

Fuente, Alicia de la (Dela Delos).

Predoctorando investigador, Universidad de Málaga, Estudios avanzados en humanidades.

Llamas, highlight, cadenas y slime. Autoreferencialidad en la práctica artística millennial

Llamas (flames), highlight, chains and slime. self-referentiality in the millennial artistic practice

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Millennials, humor, parodia, autorreferencialidad.

KEY WORDS

Millennials, humor, parody, self-referentiality.

RESUMEN

Son numerosos los artistas que en la actualidad se sirven de lenguajes, medios y herramientas surgidas en las diferentes redes y aplicaciones mainstream, tomándolas como objeto de estudio para producir nuevos discursos autoreferenciales. A partir de una selección de proyectos de artistas pertenecientes a esa generación mediáticamente homogeneizada como “millennial”, trataré de valorar el interés y la importancia de realizar un ejercicio de rastreo de dichas prácticas que, desde la sátira, generan conocimiento y contenido crítico.

Una generación obsesionada con su medio -nativo o casi- de socialización y conexión, que tomo como claro síntoma de reorganización y resistencia política a la raíz del sistema socioeconómico en el que se inscriben, la idiosincrasia académica y la permanencia de los valores de “lo artístico”. La misma a la que se acusa de atesorar y monetizar lo estético, lo puramente visual y externo.

Abordaré igualmente el tema desde mi propia práctica artística, con proyectos de reciente producción como *Filthy Playground*, en el que realizaba una reflexión en clave de humor y sátira sobre la constante transmutación de códigos que ocurre en la app en la que la imagen es la absoluta protagonista, Instagram. Me apropio de esta sintomatología de lo superficial asociada a toda una generación, esta conciencia “neodandyqueer”, para vehicular de alguna forma sus contradicciones estructurales y esenciales hacia mi propia investigación plástica.

Puestos a realizar tal ejercicio de rastreo, la comunicación tratará también de estudiar esta autoreferencialidad en los *artistas-millennial-precarios* y la utilización que hacen de apps como la citada, a modo de escritorio o estudio itinerante y virtual. Se trata entonces no solamente de poner el foco de atención en la apropiación y sampleo de los lenguajes de internet, sino también en rebuscar en los “archivos guardados”, en su *diógenes digital* como diría la artista María Cañas.

ABSTRACT

There is a plenty of artists who nowadays are using a series of languages, media and tools which radicate in different mainstream networks and applications, taking these as subject to study to produce new self-referential discourses. Based on a selection of projects by artists who belong to that generation mediatically standardized as “millennial”, I intend to value the interest and importance of tracking and classifying those practices, which generate knowledge and critical content.

A generation obsessed with its -almost native- medium of socialization, which was used as a way to re-organize and as political resistance to the root of the socio-economic system in which they are inscribed, but also the academic idiosyncrasy and the endurance of the values of "the artistic subject". This same generation is accused of amassing and monetizing the aesthetic, purely visual and external.

I will also address the topic from my own artistic practice experience, with recently produced projects as Filthy Playground, in which I considered the humour and satire about the constant transmutation of codes that we can observe in the app where the image is the main protagonist: Instagram. I appropriate of this "neodandyqueer" conscience to vehiculate in some way its structural and essential contradictions toward my own plastic investigation.

When we begin this seeking and analysis process, the communication will also try to study the auto-referentiality found in the precarious millennial artists, and the ways they use some of the apps as a way of portfolio, nomadic and virtual. It is not only about focusing in the appropriation and sampling of internet languages, but also about rambling through the "saved files" in their digital dyogenes, as Maria Cañas would say.

CONTENIDO

Empecemos por el título de la comunicación, que es: "Llamas, *highlight*, cadenas y *slime*: Autorreferencialidad en la práctica artística *millennial*". Quiero hacer alusión al batiburillo que habitualmente aparece en el explorador de mi cuenta de Instagram y de forma paralela en el contexto del *modus operandi* de numerosos artistas a los que sigo la pista en la famosa aplicación. Obviamente sería ingenuo pensar que esto sucede por casualidad. Entonces, se hizo necesario tratar de profundizar en la cuestión y más aún al ser consciente de que progresivamente esa iconografía y apropiación de códigos se integran en mis procesos y tomaban peso dentro de mi producción plástica.

Esto me lleva a plantearme si están los artistas reproduciendo lo que el medio les sugiere, en una especie de homenaje pop al léxico de internet o más bien es el propio medio absorbiendo el consumo de cada usuario, el que le ofrece un cocktail mainstream que ejerce de metonimia superficial y banal de cuestiones de interés intelectual. Ambos procesos suceden a la par. Artistas como Marian Garrido, Darío Alva (Cavecanems), Anja Karr, Molly Soda, M Reme Silvestre, Fernandez Pello, Atoni Hervás, María Alcaide o David Macho, etc. se dan cuenta de este bucle, de esta contaminación como dice Mery Cuesta (2016) entre el feedback que se crea entre lo que los usuarios suben a la aplicación y lo que la aplicación ofrece para tomarlo como reflexión directa o indirectamente contenida en sus prácticas.

Tienen medios y herramientas comunes y es recurrente la apropiación del léxico de internet tomándolas habitualmente en su obra como objeto de estudio para producir nuevos discursos autoreferenciales. Generan obra donde casi siempre aparece el juego, el jugar, el juguete. Todos (o casi) son Millennials. Lo más importante aquí del asunto es que evidente que existen unas claras referencias comunes: los lenguajes de internet y las estéticas del *underground* de los noventa y su progresiva evolución hacia lo que hoy llamamos cultura *trap*. Creadores de dos generaciones contiguas que no pueden sino hablar de una forma, más o menos explícita, de lo que les ha tocado vivir: precariedad laboral, amplias expectativas de éxito, sobreprotección, objetivo del capitalismo salvaje, impaciencia, falta de constancia, procrastinación. Como explica la artista, comisaria y productora de contenido crítico Laura Tabarés, en su conferencia "Haciendo surf pero sin olas 2" (Injuve, Madrid 2016) el estudio de estos artistas, principalmente es su teléfono.

Si se trata en todos los casos de ejercicios autoreferenciales, ¿podríamos llegar a afirmar que es esta generación más egocéntrica que las demás?, ¿En qué radica exactamente esta nostalgia reciente, esta admiración por lo pretérito inmediato, esa fascinación por los 2000's? Sigmund Freud consideraba que la nostalgia difería de la debilidad o la indulgencia. Para él, el recuerdo es una parte vital para la salud mental. Por eso conviene pasar unos minutos al día en las épocas de bonanza, en la infancia y en las utopías. Porque es preciso saber de dónde venimos para saber lo que somos y lo que queremos cambiar.

Como artista e investigadora con inquietudes antropológicas y sociológicas. Siento necesario rastrear trabajos que entronquen con lo que quiero contar. Parodia de lenguajes actuales. Análisis de narrativas e iconografía de colectivos aún difíciles de contrastar con la historia del arte, la sociología o la antropología porque aún se encuentran en construcción. Se trata de influencias tan recientes y efímeras, que tienen tanto que ver con nueva difusión de imágenes, que el juicio último de la academia todavía no ha ordenado cómo está sucediendo esto de la sobreproducción y saturación de las imágenes, objetos, productos e ideas/ideales.

Internet, ese caldo en el que nadan los memes, el que sirve de *Diván* a la población contemporánea (Juan Martín Prada 2015) con su *self deprecating humour*. Volviendo al título de la comunicación, explico que se trata de la recolección de un puñado de símbolos a mi parecer representativos de la cultura de la visualidad masiva que podemos encontrar en plataformas como Instagram, Reddit

o Facebook. Animales cuquis, tutoriales de maquillaje, el revivir de estéticas noventas y de principios de los dosmil, subversiones o citas a ciertas subculturas y guarrindongo DIY. Un ejemplo de *feed*. Un ejemplo de *way of life* o *#mood* que también podría haber sido: *Tribales*, *cactus* y *Diazepam* o *Llamas*, *mármol alambre de espino* y *jarabe para la tos*. A modo de acercamiento a los términos que nos ocupan ofreceré un breve glosario explicativo:

El interés de la elección de la palabra “llamas” radica en su polisemia y la popularidad del uso de sus dos acepciones en la cultura de internet. La primera en forma de emoji “llamas/fuego” se utiliza popularmente como representación emocional de una experiencia excitante. La segunda en forma de *meme*, uno de los animales (reales) fundamentales en el “zoo de internet”, siempre después de los gatitos. Animal exótico, tierno, pero también profundamente grotesco, de expresión “monstruosa” y conducta abyecta.

El término *highlight* (realce, brillo, iluminador) se utiliza para hablar de los momentos cumbre o “hits” en un evento, pero en este caso nos interesa mucho más su acepción o aplicación en el mundo youtube y los tutoriales de *makeup* popularizados por las *celebrities* y personalidades en redes sociales, con especial importancia las procedentes del contexto *drag* o *trans*.

Las cadenas como complemento hacen alusión a la propiación de estéticas underground y BDSM por las tendencias en moda hasta llegar a transformarse en *mainstream*. Se trata en parte de un *dandismo* contemporáneo que me ayudará a hablar sobre cómo esta generación ha conseguido estilizar lo político, incendiario y verdaderamente underground, y a la vez llevar a cabo una monetización de la superficialidad de estas estéticas “robadas”. No son sólo ropa rota, uñas postizas, pelucas, fundas dentales y otras prótesis, es la vanaglorización el derroche o su simulacro. Paradoja de una generación que madura viendo como sus referentes afrontan su (generalmente millonario) éxito profesional.

Leonardo Gomez Haro habla en su comunicación “Parodia y humor en la era de la posverdad” de que el *impulso por politizar lo estético* que ocurría con las distintas vanguardias artísticas fue *contestado con una estilización política* que se fue perfeccionando gracias en primera instancia a los totalitarismos y su maquinaria “estetizante” hasta llegar a nuestros días cuajada en una auténtica crisis de credibilidad del sector periodístico que se intensifica al estar inscrita en una contemporaneidad de por sí difícil de desentrañar.

El *slime* (limo: fango, lúgamo, lodo, barro, cieno), ese juguete derretido, anteriormente conocido como *Flubber* o “blandiblu” y el cual ha sufrido con el paso de los años diversas modificaciones. Dos de las más relevantes en relación a la presente comunicación son la popularidad, casi más que el producto de los tutoriales *DIY* para prepararlo en casa o su utilización en videos de *ASMR*. Este fluido tan popular me permite hablar de lo abyecto y de lo perverso, como categorías estéticas y características comunes en numerosas producciones en la línea que nos ocupa. El juego infantil de derramar y toquetear lo que se derrama. El palpar lo interior y no hay nada más del interior que las vísceras. Suavizar la pulsión por tocar haciendo que no te de miedo tocar. Lo agresivo/violento que contrarresta lo excesivamente tierno/positivo (morderles los pies a los bebés). Una posible formalización plástica y *cute* del fenómeno psicológico que describo y que algunos han denominado “agresión tierna”.

Es en lo abyecto donde se encuentra gran parte del interés de numerosas subculturas de la sociedad actual. Encontramos una acogida particular por ejemplo en el movimiento *Lowbrow* (con orígenes en el mundo del underground *comix*, la música punk, la cultura callejera del *hot-rod* y otras subculturas de California) que también se le conoce con frecuencia por el nombre de surrealismo pop. Tomo esta cita de María Terrón Caracuel: “Lo Siniestro, lo Grotesco y lo Abjecto en el Arte Outsider” (Trabajo inédito cedido por la autora). «Repulsión, ese sentimiento que empuja a la arcada, que obliga a revolverse a todos los órganos en una rebelión interior que desea salir del dentro al fuera, es uno de los sentimientos que provocan lo abyecto. Lo abyecto es oposición al yo, lo que obliga a la expulsión, un sentimiento de extrañeza ante lo que antaño fue familiar. La abyección queda delimitada por las barreras propias y por las barreras culturales. Abjectos son los fluidos corporales, lo escatológico. Muerte, destrucción, descomposición, lo que provoca la náusea instantánea en el momento exacto de su revelación. Lo abyecto es afín a lo perverso, ya que no acata ley, sino que la desvía, la corrompe. La subversión de lo abyecto es compartida, como ya hemos visto, con la de los artistas outsider. El arte crudo no está sujeto a normas morales, ni sociales, responden únicamente, como venimos sosteniendo, a la individualidad.»

A través de mi producción pienso, observo, busco y encuentro semejanzas. Tengo la suerte de que mi obra y mis procesos sean dúctiles, porosos, fluctuantes. Si mi práctica fuera quirúrgica sería más complicado adentrarme en estos lares donde el conocimiento está aún en proceso de construcción. Desde una visión diseminada puede aún encontrarse “la magia”, es decir, lo que no entendemos del todo. Tomaremos para ilustrar lo descrito las piezas: *Narciso mal*, *Nada más real*, *choque de prepus*, *NOOOSTALGIA*, *[EMOJILLAMA]* y *Misfit Big Whitey*.

Se ha hecho necesaria en mi producción una lectura irónica sobre la supuesta colectividad de un sector polimorfo y diverso que se ha criado mamando de la teta de internet. Un comentario burlón sobre las herramientas con las que esta generación mediáticamente homogeneizada como Millennial atesora y monetiza “lo estético”, lo puramente visual y externo. Me apropio de

esta sintomatología de lo superficial, esta conciencia “neodandyqueer”, para vehicular de alguna forma sus contradicciones estructurales y esenciales hacia mi propia producción.

Hoy no es vergonzante no ser humilde. La soberbia, la vanidad, y la defensa y enaltecimiento de lo banal son la única bandera por la que merezca la pena sujetar el mástil. Los nuevos *punkis* neoliberales, los que se criaron escuchando que eran especiales y que conseguirían hacer todo aquello que se propusiesen sólo por desearlo, se han caído por fin del guindo para comenzar a darse cuenta que *no hay futuro*, como auguraban los *Sex Pistols*.

FUENTES REFERENCIALES

Cuesta, M. (2015). *LA RUE DEL PERCEBE DE LA CULTURA Y LA NIEBLA DE LA CULTURA DIGITAL*. Bilbao:Consonni.

Gómez Haro, L. (10/02/2019) Parodia y humor en la era de la posverdad. *Riunet*. En <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/106845/5849-18032-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sinek, S. (20/02/2019). This Is Why You Don't Succeed - Simon Sinek on The Millennial Generation. En <https://www.youtube.com/watch?v=xNgQOHwslbg>

Soler Sarrió, A. (10/02/2019). ¿Por qué sentimos deseos de morder a los bebés?. En <https://www.albertosoler.es/por-que-sentimos-deseos-de-morder-a-los-bebes/>

Tabarés, L. (02/05/2019). Conferencia. *Haciendo surf pero sin olas 2*. Sala del diálogo de Injuve, Madrid. En <http://estudioescritorio.tumblr.com/> https://www.youtube.com/watch?v=KG_i7oWzTyU

Ter (05/02/2019). *Manifiesto en Defensa del Millennial*. En <https://www.youtube.com/watch?v=1VuOVAZ97R8&t=1s>

Zafra, R. (2017). *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Premio Anagrama de Ensayo.