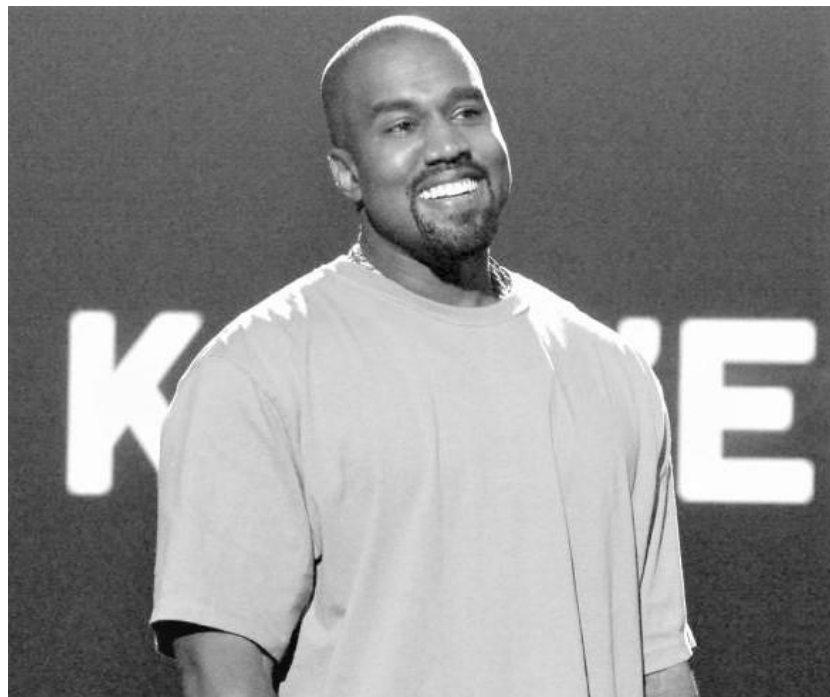


Fig.4. Kanye West.

2.4. Tyler, the Creator

Tyler, the Creator nació en 1991 en California. Se crió con su madre y nunca llegó a conocer a su padre. Criado en una familia de clase media, fue capaz de recibir cierto nivel educativo, aunque pronto dejaría la escuela y mientras trabajaba fundaría la banda que le daría el renombre internacional que tiene actualmente. *Odd Future* o *OFWGKA*, se fundó en 2007 y generaría gran repercusión gracias a la violencia de sus letras, además de introducir nuevos sonidos que acabarían por caracterizar al colectivo. Ese gusto por lo políticamente incorrecto, la sátira, el humor negro, la violencia y el horror, será el imán que atraerá a millones de fans del mundo entero en pocos años. En paralelo, Tyler producirá sus propios discos. Siempre con un enfoque introspectivo, sus discos parecerían crearse a modo de terapia y expuestos para apoyar a sus fans. Apoyarlos pues, en Tyler, se observa cierta perspectiva nihilista, que ridiculiza la realidad para poder convertirla en un chiste. Este enfoque tiene su motivación real en sus letras, que hablan de situaciones complicadas como la soledad, la depresión o el vacío existencial. Refleja con frescura y de manera directa la vida de millones de jóvenes. Nos ha interesado Tyler, *the Creator*, ya que supone un cambio de paradigma en el panorama musical. Su estética ha influido en el gran público y en los artistas a su lado. Ha renovado el *hip-hop*, ayudando a cambiar el discurso positivista general hasta el momento, introduciendo nuevas perspectivas más personales y críticas hacia uno mismo.



Fig.5. Tyler, the Creator. *Yonkers*. 2011.

2.5. Situación española

Sobre el año 2014 los nuevos ritmos del *hip-hop* estadounidense empezaron a engendrar vástagos gracias a su fácil difusión a través de internet. En Estados Unidos no se hizo la distinción estilística que se hizo en España, allí el ritmo acelerado que se utilizaba era típico del *hip-hop* sureño, se suele decir que el *beat* característico de esta nueva ola del *hip-hop* nace en Atlanta, Georgia. Aquí en España se acabaría llamando *Trap*.

En España de pronto hubo un relevo generacional gigantesco, pasamos de escuchar artistas de los 90 a chavales nacidos en esa década. Se pasó de un rap muy preocupado por la métrica y el mensaje que contenían las rimas a una preocupación por la rítmica y musical, un trabajo más de producción. Obviamente, no fue visto con buenos ojos y se ridiculizó hasta el extremo. La realidad fue que poco a poco esta nueva generación de artistas sonaba en las discotecas y en los coches de los chavales. Había tal vacío creativo que pronto los pocos artistas que empezaron a producir se hicieron virales y alcanzaron la fama. Bandas como la *PXXR GVNG* o artistas como Kinder Malo, Pimp Flaco o Cecilio G eran motivo de mofa a la vez que se bailaban sus canciones. Ese poco sentido del ridículo, se unió a las amplias posibilidades estéticas que no se habían desarrollado en España durante años, por la escasa originalidad de los artistas del momento. Toda canción conocida se tenía que viralizar a través de YouTube y por lo tanto necesitaba una producción visual. Durante los primeros años, dada la poca experiencia y la falta de presupuesto, se observa lo que puede ser más interesante para nosotros, pues con esa inocencia creativa conseguían producir imágenes ciertamente naifs, Kitsch y exageradamente eclécticas.

Aunque el movimiento trap hoy en día ya ha tendido hacia la hibridación con otros estilos como el *reggaetón*, la cumbia o el *afrobeat* y su mensaje se ha vuelto el mismo que el de las producciones narcisistas a principios de los 2000. Cabe recalcar el momento de coincidencia estética e ideológica de este estilo y el *vapor*. Lo ocurrido en España con el *trap* tiene fuertes similitudes con el surgimiento de OFWGKTA pocos años antes.

2.6. Contexto actual

Como podemos observar, no es casualidad que durante las primeras décadas del s. XXI las formas creativas se extendieran, favoreciendo la producción a un nivel más amateur. La música de la que hemos hablado es un claro ejemplo de esta situación. Está claro que internet ha sido el factor más importante para este acontecimiento y por ello mismo es necesario hacer referencia al mundo de internet. Como comentará Juan Martín Prada:

“Si echamos la vista atrás, a los primeros momentos de la web, los contenidos que en ella se ofrecían eran generados por profesionales, mientras que los usuarios eran, fundamentalmente, consumidores de esa información. En la primera década del siglo XXI, por el contrario, muchas plataformas de servicios van a permitir a sus usuarios participar en comunidad colaborando y compartiendo archivos, fotografías, videos, etc. De forma que los usuarios no son ya sólo consumidores sino también proveedores, ellos mismos, de contenidos. La Web 2.0 sería esa web para el usuario a la vez que generada por los propios usuarios.”⁶

Más tarde, Prada explica como el hecho de “que toda persona pueda ser productora y distribuidora de materiales visuales y audiovisuales de todo tipo ha desencadenado un imparable proceso de amateurización de las prácticas creativas, que estadísticamente suponen una parte muy importante de los contenidos disponibles en la red. Un proceso claramente enfrentado al profesionalismo que caracterizó al siglo XX en todas sus facetas. Ahora tanto aquella concepción del individuo como lugar exclusivo del talento artístico como la correlativa supresión de éste en la gran masa, dejan de tener sentido alguno, alejándonos de un pasado cada vez más superado, tras la extrema atenuación de toda división del trabajo.”⁷ Es importante tener esta idea en consideración, pues lo amateur acabará por retroalimentarse estéticamente en las producciones artísticas que hemos explicado. La tendencia hacia una constante normalización de lo bello y la falta de técnica, será un factor entre los artistas expuestos. Junto al eclecticismo típico viene de la mano esa estética de lo cutre y mal hecho. Una estética del desconocimiento, que clarifica el modo creativo, pues se entra a producir con infinitas posibilidades, pero prácticamente sin nociones para manejarse con los programas informáticos. Este estado amateur, acabará por mitificarse, por ello que se generalice esa estética. Pues todo artista desea ser lo más puro y real posible, lo que exige la exhibición de su presunto desconocimiento. Al final, la tendencia estética generada por el *vaporwave* y el *hiphop*, ya sea por tradición o por moda, coinciden en el tiempo y, no por casualidad, son referentes y explican estéticamente la degeneración de la mente del público.

⁶ *Ibidem*, p. 43.

⁷ *Ibidem*, p. 45.

3. Sobre la tristeza y el cansancio

3.1. Crisis y depresión

Es 2008, la sobrevaloración de productos, una crisis alimentaria y energética, diversos fallos de regulación económica, la inherente delincuencia de los bancos y la amenaza de una recesión, acaban por producir la conocida crisis económica de aquel año. Es interesante pensar lo estrechamente relacionados que pueden estar el término económico depresión y el psicológico. Roger Bartra deja entrever que pese a las suposiciones de Byung-Chul Han de que la depresión sería la enfermedad del s. XXI causada por el sistema globalizado capitalista, esta conclusión no sería del todo acertada. Con Bartra podemos deducir que en realidad se trata de un problema seguramente más profundo. Y no se puede culpar al capitalismo y al consumismo de todos los males habidos y por haber. Las causas de la enfermedad podrían no ser causas, sino sus consecuencias. La depresión ya se observaba antes de la globalización, debemos retrotraernos a los inicios de las primeras sociedades capitalistas modernas.

Las sociedades modernas del siglo XIX, generalizaron la tendencia al abandono del campo y la migración a las ciudades. La sociedad pasó de tener una estructura comunitaria, a una más individual y utilitaria. “Es el río del humor negro, de la melancolía hipócrita, del spleen y de la acedia. Sus aguas impregnan la sociedad moderna de flujos intrigantes. Es un misterio la presencia generalizada de tristeza, tedios, melancolías y locuras, todas ellas expresiones que contradicen las fuerzas dominantes de la modernidad, que tienden a establecer la hegemonía de la eficiencia, la claridad y la racionalidad.”⁸ La depresión no era tanto un efecto del capitalismo contemporáneo, sino, más bien, una respuesta al cambio drástico que sufrieron las sociedades modernas del siglo XIX. Acercándonos a la barandilla queremos arriesgarnos preguntando: ¿Puede la depresión ser causa del capitalismo actual?

Antes de nada, debemos aclarar que cuando hablamos de melancolía, estamos hablando de depresión antes de existir ésta. Hay que entender que la gente sufría esta enfermedad mucho antes de comprenderla como lo hacemos ahora. Por ello tal vez la variedad de nombres de los que dispondremos para tratar el tema, igual que depresión no hay una, generalizarla y pretender que se comprendía en otras épocas es un error. Volviendo a Bartra, el autor nos muestra cómo la añoranza a un objeto, ya sea físico o no, genera un deseo. Esto lo podemos transportar a lo comentado anteriormente sobre el paso del campo a la ciudad, el paso de una vida comunal a una individual. Dentro de un contexto productivo, el objeto de deseo que se crearía terminaría siendo otro. Dentro de un contexto de explotación y pobreza, no se busca más que una mayor productividad, rendimiento y eficacia para su consecuente beneficio económico. Es entonces cuando debemos volver al presente, observar el sistema productivo

⁸ BARTRA, R. (2017). *La melancolía moderna*. p. 8.

actual, el nivel de rendimiento y su consumo. Ver que hoy en día generalmente se habla de éxito y se utiliza la riqueza para medir la cantidad de éste. Igualmente, aunque no se utilizara la riqueza, hemos terminado por utilizar el éxito como una medida cuantificable, como un objeto de deseo que únicamente se completa cuantos más objetos obtengas. En otras palabras, cuantos más objetos puedas consumir. Actualmente el ser consumidor es la muestra más básica de capacidad individual y en general de estatus. La pérdida del objeto de deseo nos convirtió en sujetos melancólicos. ¿Puede ese anhelo haberse transformado en un ansia por la productividad y el rendimiento? Puede.

Más allá de pretender explicar lo ocurrido a un nivel económico, nos gustaría adentrarnos en la realidad resultante de esta crisis en aquellos años. Al formar parte de la generación joven que vio derrumbarse el mundo ante sus pies (al igual que los artistas que hemos perfilado), podemos hablar con total claridad de lo ocurrido dentro de nuestros círculos y habiendo pasado los años, reflexionar cómo nos ha marcado a todos. Estamos hablando de una generación que nació en la opulencia, con cierta sobreprotección y que veía su futuro prometedor, todos nuestros deseos se cumplirían con un mero chasquido de dedos. Deberíamos estudiar, pero cuando alcanzáramos nuestras metas, el mundo no se detendría ahí y creceríamos hasta más no poder. En los primeros días de la crisis, había un estado de desconcierto general, no sabíamos cómo reaccionar ni que pensar de todo lo que las noticias anunciaban como el mayor desastre económico de este siglo.

Fue con los años cuando empezamos a percibir las consecuencias de aquel derrumbe económico. En nuestra ciudad natal, Alicante, no había semana en la que no apareciera un nuevo caso de suicidio por problemas hipotecarios, relacionado con la vivienda. Todas las semanas a través de las redes sociales, se podía ver como vecinos del barrio de al lado se arrojaban al vacío desde la terraza de su finca, pues este iba a ser desahuciado. En España incluso había una situación más extrema que en Estados Unidos, pues aquí aun pagando parte de la deuda al banco con tu propio hogar, debías seguir devolviendo el dinero que se debía, en Estados Unidos se solventaba únicamente con el abandono de la vivienda. Las empresas abandonaban a sus trabajadores por la incertidumbre del mantenimiento de las propias empresas. Y, año tras año, el desempleo cada vez fue más evidente. Se pasó de un 9% de desempleo en España durante los primeros meses de 2008 a un 25% de media en 2012. Estamos hablando de que en poco menos de 4 años, un cuarto de la población era desempleada. Se pasó de la opulencia y la generalización de una clase media estable, a un empobrecimiento generalizado, pues el desempleo no solo afectó a los que no trabajaban, sino que indirectamente afectó al consumo y, por tanto, terminó abaratando los sueldos, aunque no los precios. Con deudas que se debían pagar a los bancos, la población de pronto se vio indefensa ante un estado irresponsable que se preocupaba por llegar a los estándares establecidos por la economía global. España, por ejemplo, luchaba por mantenerse dentro de los estándares europeos, cuando era incapaz de hacerlo, asumiendo una deuda imposible de solventar. En

estos años se hizo constante la idea de la precariedad del empleo, la tendencia hacia la precariedad hasta tal punto que hoy en día ya se nos considera la primera generación que vivirá peor que la de sus padres.

En resumen, pasamos de ver el cielo y pensar que éramos alguien, a estar frente un infierno. Ya en el instituto oíamos historias de gente con dos carreras trabajando cómo carteros, camareros o barrenderos. Igualmente, a principio de la crisis había una cierta idea de unidad europea, de fraternidad y comunidad que lucharía por la igualdad de derechos entre los trabajadores. Poco a poco vimos cómo esa idea se fue disipando y cómo la mentalidad general tendía hacia la productividad absoluta, el rendimiento a todo coste, la competitividad entre trabajadores y la explotación laboral por el miedo a ser despedido. Los estados miembros de la unión europea tendieron básicamente hacia una “americanización” de sus estados. Al mismo tiempo, esa fraternidad durante los años de opulencia se transformó en odio y se tendió a culpabilizar a otros estados de las crisis internas. Este tema es demasiado complejo como para poder abarcarlo en unas pocas páginas. Solo nos interesa transmitir la idea que se iba generando en la población.

El individuo pasó a ser el elemento de mayor importancia, haciéndonos creer que, pese a esta situación, nosotros mismos, nosotros solos, podríamos antepoñernos a esta situación, dado que, si no lo hacíamos, únicamente nos quedaba resignarnos, únicamente nos quedaba hundirnos en nuestra miseria, únicamente nos quedaba esa tan odiada por inculcación, mediocridad. Con esta transformación del discurso del poder, nos transportamos directamente a las dinámicas que llevaban años produciéndose en Estados Unidos. Tras la crisis, el individualismo extremo de la cultura americana entró ante la pérdida de valor y respeto a las instituciones públicas.

Ya Byung-Chul Han comentará que: “la depresión no parte de una negatividad extraña al sistema. Es sistémica, consiste en una violencia inmanente al sistema.”⁹ Muy poco tiene que ver la sociedad en la que vivimos con la planteada por el filósofo posmoderno Michel Foucault, la multiplicidad de discursos que surgirían ante las distintas realidades generadas por los diferentes poderes, se han consumido ante la unificación del poder, hacia la tendencia de una globalización. Evolucionamos de una tradición prohibitiva en la que se debía luchar contra un orden, a una sociedad del rendimiento, como llamará Han, a la sociedad regida por la libertad. Según Han, la sociedad disciplinaria es una sociedad de la negatividad. La define la negatividad de la prohibición. El verbo modal negativo que la define es el “no-poder”. La sociedad del rendimiento se desprende progresivamente de la negatividad. La sociedad del rendimiento se caracteriza por el verbo modal positivo poder, poder sin límites. Los proyectos, las iniciativas y la motivación reemplazan la prohibición, el mandato y la ley. A la sociedad disciplinaria todavía la rige el no. Su

⁹ HAN, B.C. (2017). *La sociedad del cansancio*. p.24.

negatividad genera locos y criminales. “La sociedad del rendimiento, por el contrario, produce depresivos y fracasados.”¹⁰

“El cambio de paradigma visibiliza una continuidad. Al inconsciente social le es inherente el afán de maximizar la producción. A partir de cierto punto de productividad, la técnica disciplinaria, es decir, el esquema negativo de la prohibición, alcanza de pronto su límite. Con el fin de aumentar la productividad se sustituye el paradigma disciplinario por el de rendimiento, por el esquema positivo del poder hacer, pues a partir de un nivel determinado de producción, la negatividad de la prohibición tiene un efecto bloqueante e impide un crecimiento ulterior. La positividad del poder es mucho más eficiente que la negatividad del deber. El sujeto de rendimiento es más rápido y más productivo que el de obediencia.”¹¹

“El éxito de la depresión comienza en el instante en el que el modelo disciplinario de gestión de la conducta que, de forma autoritaria y prohibitiva, otorgó sus respectivos papeles tanto a las clases sociales como a los dos sexos, es abandonado a favor de una norma que induce al individuo a la iniciativa personal: que le obliga a devenir él mismo. El deprimido no está a la altura, está cansado del esfuerzo de devenir él mismo.”¹²

Es visible cómo el sistema ve necesario el mantenimiento del consumo, para sostener la seguridad que este genera tras su productividad. Han nos tildará de agentes del rendimiento y enunciará cómo nos convertimos en seres multitarea. Para mantener un estatus adecuado deberemos organizarnos toda la vida como si de una empresa se tratara. Mientras tanto, la línea entre tiempo de trabajo y tiempo libre se difumina. Todo momento es momento de formación, toda ocasión es provechosa de extraer un beneficio. Con esta dinámica, no es de extrañar, que las propias relaciones entre personas se acaben convirtiendo en herramientas para una mayor productividad. De ahí es fácil concluir que nos convertimos en objetos de consumo. El individuo se transforma en un útil necesario para mantenerse en el sistema productivo.

Debemos contraponer dos ideas, la de consumo y la de asimilación. Actualmente nos encontramos en un sistema basado únicamente en el consumo. Esta tendencia nos lleva irremediamente hacia una sobreinformación traída por este consumo excesivo. Para Han:

“Hoy nos afanamos en exhibirnos en las redes sociales. Dándonos tono, producimos informaciones y aceleramos la comunicación. Nos hacemos visibles, nos exponemos como si fuéramos mercancía. Nos exhibimos para la producción, para esa circulación de información y comunicación que hay que acelerar. La vida como producción total hace que desaparezcan tanto los rituales como las fiestas. Lifetime value significa la suma de los valores que se pueden obtener de un hombre considerándolo como cliente si se comercializan todos los momentos de su vida. Este concepto se basa en la intención de transformar a la persona entera, toda su vida, en valores puramente comerciales. El hipercapitalismo actual disuelve por completo la

¹⁰ *Ibidem*, p.26.

¹¹ *Ibidem*, p.27.

¹² *Ibidem*, extraído de *La fatiga de ser uno mismo. Depresión y sociedad*. A. Ehrenberg, p. 28.

existencia humana en una red de relaciones comerciales. Ya no queda ningún ámbito vital que no esté sometido al aprovechamiento comercial. El hipercapitalismo convierte todas las relaciones humanas en relaciones comerciales. Despoja al hombre de su dignidad reemplazada por completo por el valor de mercado. Llenamos el mundo de cosas con una duración y una validez cada vez más breves.”¹³

Por ejemplo, en el caso de la imagen, llega un momento donde la persona recibe una cantidad ingente de imágenes, de información. Hay una saturación y el individuo termina por anular cualquier estímulo hacia los agentes externos. Toda esa información se vuelve inútil. La situación exige una filtración, nos vemos obligados a seleccionar. Si el individuo solo se dedicara a la recolección de información o a investigar, todo lo que recogería sería inutilizado. Acabamos por instrumentalizarnos a nosotros mismos, se nos podría comparar con un libro, que contiene información y se le puede extraer esta misma, pero el libro carece de voluntad, no respira, ni ama. Por la velocidad de los estímulos, y en sí, del tiempo, tendemos a la anulación de la empatía, racionalizándonos y evitando cuestiones contraproducentes que nos problematicen nuestra productividad. Siendo muy pesimistas, nos convertimos en accionadores de palancas. En una carrera por la eficiencia, por la superación y auto superación personal, inevitablemente terminamos por estancarnos, pues pretendemos ser algo que no somos. Pretendemos igualarnos a los ordenadores, pretendemos no cometer errores, evitamos el sufrimiento y por consiguiente pensar de manera empática. Nuestra voluntad se transforma en el deseo de reaccionar correctamente ante una serie de datos. Se suele hablar del cuerpo humano o del cerebro como una computadora orgánica, este trato deshumanizante del cuerpo trasciende a como nos entendemos a nosotros mismos. Ya no como animales con necesidades, sino cómo meros contenedores de un complejo sistema de transporte de datos. Al final, nuestro ejemplo de comportamiento, es el de un ordenador.

Blade Runner puede ser un buen ejemplo de esto que estamos tratando. En el filme observamos un mundo donde la implementación de robots (llamados replicantes) en el trabajo, debido a su rendimiento, ha provocado un cambio social extremo. La moraleja de esta historia es que los humanos son los racionalistas y los obsesionados con la eficiencia, mientras que los robots son los únicos capaces de cuestionarse su realidad e infravaloran sus tareas y deberes. Los robots han huido de esa voluntad de consumo y buscan ese anhelado mito de lo humano, el sentir. Es entonces cuando podemos afirmar que dejan de consumir, es decir, dejan de lado el sistema binario de producción-consumo y se esmeran por asimilar. Buscan acercarse lo máximo posible, dentro de su programación, a lo trascendente. Buscan un estado que supere su programación y que les sea incomprensible, solo así podrían sentir como los humanos.

Asimilar, por el contrario, supone empatizar, la necesidad de gastar tiempo en esa tarea, ese objeto o persona. Al contrario de lo que nos exige el sistema

¹³ *Ibidem*, p. 117.

velocista en el que nos encontramos, debemos atender y valorar el no hacer, el descanso o la inutilidad. El goce mismo ha perdido sentido y valor, el pretender conseguir la mayor cantidad de placer en el menor tiempo posible y con las menores consecuencias, retrotrae a ese sistema productivo, se está añadiendo parasitariamente la funcionalidad al tiempo de pausa, al tiempo de festividad y de goce, al tiempo de lo inútil, donde no hay tiempo.

“Hoy ha desaparecido por completo el tiempo sublime a favor del tiempo laboral, que se totaliza. Incluso la pausa queda inscrita en el tiempo laboral. Sirve para que descansemos del trabajo y podamos seguir funcionando luego. En la fiesta, por el contrario, se realiza un momento de intensidad vital incrementada. Hoy en día, la vida va perdiendo cada vez más intensidad. La vida sana como supervivencia es el nivel absolutamente nulo de la vida. Las fiestas o los festivales actuales son eventos o espectáculos. La temporalidad del evento se opone a la temporalidad de la fiesta. La eventualidad es todo lo contrario de la necesidad del tiempo sublime. Es la temporalidad de la propia sociedad actual, que ha perdido toda obligatoriedad y todo lo vinculante.”¹⁴

Como indica Han, hemos transformado nuestro momento de descanso en una herramienta más de productividad. No empatizamos con el momento de goce, pues lo concebimos como un objeto para consumir que nos beneficia. Hay un interés por el cual se consume. Incluso hoy en día, se produce un movimiento en contra de la fiesta, pues se habla de que fomenta la intoxicación del cuerpo y aleja la reflexión sobre los problemas de uno. Todo esto también sirve como excusa para distanciarse y considerar a quien disfruta de ella, un esclavo de sus deseos y, por lo tanto, un agente del rendimiento de segunda. Al final, se acaba generando un discurso motivacional, que deja entrever que quien se acerca al goce, se encuentra atrapado en la infelicidad. Irremediamente, se mantiene el discurso, de que el humano se debe preocupar únicamente de ser lo suficientemente productivo. Es obvio que este discurso surge por haber observado lo contraproducente para la producción que puede terminar siendo el consumo del goce. Lo lúdico, al verse en términos productivos, acaba perdiendo interés. La asimilación requiere la anulación del tiempo, por ejemplo, para aprender una lengua, hoy en día se busca aprenderla lo antes posible, ir a las mejores academias y comprender las fórmulas para demostrar que se puede hablar, todo sea para conseguir un título o para marcharse al extranjero. Aprender una lengua supone una inversión de tiempo que, se estima, va a ser beneficiosa, por ello el menor tiempo se tarde más beneficio se extrae de ello. La realidad es que, en este caso, una lengua, no es un conjunto de fórmulas abstractas. Realmente para comprender una lengua se debe empatizar con ella, comprendiendo su cultura, su historia. Has de viajar y ver cómo vive la gente que la habla, su clima, etc. Todo lo nombrado no son datos cuantificables. La realidad es que, para aprender una lengua, debes asimilarla. La lengua natal se ha ido asimilando durante años de forma inconsciente, al habitar en el lugar donde se practica y estar en contacto directo con ella. Buscar una rentabilidad a algo como una lengua, la convierte en un objeto más de consumo. No se puede estar contando el

¹⁴ *Ibidem*, p. 107.

tiempo a la hora del aprendizaje, pues cada individuo debe encontrar su manera para conectar. Si no se asimila, hay un proceso de “dataificación”. Hay una pérdida de los contenidos más abstractos y una simplificación de las ideas. Asimilar supone comprender el esfuerzo de una comida bien preparada, no el coste de sus ingredientes ni el tiempo invertido. Hoy en día se podría hablar de que el humano, no come, se nutre. Se nutre por necesidad imperiosa dada su naturaleza. Vemos como, poco a poco, se van eliminando los espacios y el tiempo de la comida, frustrados por el caos del horario de trabajo. El trabajo llega a coartar las necesidades más básicas, si nos detenemos para asimilar, perdemos la posibilidad de medrar.

La cuestión del consumo en la sociedad positiva, nos lleva a preguntarnos cómo reacciona el individuo de la ciudad. Pues dudamos que se hayan eliminado todos los miedos, aun siendo emociones negativas. Tras la pérdida de los miedos más instintivos, nacen nuevos tipos de fobias. El ser humano por su condición, es incapaz de eliminar esa emoción. Inevitablemente, nos adaptamos a las nuevas situaciones y aunque estas nuevas sean mucho mejores a las vividas por sus antepasados, sigue habiendo espacio para el problema y el miedo.

Ahora bien, cuando el individuo se encuentra inmerso en la masificación, donde todo atisbo de naturaleza no es más que un espacio ordenado por el hombre y no existe ese elemento caótico, sino su mera simulación, para que encaje con el resto de estructuras y espacios, el corazón humano se encoje para dar paso a la organización más óptima de su vida. Por esta organización optamos por el hacinamiento, pues nos ahorra tiempo de transporte y nos acerca servicios y ofertas de ocio. Bajo esta situación, nadie en su sano juicio puede pretender sentirse en su intimidad. Rodeado de personas, se genera una sobresaturación y un deseo de aislamiento. Hay una desconexión con lo que te rodea, tus vecinos se transforman en objetos que deambulan mientras te mueves desde un punto *A* a un punto *B*. La ciudad favorece la producción y el consumo, por lo tanto, su única preocupación ha de ser facilitar que el individuo se mueva entre estos tres puntos (el hogar, el trabajo y el lugar de consumo).

El cansancio tras la jornada laboral y la organización de la ciudad, en definitiva, dificultan el empatizar con el entorno. El deseo de aislamiento generalizado, no crea más que solitarios. El individuo saturado que añora socializar. Socializar en la ciudad, se convierte en una ardua tarea. La ciudad sugiere a sus habitantes, de manera que su fijación es convertirse en óptimos agentes del rendimiento. Por ello, las ciudades actuales crearían una sensación de vacío. Harían sentir a sus habitantes que se encuentran solos en esa vorágine de producción y consumo.

Lo irónico es que, por miedos del pasado, hayamos caído en el miedo a la nada. El vacío recorre la mente del ciudadano. Si la sociedad positiva niega los miedos, pues son taras que dificultan la productividad. La soledad se convierte en enfermedad incurable, pues radica en el mismo sentido de la organización de las ciudades. En muchos casos de melancolía y depresión, observamos esta noción de soledad y frustración, al verse rodeados de gente. Frustración al ver que, aun estando rodeados, no se sienten llenos, ni siquiera acompañados. Habría una falta de pertenencia, desapego. El individuo observa como sus actos carecen de consecuencias y no repercuten dentro de la vorágine. El observar éste vacío, puede llevar al suicidio, pues se eliminan las metas, las motivaciones. El producir, deja de ser valioso en el momento en que no hay nada más por lo que vivir.

Por ello el consumo, consumir supone la barrera al vacío. Nos mantiene motivados a seguir trabajando. Seremos capaces de comprar nuevos útiles. Consumir se transforma en nuestra meta. Por eso creemos que el sistema consumista de hoy en día, se puede entender como un sistema depresivo, pues comprende que, si no hubiera bienes de consumo, tal y como está organizada la sociedad, no habría motivo alguno para seguir produciendo, ni para continuar viviendo.

3.2. La melancolía y la depresión

Hasta ahora hemos hablado de música, estética, de la sociedad que vivimos y envuelve la problemática de la melancolía. Dada nuestra inexperiencia en la psicología hemos preferido dar una visión más general al problema, que facilite al lector su comprensión.

Como hemos comentado anteriormente, el término depresión no se ha utilizado hasta hace poco, gracias al surgimiento de la psicología. Antes de esta ciencia, era tarea de filósofos, médicos y artistas explicar esta situación en el humano. Por ello, aunque solía determinar más bien un carácter, que un trastorno, se utilizaba el término melancolía, para hablar de la depresión tal y como la conocemos hoy en día. La primera persona reconocida en utilizar este término fue el médico Hipócrates, en la Antigua Grecia. A este término también se le conoce como la bilis negra, relacionada con la antigua concepción de los cuatro humores del ser humano, también creada por los antiguos griegos. Esta creencia mantenía que el cuerpo humano se componía de cuatro líquidos elementales. La sangre, la bilis amarilla, la bilis negra y la flema. En aquel entonces se consideraba que un desorden en estos líquidos, afectaba a la personalidad del individuo. Se pensaba que la melancolía aparecía por un exceso de bilis negra en el cuerpo. De ahí se extrae su nombre. Por ello que se pensara más en el carácter o la personalidad que en un trastorno, pues una persona podría tender hacia la melancolía si esta tendía a acumular bilis negra en su cuerpo. Esta teoría humorista hizo diferentes asociaciones para representar este humor, se solía asociar con el otoño, con el bazo, por eso el término moderno del *spleen* que también determina el estado depresivo de la persona. E incluso se le llega a asociar con Saturno en la astrología.

El propio Hipócrates ya determinó la melancolía como una enfermedad con síntomas físicos y mentales. Para él todos los miedos y desalientos, de manera prolongada determinaban el estado melancólico de una persona. Se llegó incluso a pensar en posesiones demoniacas ante la imposibilidad de curación de un paciente. Posteriormente, durante la Edad Media, se observaba como un carácter típico en las clases altas. Esto podría ir marcando esa tendencia a pensar que lo podría sufrir la persona con cierta estabilidad y con tiempo para reflexionar. De ahí que el artista sea visto como una persona que tendería a la melancolía, debido a la naturaleza de su trabajo. El artista vendría incluso a necesitar este estado melancólico, pues se consideraría una fuente de inspiración. En este punto se suele aludir a la obra de Durero, *Melancolía I*. Dicen que el artista tenía influencias de la teoría humorística y que él se identificaba con el humor negro. La mujer alada de la obra aparece rodeada de instrumentos matemáticos y de geometría. Es clave la pose que esta toma, pues vendrá a simbolizar el estado melancólico de la manera más reconocida. A partir de ese momento, podremos observar como otros muchos artistas copian esta pose para simbolizar este estado anímico. Por ello, en la actualidad se suele interpretar este grabado como el retrato de la melancolía, el estado de espera de la inspiración, dejando de considerarla como un problema.



Fig.6. Alberto Durero. *Melancolía I*. 31x26cm. 1514.

Uno de los autores que trata en profundidad la melancolía es Robert Burton en su obra, *La anatomía de la melancolía* (1621). En este mismo texto, podemos ver referenciado lo sucedido con los artistas, pues él mismo escribirá “Yo escribo sobre la melancolía para permanecer ocupado y así evitar la melancolía”.¹⁵ Aunque, pueda tener poco de texto científico, se debe tener en cuenta para comprender que el término melancolía ya existía antes de la medicina moderna.

No sería hasta la aparición del renacentista Marsilio Ficino que cambiaría la perspectiva de la melancolía y alabaría esa actitud del artista. Pues al final, como observaría Roy Strong en su ensayo histórico sobre la melancolía: “Ficino transformó lo que se había considerado hasta ahora como el más calamitoso de todos los humores en la marca del genio. Lo que se convertiría en un requisito para todos con pretensiones artísticas o intelectuales.”¹⁶

La obra de Robert Burton, antes mencionada, sería partícipe e incentivaría esta tendencia. Aquí podemos observar una característica que se repetirá en las tendencias estéticas de la actualidad, ahora esa aura melancólica también otorga el prestigio de la persona que la sufre, por su aparente profundidad del alma. Parece necesario convertirse, personificar la melancolía para ser capaz de representarla, esta te devolvería esa alma robada por la vacuidad de la sociedad.

De todas formas, cierto es que se pueden encontrar varios casos de genios y figuras reconocidas que padecieron melancolía, incluso en sus momentos de mayor repercusión y ocupación. Roger Bartra hablará de unos pocos en su libro *La melancolía moderna*. “Kierkegaard vivía su existencia como una penitencia, aplastado por el peso de la culpa. Es fascinante observar cómo, en la alquimia de su pensamiento, la melancolía religiosa se convierte en una manera de confrontar la modernidad”¹⁷ comenta Bartra. “He sido un melancólico en su punto más alto y he tenido la suerte y la capacidad de poder ocultarme, y es por ello que he luchado. Pero Dios me dejó ese fondo de tristeza.”¹⁸

“Así, la melancolía kierkegaardiana se erige como una piedra clave en el arco del individualismo moderno, una pesada piedra colgada al cuello, pero también, paradójicamente, un poderoso recurso para soportar las fracturas, los absurdos y las angustias del mundo. Este oscuro corazón late al lado de la necesaria ironía sin la cual se apagaría la reflexión.”¹⁹

¹⁵ BURTON, R. (2006). *La anatomía de la melancolía*.

¹⁶ STRONG, R. (1964). *The Elizabethan Malady: Melancholy in Elizabeth and Jacobean portraiture*.

¹⁷ *Ibidem*, p. 38.

¹⁸ KIERKEGAARD, S. (2006). *O lo uno o lo otro*.

¹⁹ *Ibidem*, p. 38-39.

Ahora bien, si debemos nombrar a alguien que teorice sobre la melancolía, tenemos que hablar de una de nuestras figuras predilectas, referentes, y que, a pesar de su tono oscuro, nos intenta guiar hacia una paz espiritual. Hablamos de Arthur Schopenhauer. Este filósofo alemán de principios del siglo XIX, nos ayudó a cambiar la perspectiva sobre el positivismo que teníamos inculcada desde la escuela y nos reveló el mundo de la irracionalidad. Encontramos en él la normalización del dolor y el sufrimiento, comprender que el estado natural del hombre era la insatisfacción perpetua. En contra de la ideología imperante en la actualidad, para él, la felicidad no era más que un estado anecdótico en la vida de una persona. Para Schopenhauer el humano no deja de ser un animal más, solo que con mayor consciencia a la realidad que le rodea, “conocedor de su propia muerte”. El filósofo pareciera comprender que, en el humano, en realidad, hay una lucha instintiva constante entre placer y dolor. En realidad, su insatisfacción e infelicidad es consecuencia de su búsqueda de la felicidad, que, bajo su perspectiva, se observa inútil e infructuosa.

La inconsciencia sobre el futuro que caracteriza al animal (no humano) le otorga una despreocupación que le permite el goce del presente. Para este animal, la mera existencia es motivo de goce. La elevada capacidad de conocimiento aumenta los dolores, lo que hace que la vida de las personas sea más rica en sufrimiento, o dicho de otra manera, lo que caracterizaría al humano sería el dolor espiritual atraído por su conocimiento. Para Schopenhauer el dolor atañe solo a la voluntad y consiste en la obstaculización, impedimento o frustración de la misma. Cualquier animal padece, solo que, al ir aumentando su nivel de conciencia también lo harán sus dolores. Para el autor, incluso la persona que ha vivido apaciblemente toda su vida, cuanto más envejece, más se percata de que la vida no es más que desilusión.

El profundo ateísmo de Schopenhauer le sirve para criticar el positivismo imperante que clama por la perfecta creación de Dios y anula toda la imperfección animal de la Verdad. Para él la vida no es más que un estado de precariedad y aflicción, donde cada uno ha de medrar y luchar por su existencia, por lo que pretender que el mundo es una creación perfecta de Dios se convierte en una broma de mal gusto.

Bajo esta perspectiva, llegará a tildar de valiente al suicida, pues el acto otorgaría de libertad a quien lo cometiera, al menos en su última acción. Esta persona comprendería que siendo la vida pura insatisfacción, no sería necesario seguir arrastrándola. Para Schopenhauer, el suicida tendrá un exceso de dolor espiritual, tal, que le anulará el dolor físico ocasionado por el suicidio.

Ya Schopenhauer, observa la vida como una fatiga constante. El cansancio a esta fatiga sería la voluntad a no vivir. Por el contrario, aceptar el sufrimiento como parte de la vida formaría una voluntad de vivir. Podría decirse que su voluntad de vivir es la capacidad de anteponerse ante el dolor

y el tedio que ofrecen la vida. Por lo que la resignación y consecuente anulación de esta llevaría al cansancio y anulación de la vida.²⁰

Desgraciadamente, la perspectiva schopenhaueriana de la vida y en concreto, del sufrimiento humano, solo ha despertado contadas voces disidentes del sistema positivista y racionalista imperante. Por lo que debemos atender a perspectivas más científicas sobre el tema.

A partir del s. XVII cambia la teoría utilizada hasta el momento para tratar la depresión. En este momento se empieza a rechazar la teoría de los cuatro humores y se comienza a atribuir a los procesos químicos del cerebro y del corazón. Por decirlo de alguna manera, se deja de lado esa perspectiva filosófica del problema y se trata de una forma más científica. Por lo que a partir de ahora lo que encontraremos ante este problema será una lucha para encontrar una solución a este, en vez de la mera explicación que hacía la filosofía. Por ejemplo, se encontrará una de las posibles causas para el estado melancólico, un estado con electricidad baja, llamado “anergia”, teoría que, con el desarrollo de artefactos para el uso práctico de la electricidad, se empezó a utilizar en la medicina la polémica terapia electroconvulsiva (1785), incluso se sigue usando hoy en día. También es la época en la que se cita por primera vez el término depresión (1725), aunque no será hasta más tarde que se sustituirá el término melancolía por este.

Aunque Philippe Pinel es de los primeros en considerar la depresión como enfermedad y fue quien comenzó a estudiar sus diferencias y los tipos que encontraba. No es hasta principios del s. XX que se empieza a especificar la depresión y a extraer otros síndromes que podían estar relacionados a este: la obsesión, la histeria o la ansiedad, entre otros. De aquí que se acote y termine por denominarse como depresión mayor. Hoy en día, la psiquiatría utiliza otros criterios diagnósticos a los de la medicina. Los psiquiatras se centran más en el tratamiento farmacológico que el “conductual” que quedaría relegado a los psicólogos.

No podemos más que dar una explicación genérica de la depresión. Únicamente buscamos que el lector comprenda ligeramente esta perspectiva psicológica. Debemos aclarar también que este trastorno, aunque nosotros podamos utilizar el término de depresión únicamente, también son utilizados los de: depresión clínica, depresión mayor, depresión recurrente, depresión unipolar o trastorno unipolar depresivo.

El término depresión hace referencia a un síndrome o conjunto de síntomas: frustración, irritabilidad, apatía o tristeza constante. Este estado repercute en las actividades cotidianas de la persona. La depresión es una enfermedad mental caracterizada por la baja autoestima y la pérdida de interés de quien la padece. En psicología para hablar del trastorno depresivo se utilizan tres tipos de alteraciones de la afectividad: la anhedonia sería la incapacidad de sentir placer, la apatía sería la pérdida de interés hacia las cosas y la abulia se comprende como la falta de voluntad. Este trastorno afecta a los familiares,

²⁰ SCHOPENHAUER, A. (2005). *Sobre el dolor del mundo, el suicidio y la voluntad de vivir*.

compañeros de estudio o trabajo, a los hábitos de alimentación, de sueño y en general, de salud. Ya sea de manera transitoria o permanente, se observa el sentimiento de abatimiento, infelicidad y culpa. Estos trastornos pueden estar acompañados de ansiedad u otros trastornos.

La forma más común de explicar las causas u orígenes de la depresión es dividiéndolas en endógenas y exógenas. En las primeras, un desequilibrio de los neurotransmisores, serotonina principalmente y la dopamina (relacionada con los reforzadores naturales y químicos: por un lado, la comida, el sexo, las relaciones sociales y, por otro, las drogas) son los principales causantes de la apatía, la anhedonia y la abulia, que terminan por producir las conductas asociadas a la depresión. Sin embargo, en las depresiones exógenas (eventos traumáticos, procesos de duelo ante la pérdida de un familiar, suelen ser más comunes y responden menos al tratamiento farmacológico y más al conductual) el detonante suele ser un evento externo que produce un estado depresivo en el individuo que a su vez provoca el desequilibrio de neurotransmisores. Factores como una mala dieta, la falta de ejercicio físico, la obesidad, fumar tabaco o la mala calidad del sueño favorecen el estado depresivo en el individuo. Estos factores son situaciones generadas por la persona y son reversibles. No es el caso de las depresiones mayores o endógenas, ya que tienen muy mal pronóstico y son muy resistentes al tratamiento. La depresión sería el nivel de mayor gravedad, en la melancolía de los individuos de la sociedad moderna.

Comprenderemos la melancolía como el estado primario a una depresión. Aunque actualmente la depresión melancólica es un subtipo del trastorno depresivo mayor. La utilizamos más como un carácter del individuo moderno, no como un síndrome. Bajo nuestra perspectiva el origen de la melancolía surgiría al generarse las grandes urbes y por ello somos capaces de observarla en la Grecia clásica, Roger Bartra determinará el caso de la melancolía del siglo XX en otro momento crucial.

“Tras las horrendas matanzas, el Holocausto y los bombardeos que dejaron en ruinas a una gran parte de Europa, se difundió un amargo pesimismo que permeó los espíritus de muchos. Se pensaba que, para poder escrutar la oscuridad reinante, era necesaria una especie de conversación a nuevas maneras de mirar el mundo, a nuevas formas de pensamiento y de expresión. Podríamos decir que Nietzsche y Heidegger habían fermentado el terreno intelectual para ello. El existencialismo se agregó a un caldo de cultivo que impulsó directa o indirectamente la llamada literatura del absurdo, la eliminación de los relatos y la abolición del principio de representación en las artes plásticas.”²¹

²¹ *Ibidem*, p. 92.

Lo comentado por Bartra sugiere la necesidad de sucesos que marquen a posteriori una negatividad hacia la perspectiva del propio ser humano, aunque, en realidad, podemos hablar de estos sucesos como meros detonantes que vendrían a visibilizar la poca fe que nos tendríamos los unos a los otros. En un ambiente masificado, donde el sentimiento generalizado es la soledad y se busca el aislamiento como una forma de refugio, cualquier motivo es excusa para adquirir una perspectiva negativa hacia el vecino.

“La depresión consiste en “cansancio del crear y del poder hacer”. El lamento del individuo depresivo, “Nada es posible”, solamente puede manifestarse dentro de una sociedad que cree que “Nada es imposible”. No-poder-poder más conduce a un destructivo reproche de sí mismo y a la autoagresión. El sujeto de rendimiento se encuentra en guerra consigo mismo y el depresivo es el invalido de esta guerra interiorizada. La depresión es la enfermedad de una sociedad que sufre bajo el exceso de positividad. Refleja aquella humanidad que dirige la guerra contra sí misma. El sujeto de rendimiento está libre de un dominio externo que lo obligase a trabajar o incluso lo explote. Es dueño y soberano de sí mismo. No está sometido a nadie, solo a sí mismo. La supresión de un dominio externo no conduce hacia la libertad; más bien hace que libertad y coacción coincidan.”²²

Aquí observamos cómo hay un sentimiento de impotencia en el individuo, bajo la perspectiva de Hanna Arendt observamos que el individuo se siente de esa forma porque se ha destruido su posibilidad de acción, degradándolo en un mero trabajador, o como ella lo llamará “*animal laborans*”²³. Para ella las personas estaríamos sometidas pasivamente a un proceso de vida anónimo y de sumisión. De esta falta de poder se puede sugerir que se alzara el narcisismo como una forma de aplacar el sentimiento de inutilidad. En este momento, podemos decir que tenemos inculcado el valor de la actividad como algo necesario para la libertad, cuando en realidad no sería más que otra broma pesada que atara al individuo a la rueda del rendimiento.

“El sujeto de la modernidad tardía al que se le exigen rendimientos no desempeña ningún trabajo obligado. Sus máximas no son la obediencia, la ley ni el cumplimiento del deber, sino la libertad y la voluntariedad. Lo que más espera del trabajo es una ganancia en términos de placer. Tampoco actúa por mandato ajeno. Más bien se escucha sobre todo a sí mismo. Al fin y al cabo, tiene que ser empresario de sí mismo. Pero este liberarse del otro no es solo emancipador y liberador. La fatídica dialéctica de la libertad hace que tal liberación se hueque en nuevas coerciones.”²⁴

²² *Ibidem*, p. 30.

²³ ARENDT, H. (2005). *La condición humana*.

²⁴ *Ibidem*, p. 80.

Byung-Chul Han nos confirma que la falta de repercusión observable por un agente externo al individuo, anula la gratificación necesaria para el sustento de una voluntad de vivir. Esta falta de empatía con el otro y anulación de la gratificación, llevarían al individuo al narcisismo como salvavidas. El sentirte querido ayudaría al amor a ti mismo, que sería el ejemplo contrario de lo que tenemos hoy en día. Hoy, al haber eliminado toda negatividad, habríamos eliminado la distinción entre el yo y lo externo a uno mismo. De ahí que nada pueda replicarnos o hacernos sentir agradecimiento. Igualmente, para el individuo actual la experiencia sería algo que demostrar y no algo que experimentar. Una pancarta que dictaminaría lo que uno puede ser, pero sin apego real, pues supondría asumir el desconocimiento de lo no experimentado. De esta forma, se genera una tensión interna, una lucha constante con el inconsciente que clama por un patrón y una norma. Al final, la persona quedaría subordinada a su contexto. “El imperativo de rendimiento fuerza al individuo a aportar cada vez más rendimiento. De este modo nunca se alcanza un punto de reposo gratificante.”²⁵ En el contexto “hiper” de la sociedad actual se desencadena, la hiperactividad por inacción y acumulación de energía, o, la depresión por acumulación de información e incapacidad de asimilación.

²⁵ *Ibidem*, p. 82.

3.3. El Sadboy

Para Byung-Chul Han:

“Prometeo es la figura originaria de la sociedad del cansancio, este se violenta a sí mismo, está en guerra consigo mismo. El sujeto de rendimiento, que se cree en libertad, se halla encadenado. El águila que devora su hígado en constante crecimiento es su alter ego, con el que está en guerra. Aquí hay una relación de autoexplotación. El dolor del hígado, que en sí es indoloro, es el cansancio. De esta manera, Prometeo, como sujeto de autoexplotación, se vuelve presa de un cansancio infinito.”²⁶

“Tal cansancio no resulta de un rearme desenfrenado, sino de un amable desarme del yo.”²⁷ Esa amabilidad vendría determinada según Han por una tendencia al positivismo y a la abolición de la negatividad. “Hoy la negatividad desaparece por todas partes. Todo es aplanado para convertirse en objeto de consumo.”²⁸

“Vivimos en una sociedad que se hace cada vez más narcisista. La libido se invierte sobre todo en la propia subjetividad. El narcisismo no es ningún amor propio. El sujeto del amor propio emprende una delimitación negativa frente al otro, a favor de sí mismo. En cambio, el sujeto narcisista no puede fijar claramente sus límites. El mundo se le presenta solo como proyección de sí mismo. No es capaz de conocer al otro en su alteridad. Solo hay significaciones allí donde él se reconoce a sí mismo de algún modo. Deambula por todas partes como una sombra de sí mismo, hasta que se ahoga en sí mismo.”²⁹

Hoy nos encontramos con una industria del ego, en cualquier medio apreciamos la venta del objeto de deseo. Ese objeto somos nosotros mismos, lo que nos precipita directamente al vacío existencial. Se pone en tela de juicio nuestro lugar en el mundo y como dice Han, nos convertimos en sombras. Espectros volátiles que a Bauman le gustará decir que fluyen, un fluir sin dirección, pues el establecimiento de unas estructuras más sólidas supondría la adquisición de contradicciones que llevarían al desarrollo de negatividad en la persona, lo que actualmente es contraproducente a la hora de considerarse un óptimo agente del rendimiento. La única dirección que tomaría el sujeto de rendimiento sería la del éxito. La meta que totalizaría su motivo y voluntad de vivir. El éxito se convierte en el dios al que todos estaríamos subordinados, los profesionales del marketing serían sus oradores en las convenciones de empresas que funcionarían como misas. Hoy el, tu puedes y el, no escuches las críticas de los demás, se convierte en el *Padre Nuestro* de cada día. Todo envuelto en un halo de desconfianza en el otro, en lo externo a uno, pues la alteridad es motivo de negatividad. Esta falta de negatividad llevaría a que al “no haber nadie a quien hacer responsable de

²⁶ *Ibidem*, p. 11.

²⁷ *Ibidem*, p. 12.

²⁸ HAN, B.C. (2017). *La agonía del eros*, p. 10.

²⁹ *Ibidem*, p. 11.

nuestro fracaso. Tampoco hay posibilidad alguna de expiación. Con ello surge no solo la crisis de culpa, sino también la de gratificación.”³⁰ “Quien fracasa es culpable y lleva consigo esta culpa dondequiera que vaya”³¹

Como ya comentamos, en la actualidad los bienes de consumo producidos serían un motivo liberador. Por lo que tener la capacidad de consumir sería sinónimo de libertad. El liberalismo terminaría por imponernos la libertad a base de consumo. Pues “la economía capitalista absolutiza la supervivencia. Se nutre de la ilusión de que más capital genera más vida.”³² El positivismo llevado a la superproducción y a la hiperactividad, prácticamente en todos los ámbitos resultaría en una autoagresión: “El agotamiento, la fatiga y la asfixia ante la sobreabundancia (...) consisten en manifestaciones de una violencia neuronal y no viral.”³³

Según Han, ya no vivimos en una sociedad donde impere la otredad y por lo tanto lo que él llama: la enfermedad inmunológica. Sino que más bien en la actualidad nos caracterizamos por la desaparición de la otredad y la extrañeza. En lugar de la otredad aparece la felicidad (valor positivo). Bajo sus términos, esto ya no generaría ninguna enfermedad inmunitaria, pues no habría que combatir en absoluto. Actualmente se ejercerían microviolencias voluntarias a uno mismo. Protegiéndose de esa forma de posibles violencias mayores. “La violencia de la positividad no es privativa, sino saturativa; no es exclusiva, sino exhaustiva.”³⁴

Dada la tendencia a la sobresaturación de información y a la explotación laboral, o para concretar mejor, la total ocupación del tiempo vital en tiempo de trabajo, la depresión surgiría como una forma de violencia inmanente al sistema. “El exceso de positividad se manifiesta, así mismo, como un exceso de estímulos, informaciones e impulsos. Modifica radicalmente la estructura y economía de la atención. El aumento de carga del trabajo requiere una particular técnica de administración del tiempo y la atención, que a su vez repercute en la estructura de esta última.”³⁵

“El sujeto de rendimiento se abandona a la libre obligación de maximizar el rendimiento. El exceso de trabajo y rendimiento se agudiza y se convierte en autoexplotación. Esta es mucho más eficaz que la explotación por otros, pues va acompañada de un sentimiento de libertad. Esta autorreferencialidad genera una libertad paradójica, que, a causa de las estructuras de obligación inmanentes a ella, se convierte en violencia. Las enfermedades psíquicas de la sociedad del rendimiento constituyen precisamente las manifestaciones patológicas de esta libertad paradójica.”³⁶

³⁰ *Ibidem*, p. 21.

³¹ *Ibidem*, p. 21.

³² *Ibidem*, p. 101.

³³ *Ibidem*, p. 21.

³⁴ *Ibidem*, p. 24.

³⁵ *Ibidem*, p. 33.

³⁶ *Ibidem*, p. 31.

Para Han, mientras que la sociedad pasada contenía un mayor grado de represión, esta se ha sustituido por la depresión. Nos encontramos solos ante el peligro e indefensos por la falta de estructuras sólidas prima la supervivencia. Esta supervivencia unida a la hipervisibilidad que otorgan las redes sociales y al modo de consumo que hemos adquirido, nos transporta a la histeria. De esta histeria surgiría la depresión actual. El cansancio generado de la hiperactividad y la falta de factores negativos externos, al habernos estado autoexplotando para conseguir nuestras metas, acabarían por engendrar la depresión.

El nombre de *sadboy* definirá al individuo bajo las condiciones anteriormente expuestas. Recogemos esta palabra del inglés que significa: chico triste, en alusión al grupo creado por Yung Lean. Gracias a este artista, observamos que el *sadboy* personificaba lo que queríamos tratar y al mismo tiempo, nos contextualizaba en las tendencias artísticas contemporáneas. El término mostraba la tendencia del arte a visibilizar la problemática al público medio. Percibimos, como ocurría antiguamente, cierta viralización de la depresión y como se convertía en generador de estatus. En un mundo positivista, del pensamiento positivo y de la autoayuda, en fin, de la hiperproductividad y la autoexplotación, la depresión se convierte en contradiscurso. Podemos ver dos tendencias entre lo que serían los *sadboys* y *sadgirls* en las redes. Una es la visibilización de la enfermedad a modo de generar contenido que pueda ser útil para otras personas con el mismo problema. La segunda tendencia, traída por la industria del ego, utilizaría la depresión como mero útil para atraer seguidores en las redes sociales. Indiferentemente, está clara la voluntad de visibilizar algo que parece tapado para el público medio. Actualmente, se ha convertido en un tabú hablar de ciertos temas entorno a la depresión por miedo a una reacción en cadena. La depresión es padecida por más de 350 millones de personas en el mundo y está estrechamente relacionada con el suicidio que supone una de las principales causas de muerte en el mundo. Aunque la cifra de la enfermedad ya es alta, nuestra perspectiva no se relaciona tanto con los diagnósticos sino con el carácter generalizado de la sociedad. El *sadboy* podría o no ser alguien que padeciera depresión, por ello nos acercamos más a la visión de Han y nos preocupamos por el cansancio generalizado más que por la enfermedad diagnosticada.

El *sadboy* crea un discurso entorno a la generalización de la melancolía. Como hace Bartra en su escrito: *La Melancolía Moderna*, concretamos ciertas figuras importantes de la cultura, que sufren o hablan de la melancolía en su trabajo, dado su impacto en la sociedad. Estas figuras rompen con el discurso más académico y científico del tema y lo exponen con mayor sencillez al gran público. Que estos artistas discutan el tema también ayuda a ver que está más extendido de lo que creemos. Pues ya no se trata de baladas melancólicas o de estéticas románticas excesivamente explícitas. La estética digital y el *autotune* enmascaran el sollozo de una generación sin perspectivas de futuro. En la actualidad, se ha conseguido generar un movimiento ecléctico, con múltiples variedades de sonidos y una



Fig.7. Yung Lean. *Hurt*. 2013.

estética que llama a la reflexión sobre el uso de las nuevas tecnologías. Todo ello condicionado por la sociedad líquida y del rendimiento que suprime el valor de la persona, ocupando ese espacio de individualidad y extendiéndose hasta la supresión de la otredad y lo desconocido. Hay una tendencia hacia la imagen pornográfica, que termina en el rostro hueco del que se autorreferencia de manera histérica, en un intento de reconquistar ese valor en uno mismo, perdido por la falta de compromiso en alguna estructura sólida, que, bajo la perspectiva actual, solo dificulta la obtención del éxito. El *sadboy* ya no concibe siquiera el éxito como meta, más bien, el poder considerarse un correcto agente del rendimiento sería su fijación y como el ritmo apresurado que sufre la sociedad siempre exige más, el individuo nunca podría considerarse como tal. Por ello esa valoración de improductividad y por lo tanto de insatisfacción constante y permanente. La melancolía recorre el cuerpo y flagela al propio individuo tras cualquier desastre ocurrido, la difícil culpabilidad de lo externo a él, termina por acosarlo, haciéndole culpable de sus fracasos.

4. El Prometeo moderno

El intento del humano de superar a los dioses, nos llevó al mito griego y de terror, escrito por Mary Shelley. Fuera fuego, conocimiento o crear vida. En el hombre persiste la inquietud por alcanzar los límites de lo conocido. Nosotros mismos nos ponemos como punto de partida, seres a superar, donde no se contemplan imperfecciones ni la animalidad que nos caracteriza. En búsqueda de ese estado superior, aparece el *sadboy*, consumido por su propia llama, hoy convertido en ceniza.

Aunque la primera obra que realizamos será de un individuo anónimo, determinará la pretensión de retratar personas desconocidas para el público, que sirven como referencia y ejemplo de lo que sería un *sadboy* o una *sadgirl*³⁷. Situamos la obra al principio por mera situación cronológica, más adelante comentaremos a la *sad people* en general para explicar mejor sus retratos.



Fig.8. Francesc Sempere. *Prometeo*. 2018.

³⁷ En el caso femenino, el estigma melancólico se ha mantenido hasta hace bien poco. Es sabido la asociación freudiana de la histeria (o depresión) solo a las mujeres, cuando en realidad sufrían situaciones graves de tristeza y melancolía. Se les atribuía un estigma que en la sociedad aburguesada no estaba nada bien vista. La depresión en la mujer siempre ha sido menospreciada o asociada a histerias incurables.



Fig.9. Francesc Sempere. *Hugo o Sadboy num.1*. 2017



Fig.10. Francesc Sempere.
Happiness. Photoshop. 2019.

Cuando hablamos del *vaporwave* más que entenderlo como un estilo de música, lo comprendemos como un movimiento estético. Como ya hemos comentado, *Aesthetics* serían esas imágenes producidas dentro del movimiento, diferenciarlo del *vaporwave* no sería necesario. El *Vapor* nos introduce en un mundo de nostalgia y parálisis temporal. Aunque en un principio recojamos su iconografía para utilizarla en nuestros primeros trabajos de la fase más experimental, pronto desechamos esa idea dada la distancia con el movimiento *vaporwave*. Al estar trabajando en algo distinto a lo propiamente *vaporwave*, no debíamos apropiarnos de su iconografía pues nos alejaría del discurso a tratar. Del *vaporwave* extraeremos ciertos colores y en determinados momentos formas e iconos que referencien al movimiento, pero lo que nos interesa de su estética es el sentimiento de nostalgia que nos transmite, por lo que no tenderemos hacia creaciones típicamente *vaporwave*, más bien la haremos nuestra extrayendo únicamente elementos de ella que nos interesen y cumplan con la función de transmitir una sensación melancólica. Igualmente, situarnos cerca del mundo de internet nos interesa desde el primer momento. La estética *vaporwave* al referenciar a este mundo de la web nos sirve para contextualizar nuestra obra. Aunque no trataremos la web en profundidad dada su complejidad, nos gusta contextualizar al sujeto de rendimiento ante este nuevo paradigma. Un contexto que los iconos melancólicos de los siglos pasados no vivieron y realmente diferencia a las generaciones jóvenes. ¿Denota este nuevo paradigma su tendencia hacia estados melancólicos? Realmente no. El “hiperconsumo” de imágenes y de información es relativamente indiferente al medio. Se puede dar en los consumidores de televisión igualmente, por lo que cuestionar la web, solo sirve para dar más vueltas sobre el mismo tema. Nuestra preocupación no es el cibernauta, sino el individuo en general. Ahora bien, no referenciar el mundo de internet tampoco es posible, dado que, si queremos ofrecer un contexto realista de la situación de este *sadboy*, internet forma parte fundamental de su vida. El *vaporwave* utiliza colores fosforescentes, de neón y muy llamativos, contrastados con fondos negros, blancos u otros colores más pálidos. Este será el elemento que extraemos y consideramos más significativo, dado que los demás se tratan de iconografías autorreferenciales y que tratan sobre el mundo de internet. Bajo nuestra perspectiva, serán estos colores los que nos transporten a un mundo melancólico y de nostalgia. Unos colores tan llamativos que confunden al espectador, ofreciendo un velo de alegría y vivacidad sobre las imágenes. En este filtro viene impregnado el carácter típico del *vaporwave*, que maquilla en tono de sátira el pesimismo de las imágenes. Nos atrae ese humor negro que podemos volcar sobre nuestras imágenes, dado que en trabajos anteriores también hemos utilizado colores más saturados y forman parte de nuestra paleta. Ahora los utilizamos de una forma más agresiva y contundente, totalizando la saturación hasta su máximo exponente en la mayoría de casos, convirtiendo el velo de alegría en una capa más violenta e histórica, una forma hiperactiva de los retratos de antaño.

En cuanto a la parte más temprana de nuestra obra digital, esta partirá de la misma premisa que la cultura vapor, otra forma de referenciar esta corriente es el collage que trabajamos en muchas obras. Aquí partimos del robo y la apropiación de imágenes como base para nuestro trabajo. En un principio, tendemos a la pintura acrílica sobre lienzo por tradición personal, hasta que el collage surge como método más óptimo para nuestro trabajo. La apropiación de imágenes y su mezcla con tantas otras, pretende anular la concepción de autoría, una idea que, como ya hemos visto, es cuestionada constantemente en internet. Estos collages iniciales nos ayudan a ir desarrollando un estilo propio, una paleta y a componer en el formato digital. La idea de mezclar, transformar y deformar nos viene dada de los movimientos artísticos explicados: el *vaporwave* y el *hip-hop*. Consideramos que es un requisito fundamental para poder referenciar, pues ambos estilos, por muy distanciados que puedan estar, comparten la idea de la apropiación. Al trabajar en un punto intermedio entre estos movimientos es necesario referenciarlos. Recogemos imágenes y trabajamos con ellas deformándolas, transformándolas, borrándolas o pintándolas.



Fig.11. Francesc Sempere.
X and Rocky. Photoshop.
2017.

Más tarde, nuestro estilo evoluciona y decidimos no trabajar directamente con la fotografía. El pintar las imágenes nos otorga más potestad a la hora de definir un estilo propio, mientras que, con la fotografía, te debes adaptar a su forma y toda la imagen gira entorno a ello, esa misma imagen pintada, se transforma en algo más orgánico que ofrece mayor libertad. Igualmente, se mantiene la idea de apropiación al estar directamente copiando la imagen en la que nos basamos. Al final, pintar digitalmente es la evolución natural que tenía que ocurrirle al trabajo, desde un principio planteamos el trabajo como un proyecto pictórico y la distancia que tomamos en determinado momento con el collage respecto a esa idea más pictórica dificulta poder aunar todo el trabajo. Se tratan de lenguajes distintos y profundizar más en el collage tampoco facilitaba la pretensión de crear nuestro propio universo de imágenes. Por ello en determinado momento se vuelve puramente pictórico, dado que así podemos unificar la paleta de colores y el dibujo de las figuras. Aun así, esta primera etapa nos sirve para poder experimentar con las imágenes y trabajar como lo haría un productor *lo-fi*, con un espíritu naif y apropiacionista.

Anteriormente hicimos referencia a la música *lo-fi* y su medio de difusión, nos parece interesante detenernos a explicar esta corriente surgida a raíz de poder realizar directos en *YouTube*. Aunque podemos encontrar música *lo-fi* de todo tipo, atenderemos a la más generalizada y por la que llegamos a conocerla, el *hip-hop lo-fi* o *Chill-hop*. Destacamos esta vertiente porque musicalmente hablando estaríamos hablando del eslabón entre el carácter más melancólico del *vaporwave* y el ritmo callejero del *hip-hop*. Independientemente, también nos gusta fijarnos en que tiene constantes referencias al *anime*, lo que nos facilitará más tarde contextualizar al agente del rendimiento que sufre una disonancia de la personalidad. El *lo-fi* se puede consumir de manera clásica, canción por canción, aunque sea a través de videos de *YouTube* únicamente, pero lo más normal en este estilo es su

emisión en directo. Una emisión sin pausas, que día tras día emite el mismo estilo de música. Al final, esta emisión constante genera un estado de calma y pausa, aunque el *hip-hop* sea un estilo más agresivo y acelerado, aquí ese ritmo se ralentiza, como ocurría con los “sampleos” del *vaporwave*, las voces se alejan para sonar como ecos. Tal y como están remezcladas las canciones, se produce una atmosfera lejana y neblinosa. Estas características otorgan a este estilo una sensación de nostalgia y tranquilidad, resguardo y cierto pesimismo. Por ello podemos considerar nuestro trabajo como un *lo-fi* visual, pues en un aspecto más general, recogemos características estéticas de dos estilos distintos y hacemos un *remix* para darle un motivo más nostálgico de lo que aparentaban. Aunque tratamos a varios artistas del mundo del *hip-hop*, este estilo de música, no nos preocupa tanto como las personas, dentro del movimiento, que visibilizan una tristeza generalizada en la sociedad. El *hip-hop* nos interesa en la medida en que repercute a gran parte de la juventud actual. Por ello, aislaremos al individuo del contexto, cuando trabajemos con figuras del *hip-hop* normalmente nos preocuparemos por su retrato y no por el ambiente.



Fig.12. Francesc Sempere. *Kid Cudi*. Photoshop. 2019

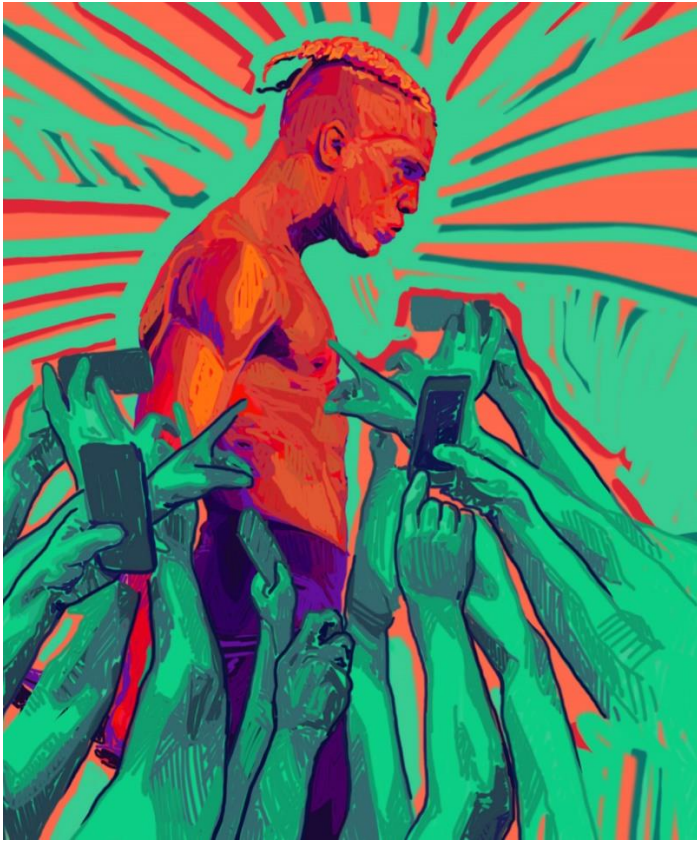


Fig.13. Francesc Sempere. *X 2016*. Photoshop. 2019

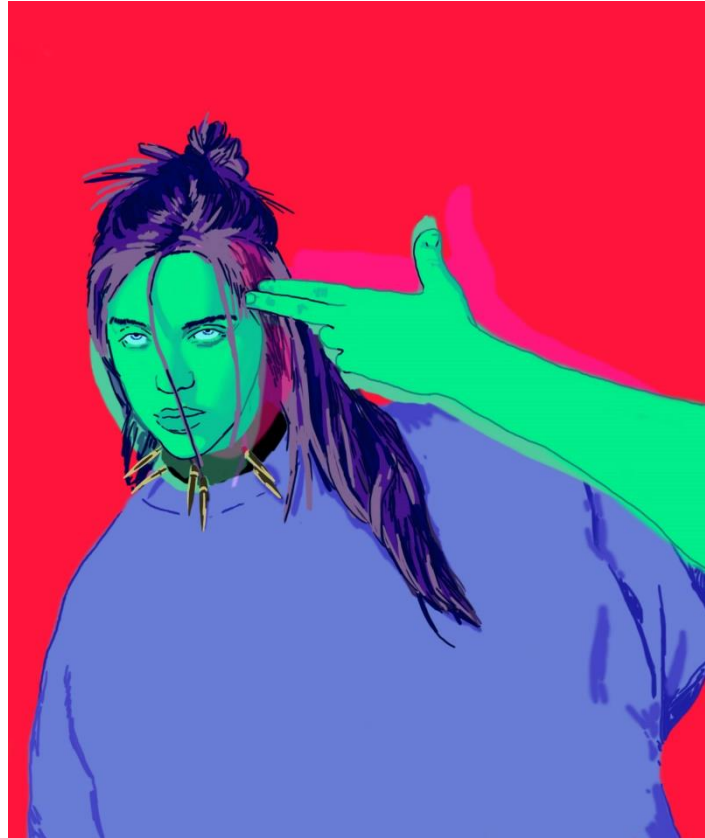


Fig.14. Francesc Sempere. *I wanna end me*. Photoshop. 2019



Fig.15. Francesc Sempere.
ctrl+C, ctrl+V,
transformación libre,
deformar. Photoshop. 2019.

Por otro lado, en el caso de representaciones más surrealistas, aprovecharemos el carácter del propio artista como vía para reflejar su personalidad, esta situación se reiterará en el caso de Tyler, *the Creator* donde lo podemos ver subido a animales imposibles, por ejemplo. Este contexto más fantasioso otorgaría esa falsa alegría de la que hablábamos con los colores saturados, en estas ocasiones aprovecharemos el contexto para exaltar el velo de alegría. En este momento mostramos el segundo retrato realizado como cabeza de los trabajos enfocados en Tyler. El primero será el único realizado con acrílico, el resto los creamos digitalmente. A poco que observes a Tyler en sus videoclips y atiendas a sus letras, puedes observar el carácter satírico que otorga a sus mundos, realidades retorcidas, aunque agradables y vistosas. Ocultan un discurso nihilista y de autoaflicción. Por ello, hemos querido representar un ambiente más animado, surrealista y divertido, porque entra en su juego de sátira y genera una fantasía de alegría que oculta la culpabilidad hacia uno mismo y la tristeza.



Fig.16. Francesc Sempere. *GOAT.* Photoshop.2019.



Fig.17. Francesc Sempere. *Sad Wolf*.
Photoshop. 2019.



Fig.18. Francesc Sempere. *Sin nombre* (Obra de la serie *Tyler, the Creator*). Photoshop. 2018.



Fig.19. Francesc Sempere. *Unicorns ride with me* (Obra de la serie *Tyler, the Creator*).
Photoshop. 2019.



Fig.20. Francesc Sempere. *La virgen y el niño Jesús. La santa peluca y las gafas de Longinus.* Photoshop. 2019.



Fig.21. Francesc Sempere. *Tyler cries o Tyler is bored of himself, but we still love him.*
Acrílico sobre lienzo. 150x100cm. 2017.

Vistos los trabajos sobre Tyler, *the Creator*, viramos hacia nuestro siguiente artista de referencia, Kanye West. Kanye requiere un trato distinto dada su personalidad, carácter y la figura pública que asume. Aunque nuestro primer trabajo sea el único pintado en acrílico, destaca que él es la figura central de la obra, característica que mantendremos en el resto, donde la figura de mayor importancia es él. Kanye nos plantea la representación del superhombre, pero un superhombre sorprendido por sus propias debilidades y la exigencia continua. Esta exigencia le llevaría a la deformación de su persona, característica que ejemplificaría la pérdida de la humanidad necesaria para la obtención del poder, o, en este caso, la fama. En él habita la encrucijada entre la voluntad de poder y saber que cuanto más alto se encuentre más alejado del humano real estará.



Fig.22. Francesc Sempere. *Kanye Walks*. Acrílico sobre lienzo. 200x120cm. 2018.



Fig.23. Francesc Sempere. *I feel like Pablo* (Obra de la serie de Kanye West). Photoshop. 2018.



Fig. 24. Francesc Sempere. *All Day* (Obra de la serie de Kanye West. Photoshop. 2019).



Fig.25. Francesc Sempere. *I love myself way more than I love you* (Obra de la serie de Kanye West). Photoshop. 2018.



Fig.26. Francesc Sempere. *Sacred Yeesus* (Obra de la serie de Kanye West). Photoshop. 2019.

Los retratos de personas anónimas son una búsqueda de la cotidianidad del problema de la melancolía y la depresión. Mientras que el retrato de figuras reconocidas aleja el tema, retratar a desconocidos baja el problema al día a día. Como ya hemos comentado, intentamos reflejar el espíritu melancólico generalizado, no retratar a depresivos diagnosticados como tal, aunque entre los retratos podamos encontrar a alguno. Queremos reflejar que a cualquiera le sucede, perspectiva que acecha en nosotros como individuos y ciudadanos de las urbes modernas. Los agentes del rendimiento reales, los *millennial* que les ha sido prometido el cielo a base de autoexplotación y les hicieron creer que eran los únicos, los más inteligentes, capaces y especiales. Retratamos una generación que ha crecido y está desencantada con el mundo, ha podido ver la realidad tal y como es. Ahora ve que el discurso que le contaron de niño no es real. Nos preocupamos por que la mayoría de estas obras sean *selfies* para referenciar la tradición narcisista que estamos sufriendo hoy en día ante la pérdida del yo dada la anulación del ello. El agente de rendimiento que representamos intenta salvarse a través de la “hiperexposición” de sí mismo. La falta del yo la visibilizamos con una carnación verdosa, mientras que evidenciamos los teléfonos móviles como herramienta característica de estos sujetos.



Fig.27. Francesc Sempere.
Sadgirl (Obra de la serie de
los agentes del cansancio).
Photoshop. 2019.



Fig.28. Francesc Sempere. *Sadgirl* (Obra de la serie de los agentes del cansancio). Photoshop. 2018.



Fig.29. Francesc Sempere. *Sadboy* (Obra de la serie de los agentes del cansancio).
Photoshop. 2019.



Fig.30. Francesc Sempere. *Sadboy* (Obra de la serie de los agentes del cansancio).
Photoshop. 2018.

La paleta de colores contiene alta saturación en busca de la construcción de un velo de alegría, vivacidad y sátira. Pero un detalle a destacar de la paleta es el tono verdoso de la mayoría de los retratos. Tras analizar *Dark Souls*, el concepto de “hueco” tratado en el videojuego era una idea en la que ahondar, dado que visibilizaba el estado deplorable de una persona al perder su voluntad de vivir. Esta idea de la marca en un agente del cansancio la transformamos, en vez de la forma decrepita que se nos presenta en el videojuego, al color verde. Debíamos ajustarnos a la paleta traída del *vaporwave*, por lo que al principio el color varía más y no es hasta una fase más avanzada del trabajo que utilizamos un verde azulado muy saturado como carnación. Este color muestra la pérdida de la voluntad de vivir, que recuerda al tono pálido de un cadáver. Jugar más con el color para tratar esta idea se debe a que, si cambiamos la forma de la piel a una parecida al videojuego, donde el hueco está seco como una momia y se trata más bien de un cadáver andante, estaríamos adquiriendo una estética más bien romántica o gótica. La imagen sería demasiado obvia y anularía esa alegría satírica que intentamos transmitir para dar una sensación bastante más pesimista y explícita. Por ello la carne se transforma en tonos verdes y azulados, saturados hasta llegar al fosforito muchas veces. Con el verde como carnación el fondo cálido se transforma en el contexto del sujeto de rendimiento. La saturación no le permite observar la calidez de su entorno y contrasta todavía más el aislamiento de la figura central.

Cada obra tiene características únicas que hacen imposible su explicación y un análisis más específico de cada una de ellas, pero hay que entender que se trata, más bien de una serie, donde las obras funcionan por su contexto. Aisladas pueden funcionar como imágenes, pero el sentido solo se puede reconocer bajo una perspectiva más general.

5. Referentes Pictóricos

A continuación, vemos necesario revelar varios de los artistas más importantes que hemos tomado como referentes para el desarrollo del trabajo. Escogidos por su gama de colores o la forma de componer sus retratos, estos pintores nos han servido en todo momento como un apoyo a la hora de solventar problemas que han surgido por la utilización de colores tan saturados o retratos con una figura central predominante. En su momento, nos ayudaron a comprender que una de las cosas más importantes era desarrollar una estética unificada que facilitara la comprensión de las obras.

5.1. Aryz

Nacido en Estados Unidos por casualidad, este artista urbano Barcelonés comenzaría su carrera en las calles de la ciudad condal cuando todavía era un chaval. Poco a poco se convertiría en un graffitero reconocido y empezaría a traspasar la línea del graffiti. Con el tiempo su paleta y su dibujo se convertirían en elementos característicos, lo que le permitiría extender su trabajo hacia el muralismo y la pintura más académica.

Aun tratándose de un artista joven, en cada trabajo demuestra su control del color aprendido con la practica en la calle. Le ha permitido realizar obras pictóricas sobre tabla y lienzo alejadas del estilo dibujístico que tenía al principio para ir preocupándose por cuestiones más pictóricas. La mancha, la pincelada, la saturación o la relación de colores han ido tomando más protagonismo con los años, hasta tal punto de convertirse en un artista referente para nuestra obra.

Las temáticas son más que variopintas, aunque parecería tender hacia el costumbrismo, sí es cierto que tiene una gran cantidad de obras de naturalezas muertas y vanitas. A menudo incluso realiza imágenes históricas en situaciones siniestras. Pero en general la temática de Aryz no nos preocuparía tanto como su tratamiento de la pintura, ya sea mural o sobre lienzo.



Fig.31. Aryz. Manresa, Catalunya. 2018.

Aryz ha evolucionado de un estilo más parecido a la ilustración hacia uno puramente pictórico, destaca la selecta paleta que ha utilizado. Partiendo de tonos agrisados y desaturados donde dominaban ciertos tonos o donde la obra era monocromática, hasta el uso de tonos más saturados y con la ampliación de su paleta, presenta poca preocupación por el naturalismo de sus colores. Parte de premisas impresionistas y fauvistas para componer su gama de colores en cada una de sus obras. Igualmente, la pincelada en sus cuadros y el trazo en sus muros se muestra de manera evidente muchas veces, no para acentuar las direcciones de sus planos, sino más bien, para generar vibraciones entre estos, vemos que cada plano está encerrado, perfectamente diferenciado del otro y es solo en su interior donde la pincelada puede ser más caótica. Al mismo tiempo se observa la transformación de colores de un mismo objeto tal vez lo que sería una chaqueta marrón tiene las mangas amarillas y los hombros y el torso verdes, hace cortes del color para acentuar la luminosidad de ciertas zonas y alejar por contraste otras. En muchos trabajos parece simplemente estar jugando con el color, utilizándolo como elemento que compone la obra y relegando la figura en sí. Esta preocupación por el color, el mantenimiento de una armonía cromática y sobre todo el desarrollo de un estilo característico nos llevó a dejar que nos influyera lo máximo posible. En algún que otro momento nos interesaremos por su característico estilo de vanitas, pero en general es su uso del color lo que recogemos de él.

5.2. Emilio Villalba

Habiendo estudiado en la Academia de Arte de San Francisco, Villalba se comprende a sí mismo como retratista, inspirado en los viejos maestros. La forma novedosa de desarrollar sus retratos le llevo a un cierto reconocimiento en el mundo del arte, pues generaba imágenes atractivas para el gran público, cosa que le facilitó una gran cantidad de seguidores en las redes sociales, alrededor de 214.000 actualmente.

Los retratos que le impulsaron en su carrera artística se pueden comprender como pinturas que hacen referencia al barroco más oscuro de Ribera y compañía. Estos retratos son traídos a la actualidad gracias a su discurso sobre la histeria por el consumo de imágenes, lo que para él llevaría a un caos de emociones, obsesiones y ambiciones.

Es gracias a esa perspectiva que Villalba empieza a deformar, mutilar y multiplicar elementos del rostro. Llegando a obsesionarse con los ojos dada su connotación de consumidores. Villalba tiene un estilo retratista clásico, donde aparecen zonas caóticas, pero medidas. Este caos medido será un elemento característico que le hará ser fácilmente reconocido.

Esa histeria comedida y discurso sobre la hipervisibilidad serán razones suficientes para apoyarnos en su trabajo más de una vez. La multiplicación de partes del rostro, la textura de su pintura y el protagonismo del retrato que otorga a sus obras, son elementos que introduciremos a nuestra obra.

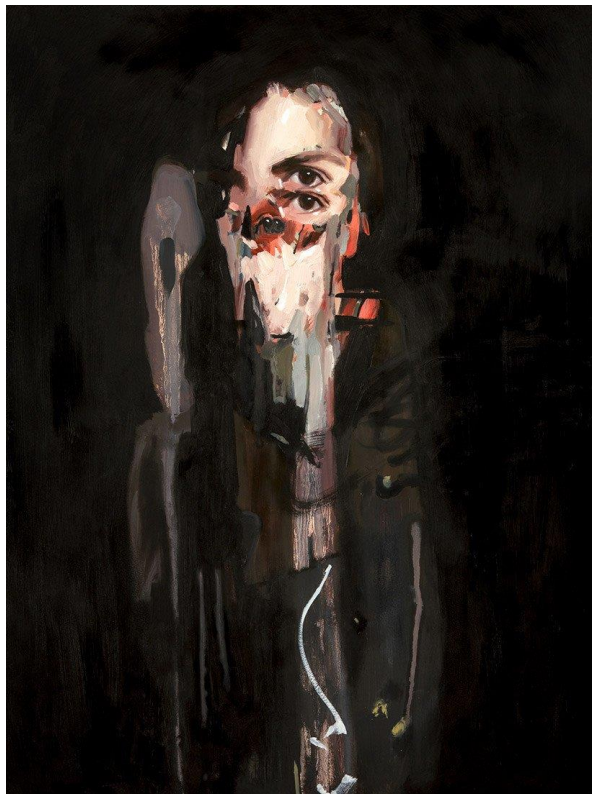


Fig.32. Emilio Villalba. 2017.

5.3. Kehinde Wiley

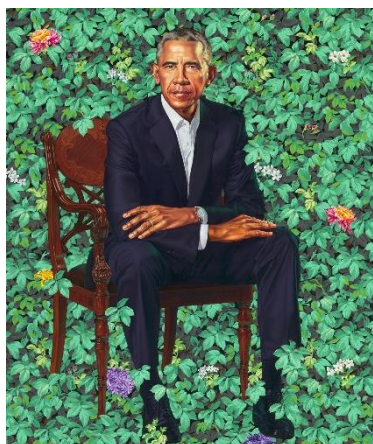


Fig.33. Kehinde Wiley.
Barack Obama. 2018.



Fig.34. Kehinde Wiley.
Michael Jackson. 2018.

Este reconocido pintor estadounidense de Los Angeles nacido en 1977 y con base en Nueva York, lo descubrimos gracias al retrato que realizó hará un par de años al expresidente Barack Obama. Por aquel entonces habíamos terminado el retrato de lo que se convertiría en nuestro primer Sadboy, en él habíamos utilizado la vegetación del fondo como un elemento de gran importancia. Por ello, cuando observamos por primera vez el retrato a Obama, nos quedamos perplejos del uso que le daba Wiley a la vegetación, como la utilizaba como fondo e interactuaba con la figura. Este detalle nos atrajo y descubrimos que el retrato de Obama era de los más sosegados y menos esperpénticos, en realidad se trataba de un pintor que recogía la tradición pictórica más barroca y la traía a las comunidades afroamericanas de los Estados Unidos. Técnicamente estamos hablando de un pintor claramente clasicista, que tiende a difuminar su pincelada y a una paleta más bien naturalista, aunque con cierta saturación. Lo que nos resultó a posteriori más interesante fue la temática general de su obra y la forma en que componía los retratos. En sus obras tiende a componer de una manera muy estática, caracterizada por la pose clásica de estudio. Las poses de los retratados suelen imitar los retratos de reyes, aristócratas y el alto clero del barroco. Referencias obvias a Velázquez, Rubens, Tiziano o Ingres. Más allá de ser una pintura romántica que rechaza la actualidad, Kehinde Wiley utiliza este estilo clasicista para lanzar su discurso de empoderamiento. Genera figuras majestuosas, crea héroes de lo cotidiano como forma de visibilizar ya no solo a las comunidades negras estadounidenses, sino al conjunto de personas africanas y afrodescendientes de todo el mundo. En algunas series podemos ver a los personajes representados con las ropas típicas de culturas africanas, mientras en otras, puede retratar a elegantes dandis negros o pandilleros de los suburbios de las grandes ciudades americanas. Esto nos ayudó a entender el retrato como un buen medio de visibilización de una problemática. Si Wiley glorifica la figura del afroamericano es porque considera necesario su empoderamiento, cree que la comunidad negra necesita sentirse orgullosa de sus orígenes y conocer su pasado, al mismo tiempo que debe seguir luchando por sus derechos y en contra de su discriminación. Por ello Wiley supone un referente en nuestra obra, aunque nosotros retratemos a personas afrodescendientes en algún que otro momento, este motivo es casual. En realidad, gracias a él reflexionamos sobre como visibilizar una problemática en concreto, que en nuestro caso es la melancolía moderna.

5.4. Steve Kim

De origen coreano, Kim emigró a los Estados Unidos cuando era niño y al crecer se especializaría en la escuela de arte y diseño. Poco reconocido como artista, lo descubrimos gracias a Instagram, donde casualmente, apareció recomendado. Desde el primer momento, sentimos una gran atracción por su obra. Cuando empezamos con el proyecto del Prometeo moderno, nos dedicamos a conocer en profundidad su trabajo. Steve Kim trabaja el dibujo, el óleo y el acrílico, a la par que las herramientas digitales. Cuando pasamos de la pintura acrílica a la digital, él fue quien nos facilitó aunar ambas técnicas. Kim trabaja el dibujo de manera minuciosa y sutil, mientras que en la pintura suele ser más expresivo. En cuanto a sus trabajos digitales, suelen tener esa línea dibujística medida, pero le gusta resaltar con una alta saturación ciertas zonas del trabajo, lo que lleva a un gran impacto visual, que en principio parece muy agresivo y descompensado, pero a la hora de la verdad, está bien compuesto y como la saturación de los colores se concentra en áreas muy concretas acaba produciendo una armonía de color y el peso visual se equilibra.

El uso de herramientas digitales, las figuras, el dibujo y el uso del color de Kim, han sido los elementos principales por los que en su momento lo tomamos como referente. Aun siendo desconocido en el mundo del arte, en Instagram mantiene una cifra de 23.800 seguidores y ha expuesto alrededor de todo el mundo durante estos últimos años.



Fig.35. Steve Kim.
Plus. 2016.



Fig.36. Steve Kim. *I like what you see (detail)*.
2018.

6. La anulación del individuo

Son los años 80 y tras un par de series animadas para niños se viraliza una serie con combates imposibles y lucha entre el bien y el mal. *Dragon Ball* crea la primera generación amante de las artes marciales y sobre todo trae al público global el mayor medio de entretenimiento en Japón. Al mismo tiempo, la industria de los videojuegos empieza a tomar cierta importancia. Estas dos industrias creativas, la del manga y el *anime* por un lado y la de los videojuegos por otro, serán los medios a través de los cuales se desarrolla una dolencia, la anulación del individuo y su proyección en sus personajes favoritos de ficción.

Este arte se ha convertido en un objeto de consumo más entre las generaciones jóvenes. Antes se dependía de la programación que ofrecían las cadenas de televisión y este contenido era muy minoritario al solo traducir las obras más conocidas. Hoy en día se consume mayoritariamente en internet, lo que, por una parte, fomenta su consumo y, por otra, abre el abanico de este género. Dada la diferencia cultural, durante los primeros años se tendió a la marginalización de este género y del denominado otaku (consumidor de *anime* o *manga*), la realidad fue que, pese a esa marginalización, poco a poco se fue abriendo paso entre las generaciones más jóvenes hasta convertirse en un género de peso. Hoy en día poca gente no ha crecido con *Shin-Chan*, *Doraemon*, *Pokemon*, *Digimon*, *Death Note*, *Naruto* o *One Piece*. Y aunque la mayoría de estas series son trabajos destinados a un público más infantil, no quiere decir que toda la producción de *anime* y *manga* vaya destinada a este. De hecho, a un nivel teórico nos vamos a interesar por las historias destinadas a usuarios adultos, que tocan problemas de su medio, al igual que hablan de la sociedad en la que son producidas. Serie y *manga* como *Neon Genesis Evangelion*, como *Akira* o como *Ghost in the Shell*, las utilizaremos también a nivel estético para referenciar lo que intentan tratar en sus historias.

6.1. El *manga* y el *anime*

6.1.1. Ilustración Japonesa

Para poder hablar del *manga* y del *anime*, es necesario primero remontarse varios siglos atrás, para observar como el arte japonés ha ido evolucionando hasta el arte de masas que es hoy en día. Más conocido como Ukiyo-e, este estilo de grabados producido en Japón floreció durante el surgimiento de los denominados *chonin*, una clase social surgida en las grandes urbes en el periodo Edo, durante los siglos XVII al XIX.

Su forma de producirse facilitaba su accesibilidad al gran público. Esto marcó sus temáticas hacia los problemas de la vida en la ciudad. Poco a poco sus temáticas se expandieron tanto que llegaron a generar pinturas eróticas, las cuales también se consumían con frecuencia. Estas son comúnmente llamadas *shunga*.

El *shunga* o imágenes de primavera, es un género de producción visual japonés que tiene como tema principal la representación del sexo. Pese a ser reguladas y prohibidas en ciertos momentos por el gobierno, la realización de este tipo de obras continuó prácticamente hasta finales de la era Meiji, con la prohibición de material “obsceno”. Las escenas de los *shunga* describían relaciones sexuales de todo tipo. En algunos casos se parodian antiguos cuentos chinos y japoneses, mientras que en otro momento aparecen deidades, demonios, animales y otras criaturas en los actos sexuales. Prácticamente todas las obras contenían escenas explícitas de parejas manteniendo relaciones sexuales. Este *shunga* marcaría el estilo *hentai* que se desarrollaría ya durante las publicaciones del *manga* y el *anime*. El *hentai* por su contexto estaría marcado por su exuberancia y extremo juego con el deseo, llegando a fantasear con la pederastia y la zoofilia. Al mismo tiempo se convertiría en un género en el que se crearían fantasías eróticas y pornográficas de personajes *manga* y *anime* reconocidos.

Como vemos, la producción en masa de ilustraciones se convirtió en norma para las ilustraciones japonesas. Igualmente, su rápido consumo acabó por producir lo que hoy en día conocemos como *manga*, literalmente, dibujo informal. Este tipo de ilustraciones tendrían una forma distinta y vendrían a contar historias de forma breve.

6.1.2. El manga

Katsushika Hokusai fue el primer artista en utilizar el término *manga* para llamar así a las historietas que distaban de las ilustraciones típicas. Se marca su inicio entre los siglos XVIII y XX, tras los primeros contactos con Occidente, esto marcaría su estilo pues uniría el arte gráfico típico japonés con las historietas traídas de América y Europa. Realmente no sería hasta después de la Segunda Guerra Mundial que surgiría el estilo reconocido como es conocido hoy en día. Japón pasaría de un feudalismo con un grave retraso tecnológico por su cierre de fronteras con occidente, a una sociedad cosmopolita superdesarrollada en menos de un siglo. Este choque y cambio cultural radical, afectó directamente a sus producciones artísticas. La introducción del modelo estadounidense en su economía favoreció a la creación de la industria y mega corporaciones. Se incrementó la población de las ciudades de maneras inimaginables, un ejemplo es Tokio, que llega actualmente a los 16 millones de habitantes únicamente en la ciudad, 36 millones en su provincia. Una ciudad infinita, calles interminables e ingente cantidad de personas. Este nuevo modelo de ciudad creó a un nuevo modelo de ciudadano, ya antes se les diferenciaba de las poblaciones de las zonas rurales, pero la realidad que se fue generando tras la derrota ante los aliados fue la del individuo que se marchaba de su pequeña ciudad para probar suerte y labrarse un futuro. Un individuo obsesionado por conseguir una vida mejor de la que tenía. Un individuo separado de todo lo que le rodea, pues su única vida es el trabajo o los estudios. Con poco o ningún apego a la gente de su alrededor se observa la inevitable marginalización de la mayoría de los ciudadanos de este tipo de ciudad. El aislamiento en el mar de gente que es Tokio es un comportamiento de lo más normal. La carencia de vínculos con personas aumenta este aislamiento y es en este momento en el que estalla el *manga* y los videojuegos.



Fig.37. *Dragon Ball* (manga). Son Gohan.

Tras la guerra, el *manga* llega a consolidarse como industria. Ya desde un principio resurge como medida de evasión y desconexión ante la realidad que sufrían. Años más tarde, Osamu Tezuka publicaría *Astroboy*, *manga* que asentaría las bases de lo que se considera hoy en día el *manga* contemporáneo. El tipo de dibujo, la narración y como se divide por episodios que se venden semana o mensualmente son características que se mantienen gracias a este autor. Entre los años 60 y 80 se multiplicó la producción, con su consecuente pérdida de calidad. Pero sus ventas siguieron aumentando, acabando por convertirse en la industria del entretenimiento más grande. Aunque el primer medio en recoger cierto reconocimiento internacional fue el anime, en la década de los 90 ya había industria que exportaba las producciones literarias al mercado extranjero. Desde ese momento ambos medios, han ido de la mano y han roto todas las fronteras, viralizándose de manera animada y generando un deseo de profundizar literariamente.

6.1.3. *El anime*

El *anime* es una abreviatura de animación. El *anime*, podríamos decir, se inicia a principios del siglo XX, aunque no será hasta los años 60 cuando se le empiece a denominar como tal. Se trata de un medio titánico en Japón, se ha convertido en un producto de entretenimiento comercial, cultural y todo un fenómeno en el país nipón. El *anime* más tradicional se dibuja a mano y la parte digital se reserva únicamente al retoque y al montaje. En la actualidad, prácticamente todos los procesos se hacen digitalmente, pues esto permite un mayor control sobre el trabajo y agiliza la tarea.

Aunque las temáticas varían como en el cine, se puede destacar el desarrollo, en la mayoría de sus animes, de tramas complejas durante un cierto número de episodios, por ello la televisión es el mayor medio de difusión de este arte.

Entendemos que el *manga* y el *anime* tras su exportación al resto del mundo, ha supuesto un impacto cultural enorme. Difícilmente se podrá llegar al consumo generalizado que tiene en Japón, pero eso no evita intuir que ha supuesto un nuevo modelo cultural para las generaciones jóvenes de todo el mundo. El consumo de estas artes normalmente se ha visto relacionado a diversas tribus urbanas juveniles y por lo general, fuera de Japón se consume con cierto secretismo. Al mismo tiempo se produce un aislamiento del consumidor que no logra ser aceptado, por mantenerse la visión de ser un arte infantil. Igual en ciertos ambientes de los videojuegos, ante el rechazo de la cultura más *mainstream*, se tiende al radicalismo y a profundizar aún más en estos mundos imaginarios. Con esto se consigue que una parte de los fans de las artes japonesas desarrollen el nivel de fanatismo observado generalmente en Japón. Esto no es más que la versión extrema de lo que es un consumidor en realidad. Pero nos interesa recoger estas vivencias para observar que, en todos los estratos del fanatismo, ya sea radical o simplemente *mainstream*, durante años, ha sido el caldo de cultivo de un proceso mental generalizado. En todo momento se ha buscado la evasión, pero este nuevo movimiento cultural ha despertado otro espíritu. Antes de profundizar en ello, debemos hablar de ciertos referentes dentro de este mundo del *manga* que nos inspiraron para adentrarnos en la problemática antes tratada de la depresión.

6.1.4. Neon Genesis Evangelion

La serie empezaría en la televisión japonesa a finales de 1995 y terminaría a principios de 1996, teniendo una duración de únicamente 26 episodios debido a su falta de presupuesto.

En cuanto a Hideaki Anno, su creador, nació en 1960 en Japón. Anno suele centrarse en la psicología de los personajes, aparentemente normales, pero encerrados en sí mismos. Se cree que el periodo de cuatro años de depresión que sufrió es el origen de los elementos psicológicos que aparecen en la serie. A medida que avanza la serie, se vuelve cada vez más oscura y acaba centrándose en la psicología de los personajes, utilizando la serie como una especie de terapia propia y advertencia a los espectadores. Durante la producción de Evangelion Anno pierde la esperanza con su público, en concreto con el estilo de vida *otaku* japonés. Esta visión decadente del autor le lleva sin embargo a pensar que la gente debe exponerse a las realidades de la vida lo antes posible, llegando a los límites de introspección de los dos últimos episodios de la serie.



Hideaki Anno se basará sobre todo en animes de temática *mecha* anteriores, tales como *Space Runaway Ideon* o *Mobile Suit Gundam*. Anno se inspirará en ellas para reconfigurar su lógica y al igual que Cervantes realizó una deconstrucción del género caballeresco con “El Quijote”. Anno se apropiará de muchas de sus ideas para darle la vuelta y reinterpretarlas. El tratamiento hasta el momento que se les habían dado a los “*mecha*” estaba, aun con su profundidad y seriedad, enfocado al espectáculo. La violencia y la aventura eran las bases de la trama en la cual se añadían problemáticas personales o temáticas como la guerra o la política.

La serie completa de Anno, incluyendo sus remasterizaciones y las reconstrucciones posteriores, es de interés por varias razones. Los personajes y varios de los elementos de la serie se han convertido en iconos culturales, por los significados que suscita la serie. Nuestro trabajo expone la situación de la juventud. Estamos hablando de un mundo con los límites muy difusos dado el medio de internet, pero que acotamos a través de la estética y la música. Como Anno, intentamos mostrar los problemas personales y psicológicos, cuestionándonos la situación de la juventud en la sociedad y si esta es la causante de su malestar. Por ello, esta serie se convierte en un icono en dos sentidos. Icono para la gente que intentamos representar e icono en su modo de proceder. Por no hablar de su protagonista, Shinji Ikari, un auténtico *sadboy*.

Fig.38. Neon Genesis Evangelion.

Shinji sufre serios problemas psicológicos, incluyendo un enorme sentimiento de culpabilidad que le hace pensar que cualquier situación negativa ha sido provocada por su incompetencia. Prefiere evadir sus problemas y huir. El *anime* realmente se centra en desentrañar todas las capas psicológicas de los personajes. Por ejemplo, nos muestra el dilema del erizo: Cuanto más cercana sea la relación entre dos personas, más probable será que se pueda hacer daño el uno al otro, mientras que, cuanto más lejana sea su relación, sentirán la angustia y el dolor de la soledad.

Evangelion pertenece al subgénero del Realismo Épico. Donde salvas a la humanidad por la mañana, pero luego debes hacerles la cena a tus hijos. Se intenta explorar a los personajes en su entorno. Mientras que en otros *anime* se deifica la figura del héroe en el momento en que todos lo necesitan, aquí Shinji empequeñece, valorándosele como una mera herramienta. Cada vez que gana, siente que es lo mínimo que puede hacer. Mientras que, en los demás animes, el *mecha* es una herramienta que ayuda a conseguir el éxito, en *Evangelion* este se convierte en un elemento esclavizante y deshumanizador. Anno, en definitiva, en vez de crear una serie enfocada hacia el entretenimiento, decidió explorar su propio dolor. Nos plantea renegar de los protagonistas, pues empatizamos realmente con ellos y nos vemos reflejados. Evita darnos la razón sin merecerla, haciéndonos pensar que no cometemos errores y que siempre, pese a los problemas, vamos por el buen camino, como sí hacen la mayoría de *anime*. Si los protagonistas son como son, es porque nosotros cometemos los mismos errores y somos igual de imperfectos. Como con nuestra obra, Anno habla de la depresión mostrando la realidad del ser humano, su imperfección. Realmente, Anno nos anima, pese a todo lo negativo que contenemos.

Evangelion es una obra visionaria, nos enseña como seríamos dentro de 20 años, en un futuro cercano (2015) ve a través de su sociedad y comprende como eso irá avanzando, creando una obra que resiste al avance de las generaciones. Hideaki Anno viene a enseñarnos la ingente cantidad de problemas personales y psicológicos que nuestra sociedad desarrolla. Nos anima a continuar, mostrando una faceta más humana en sus personajes, su parte negativa, de la cual resurgen y maduran. Se debe ver como una lección de vida en una sociedad, donde a la mayoría se nos da todo hecho. Una sociedad que anula el espíritu del individuo alegando por esta individualidad. Una sociedad que se preocupa únicamente por tener herramientas óptimas para su perfecto funcionamiento y mantenimiento. Aunque Anno veía esta sociedad destinada a la catástrofe, observa cierta esperanza y voluntad de renacimiento.

6.1.5. *Naruto*

Naruto transmitirá claramente esa idea de poder, la idea del héroe que puede contra todo obstáculo y lucha contra viento y marea ante cualquier dificultad. Pero también muestra su gran soledad, lo que le lleva a realizar tales acciones. La historia de *Naruto* empieza presentándolo como un huérfano gamberro que no se sabe muy bien porqué los habitantes de la villa lo aguantan, aunque a la vez le tienen cierto temor. Empieza siendo un niño, por lo que en la infancia es fácil conectar con él y con los demás personajes secundarios. *Naruto* vive en un mundo donde el “*ninjutsu*” se imparte en las escuelas y el control del *chakra* está a la orden del día. Sus compañeros de clase y él mismo presentan comportamientos estereotipados, es una sociedad muy parecida a la japonesa y el autor de la obra Mashashi Kishimoto no tiene ningún miramiento a la hora de reflejarlo. Toda personalidad es extremadamente marcada, para que desde un principio podamos hacernos el mapa emocional de los personajes. Cuando avanza la trama, *Naruto* debe unirse con otros dos compañeros para formar un grupo de trabajo y estudio. Su tutor es Kakashi y sus compañeros son Sasuke Uchiha, el chulito de la clase que esconde graves traumas infantiles y Sakura, una niña enamorada de Sasuke y que *Naruto*, obviamente ama. Conforme avanza la trama uno ve la lucha del individuo por su voluntad. Kishimoto plantea que las amistades y en general las relaciones humanas forman parte del éxito y del camino hacia él. Pero al final no deja de otorgar el protagonismo y el estatus de perfección moral a *Naruto*. El héroe tiene errores, pero su visión del mundo es la que debe prevalecer, lo que acaba por contradecir la voluntad de generar paz y fraternidad. Debemos observar el momento en el que este *anime* sale al público, una sociedad japonesa donde el individuo se aísla. No es menos en la escuela. Se suele decir que el bullying en Japón es de los más graves, pues se ejerce una presión social tal entre los estudiantes que estos tienden al suicidio por el maltrato constante de sus compañeros. Es de suponer que Kishimoto quiso tratar esta problemática a través de su *manga*, aunque es inevitable mantener ese espíritu de voluntad individual.

Naruto y *Naruto Shippuden* tienen una gran personalidad estética, el dibujo cuenta con una originalidad extraordinaria, a la vez que se pretende mantener bajo un halo de realismo a los personajes. Las vestimentas características de cada país, las técnicas ninjas, las armas, los peinados, el diseño de los ojos, todo tiene una dedicación y un detalle que te generan deseos de vivir en aquel lugar. Dentro del mundo idílico, se puede observar la profundidad que escondían ciertos personajes. En este caso el más importante es el de Sasuke Uchiha o, más bien, el de la familia Uchiha. Los Uchiha eran una antiquísima familia con un gran poder. En determinado momento la familia se plantea dar un golpe de estado para asumir el poder de la ciudad. En ese momento es cuando el hermano mayor de Sasuke, Itachi decide traicionar a su familia por el bien común de la ciudad. En la noche en que la familia se prepara para cometer el golpe de estado, Itachi aparece en la casa de su padre, el líder del movimiento, acabando con su vida y con la del resto del clan, excepto con Sasuke. Sasuke queda marcado por la experiencia, aunque la historia real es tapada y la versión oficial que se narra es que Itachi enloqueció y asesinó a toda su familia sin motivo. Entonces, la meta de Sasuke se convierte en perseguir a Itachi y vengar a su familia, puesto que desconocía toda la trama que había detrás. La vida de Itachi en aquel momento se convierte en la de un forajido perseguido por los fantasmas de su espantoso pasado. Por ello, la imagen de Itachi es la de un *sadboy* del *manga*, que personifica la tristeza y la impotencia. Más tarde el mismo Sasuke al conseguir su meta de asesinar a su hermano, descubrirá su pasado con lo que se convertirá en otro *sadboy*.

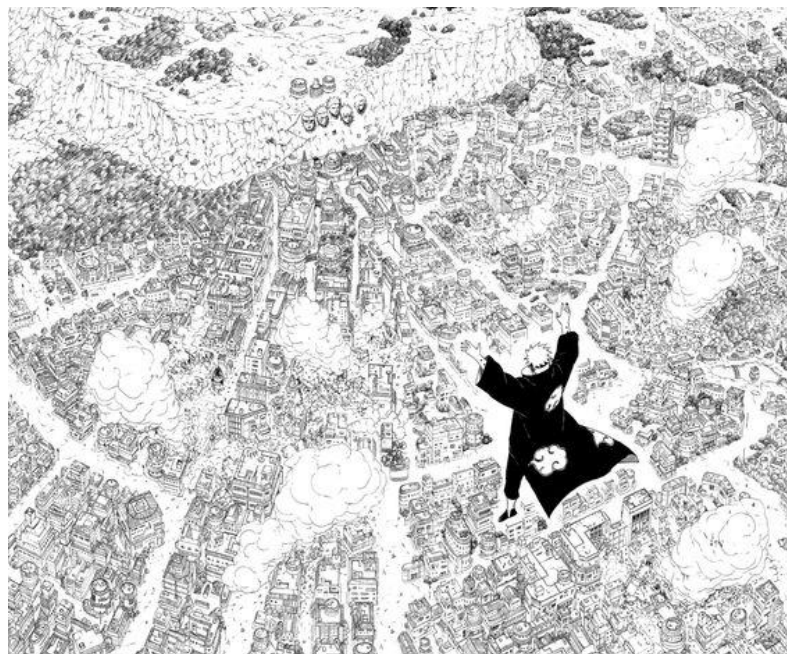


Fig.39. *Naruto Shippuden* (manga).

6.2. Los videojuegos

Tras observar diversas razones por las que hay que tomar en consideración el *anime* y el *manga* para explicar la situación psicológica de la juventud actual, vemos necesario explicar porque ocurre lo mismo con los videojuegos. Hablaremos de diversos videojuegos esenciales en nuestra juventud y que forman parte del imaginario colectivo. Creaciones como las de *GTA*, *VRChat* o *Dark Souls*, serán de especial interés y nos ayudarán a entender como el videojuego es un medio que consume el depresivo, habla sobre la depresión y la trata.

6.2.1. *Dark Souls*

¿Pueden los videojuegos tratar la depresión? La verdad es que nos encontramos con múltiples testimonios de un cambio de perspectiva tras haber jugado a este título.

La historia de *Dark Souls* ocurre en el reino de *Lordran*, has sido elegido para peregrinar y descubrir el destino de los no muertos. La reacción más conocida al jugar a este título es el enfado. *Dark Souls* es un juego de una dificultad absurda, pues te deja en ridículo cada vez que fallas. Es un tira y afloja constante con la maquina donde, cuando consigues pasar la fase que tanto te costaba, ya no lo ves como algo costoso e incluso te preguntas cómo pudiste fallar tantas veces en ese punto. La pregunta que nos surge aquí es ¿Cómo tras infinitos intentos uno sigue empeñado? La tierra de *Lordran* es un lugar desolado y sin esperanza, literalmente se han convertido en las cenizas de lo que un día fue un reino en el cielo. Esta historia es narrada, no de la forma convencional, sino completamente dosificada. Debes trabajar como detective para comprender toda la historia. Mientras, en otros videojuegos, se te guía y la historia es contada obligatoriamente, aquí tú debes encontrarla, debes remover las cenizas para poder comprender lo que estás haciendo.

Te presentan atrapado en una celda, desesperanzado, mirando a la nada. Un caballero misterioso te libera, empiezas a explorar y la desolación te hace pensar que eres un muerto más, pero no, eres el elegido. El juego te pone un objetivo y planta en medio de tu camino criaturas que son un reflejo de tu crisis existencial. Por otra parte, el juego se toma muy en serio sus mecánicas, pues cosas como morir o recuperar la vida, se transforman en partes esenciales de su narrativa. La imposibilidad de morir, condenándote a tu eterno retorno, es una de las particularidades más reconocidas del juego. Uno de los factores que utiliza el juego, para apelar a gente con depresión, es la ambientación. Es muy fácil sentirse identificado. Desde un principio te das cuenta que el mundo emula la forma en la que te sientes. No eres diferente a tus enemigos, tienes la misma piel desfigurada y forma raquítica, bebes lo mismo para recuperar salud y regresas a la vida, en vez de sucumbir ante la muerte. En una depresión acabas por sentirte como un inútil. Fallas sin importar lo que hagas, eres un perdedor. En *Dark Souls* también, pero las mecánicas del juego te entrenan para que no lo veas como algo malo, es algo

que esperas. El juego te castiga con su dificultad constante. Finalmente, aceptas la idea de perder, pues cada derrota es una lección. Acabas analizando los errores que cometiste que causaron tu muerte, para no volver a cometerlos, fallar se convierte entonces en una mecánica que te permite seguir avanzando. Lo crucial de *Dark Souls* es que no te enmarca como alguien especial, no te diviniza con simpleza. El videojuego parece entender cómo te sientes, el mundo es una mente luchando contra pensamientos oscuros. Obligado a explorar, obligado a conocerte a ti mismo, acabas por entender quién eres, aprendes a moverte a tu manera y al final de la aventura sientes haber pasado por lo peor y de todas formas has vuelto, seguiste perseverando para no convertirte en alguien hueco.

La mecánica de la derrota está tan bien integrada que fomenta una narrativa y sobre todo una idea clara: por muy solo que estés y te sientas, por muy grandes que sean tus demonios internos, aprende los métodos suficientes y desarrolla todas las herramientas posibles para salvarlos y superarlos. Al final, *Dark Souls* se convierte en una lección de vida, lección que tal vez ayude a las personas perdidas entre los muros de los mundos virtuales.



Fig.40. *Dark Souls III. High Lord Wolnir.*

6.2.2. La Saga de GTA

La saga de la compañía *Rockstar*, *Grand Theft Auto* (GTA) nos transporta a un mundo paralelo lleno de sátira, humor negro, crítica social y sobre todo violencia, violencia descarnada. Esta saga de videojuegos ha sido mundialmente reconocida y aclamada, tanto por la crítica como por los jugadores. También ha sido motivo constante de polémica dado su alto grado de violencia explícita. Tiene ciertas mecánicas que lo convierten en algo difícil de digerir. También es cierto que el juego te obliga a estar asesinando a gente constantemente y te imposibilita evitar el conflicto armado, por lo que es normal que cada nueva entrega presente nuevas discusiones sobre la moralidad del videojuego. Al tratarse de un juego de mundo abierto o *sandbox*, como se suele decir, las mecánicas implementadas por los programadores dan la posibilidad de verosimilitud con la realidad. Cada entrega supera a la anterior a nivel de mecánicas y posibilidades, esto dejaría en las manos de los jugadores la moralidad de sus actos en el mundo abierto, pues nadie te obliga a cometer crímenes. Normalmente cuando se habla de videojuegos, se suele decir que incitan a la violencia y que anulan la empatía con el resto de personas, pues se normaliza la violencia y se elimina cualquier rastro de remordimiento. Más allá de querer discutir esto, únicamente decir que el jugador desde un principio es consciente de la diferencia entre un *NPC* (*Non-Playable Character*) y una persona real, ya dentro de esta distinción la frustración o la violencia que ejerza esta persona en estos mundos virtuales son otra cosa a tratar. Lo interesante aquí sería, otra vez, como las mecánicas del juego hacen que te pierdas en él.



Fig.41. *Grand Theft Auto V*.
Calles de *Los Santos*.

El juego nos entrega uno o varios personajes con los que jugar, nos muestra una historia dramática y un pasado que debemos olvidar. Ya sea un inmigrante cubano, un afroamericano que vuelve a casa por la muerte de su madre, un ex militar de una antigua república soviética o unos antiguos ladrones de bancos. El juego pone a tu personaje en la miseria más absoluta, ya sea económica o emocional y te suelta en el basto mundo para que medres de una u otra forma. Más allá de la historia, que en todos sus juegos es interesante y altamente recomendable de jugar, nos interesa ese mundo libre en el que se mueve.

Hablamos de un juego donde pasadas las horas, tu personaje comienza a tener hambre, por lo que debes ir a alguna cadena de comida basura a alimentarlo, pero cuando llegas te das cuenta de que cuesta demasiado dinero y no te lo puedes permitir, sales del restaurante y en la esquina atracas a un viandante que se cruzaba. En ese momento había testigos, por lo que llaman a la policía inmediatamente y tienes que robar un coche para huir, eso aumenta tu nivel de búsqueda y te dificulta la huida. Mientras huyes te das cuenta de que no tienes balas suficientes y debes ir a la armería a comprar o conseguir asesinar a un policía y robarle sus balas. Todo esto por una hamburguesa. En otras ocasiones, puede que estés andando por un gueto y te quedas mirando a los miembros de una banda, estos se percatan de tu presencia y si no te marchas, te empiezan a amenazar y a continuación te disparan a matar. El estar andando por donde no deberías, puede terminar

con tu vida o con medio barrio masacrado. Esto puede atraer a muchas personas acostumbradas a la cotidianidad y a la monotonía. Esta aventura de la monotonía, puede realmente sacar a flor de piel muchos deseos oscuros de los jugadores. Para nosotros, veremos reflejada la frustración del jugador en estos actos inhumanos, aunque no es más que la imagen estereotipada de los videojuegos.

En *GTA San Andreas*, jugaremos con CJ (Carl Johnson), un afroamericano que ha vuelto a Los Santos por la muerte de su madre. Este será el juego más representativo de la saga a nivel personal, pues durante la infancia causó un gran impacto y uno podía sentir esa adquisición de la personalidad del personaje y la anulación de la propia. Más allá de la violencia explícita de la que hemos hablado, las posibilidades que te otorgaba el juego para la época fue realmente revolucionaria. Estamos hablando de un juego de 2004 en el que habían implementadas mecánicas de hambre, la posibilidad de adelgazar o engordar dependiendo de cuanto comieras. Al igual que si ibas al gimnasio podías terminar pareciéndote a Mr. T. Algo habitual era coger la bici del vecino e ir hasta la playa donde había un gimnasio al aire libre, después acercarte al restaurante e ir de compras. Literalmente tienes una vida en ese mundo, solo que con la posibilidad de causar el caos entre medias. Pero ciertamente esas mecánicas más parecidas a las de un juego de *roll* donde debes subir de nivel, generaron una pretensión de perfección, eres capaz de crear un humano perfecto al que introduces tus pensamientos, dado su poco carisma y tendencia hacia la neutralidad.

La historia se acaba convirtiendo en un mero pasatiempo. El personaje y su mundo es la evasión real. El mundo es tan neutral y monótono que es necesario esas aspiraciones al *body building*, a conducir aviones militares o a las carreras ilegales. El mundo virtual se arrodilla ante nuestra mera presencia, somos todopoderosos y a la vez podemos tener una vida normal. Por ello este espacio supone una guarida para mucha gente, una forma de huir de sus realidades.



Fig.42. *Grand Theft Auto San Andreas*.
Groove Street.

6.2.3. VRChat

Por último, es necesario hablar de un videojuego con características completamente distintas a los anteriores, *VRChat*. Aquí la frontera de la pantalla se romperá cuando empecemos a utilizar unas gafas de realidad virtual. En verdad, el videojuego parte de la premisa de *Second Life*, en este caso se nos presentan diferentes servidores que funcionan como mundos independientes los unos de los otros. Mundos creados por administradores o por usuarios del propio juego con conocimiento para el diseño de videojuegos. Para una verdadera inmersión en el juego es necesario tener unas gafas de realidad virtual y si se busca una mayor interacción, se pueden añadir sensores en los brazos y las piernas para simular por completo el movimiento del cuerpo. Las gafas te permiten adentrarte directamente en el mundo de manera verosímil, con los sonidos y la captación de movimiento uno se transporta a ese mundo digital. Mientras que en *Second Life* el concepto de avatar era más bien frío y distante, esta libertad móvil y el adentrarse en la pantalla, transforman esta idea del avatar para hacerla la más verosímil hasta la fecha. En sí, el juego no sería más que un espacio programado para conocer gente, aun estando dentro de la categoría de los juegos multijugador masivos (*MMO*), realmente no se entiende como tal. Funciona como un chat masivo donde el único filtro que hay es tu botón de bloqueo o el *banneo* por parte de un administrador. En un mundo ideal donde internet es una base de datos y un lugar para poder discutir en torno a este conocimiento, este juego hubiera trascendido como lugar de acogida y espacio de libertad total para la gente de todo el mundo. Por el contrario, viviendo en una época de *memeificación* de la realidad, el *trolleo* y la creación de nuevos *memes* es el día a día del juego. Es bastante conocido el *meme* de los *Uganda Knuckles*, por ejemplo. Un día a un dibujante se le ocurrió ridiculizar a un personaje secundario de *Sonic* (la famosa saga de videojuegos, que también tiene su comic e incluso serie), este era *Knuckles the Echidna*, un personaje bastante parecido a *Sonic*, solo que con un color rojo intenso en vez de azul. El dibujante en cuestión se preocupó por dibujarlo como si tuviera cierta discapacidad mental y sufriera de obesidad. El *meme* real apareció cuando a un diseñador se le ocurrió dibujarlo en 3D y otorgarle de animaciones de movilidad, alguien lo lanzó a los servidores de *VRChat* y el resto es historia del *meme*. Al mes se había creado un servidor propio como hábitat de estos especímenes que simplemente se dedicaban a corretear por los servidores en grupo, hacer ruidos guturales, hablar en inglés con acento africano y preguntarle a la gente si ya sabían el camino: “*Do you know the way?*”. Habitaban la isla ficticia de Uganda y buscaban desesperadamente a su reina, en el caso que te hicieras pasar por ella y te descubrieran, te escupían. Literalmente, en poco más de un mes se “viralizó” de tal forma, que se convirtió en un movimiento masivo y llevó la idea de *meme* a un nuevo nivel. Este no es más que un ejemplo de cómo la gente podía y solía relacionarse realmente dentro del videojuego. Parecería que la adquisición de una nueva máscara ante tal verosimilitud otorgaría cierta despreocupación por las consecuencias que pudieran ocurrir, pues efectivamente es un espacio donde se puede ofender y molestar sin mayor

repercusión que un bloqueo. Por otra parte, esa posibilidad de bloqueo y anulación de cualquier mal ocasional, afianza el sentimiento de estar en un espacio seguro donde no puedes ser ofendido realmente. Esta falta de ofensa convertiría el “troleo” y el *meme* en situaciones paradójicamente inútiles. Mientras que un *meme* puede llegar a ofender al recibirse de manera inesperada y sin filtro, *VRChat* se ha convertido en un espacio donde se espera esa irreverencia típica del *meme*.

Actualmente, parece estar siendo abandonado. De todas formas, nos ha interesado este videojuego desde el primer momento por lo que planteaba. La ruptura con la barrera de lo digital y la realidad supone, a su vez, la posibilidad de construir una nueva realidad dentro del espacio digital, como ya hemos visto, los videojuegos ofrecen la posibilidad de perderse en ellos, pero este iría un paso más allá y te daría una vida dentro de él. Realmente, se puede conocer gente cuando juegas, puedes interactuar con amigos lejanos y para muchos, ofrece una oportunidad para socializar en un espacio que no les resulta tan agresivo, ni tiene las convencionalidades típicas de un espacio en la vida real.

En sí no se debería tildar de enfermo al jugador, pues supone un medio más de socialización como otro cualquiera, pese a lo que otros puedan decir. La realidad que aquí nos atañe es como la hiperactividad de la sociedad y su tendencia hacia el nihilismo individualista llega a generar una patología que podemos observar en los consumidores de estas formas de entretenimiento. En otras palabras, el malestar de ciertos jugadores no sería tanto por los videojuegos, sino por el contexto en que lo juegan.



Fig.43. *VRChat*.

6.3. Perderse en la representación

Hablar de la animación japonesa y los videojuegos es motivado al observar una situación que ocurría con sus consumidores y se encontraba estrechamente relacionada con el problema de la depresión y el surgimiento del *sadboy*. La situación más clara la podemos encontrar en Japón. Como ya hemos ido explicando anteriormente, el cambio social radical que sufrió este país en el siglo pasado, convirtió a su ciudadanía en consumidores compulsivos de entretenimiento. Por ello, diferenciamos el manga del comic general, pues significa el primer arte que genera un seguimiento tal que sobrepasa la idea de fanatismo y desarrolla nuevas concepciones del movimiento fan. En occidente, se concibe el fan como el sujeto que idolatra, ya sea un personaje famoso, un estilo de música, una película, etc. Pero el manga, por su característica serial, creó un vínculo más profundo con sus lectores. Esa sociedad obsesiva por el orden y que individualista, deja poco espacio para la expresión y las emociones. El individuo aislado de la ciudad se rinde por agotamiento y su única vía de escape es el entretenimiento. En ese momento no daña a nadie, no ofende y tampoco puede ser ofendido. Se puede relajar, se puede excitar y puede olvidarse de la realidad que le rodea. La amargura de una realidad insatisfactoria, solo puede superarse con una ficción que mantenga la ilusión y la esperanza. Debe mostrar la belleza de este mundo, al igual que sus injusticias, para que el público pueda empatizar con la fantasía. De este modo, con el manga, se terminó por engendrar infinitas realidades paralelas semanales. La tendencia cada vez más generalizada a evadirse de la realidad, las ficciones se convierten en el objeto de deseo, por aquellos que mantienen ese anhelo de vivir una vida completamente distinta a la suya. Ante esto observamos los extremos de la idolatría, cómo incluso se llega a generar manga de *fanservice* para cumplir las fantasías de los seguidores. Una vertiente bastante conocida de esto sería el *hentai* de *fanservice*, que muestra a conocidos personajes manga en situaciones eróticas o pornográficas. En una sociedad tradicional como la japonesa vemos como aquí no hay tabús, no hay pudor alguno, ni siquiera tabú hacia la pederastia. El deseo del consumidor son órdenes para los creadores de contenido, pues este ayuda a mantener sagas de dibujos año tras año. El mantener una audiencia, un número de lectores estable, es de vital importancia dentro de la industria, por lo que se permiten todo tipo de licencias al servicio del consumidor. Actualmente hay una industria destinada a la evasión de la población. Con una dinámica que empeora la situación de millones de personas y normaliza un estado psicológico pobre. El punto que debemos tratar es como la ficción supone un refugio para el individuo de la gran urbe. Las redes sociales también han favorecido la normalización del fanatismo enfermizo, un fanatismo onanista, que se encierra en su realidad y genera sus propias preocupaciones. Este caso extremo ocurrido en Japón lo utilizamos como ejemplo para clarificar que ocurre. La realidad es que no hace falta ir tan lejos, ni ser tan fanático, para que suceda el trastorno que intentamos mostrar aquí.



Fig.44. Francesc Sempere.
Photoshop. 2018.

La película dirigida por Satoshi Kon, *Perfect Blue*, cuenta la historia de un ídolo en el mundo nipón. El filme es un ejemplo de cómo los seguidores del ídolo musical son ciudadanos de una gran urbe, perdidos en su clase media, habitando pequeños apartamentos, se lanzan a la pantalla y devoran cualquier atisbo de alegría que puedan obtener. Esto es lo que les ocurriría a determinados lectores de *manga*, los espectadores de *anime* y los jugadores de videojuegos. La piedra que cargarían estos sísifos modernos sería tan pesada que únicamente mirar las vistas mientras suben el monte les puede aligerar el sufrimiento.

La huida a mundos imaginarios para salvaguardar la voluntad de vivir, ¿podría acarrear una disonancia en la personalidad? El placer estético que ofrecen estos mundos y nos involucran en sus historias, podría sobrepasar el empatizar con un personaje. Con el tiempo, el personaje de un *anime*, puede convertirse en la personificación de tus deseos en aquel mundo. Con los videojuegos puede llegar a ocurrir casi de manera instantánea. Si una persona logra conectar fácilmente con el videojuego, empatizar con el personaje y conectar con el mundo generado, la distancia de la ficción digital se puede acortar. Si se trata de un videojuego bien diseñado y que sus mecánicas lo permiten, como es el caso de *Dark Souls*, el jugador se sublimaría para conseguir las metas que debe lograr su personaje. El protagonista de estas historias se convertiría en la personificación de la voluntad del individuo. La agresividad del mundo real favorece el consumo de sus representaciones, la pasividad y el espacio de seguridad que otorgan las historias de las que hablamos, otorgan al consumidor la huida de la realidad, o si lo vemos de otra manera, el ancla que atará a estas personas a seguir viviendo. Aunque lo hemos estado observando de manera negativa, no hay que confundir la crítica de esta situación. Nuestra crítica es hacia la tendencia del individuo a su estado melancólico, no a que los medios de entretenimiento sean el motivo de éste. La realidad es que estos medios suponen un punto de apoyo a un carácter antes adquirido de la persona.

Mientras que en otras formas de entretenimiento la escapada es como un fin de semana de acampada, aquí, la tendencia se rige por el descubrimiento de nuevos horizontes hasta que se han alcanzado, y de nuevas, a alcanzar alguno más lejano. Puede tratarse de una escapada sin vuelta atrás donde la ficción atraparé a la persona y tomará esa vida nómada como norma. Transformarte en Naruto y ver la realidad desde su punto de vista, se convierte en un requisito para seguir. Realizar maratones jugando videojuegos durante más de 5 horas es la evasión a una vida insípida. El deseo de un cambio en la forma de vivir que se ve truncado por su imposibilidad o por el desconocimiento de otras oportunidades, se sustituye por una simulación. Uno no puede culpar una escapada vacacional, igual que no puede hacerlo a un videojuego. Sí que es cierto que el videojuego transforma al *gamer*. Aunque el videojuego dé las herramientas para jugar una historia de una manera propia e incluso única, la experiencia programada te limita inevitablemente a una serie de movimientos y elecciones. Esta limitación, rompería con esa libertad individual y crearía en

el *gamer* la necesidad de interpretar. El jugador se metería en el papel del protagonista, como haría un actor. Esta reacción involuntaria e inconsciente involucra al jugador de una manera distinta, este requiere de la anulación de su voluntad para limitarse a las opciones otorgadas por el videojuego. Uno se personificaría en su protagonista con la idea de capacidad de acción y repercusión de sus actos. En ese mundo sus actos repercutirían de alguna u otra forma, por lo que, en comparación, inconscientemente, uno podría acabar preocupándose más por su avatar que por sí mismo.

Una fase leve de la disonancia de la personalidad la encontraríamos en el consumo diario de *anime*. Ya sea más leve, dado un entretenimiento momentáneo o descanso entre tareas, o más grave, con un consumo masivo, que llena las horas del día. Este tipo de consumo causaría disonancia por exposición constante a otras realidades. Normalmente no se consume un único anime y las diferentes historias tienen personajes con sus propias personalidades. El espectador crea en los protagonistas un ídolo al que seguir, en el que uno debe verse reflejado y le acompaña en su vida real como modelo de conducta. De aquí que muchas veces alguien pueda engancharse a una serie en concreto. A parte de por su historia, como es normal, un protagonista que sirva como álter ego facilita la disonancia. Paradójicamente, cuanto más verosímil sea este álter ego mayor anulación de la personalidad sufrirá el individuo que se vea reflejado. Por lo que al final podemos hablar de una transformación de la personalidad. Vista la volatilidad del yo en la actualidad, el construirse a uno mismo a través de personajes de ficción no sería más que afianzar de alguna forma este yo inseguro. Por ello mantenemos la idea de que es motivo y factor indispensable para la voluntad de vivir del individuo que estamos tratando.

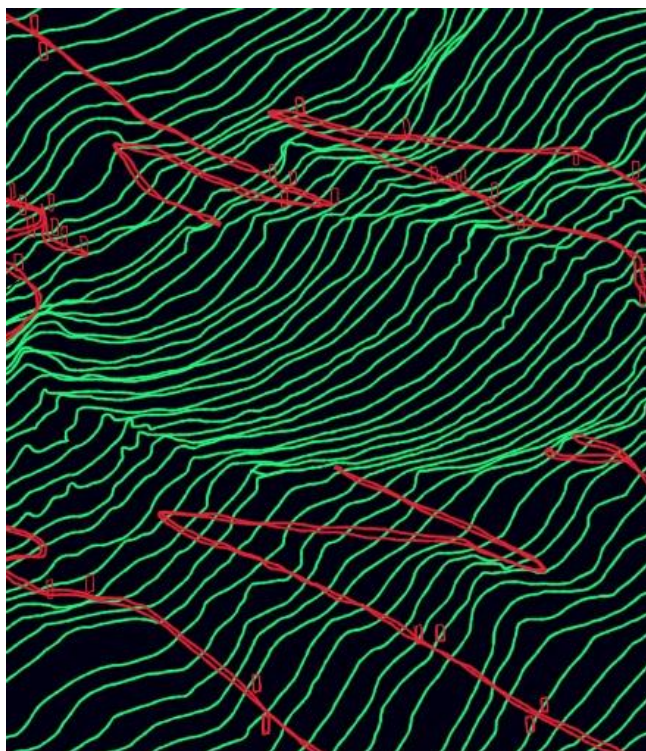


Fig.45. Francesc Sempere. *Anomalía*. Photoshop.2019

6.4. Proyectarse en la representación

Desde el punto de vista creativo hay que evitar la obviedad. Eso no significa que lo explícito pueda ser de ayuda. La mentalidad de un artista *vaporwave* donde el robo, el *remix* y el *sampleo* son piezas fundamentales para la creatividad, recoger el mayor número posible de imágenes referentes a lo tratado es nuestra mejor opción. De aquí que nuestra forma de abarcar la disonancia de la personalidad sea con los mismos videojuegos, los mismos animes y los mismos mangas. Con las imágenes propias del medio explicitamos de lo que estamos hablando, sin caer en lo obvio del discurso sobre la disonancia. No pretendemos victimizar al consumidor, ni tratarlo como un enfermo. Se trata de buscar el embrujo que atrajo a ciertas personas a quedarse en los mundos imaginarios que hemos comentado. Copiar las imágenes nos otorga al mismo tiempo la posibilidad de procesarlas bajo el mismo velo que a las imágenes de los *sadboys*, de aquí que las pintemos con los mismos colores saturados. Muchas veces representaremos escenas de extrema violencia, pero las filtraremos con nuestros colores característicos para evidenciar un carácter satírico en la imagen. La mayoría de trabajos que realizamos los hemos explicado anteriormente, aunque otros son animes y videojuegos reconocidos en su propio medio. Este será el caso de imágenes extraídas de *Berserk*, *Mob Psycho 100%* o *One Punch Man*, por ejemplo. Los cuales no hemos tratado, pero son famosos dentro del medio.



Fig.46. Francesc Sempere. *Black Dog*. Photoshop. 2019.

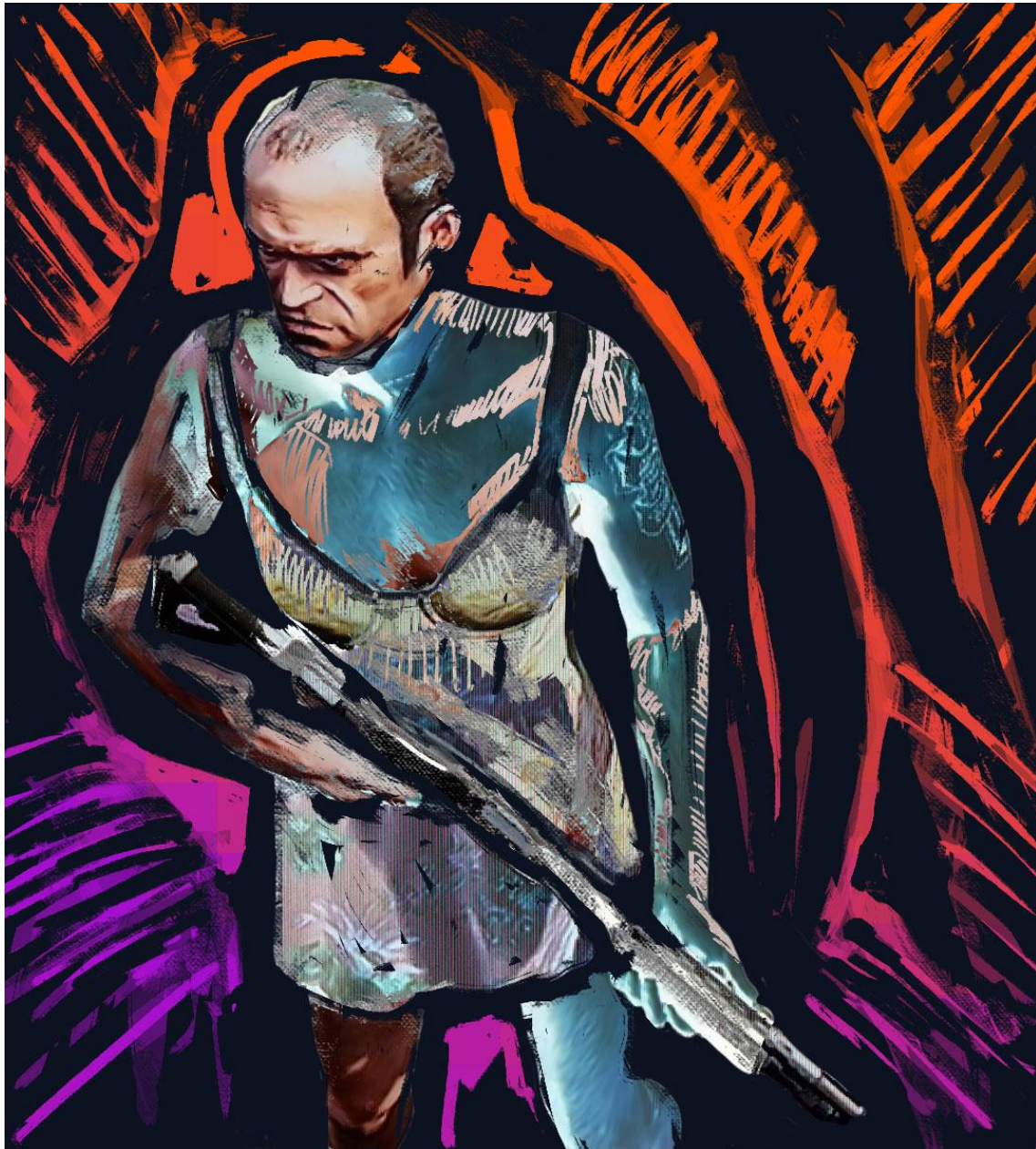


Fig.47. Francesc Sempere. *Trevor*. Photoshop. 2018.

Trabajamos el *anime* y los videojuegos, al mismo tiempo. En un principio este fue el método que utilizamos para ir desarrollando un estilo unificado sin preocuparnos en lo representado, de aquí que pueda parecer que las primeras obras distan mucho entre ellas y son más bien experimentales.

Como hacemos con los Prometeos, normalmente identificamos al humano con tonos verdosos, salvo alguna excepción, la norma es que toda figura humana suele ser de un color verde-azulado, bastante saturado. Este verde se encuentra en contraste, normalmente, con un fondo rojizo. En el caso de las obras sobre la disonancia de la personalidad hay una pretensión deshumanizante al retratar a los personajes de esta forma, llamando la atención a su color más frío y con poco parecido a la carne. En realidad, una cosa que arrastramos, es esta característica de las obras que tratan al Sadboy, que en realidad vendría a referenciar a *Dark Souls*. Como ya hemos comentado, en *Dark Souls* estaría el modo “hueco” del personaje que controlas. Al tratarse de una metáfora directa del individuo de la sociedad actual hemos querido hacer referencia a ello a nuestra manera, en vez de representar a los personajes de manera decrepita, como sucedería en *Dark Souls*, hemos preferido marcarlos con los tonos verdosos que recuerdan a la palidez y verdor de un cadáver. En los casos que tratan sobre la disonancia, el verdor no explicitaría la voluntad de no vivir, sino más bien, haría visible la despersonificación del consumidor, a través del personaje de ficción. Es decir, el verde utilizado para pintar la carne de los personajes representa la pérdida de la personalidad de la persona consumidora de anime, manga y videojuegos. Nos hemos enfocado en trabajar sobre las ficciones dado que, el retrato de individuos iría más enfocado a representar al *sadboy* y no a hablar de su disonancia al consumir las ficciones tratadas. Básicamente, al retratar a alguien con esta tendencia hacia la disonancia de la personalidad, estaríamos poniendo el punto de atención sobre él y no sobre el problema. Por ello, nos alejamos y nos adentramos a la interpretación de ficciones.



Fig.48. Francesc Sempere. *Rosas*. Photoshop. 2019.



Fig.49. Francesc Sempere. *Those guys*. Photoshop. 2019.

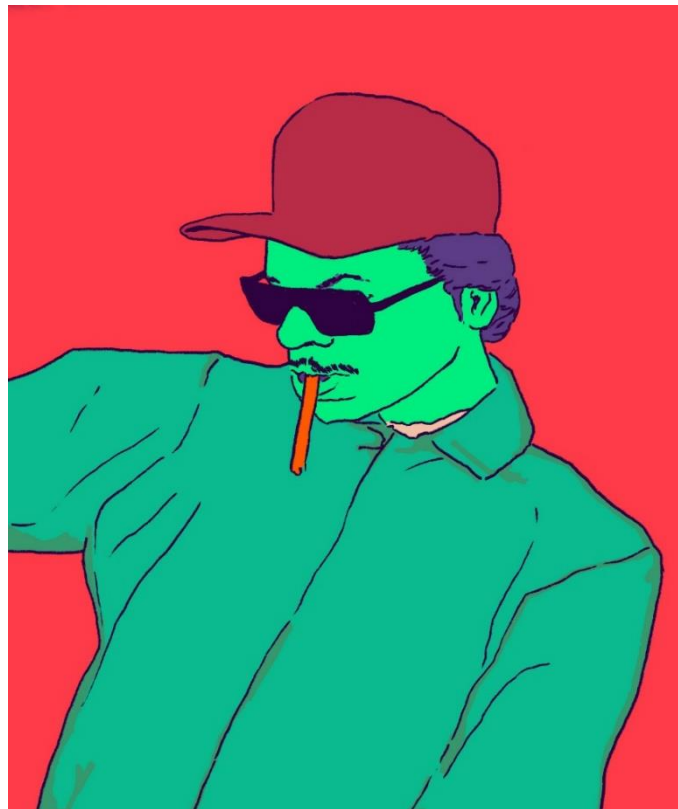


Fig.50. Francesc Sempere. *Ryder*. Photoshop. 2019.



Fig.51. Francesc Sempere. *Itachi y Kisame (Naruto Shippuden)*. Photoshop. 2019.



Fig.52. Francesc Sempere. *Sasuke (Naruto)*. Photoshop. 2019.



Fig.53. Francesc Sempere. *Rock Lee (Naruto)*. Photoshop. 2019.



Fig.54. Francesc Sempere. *Pure Ice (Akira)*. Photoshop. 2019



Fig.55. Francesc Sempere. *Too angry to die (Berserk)*. Photoshop. 2019.

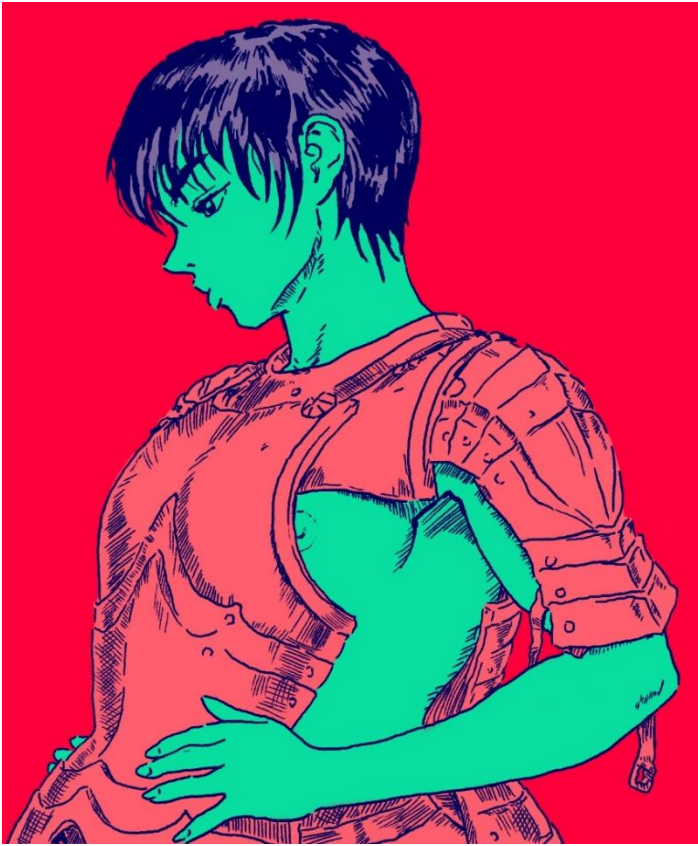


Fig.56. Francesc Sempere. *Kasca (Berserk)*. Photoshop. 2019.

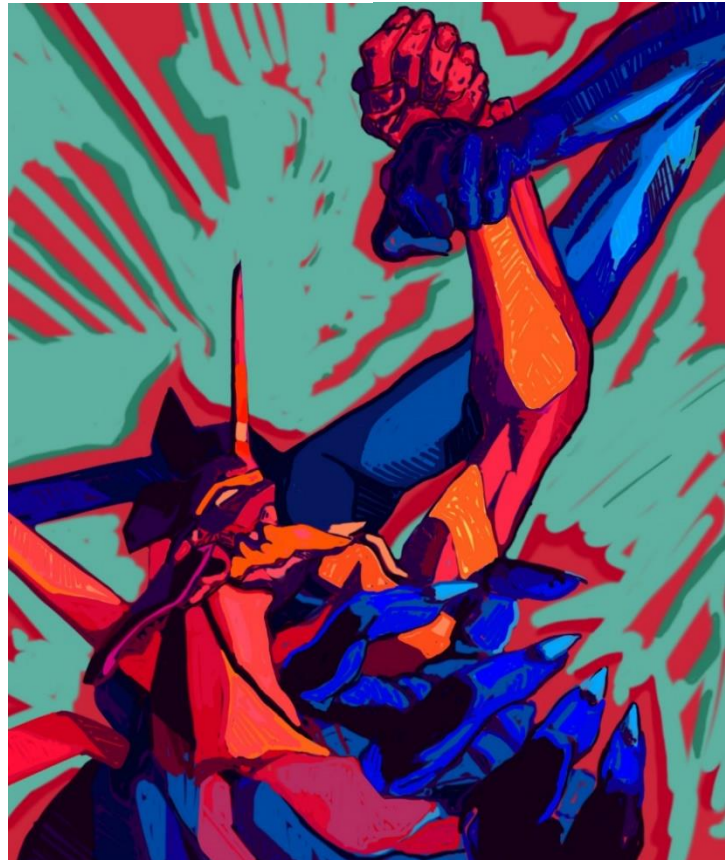


Fig.57. Francesc Sempere. *EVA 0.1. (Neon Genesis Evangelion)*. Photoshop. 2019.



Fig.58. Francesc Sempere. *Naruto (Naruto Shippuden)*. Photoshop. 2019.

7. Conclusión

Bajo nuestro punto de vista, la perspectiva general indicaría que la solución a la melancolía sería la voluntad. Como se puede observar con el desarrollo filosófico, tras Schopenhauer y su voluntad de vivir, apareció Nietzsche con su voluntad de poder. Conociendo las diferencias elementales de su voluntad de poder, es curioso lo bien que ha cuajado su perspectiva en la sociedad individualista y consumista moderna. Parece haberse blanqueado todo su discurso y transformado en literatura de autoayuda. La única conclusión que podemos sacar de esto, es que la cultura imperante transformará cualquier tipo de discurso disidente, integrándolo para su propio beneficio. Actualmente, el mayor beneficio al menor coste posible es la meta de nuestra forma de vida. Nos hemos obligado a convertir todo nuestro entorno en un lugar seguro, solamente para producir de manera más eficiente. Eliminando los defectos, los ingredientes negativos de la vida cotidiana. Nos convertimos en individuos con las facetas negativas de su personalidad reprimidas por completo. No se puede mostrar debilidad en un ambiente tan positivo que acaba resultando hostil. Conocer invita a la melancolía. Descubrir, situar un conocimiento lo aleja de seguir considerándolo como un objetivo. Esto, unido a la mente productivista acorta el tiempo del aprendizaje. Como ya analizamos anteriormente, aprender se convierte en una inversión. Hay un enfoque obsesivo hacia el futuro. Esta situación generaría una tendencia hacia la negación del pasado ¿Puede esta negación provocar un ansia en el recuerdo del individuo? Saldría a flor de piel de forma benigna, como melancolía, añoranza y el recuerdo de tiempos pasados. O podría derivar en una depresión. Esto podría pasar cuando no hubiese perspectivas de futuro o se concibiera el presente de manera insatisfactoria. Ello modificaría la perspectiva de su pasado, acabando por negar una consideración positiva de la propia persona.

En todo momento somos conscientes de que, aunque la melancolía sea algo que se observe en todas las épocas, ahora vivimos un momento particular, por el intento de negarla. Tal vez en un futuro lo que hemos escrito carezca de sentido. Pero en la actualidad, la verdad es que solo los artistas y filósofos son capaces de poner el tema sobre la mesa. Porque en definitiva es una cuestión que se escapa a la razón humana e intentar plantear soluciones, es caer en aquello que se critica.

Hemos terminado ahondando en la melancolía, ya que, observamos cómo esta emoción se remonta tiempo atrás. Por ello, reflexionamos sobre su origen y los factores que determinan una sociedad más o menos melancólica. A nuestro parecer, aunque en el humano sea innato ese sentimiento y diferentes autores hablen de factores concretos, nosotros enmarcaremos la melancolía como un problema de las ciudades. Viéndose en su mayor exponente en la actualidad. La acumulación y masificación de personas desencadena toda una serie de secuelas que les termina afectando. Por ello, el individuo va tomando protagonismo. Como ya comentamos, visibilizar las circunstancias en las que se encuentra el individuo, es nuestro único

propósito. Cosa que esperamos haber conseguido, ya sea con los retratos o lo discutido. Igualmente, nos interesa ponerlo en contexto y utilizar referentes artísticos que congreguen a los jóvenes melancólicos. Nombramos a estos jóvenes como *sadboys*, nos apropiamos de la idea del Prometeo moderno de Byung-Chul Han y los retratamos. El *sadboy* supone la personificación de la melancolía moderna. Comprendemos que la melancolía nace por diversos factores y termina por extenderse de diferentes formas.

Centrándonos en la industria del entretenimiento moderno. Comprendemos el *manga* y los videojuegos como un contexto insólito, una característica única de este tipo de melancolía. Por las particularidades de la concepción del yo, se constituye lo que bautizamos como disonancia de la personalidad. Para tratar esta cuestión renunciamos al retrato trabajado hasta ahora. Revestimos las imágenes con vivacidad y colorido, enmarcándolas dentro del discurso general del trabajo para acotarlas como parte del mismo problema. Concluimos que la disonancia de la personalidad deriva del sentimiento melancólico.

Hemos construido una sociedad tan positiva, que se ha neutralizado. No la deseamos, se reniega y huye de ella. Nos explota y agota, a la vez que, estresa y desasosiega nuestro día a día. Luchar contra ella, ha sido lanzarse al olvido, e intentar abandonarla. Nuestro espíritu positivista nos llama a buscar una solución, pero no podemos más que resignarnos. Reírnos de este absurdo es nuestra única opción.

8. Bibliografía

- ADORNO, T.W. Y HORKHEIMER, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración*. Valladolid. Trotta.
- ARENDT, H. (2005). *La condición humana*. Barcelona. Paidós.
- BAUDRILLARD, J. (1989). *De la seducción*. Madrid. Cátedra.
- BAUDRILLARD, J. et al. (1998). *La Posmodernidad*. Barcelona. Kairós.
- BAUMAN, Z. (2007) *Tiempos líquidos*. Barcelona. Tusquets Editores.
- BAUMAN, Z. (2017). *Vida líquida*. Barcelona. Paidós (Espasa Libros).
- BAUMAN, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. Madrid. FCE.
- BARTRA, R. (2017). *La melancolía moderna*. Ciudad de México. Centzontle.
- BECK, A.T et al. (1983). *Terapia cognitiva de la depresión*. Desclée de Brouwer.
- BRETON, A. (2005). *Exposition internationale du surréalisme*, citado en *mahon, a., surrealism and the politics of eros*. Londres. Thames & Hudson.
- BURTON, R. (2006). *La anatomía de la melancolía*. Madrid. Alianza.
- CAMUS, A. (1981). *El mito de Sísifo*. Madrid. Alianza.
- CASTILLA DEL PINO, C. (1966). *Un estudio sobre la depresión. Fundamentos de antropología dialéctica*. Barcelona. Edicions 62.
- FOUCAULT, M. (1977). *Historia de la sexualidad. I. La voluntad de saber*. Madrid. Siglo XXI.
- FOUCAULT, M. (2003). *Sobre la Ilustración*. Madrid. Tecnos.
- GARCÉS, M. (2013). *Un mundo común*. Barcelona. Bellaterra.
- HAN, B.C. (2018). *Buen entretenimiento*. Barcelona. Herder.
- HAN, B.C. (2018). *En el Enjambre*. Barcelona. Herder.
- HAN, B.C. (2017). *La agonía del Eros*. Barcelona. Herder.
- HAN, B.C. (2016). *La salvación de lo bello*. Barcelona. Herder.
- HAN, B.C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona. Herder.

- HAN, B.C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona. Herder.
- HUME, D. (1995). *Sobre el suicidio y otros ensayos*. Madrid. Alianza.
- KIERKEGAARD, S. (2006). *O lo uno o lo otro*. Madrid. Trotta.
- LYOTARD, J.F. (1999). *La Posmodernidad (Explicada a los niños)*. Barcelona. Gedisa.
- MIURA, K. (2017). *Berserk*. Barcelona. Panini Comics.
- OSTOW, M. (1985). *La depresión: psicología de la melancolía*. Madrid. Alianza Editorial.
- OTOMO, K. (2018). *Akira*. Barcelona. Norma Editorial.
- PRADA, J.M. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid. Akal.
- PRADA, J.M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid. Akal.
- QUIGNARD, P. (2007). *La noche sexual*. Paris. Flammarion.
- RODRÍGUEZ, R.M. (1998). “Transmodernidad, neotribalismo y pospolítica” en *Y después del postmodernismo, ¿qué?* Barcelona. Anthropos.
- SCHOPENHAUER, A. (2009). *Los dolores del mundo*. Barcelona. Público.
- SCHOPENHAUER, A. (2005). *Sobre el dolor del mundo el suicidio y la voluntad de vivir*. Tecnos.
- STRONG, R. (1964). *The Elizabethan Malady: Melancholy in Elizabeth and Jacobean portraiture*. Apollo. LXXIX.
- VIRILIO, P. (2006). *Ciudad pánico, el afuera comienza aquí*. Buenos Aires. Zorzal.

Anime

Naruto

Naruto Shippuden

Mob Psycho 100%

One Punch Man

Akira

Ghost in the Shell

Berserk (1996)

Neon Genesis Evangelion

Videojuegos

Grand Theft Auto Vice City

Grand Theft Auto San Andreas

Grand Theft Auto IV

Grand Theft Auto V

Grand Theft Auto V Online

Dark Souls

Dark Souls III

VRChat

Fortnite

Minecraft

League of Legends

Red Dead Redemption 2

The Elder Scrolls IV: Oblivion

The Elder Scrolls V: Skyrim

Referencias Electrónicas

wosX -. *Vaporwave: A brief history.*

<https://www.youtube.com/watch?v=PdpP0mXOIWM&t=357s&index=8&list=PLHcY-yrzN-XK-73jZsTlsZEcAdDPU19NH>

misteramazing. *Vaporwave: Genre Redefined*

<https://www.youtube.com/watch?v=xJwqp0IByto&list=PLHcY-yrzN-XK-73jZsTlsZEcAdDPU19NH&index=8>

The Most Unruly. *Tyler The Creator: Flower Boy (Album*

Review) | Noisu Images. <https://www.youtube.com/watch?v=-RUqhFcPWD4&index=22&list=PLHcY-yrzN-XK-73jZsTlsZEcAdDPU19NH>

Temmie Plays!. *Everything is going to be OK.*

<https://www.youtube.com/watch?v=Zc07YMd5qMg&index=25&list=PLHcY-yrzN-XK-73jZsTlsZEcAdDPU19NH>

Genius. *From DJ Screw to Lil Pump: How Lean Became Hip-Hop's Addiction* | Genius News.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZPe81m6Hf1Q&list=PLHcY-yrzN-XK-73jZsTlsZEcAdDPU19NH&index=26>

Mikasacus. *Tyler, The Creator – A Car Ride.*

<https://www.youtube.com/watch?v=RuVU-o579o4&list=PLHcY-yrzN-XK-73jZsTlsZEcAdDPU19NH&index=28>

Ernesto Castro. *El trap un punto de vista filosófico.*

<https://www.youtube.com/watch?v=L-9dcT4lwp4&index=29&list=PLHcY-yrzN-XK-73jZsTlsZEcAdDPU19NH>

Quetzal. *Ovejas Eléctricas – Evangelion y la depresión.*

<https://www.youtube.com/watch?v=NheI0iwcehY&index=31&list=PLHcY-yrzN-XK-73jZsTlsZEcAdDPU19NH>

