

TFG

PRODUCCIÓN Y UTILIDAD.

UNA RELECTURA PICTÓRICA DE LA
IMAGEN MEDIÁTICA.

Presentado por Alba Sanahuja Moros

Tutor: Joël Mestre Froissard

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN.

La principal intención de este proyecto es reutilizar las imágenes mediáticas y publicitarias para cuestionar los mecanismos a través de los cuales se codifican. Esta nueva lectura pretende ser un espacio de reflexión acerca del utilitarismo y la despersonalización, algo demasiado característico de la sociedad actual. Con *la utilidad de lo inútil* como principal referente teórico, se trata de convertir en *inútiles* imágenes meramente utilitaristas y crear imágenes que nos inquieten tanto como debería inquietarnos la burbuja de superficialidad que nosotros mismos hemos creado.

Partiendo del lenguaje virtual y de las redes sociales el trabajo concluye con manifestaciones tangibles a través de la pintura.

Como fase final –aunque todavía por desarrollar debido a la situación sanitaria COVID19–, el proyecto se amplía a intervenciones en el espacio público. Un modo de exponer esta reflexión en un espacio cotidiano y a la vez imprevisible.

En definitiva, me gustaría destacar una manera de mirar que encuentra valor en lo aparentemente inútil, en lo humano, en el detalle, las formas, lo ambiguo...

PALABRAS CLAVE

Imagen mediática, utilitarismo, educación, tiempo y pintura.

ABSTRACT.

The main intention of this project is to reuse media and advertising images to question the mechanisms through which they are encoded. This new reading aims to be a space of reflection on utilitarianism and depersonalization, something too characteristic of today's society. Using *the utility of the useless* as the main theoretical reference, it is a question of converting merely utilitarian images into useless images and creating images that concern us, as much as we should be concerned about the bubble of superficiality that we have created.

Starting from virtual language and social networks, the work concludes with tangible manifestations through painting.

As a final phase –although still to be developed due to the health emergency situation COVID19–, the project is extended to interventions in the public space. This is a way of exposing this reflection in a daily and unpredictable space at the same time.

In short, I would like to highlight a way of looking that finds value in what it is apparently useless, in the human, in the detail, in the forms, in the ambiguous...

KEY WORDS.

Media image, utilitarianism, education, time, painting.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. MARCO CONCEPTUAL	8
3.1. <i>EL CUADRO SOCIAL</i>	8
3.1.1. <i>La sociedad digital</i>	8
3.1.2. <i>La sociedad sin tiempo</i>	9
3.1.3. <i>La sociedad abrumada</i>	11
3.2. <i>LA UTILIDAD DE LAS REDES SOCIALES.</i>	12
3.3. <i>LA ESCUELA EDUCACIÓN COMO RESISTENCIA.</i>	14
4. REFERENTES	16
4.1. <i>LA UTILIDAD DE LO INÚTIL. Nuccio Ordine</i>	16
4.2. <i>REFERENTES PLÁSTICOS.</i>	18
4.2.1. <i>Barbara Kruger.</i>	18
4.2.2. <i>Jenny Holzer.</i>	19
4.2.3. <i>Banksy</i>	20
5. PRODUCCIÓN Y UTILIDAD	22
5.1. <i>SIMBOLOGÍA DEL COLOR Y CONCEPCIÓN DE LA IDEA.</i>	22
5.2. <i>PRODUCCIÓN ARTÍSTICA</i>	24
5.2.1. <i>Digital</i>	24
5.2.2. <i>Papel</i>	26
5.2.3. <i>Pintura</i>	28
5.2.3.1. <i>Fragmentos.</i>	28
5.2.3.2. <i>Óleo-flexia.</i>	29
5.2.3.3. <i>Tipografías.</i>	31
5.3. <i>GALLINA ROJA</i>	36
6. CONCLUSIONES	38
7. BIBLIOGRAFÍA	40
8. ÍNDICE DE FIGURAS	42
9. ANEXO I	43

1. INTRODUCCIÓN

Antes de comenzar, considero conveniente aclarar una serie de conceptos que se repiten a lo largo del proyecto *Producción y Utilidad*. Primero, hay que tener en cuenta que los límites que dividen lo útil de lo inútil están determinados por el contexto en el que se establecen. De esta manera, la utilidad de un conocimiento se basa en una serie de procesos sociales, políticos, económicos y psicológicos marcados a su vez por el tiempo y el espacio en el que se desarrollan. Es decir, que una persona crea que algo es útil no justifica que lo sea, sino que esto responde a un conjunto de “criterios sociales” que justifican en cierta medida esa utilidad o inutilidad de la que hablamos.¹

Partiendo de esta base, el contexto económico-social en el que se inscribe este proyecto encuentra su origen en el sistema capitalista y la sociedad de consumo. Este consumo avanza a un ritmo acelerado y, lejos de ser responsable y esencial, es más bien *utilizado* como una herramienta de ocio y distinción a través de la cual obtener un beneficio económico. De esta manera, no es de extrañar que “lo útil” se haya instalado en el imaginario colectivo como aquello de lo que se puede obtener un beneficio económico, relegando al plano de “lo inútil” aquello que no es tan fácilmente insertable dentro del mercado. De este modo, cada vez que hacemos referencia a *lo útil* y a *obtener un beneficio* nos referimos a la parte económica y materialista que rodea al término.

Paralelamente, debido al alcance de los medios de masas y las redes sociales, las imágenes mediáticas y publicitarias terminan jugando un papel muy importante en todo este proceso de significación de *lo útil*. De este modo, embaucados por las tentaciones del utilitarismo y del materialismo como la única forma de salvación y de progreso, creemos confundidos que la valía depende más de lo que tienes que de lo que eres, que no eres nadie si no encajas mediáticamente y que el tiempo invertido sin beneficio no merece la pena.

Por todo esto, diría que *Producción y utilidad* surge de la unión de la frustración, la esperanza y la necesidad. La frustración generada ante la situación que vivimos; la esperanza de pensar que no somos pocos los que encontramos en lo inútil una forma de utilidad vital, necesaria para el desarrollo personal y social, y así, indagar en la idea de algo que cada vez parece más utópico, un mundo más humano, más sostenible, más justo...

¹ PORRÚA, M. A. (2009). *Psicologías inútiles*. México: Universidad Autónoma Metropolitana. <<https://www.academia.edu/>> [Consulta: 22-04-2020]

De esta manera, en un primer punto se exponen los objetivos y la metodología empleada para afrontar esta cuestión. A continuación, se analiza de manera teórica el contexto social que determina lo útil. Posteriormente, se plantea cómo esta aparente utilidad irrumpe en nuestra vida personal a través de las redes sociales, para finalizar con la importancia el papel de la educación. Por último, se complementa toda esta cuestión teórica con la práctica artística, dividida en series de carácter abierto.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

El principal objetivo de este proyecto consiste en dar forma plástica a una reflexión en torno al concepto de lo útil y lo mediático, así como la relación que se establece entre ambos gracias a la revolución digital.

En un primer momento, *Producción y Utilidad* nace con el objetivo de ensalzar la utilidad de aquellos saberes que han sido relegados al plano de lo inútil durante décadas. Para ello, el proyecto pictórico se aborda desde un juego paradójico, tanto a través de la técnica como del medio de difusión de la obra, con el objetivo de destacar cómo y por qué lo que antes era considerado inútil por pertenecer al terreno de lo personal ahora puede resultar útil en la esfera mediática y digital.

Con el objetivo de explorar al máximo esta relación, el proyecto se afronta desde una perspectiva experimental y abierta, por lo que más que buscar una obra estática se juega con las múltiples posibilidades que una misma pieza ofrece, pudiendo montarla de maneras diferentes según el contexto.

Asimismo, las técnicas empleadas están muy ligadas a los objetivos y las cuestiones acerca de lo útil y lo mediático. Por una parte, el uso de lo digital y lo virtual como representación de lo mediático y lo útil; y por otra parte, el uso de la pintura y el papel como representación de lo personal y lo íntimo, lo aparentemente inútil. Además, se ha decidido trabajar únicamente con imágenes publicitarias de moda ya que son fotografías que por sí solas resultarían inútiles y que, sin embargo, resultan útiles ya que tienen como objetivo vender un producto.

Por todo esto hablamos de dos líneas de trabajo que se han desarrollado de manera paralela: primero, realizamos una relectura pictórica de las imágenes mediáticas apropiándonos directamente de las mismas para “inutilizarlas” y despojarlas de sus intereses originales; para después, en una segunda fase, compartir el trabajo en las redes sociales con el objetivo de volverlas a hacer mediáticas cuestionando esos intereses originales.

En la primera fase de relectura, se juega de manera antitética tanto con el lenguaje pictórico tradicional como el digital.

En la segunda fase mediática, por una parte se comparte el proceso de trabajo pictórico en Instagram con la intención de utilizar la plataforma de manera irónica, es decir, compartir una obra personal inútil en una red donde resulta útil, a la vez que se la cuestiona. Por otra parte, la fase mediática se completaría con una serie de intervenciones urbanas (mural) con el objetivo de emplear un lenguaje más afín a lo que realmente se defiende, sin embargo, esta parte del proyecto ha quedado pendiente debido a la situación de emergencia sanitaria por Covid-19, que impidió llevarla a cabo durante este curso y periodo de elaboración del TFG. El principal objetivo de estas intervenciones se encuentra en trasladar el mensaje a la calle, haciéndolo real y tangible, yendo más allá de la utilidad de las redes sociales. Por último, aclarar que la difusión mediática se realiza bajo el pseudónimo de *Gallina Roja*, del que hablaremos más adelante, ya que lo que se intenta destacar es el mensaje y no quién se esconde detrás, tanto de las imágenes representadas como de quién las manipula.

Finalmente, se apela a la importancia de la educación y del desarrollo del pensamiento crítico mediante la interacción con el espectador, invitándolo a la reflexión y considerándolo una parte activa del juego, tanto a través de las redes como de la pintura. Por esta razón, se busca crear imágenes inquietantes en las que las ausencias digan mucho más que las presencias, dejando en muchas ocasiones los ojos al descubierto con la intención de que la obra mire directamente al espectador con la finalidad de establecer un diálogo.

En definitiva, se pretende utilizar el arte para enseñar a la gente que, como decía el escritor y dramaturgo Ionesco, hay actividades que no sirven para nada y aun así es indispensable que las haya.

	ÚTIL Económicamente hablando Cuanto más mediático más útil	INÚTIL No produce beneficio económico inmediato. Cuanto más personal más inútil
PERSONAL	La pintura digital	Planteamientos filosóficos
	Compartir el proceso de trabajo en Instagram.	El acto de pintar y la pintura misma.
MEDIÁTICO	Uso aparente de las redes sociales.	El uso irónico de las redes sociales
	Alcance y difusión en las redes sociales	Intervenciones en el espacio urbano

Esquema gráfico (Fig. 1)

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1. EL CUADRO SOCIAL

Para empezar, creo que todos podríamos estar de acuerdo en que resulta difícil explicar de manera objetiva cuál es el cuadro social, un cuadro caótico compuesto por multitud de elementos dependientes los unos de los otros. Por esta razón, el discurso se ha organizado con el fin de que resulte coherente con la obra que lo acompaña.

La digitalización de la sociedad y la crisis económica del 2008 han favorecido el desarrollo de nuevos modelos de negocio y nuevas formas de consumo. Así pues, gracias a la omnipresencia de las redes sociales y a fenómenos como el desarrollo de la economía colaborativa, se ha creado un espacio real y virtual en el que la lógica capitalista ha invadido prácticamente todos los aspectos de la vida.

“El hipercapitalismo actual disuelve por completo la 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”.²

3.1.1. La sociedad digital

La rapidez y la inmediatez que supone la revolución digital han transformado por completo el tiempo y el espacio en el que nos desarrollamos.

Por una parte, en la red se genera un espacio en el que todo el mundo puede ser a su vez consumidor y productor de todo tipo de contenido, ya sea información, opinión, consejos, entretenimiento, etcétera. Por otra parte, este fenómeno hace que se genere una gran cantidad de información en muy poco tiempo, la cual se renueva y queda obsoleta simultáneamente.

Paradójicamente el exceso de información suele producir el efecto contrario, no informar, ya que obliga a leer de manera superficial y fragmentaria. De esta manera, quien recibe la información, al no ser capaz de asimilar tal cantidad de datos, termina saturándose o ignorando el tema en cuestión y, lo que es peor, aceptando sin ningún tipo de espíritu crítico la versión de los hechos con la que le bombardean. Lo que se traduce en una indiferencia generalizada hacia los

² HAN, B.C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. P.117.

discursos más densos, los cuales requieren más tiempo, a favor de contenidos más rápidos de consumir.³

*“En la lectura vemos nuestra acelerada percepción del tiempo en comparación al de otras épocas; hoy, leer a Proust implica una inmersión y una dedicación que puede considerarse como un tiempo perdido cuando el Homer Simpson social resuena al fondo diciendo “me aburroo””.*⁴

Al mismo tiempo, debido a las características de la red, se genera un espacio de competición para que nuestro mensaje destaque y obtener cierto reconocimiento, por lo que se termina simplificando el lenguaje y recurriendo a titulares impactantes, imágenes llamativas, soluciones milagrosas, etcétera, con el fin de lograr un mayor impacto mediático.

*“Nuestra escritura cambia, aumentan los diminutivos y cada vez más las películas, al igual que los alimentos basura, necesitan llevar potenciadores de sabor para hacer atractivo lo que venden”.*⁵

La periodista Rosa María Calaf apunta en una entrevista⁶ cómo la información se acaba desvirtuando en pro del entretenimiento, de manera que terminamos creyendo que estamos informados cuando lo que estamos es entretenidos.

3.1.2. La sociedad sin tiempo

Otro factor a tener en cuenta en el desarrollo de esta sociedad abrumada, y que se nutre precisamente de esta digitalización, es la capitalización del tiempo.

*“Economía del tiempo: a esto se reduce finalmente toda economía”*⁷

De la misma manera que plantea Foucault en la sociedad disciplinaria mediante la ideal del panóptico, en la sociedad que nos propone Byung Chul Han en *La sociedad del cansancio*, esta maximización positiva del tiempo productivo

³ GARCÍA DE MATEOS, C. (2019). *Ojos que no ven: un documental sobre la influencia de la hiperdigitalización en las relaciones sociales de los niños*. Trabajo final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/130246>> [Consulta: 17-04-2020]

⁴ MORUNO, J. (2018). *No tengo tiempo: geografías de la precariedad*. Madrid: Akal. P.44

⁵ *Íbid.*

⁶ BUENAFUENTE, A. “Rosa María Calaf “La peligrosa”” en *Late Motiv* <<https://www.youtube.com/watch?v=V-q-MApybD8&t=327s>> [Consulta: 20-4-2020]

⁷ MORUNO, J. (2018). *No tengo tiempo: geografías de la precariedad*. Madrid: Akal. P.39



Fiverr: Campaña publicitaria "in doers we trust". 2017. (Fig. 2)

supondría otra nueva forma de control a través de la autoexigencia. De esta manera, el poder y el control sobre nuestra conducta ya no lo ejercería alguien externo a través de la vigilancia, sino que lo ejerceríamos nosotros mismos.

Así pues, tras la devastadora crisis financiera del 2008, el alcance y el fácil acceso a la red y las redes sociales, han favorecido el desarrollo de nuevas figuras como "el *doer*"⁸ y nuevos modelos de mercado como el que posibilita la economía colaborativa. Ambas soluciones, que se presentan mediante un mensaje de aparente libertad personal y autonomía, han favorecido el hecho de que todo el tiempo pueda ser considerado tiempo de trabajo.

Byung Chul-Han escribe que "en el tránsito de la sociedad disciplinaria a la sociedad del rendimiento el "yo superpuesto" se positiviza convirtiéndose en el "yo ideal" [...] el cual se interpreta como un acto de libertad"⁹. De manera que, "con el fin de aumentar la productividad se sustituye el paradigma disciplinario por el de rendimiento [...] ya que la positividad del poder es mucho más eficiente que la negatividad del deber."¹⁰

De ahí que, cuando hablamos de "el *doer*", el nuevo hacedor/emprendedor, más que referirnos a una figura económica, nos referimos a las características que reúne este nuevo hombre: el hombre multitarea, capaz de hacer todo lo que se proponga y que, precisamente, emplea su tiempo en ello. "De esta manera, un "hacedor" o *doer* se convierte en el modelo que emular si se quiere conseguir el éxito, éxito que –paradójicamente– apela al anhelo por dejar atrás la condición de trabajador, pero trabajando mucho para conseguirlo."¹¹

Por otra parte, con la economía colaborativa surgen nuevos modelos de empresa que "te ahorran tiempo" (a través del tiempo de otra persona) para que puedas sacarle el máximo rendimiento a tu tiempo y ser un *doer*. De esta manera, entramos en una especie de círculo vicioso en el que tienes que invertir gran parte de tu tiempo en conseguir dinero con el que, prácticamente, te ves en la obligación de pagar el tiempo de otra persona contratando sus servicios por no tener, casualmente, tiempo; es decir, "cuanto menos tiempo tienes, más tiempo del resto necesitas; esa es la cooperación pensada para el beneficio privado en lugar del bien colectivo."¹²

⁸ Se podría traducir como "hacedor" o "emprendedor". MORUNO, J. (2018). *No tengo tiempo: geografías de la precariedad*. Madrid: Akal.

⁹ HAN, B.C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. P.95

¹⁰ *Ibid.*, p.27

¹¹ MORUNO, J. (2018). *No tengo tiempo: geografías de la precariedad*. Madrid: Akal. Pp.30-31

¹² *Ibid.*, p.51

Por esta razón, resulta curioso cómo el disponer de tiempo para realizar lo que quieras se convierte en un símbolo de riqueza asociado al capital.

“Vivimos en un modelo de sociedad donde la elección se reduce a aquello que se puede comprar.”¹³

3.1.3. La sociedad abrumada

“El problema no son las emociones a las que la ecología del coaching apela, pues no hay sociedad sin pasiones, el problema surge cuando el modo de ordenar las emociones y “ser feliz” se torna obligado y funcional al contexto laboral ultracompetitivo.”¹⁴

De este modo, tener pensamientos motivadores no es siempre negativo sino que, al igual que ocurre con planteamientos del tipo “es lo que hay” o “no puedo hacer nada para cambiarlo” los cuales trasladan el problema al exterior generando resignación y paralización, al pensar que se puede con absolutamente todo y que todo depende de uno mismo eleva los niveles de autoexigencia hasta un punto que puede resultar no ser tan sano, generando una sensación de frustración constante por “no hacer nunca todo lo que se puede”. El ya mencionado filósofo coreano Byung Chul-Han nos dice que el sujeto obligado a rendir compite consigo mismo y que esta coerción que se hace pasar por libertad termina siendo mortal.¹⁵

Además, el hecho de conciliar el trabajo, la vida social y unos hábitos saludables resulta todo un reto si además tenemos que responder a todas las consignas que nos llegan a través de la red, “como un móvil que está perpetuamente enchufado, con el que quizás no siempre se está hablando, pero siempre se encuentra operativo y disponible.”¹⁶

Al mismo tiempo, en el contexto digital y de las redes sociales uno nunca deja de estar solo y a la vez resulta muy sencillo sentirse ignorado ya que, acostumbrados a recibir una respuesta inmediata, el silencio puede resultar ensordecedor. “Todos necesitamos un respiro de las demandas de intimidad y conexión; tiempo a solas para reorganizarse, reponerse o simplemente

¹³ *Íbid.*, p.35.

¹⁴ *Íbid.*, p.104

¹⁵ HAN, B.C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. P.95

¹⁶ MORUNO, J. (2018). *No tengo tiempo: geografías de la precariedad*. Madrid: Akal. P.49.

relajarse. Cuando no tienes eso, es fácil convertirte en alguien emocionalmente agotado y terreno fértil para que la ansiedad se reproduzca”.¹⁷

De todo lo anteriormente expuesto se deriva que cada vez más personas sufran estrés, ansiedad, depresión, síndrome de desgaste ocupacional, TDAH... Byung Chul Han considera el aumento de ciertas enfermedades neuronales como un síntoma de un cambio en el paradigma social.

*“A la sociedad disciplinaria todavía le rige el no. Su negatividad genera locos y criminales. La sociedad del rendimiento, por el contrario, produce depresivos y fracasados.”*¹⁸

3.2. LA UTILIDAD DE LAS REDES SOCIALES.

En un contexto social marcado por la velocidad y la competencia, ya sea dentro de la red, el marcado o con uno mismo, las redes sociales se convierten en el espacio perfecto para desarrollar estas competencias en todos los niveles.

De la misma manera, Internet funciona como una red social que se revela como un espacio de libertad de expresión. Por esta razón, no resulta extraño encontrar en la red un lugar en el que *ser* nos resulta útil y placentero: un espacio en el que manifestarse, entretenerse, evadirse, encontrar información y personas afines, etcétera. En consecuencia, el perfil público se presenta ahora como una puerta hacia todo tipo de relaciones (laborales, sociales, emocionales) por lo que lo virtual comienza a priorizarse por encima de lo presencial y terminamos dedicando un tiempo real a construir esa identidad virtual mediante la cual nos reafirmamos como personas que *existen*.

Además, teniendo en cuenta el contexto digital, la competición que se desencadena para que nuestro mensaje destaque y ese miedo a *no existir* o *sentirse ignorado*, nos conduce a una sobrexposición “deseada donde se invierten los roles y la intimidad pasa a ocupar el primer plano público”¹⁹, sin ser conscientes de que a mayor exposición mayor es el riesgo a ser controlado.

En la otra cara de la moneda, “todos los movimientos e interacciones en Internet se van almacenando como datos, con el objetivo de traducir situaciones

¹⁷ CHILD MIND INSTITUTE. *Cómo afecta el uso de las redes sociales a los adolescentes*. <<https://childmind.org/article/como-afecta-el-uso-de-las-redes-sociales-los-adolescentes/>> [Consulta: 28-04-2020]

¹⁸ HAN, B.C. (2017) *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. P.26

¹⁹ MORUNO, J. (2018) *No tengo tiempo: geografías de la precariedad*. Madrid: Akal. P.27

existenciales individuales en patrones de conductas de masas con las que predecir los futuros movimientos de las mismas”²⁰. De modo que, “nadie pide permiso para coaccionar tu mente”²¹ al utilizar estos datos para influir tanto en los consumidores como en los productores que, teniendo en cuenta todo lo anterior, terminan encontrando placer en obtener un beneficio mediático u económico.

Por otra parte, al final de *La sociedad del cansancio*, Byung Chul-Han escribe que “hoy las cosas solo obtienen un valor si son vistas y expuestas, si acaparan atención”. De manera que “nos hacemos visibles y nos exponemos como si fuéramos mercancía”, es decir, “nos exhibimos para la producción, para esa circulación de información y comunicación que hay que acelerar.”²²

En este contexto surge la figura del *Influencer*, que no dejan de ser personas corrientes que han logrado cierto reconocimiento gracias a la repercusión mediática que tienen sus perfiles digitales, a los que las marcas pagan o envían sus productos para que los publiquen. De esta manera, resulta posible y útil capitalizar/utilizar una identidad personal gracias al impacto mediático. Por todo esto, la esfera pública digital se convierte en un escaparate de mercancías ya que invertir tiempo en mejorar el perfil virtual puede resultar útil, creando una visión consumista que no sólo abarca las propiedades materiales sino también a las personas²³, sin tener en cuenta las consecuencias psíquicas que esto puede tener sobre las mismas.

*“Producir mundos es lo que hace de la publicidad algo más que su producto; ofrecer estilos de vida a golpe de tarjeta. El producto es meramente la plataforma que representa al imaginario de una aspiración: ser como esas chicas del anuncio de gafas en su contexto.”*²⁴

²⁰ GARCÍA DE MATEOS, C. (2019). *Ojos que no ven. Un documental sobre la influencia de la hiperdigitalización en las relaciones sociales de los niños*. Trabajo final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/130246>> [Consulta: 17-04-2020]

²¹ MORUNO, J. (2018) *No tengo tiempo: geografías de la precariedad*. Madrid: Akal. P.28

²² HAN, B.C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. P.117

²³ GARCÍA DE MATEOS, C. (2019). *Ojos que no ven. Un documental sobre la influencia de la hiperdigitalización en las relaciones sociales de los niños*. Trabajo final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/130246>> [Consulta: 17-04-2020]

²⁴ MORUNO, J. (2018) *No tengo tiempo: geografías de la precariedad*. Madrid: Akal. P.29

3.3. LA ESCUELA EDUCACIÓN COMO RESISTENCIA.

El universo del utilitarismo y del beneficio se extiende a todos los niveles de la sociedad, y ya no nos queda apenas ningún espacio en el que escapar a los efectos del ruido que provoca la sobreinformación y el tiempo productivo.

“El ruido de la comunicación ha sofocado el silencio”²⁵

En estos tiempos que corren, emplear tiempo en satisfacer una curiosidad por el simple hecho de satisfacerla es considerado inútil o una pérdida de tiempo. El trabajo ya no es sinónimo de actividad, sino que únicamente se entiende como trabajo si te pagan por ello. Por esta razón, no resulta extraño que se consideren hobbies prácticamente todas las disciplinas relacionadas con el arte, las humanidades o la investigación.

Albert Einstein escribía en una carta a Carl Seelig: “No tengo ningún talento especial. Sólo soy apasionadamente curioso”, y la curiosidad requiere tiempo fuera de estas estructuras. De hecho, si pensamos en la ciencia, gran parte de los descubrimientos que han revolucionado la historia de la humanidad son fruto del desarrollo de la curiosidad de uno o varios científicos. Independientemente de quién se lleve el mérito u obtenga un beneficio económico, el trabajo verdaderamente útil fue el tiempo empleado en satisfacer una curiosidad aparentemente inútil²⁶. Sin embargo, son precisamente estos saberes y estas curiosidades las que han quedado relegadas a un segundo plano por *no producir ningún beneficio*.

“La experiencia de lo que aparentemente es inútil y la adquisición de un bien no cuantificable de inmediato se revelan en inversiones cuyos beneficios verán la luz en la “longue durée”.”²⁷

Por otra parte, entendemos que el acceso a la red puede agilizar muchos procesos, sin embargo, no debemos confundir el saber con acumular datos o el aprendizaje con hacer *click* y obtener la respuesta, ya que el desarrollo progresivo del pensamiento requiere tiempo y no verse saturado por un exceso de ruido externo. Este murmullo digital tiene consecuencias en el aprendizaje y en el desarrollo del pensamiento crítico ya que, como apuntábamos en *la sociedad digital*, dificulta la capacidad de asimilación de discursos más densos.

²⁵ HAN, B.C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. P.118

²⁶ ORDINE, N. (2013). *La utilidad de lo inútil: manifiesto*. Barcelona: Acantilado. P.155

²⁷ *Íbid.*, p.81

De la misma manera, la hiperdigitalización repercute en las capacidades sociales y en la creación de vínculos *reales*. La Dra. Catherine Steiner-Adair, psicóloga clínica y autora de *The Big Disconnect* (La Gran Desconexión) nos dice "No hay duda de que los niños se están perdiendo habilidades sociales muy críticas. De alguna manera, enviar mensajes de texto y comunicarse en línea no es como si creara una discapacidad de aprendizaje no verbal, sino que coloca a todos en un contexto de discapacidad no verbal, donde el lenguaje corporal, la expresión facial e incluso los tipos más pequeños de reacciones vocales se vuelven invisibles"²⁸

Por último, destacar la idea de que las escuelas sean un espacio de resistencia y de "desintoxicación"; un espacio en el que exista tiempo para poder fomentar la curiosidad y el pensamiento crítico y en el que poder aprender a convivir con la tecnología y las redes sociales de manera sana. María Acaso es una profesora e investigadora española que nos propone una forma de pedagogía experiencial y disruptiva que utilice el arte no como contenido, sino como metodología. De esta manera, en contra de la educación bulímica (memorizar, vomitar, olvidar) a la que estamos acostumbrados, Acaso aboga por el desarrollo de un tipo de "pedagogía sexy"²⁹ que recupere la pasión por el conocimiento dinamizando los espacios convencionales y creando dinámicas participativas y performativas que hagan del objeto de estudio una experiencia placentera.

*"Nos damos cuenta de que separando completamente la investigación de la enseñanza se acaba por reducir los cursos a una superficial y manualística repetición de lo existente"*³⁰

²⁸ CHILD MIND INSTITUTE. . *Cómo afecta el uso de las redes sociales a los adolescentes*. <<https://childmind.org/article/como-afecta-el-uso-de-las-redes-sociales-los-adolescentes/>> [Consulta: 28-04-2020]

²⁹ ACASO, M. (2015). "Defendiendo el aprendizaje como un lugar para la pasión" en *2º Congreso Internacional de Innovación Educativa*. Monterrey, México. <<https://www.youtube.com/watch?v=maSdvv65SVU>> [Consulta: 13-05-2020]

³⁰ ORDINE, N. (2013). *La utilidad de lo inútil: Manifiesto*. Barcelona: Acantilado. P.80

4. REFERENTES

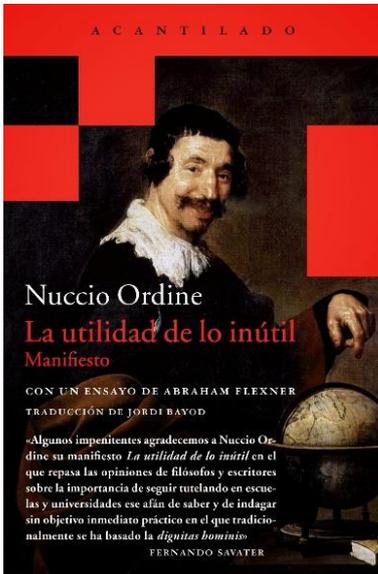
4.1. LA UTILIDAD DE LO INÚTIL. Nuccio Ordine.

Nuccio Ordine (Diamente, 1958) es profesor de Literatura italiana en la Universidad de Calabria y uno de los mayores expertos en el Renacimiento y en el pensamiento de Giordano Bruno. Además, escritor, filósofo y humanista, es autor de diversos libros: el umbral de la sombra, retratos de Gabriel García Márquez, la utilidad de lo inútil y clásicos para la vida, entre otros. Entre todos ellos, nos servimos de su obra más destacada *La utilidad de lo inútil* como el principal referente teórico, un manifiesto humanista que ha sido traducido a más de veinte idiomas.

Al comienzo de este libro Ordine nos explica cómo, en el oxímoron evocado por el título, “la paradójica utilidad a la que se refiere no es la misma en la que se consideran inútiles los saberes humanísticos y, más en general, todos los saberes que no producen beneficios”³¹. A través de numerosas citas de poetas, novelistas, filósofos y científicos que han ocupado un papel importante a lo largo de la historia, Ordine ha querido poner en el centro de sus reflexiones aquellos saberes cuyo valor esencial es ajeno a cualquier finalidad meramente utilitarista.

“Existen saberes que son fines por sí mismos y que pueden ejercer un papel fundamental en el cultivo del espíritu y en el desarrollo civil y cultural de la humanidad [...] Pero la lógica del beneficio mina por la base las instituciones y las disciplinas cuyo valor debería coincidir con el saber en sí, independientemente de la capacidad de producir ganancias inmediatas o beneficios prácticos”³²

La primera edición de la utilidad de lo inútil fue publicada en el año 2013, en un contexto de crisis económica mundial en el que los recortes en materia de cultura, sanidad, educación e investigación científica fueron numerosos. Resulta curioso cómo en plena crisis económica se decide recortar en aquellos sectores que no suponen un beneficio económico inmediato, sin tener en cuenta las consecuencias que esto podría tener a largo plazo. Víctor Hugo en un apasionado discurso en la Asamblea constituyente el 10 de noviembre de 1848³³, pronunció unas palabras que podrían ser perfectamente extrapolables a nuestros días:



Nuccio Ordine: *La utilidad de lo inútil*. 2013. (Fig. 3)

³¹ *Ibid.*, p.9

³² *Ibid.*

³³ *Ibid.*, pp.84-85

¿Cuál es el gran peligro de la situación actual? La ignorancia. La ignorancia, aún más que la miseria [...] ¡Y en un momento como éste, ante un peligro tal, se piensa en atacar, mutilar, socavar todas estas instituciones que tienen como objetivo expreso perseguir, combatir, destruir la ignorancia!

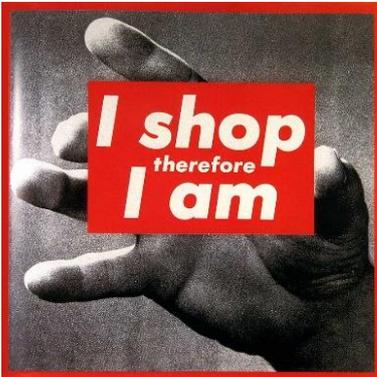
Han caído ustedes en un error deplorable; han pensado que se ahorrarían dinero, pero lo que se ahorran es gloria.

A través de este ensayo Ordine realiza una crítica a aquella utilidad que se esconde detrás de un interés exclusivamente económico y nos hace reflexionar acerca de la sociedad de consumo y materialista, ambas al servicio del capital económico. Al mismo tiempo ensalza la utilidad de la memoria del pasado, las disciplinas humanísticas, las lenguas clásicas, la enseñanza, la libre investigación, el arte, el pensamiento crítico y el horizonte civil como una tremenda fuente de riqueza social que no es cuantificable pero que nos permite hacer más humana la humanidad y nos recuerda unos valores que parecen olvidados en el trasiego que supone perseguir únicamente aquello que “es útil”. Como él mismo señala “es fácil hacerse cargo de la eficacia de un utensilio mientras que resulta cada vez más difícil entender para qué pueden servir la música, la literatura o el arte”³⁴.

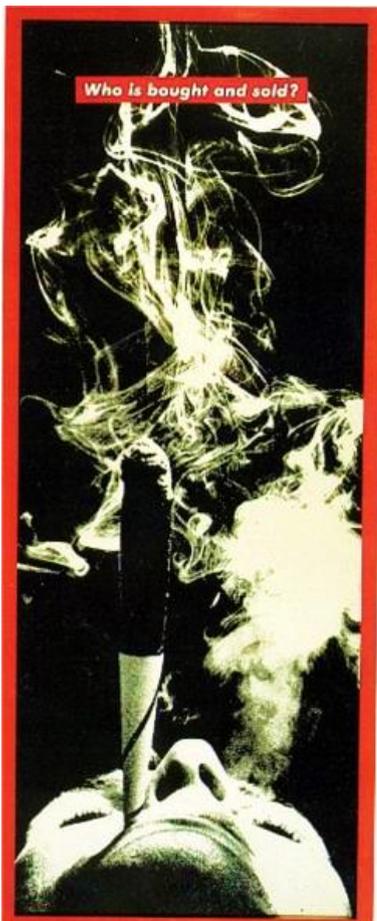
Finalmente es importante aclarar que *La utilidad de lo inútil* no va en contra de la ganancia en general, sino que va en contra la idea de que la ganancia se convierta en un fin en sí mismo. También, otro punto a tener en cuenta es que como nos recuerda George Steiner “la elevada cultura y el decoro ilustrado no ofrecieron ninguna protección contra la barbarie del totalitarismo”³⁵, cosa que es cierta. Sin embargo, en medio del caos, puede ayudarnos discernir qué es y qué no es caos, ayudándonos a resistir y a mantener viva la esperanza.

³⁴ *Íbid.*, p.12

³⁵ *Íbid.*, p.24



Barbara Kruger: *I shop therefore I am*. 1987. (Fig. 4)



Barbara Kruger: *Who is bought and sold?*. 1990. (Fig. 5)

4.2. REFERENTES PLÁSTICOS.

La selección de los siguientes artistas como principales referentes plásticos se debe fundamentalmente a la potencia del mensaje que transmiten en sus obras, además de la relación directa que establecen con el espectador al utilizar la calle como un medio axial en el que difundir su obra. Encontramos en todos ellos un mensaje que se transmite dentro de la lógica de los medios de masas, la publicidad, la cartelería, el graffiti, etc... en el que el uso de la tipografía, la simplificación de las formas, el color y el impacto son factores esenciales para aprehender su significado.

4.2.1. Barbara Kruger.

Barbara Kruger (Newark, Nueva Jersey, 1945) es una artista conceptual conocida principalmente por su obra en blanco y negro sobre la que, apropiándose de imágenes publicitarias, estampa una frase a modo de eslogan.

Kruger, que trabajó como diseñadora gráfica en revistas de moda y otros medios publicitarios, emplea un lenguaje propio de la propaganda, directo y cortante; en el que el uso de pronombres personales apela directamente al espectador. Para ello, Kruger utiliza la tipografía *Futura Bold Oblique* en color blanco sobre fondo rojo. Esta tipografía fue utilizada en anuncios de marcas como Volkswagen, Hewlett Packard o Shell, lo que legitima su obra ante los ojos del consumidor postmoderno, al mismo tiempo que le ofrece un aspecto de entidad corporativa.³⁶

Por otra parte, Kruger define la fotografía como un medio “difusor de convenciones, mercancía cultural y hobby globalizador”. De esta manera, al apropiarse tanto de la fotografía como del lenguaje publicitario, consigue ofrecer un nuevo punto de vista que se enfrenta a la cultura de consumo y a las estructuras de poder, sin resultar excesivamente moralista. Con todo ello, Kruger se posiciona del lado de lo que no se ve, de aquello que está excluido por lo evidente y afirma “pretendo alterar las austeras certezas de las imágenes, la propiedad y el poder”³⁷.

³⁶ CALVO SANTOS, M. (2017). “Barbara Kruger” en *Historia-Arte (HA)*. <<https://historia-arte.com/artistas/barbara-kruger>> [Consulta: 02-06-2020]
³⁷ WIKIPEDIA. *Barbara Kruger*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Barbara_Kruger> [Consulta: 02-06-2020]



Barbara Kruger: *Empatía*. Estación de metro Bellas Artes, México. 2016. (Fig. 6)

Del mismo modo, la obra de Barbara Kruger aparece en lugares públicos, como vallas publicitarias, estaciones de metro, etcétera. De esta forma, sus mensajes irrumpen en el espacio social rompiendo el silencio y provocando un desvío de la norma³⁸, que hace que aquellos que lean sus mensajes también se vean en el papel de reflexionar.

Por consiguiente, la obra de esta artista es con la que mayor relación guarda este proyecto, tanto a nivel plástico como a nivel conceptual. Por una parte, el apropiacionismo como método creativo capaz de ofrecer una nueva lectura ante una misma realidad y, por otra parte, el uso del color, la tipografía y el mensaje como herramienta para aludir al espectador.

4.2.2. Jenny Holzer.



Jenny Holzer: *Protect me from what I want. Truisms*. Times square, 1985. (Fig. 7)

Jenny Holzer (Gallipolis, Ohio, 1950) es una artista conceptual cuyo trabajo se centra en el uso de textos y frases que reproduce en diferentes medios (carteles, letreros electrónicos, bancos de piedra, envolturas de condones, proyectados en edificios, etc.).

Los textos que Holzer utiliza tratan temas controvertidos que, sin embargo, no dejan de estar a la orden del día: abuso de poder, violación, sexo, violencia, amor, guerra, muerte... Además, emplea un lenguaje directo, conciso y mordaz, por lo que también son a menudo fuente de críticas. “Hay verdades tan obvias que resulta doloroso recordarlas.”³⁹



Jenny Holzer: *Proyections*. Monterrey, 2001. (Fig. 8)

Los textos de Holzer tienen una intención moralizante y didáctica a la vez que pretenden provocar una reacción, respuesta o repulsa en el espectador. Hay que tener en cuenta que Holzer adapta parte de su obra al idioma del país donde van a ser expuestas, de manera que esta no pierda su proyección social. Asimismo, suscitan a que sea el espectador el que finalice la obra, repensando e interpretando el texto descontextualizado que Holzer propone. “Las palabras, entre otros, son mis materiales, pero como lo son para la mayoría de la gente.”⁴⁰

Por otra parte, Holzer también hace uso de la apropiación como uno de sus recursos creativos. Por un lado, aprovecha la retórica de los sistemas de información y del lenguaje institucionalizado, mientras que por otro lado,

³⁸ CARRERE, A. y SABORIT, J. “La elocución pictórica” en *Retórica de la pintura*. Madrid: Ediciones Cátedra. Pp. 196-203.

³⁹ DÍAZ-GUARDIOLA, J. (2019). “Jenny Holzer: «Hay verdades tan obvias que resulta doloroso recordarlas»” en ABC. <https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-jenny-holzer-verdades-obvias-resultado-doloroso-recordarlas-201903240112_noticia.html> [Consulta: 05-06-2020]

⁴⁰ *Ibid.*

emplea frases y enunciados procedentes de diversas fuentes como personajes políticos, filósofos, poetas, documentos desclasificados y censurados del gobierno estadounidense, incluso recoge testimonios personales.

“Aunque no estoy totalmente de acuerdo con la idea de que el medio es el mensaje, estoy convencida de que el medio influye en el mensaje. [...]. La misma frase puede ser distinta cuando está tallada en piedra y cuando ha sido pintada rápidamente a la acuarela. El tiempo disponible y el dedicado a la lectura también son básicos. La piedra permanece inmóvil, y las letras en ella talladas se pueden tocar, mientras que los letreros electrónicos hacen que la escritura vuele, se esfume.”⁴¹

Por último, poniendo en relación la obra de Holzer con este proyecto, destacaría fundamentalmente el poder que tiene el lenguaje en cuanto a la relación que establece con el espectador. Particularmente, me interesa la idea de cómo una frase corta y descontextualizada puede estimular el pensamiento crítico, a nivel personal y social, sobre una realidad que resulta mucho más compleja. Por otra parte, aunque no siempre haga uso del lenguaje dentro de la propia obra siempre es algo que tengo en cuenta a la hora de concebir un proyecto y de lo que me gusta dejar constancia de manera implícita; también a través de las redes sociales (fig.9). A menudo recurro a frases que encuentro paradójicas como fuente de inspiración, algunas de ellas propias, otras de anuncios, eslóganes, textos sociológicos, filósofos, novelas...



Gallina Roja: *No le des vueltas*. 2020. (Fig.9)

4.2.3. Banksy

Banksy es el seudónimo con el que se conoce al artista más representativo del arte urbano hasta la fecha. Aunque no se conocen datos sobre su biografía, se cree que nació en una localidad cercana a Bristol en el año 1974. Indiscutiblemente, el anonimato que se esconde detrás de la figura de Banksy ha servido para preservar lo subversivo, combativo e incluso ilegal dentro del arte así como también ha servido para suscitar el interés en su trabajo.

En sus murales e intervenciones, Banksy realiza una fuerte crítica social, política y cultural de forma satírica y mordaz, utilizando la técnica del estarcido y del grafiti. En un primer momento, Banksy, comenzó pintando ratas en las calles de Bristol, las cuales servían como instrumento para criticar al sistema⁴². A estas ratas, les siguieron otras representaciones que aparecieron en buzones,



Banksy. Londres. 2007. (Fig.10)

⁴¹ *Íbid.*

⁴² CUÉ, E. (2019). “Banksy: biografía, vídeos y mejores obras” en *Alejandra de Argos*. <<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/291-banksy-biografia-obras-y-exposiciones>> [Consulta: 08-06-2020]

alcantarillas, portones... También ha realizado instalaciones clandestinas dentro de museos como el Museo Británico y el Moma, y sus intervenciones han aparecido por diferentes ciudades del mundo. Sin embargo, a la vez que su obra ha ido adquiriendo mayor relevancia mediática también ha sido objeto de numerosas críticas, ya que son muchos los detractores que le acusan de venderse al mercado que critica (su obra se cotiza a precios millonarios).

Independientemente de toda la incertidumbre y polémica que rodea la figura de Banksy, es sabido que, a lo largo de la historia del arte, los poderes fácticos siempre acabaron absorbiendo todo tipo de manifestaciones de arte subversivo para empaquetarlo y venderlo, porque así, además de neutralizarlo, se obtienen beneficios⁴³.

Finalmente, de Banksy me interesa particularmente su relación con el entorno urbano, lo clandestino y el activismo de su obra; además de la técnica del estarcido ya que, como he mencionado antes, la idea principal era hacer intervenciones en el espacio urbano utilizando plantillas, entre otros. Por otra parte, me atrae la sencillez y claridad del mensaje de sus pinturas, fácilmente aprehensible.



Banksy. Boston. 2010. (Fig.11)

⁴³ CALVO SANTOS, M. (2016). "Banksy" en *Historia-Arte (HA)*. <<https://historia-arte.com/artistas/banksy>> [Consulta: 08-06-2020]

5. PRODUCCIÓN Y UTILIDAD.

5.1. SIMBOLOGÍA DEL COLOR Y CONCEPCIÓN DE LA IDEA.

“Los colores puros... tienen por sí mismos, con independencia de los objetos representados por ellos, una influencia significativa en los sentimientos de quienes los contemplan.” Henri Matisse⁴⁴



Alba Sanahuja: *La mirada de un ciborg*. Óleo sobre lienzo 100x81 cm. 2018. (Fig.12)

Más allá del comportamiento óptico del color y de sus partes estructurales, el color provoca una respuesta psicológica intrínseca, la cual tiende a ser individual y subjetiva, influenciada por preferencias o asociaciones personales. Sin embargo, estas asociaciones análogas del color, no suelen ser el resultado de una respuesta psicológica espontánea sino que más bien se trata de una conexión aprendida y simbólica vinculada a determinadas épocas y lugares.⁴⁵ De este modo, relacionamos el azul con la tranquilidad y la calma, el blanco con la pureza, el rojo con la excitación, etcétera.

Sin embargo, aunque el convencionalismo asociado a la simbología del color puede conducir al tópico, en las manos de un artista hábil esta simbología puede revestirse de ironía, como ocurre en la obra de Barbara Kruger. Como hemos mencionado en el apartado anterior, Kruger hace uso del rojo y del negro, colores “asociados históricamente con un tipo de propaganda política inequívoca, para realizar comentarios críticos sobre hipocresía social, consumismo y política sexista. Es una autora subversiva que hace un uso irónico de los tropos visuales del autoritarismo para criticar el statu quo”⁴⁶

Concretamente, en este proyecto, el uso del color es uno de los factores más importantes: rojo, blanco y negro. De manera subjetiva, siempre he tenido cierta fascinación por estos colores. Durante estos cuatro cursos de aprendizaje, encuentro numerosos trabajos que incorporan textos, formas y figuras en rojo que, generalmente, se complementan con un fondo negro y/o blanco (Fig. 12 y 13). Del mismo modo que asignaturas como *Retrato*, *Retórica Visual* y *Micropolíticas* y *Radicalidades Artísticas*, me han ayudado a dar forma al pensamiento crítico y a definir la parte conceptual, otras como *Procesos de Producción Pictórica* y *Taller de Pintura* hicieron que reflexionara a cerca de este uso repetitivo del blanco, negro y rojo por el que tenía cierta “inclinación natural”, así como también me ayudaron a cohesionar la obra y el proceso de



Alba Sanahuja: *Libro de artista*. Acuarela sobre papel Arches, 21x15 cm. 2017. (Fig.13)

⁴⁴ HORNUNG, D. (2012). *Color: Curso práctico para artistas y diseñadores*. Barcelona: Promopress. P.122

⁴⁵ *Íbid.*, p.123

⁴⁶ *Íbid.*, p.124

manera práctica. Concretamente, en estas dos últimas asignaturas, desarrollé el trabajo que antecede a este proyecto, realizando collages, trabajando con más colores, pintando sobre las imágenes, etcétera.



Alba Sanahuja: Serie *No es lo que tengo, es lo que soy*. Técnica mixta sobre papel. 2019 (Fig.14,15 y 16)

Finalmente, entendí que recorro al blanco y negro como máxima expresión de lo que pasa desapercibido pero que considero esencial o, por el contrario, para relegar a un segundo plano aquello que es considerado útil pero que, para mí, únicamente tiene valor material. Contrariamente, utilizo el color rojo como representación de lo visceral que emerge de la frustración y del pensamiento incansable de querer hacer algo útil, educar y aprender al mismo tiempo. Así pues, me sirvo de este color para subrayar lo que considero importante, con el objetivo de que impacte y destaque.



Alba Sanahuja: Serie *El círculo*. Técnica mixta sobre DM, 15x21 cm. 2019 (Fig.17)

5.2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA. (Ver Anexo I)

5.2.1. DIGITAL.



Wacom Intuos Draw. 2015. (Fig.18)

El trabajo digital supone el primer paso de la cadena hacia la *inutilidad*, hacia un lenguaje más íntimo. Para ello, parto de la apropiación de imágenes de revistas de moda en físico, para después fotografiarlas y trabajarlas digitalmente. Como mencionaba en el apartado de *objetivos y metodología*, decidí trabajar únicamente con fotografía de moda ya que son imágenes que por sí solas, es decir, artísticamente, resultarían inútiles según los criterios que hemos establecido. Sin embargo, son útiles porque precisamente tienen como objetivo vender un objeto, y vender con él una apariencia, un estilo de vida, un producto... *Porque no es lo que tengo, es lo que soy*.

En cuanto a la selección de las imágenes, después de la experiencia previa en la asignatura de *Procesos de Producción Pictórica y Taller de Pintura*, eran tantas las imágenes que me parecían atractivas que decidí centrarme finalmente en aquella fotografía de moda en la que aparecen mujeres. Esta decisión se debe, por una parte, a la necesidad de acotar los límites de trabajo con el fin de que resulte coherente, así como también a la experiencia personal que me permite empatizar más con los estereotipos impuestos sobre la figura de la mujer. Además, personalmente, considero que el cuerpo de la mujer ha resultado históricamente más útil, en el sentido de que ha sido objetualizado y sexualizado con el fin de obtener mayor beneficio económico.

En cuanto al proceso de trabajo, primero ajusto los valores de luminosidad y contraste en Adobe Photoshop CS6 para después convertirla al blanco y negro. Sobre esta base, con la ayuda de una tableta Wacom Intuos Draw, creo dos capas sobre las que trabajar con el color rojo. En una de ellas, pinto la veladura roja de los ojos y, en la otra, la tinta plana.



Gallina Roja: Proceso digital. (Fig.19)



Gallina Roja: *Imágenes digitales.*
2020. (Fig.20)

El hecho de dejar los ojos sin cubrir es una forma de apelar al espectador, de interrogarlo y que se interrogue; el ojo ve y juzga. Por otra parte, la tinta plana oculta por completo la piel de la persona, la idea es eliminar la presencia humana, dejar únicamente el producto, el vestuario, los accesorios... Ya que *lo esencial es invisible a los ojos.*

Estas imágenes son fruto de la experimentación, no todas ellas las he utilizado posteriormente en los cuadros, pero me han permitido escoger con cuáles quería trabajar. Además, han servido también para crear una serie de composiciones digitales a modo de collage fusionando únicamente las siluetas rojas de distintas imágenes con el objetivo de alejarlas todavía más de su fin utilitarista y hacerlas más personales/inútiles.

Finalmente, he empleado estas composiciones e imágenes digitales como punto de partida para la creación de obra física: figuras de papel, collage, lienzos...



Gallina Roja: *Imágenes digitales.*
2020. (Fig.21)



Gallina Roja: *Imágenes digitales.*
2020. (Fig.22)



Gallina Roja: *Composiciones digitales.*
2020. (Fig.23)



Gallina Roja: *Composiciones digitales.*
2020. (Fig.24)

5.2.2. PAPEL

El trabajo en papel se divide en dos series abiertas que, al igual que sucede con el trabajo digital, están en la línea de experimentación y se llevaron a cabo de manera paralela bajo el pretexto de jugar de manera real con las imágenes que había creado digitalmente. Una vez más, con ello pretendo dar un paso más hacia el trabajo tangible, haciéndolo más personal e inutilizar todavía más las imágenes digitales ya creadas.

Como todo proceso de experimentación tuvo sus numerosos ensayos y errores, hasta finalmente dar con algo que me convenciera. De esta forma, partiendo de las imágenes y composiciones impresas en A4, a base de romperlas y doblarlas, surgieron las series que bauticé como “collages rotos” y “figuras 3D”.

Ambas encuentran su base en el juego, es decir, ninguna de ellas es fija ni tiene por qué ser tal y como yo la he presentado. De nuevo, la idea es que tanto el espacio como el espectador participen, de ahí que ni los collages están pegados ni las figuras presentan una “cara buena”. Además, el concepto de juego está ligado a la parte educativa e interactiva que destacaba en el apartado anterior, ya que supone aprender de manera experiencial.

Concretamente, *Collages rotos* está formada por una serie de fragmentos de varias de las imágenes digitales rasgadas directamente con la mano. Estos trozos funcionan como piezas de un puzzle que pueden colocarse de diferentes maneras hasta incluso recuperar la imagen original. Además, mientras exploraba sus posibilidades me atraía la idea de salir del formato rectangular convencional, en definitiva, jugar.



Gallina Roja: *Collages rotos*. 2020. (Fig.25)



Gallina Roja: *Figura 2, figuras 3D*. 2020. (Fig.26)



Gallina Roja: *Juegos, collages rotos*. 2020. (Fig.27)

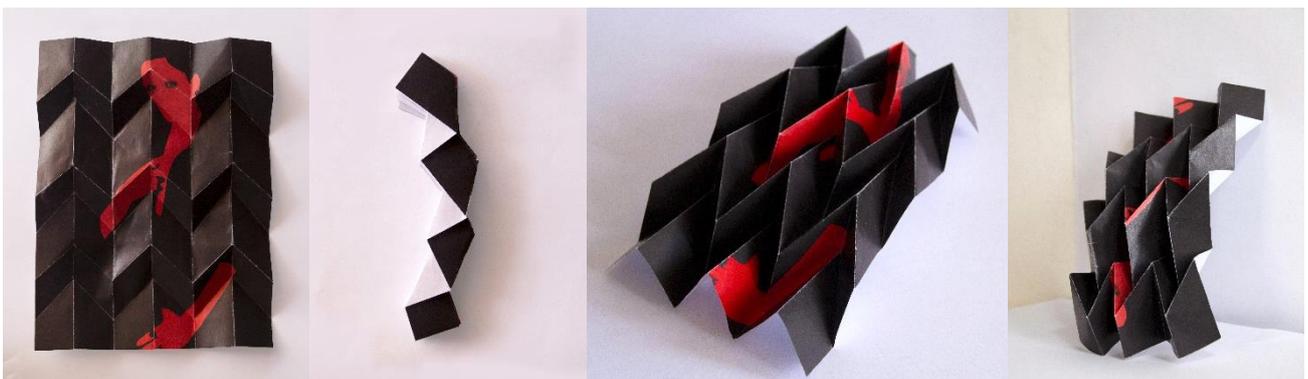
Por otra parte, las *Figuras 3D* también parten de imágenes y composiciones digitales impresas en formato A4. Sin embargo, estas figuras se alejan del espacio bidimensional y nacen a partir de realizar cortes y dobleces hasta conseguir un objeto de papel tridimensional que puede colocarse en diferentes posiciones, siguiendo la línea de experimentación y de juego como parte de la obra. En este caso, si las desplegamos también podemos recuperar la imagen original.



Gallina Roja: Figura 1, figuras 3D. 2020. (Fig.28)



Gallina Roja: Figura 2, figuras 3D. 2020. (Fig.29)



Gallina Roja: Figura 3, figuras 3D. 2020. (Fig.30)

5.2.3. PINTURA.

En este aspecto, partiendo del trabajo anterior, el hecho de crear obra plenamente pictórica supone el último paso de “la cadena de producción” a cerca de la lo personal y lo inútil. Este último paso se complementaría con la realización de murales o pequeñas intervenciones pictóricas en el espacio urbano que explorarían la línea de mediatizar dicho trabajo personal e inútil de manera *real*.

La obra pictórica se divide en tres series, las cuales no se plantean como vías únicas ni completas, sino que se pretende explorar nuevas vías de trabajo que conecten las inquietudes teóricas y procesuales con la experiencia pictórica.

5.2.3.1. Fragmentos.

Esta primera serie pictórica surge a partir de otra que realicé en la asignatura de *Procesos de Producción Pictórica*. Esta serie estaba formada por varios recortes de papel, procedentes de las imágenes impresas con las que había trabajado originalmente. Al recortarlas en fragmentos y poderlas disponer de diferentes maneras se creaban nuevas imágenes y formas que resultaban mucho más atractivas e interesantes con las que jugar.

Partiendo de estos juegos previos con papel, decidí trabajar en una serie de cuadros de pequeño formato en los que representar fragmentos de las imágenes que había producido digitalmente.

Fragmentos consta actualmente de 12 cuadros de 25x17,5 centímetros realizados con óleo sobre DM. Siguiendo en la línea del juego, me gusta verlos como una baraja de 12 cartas con las que se pueden crear multitud de composiciones diferentes, además me interesa la idea de que el espacio también participe en el juego a la hora de determinar de qué modo disponerlos.



Gallina Roja: *Fragmentos*.
Óleo sobre DM, 25x17,5 cm. 2020
(Fig.31)



Gallina Roja: *Fragmentos*.
Óleo sobre DM, 25x17,5 cm. 2020
(Fig.32)



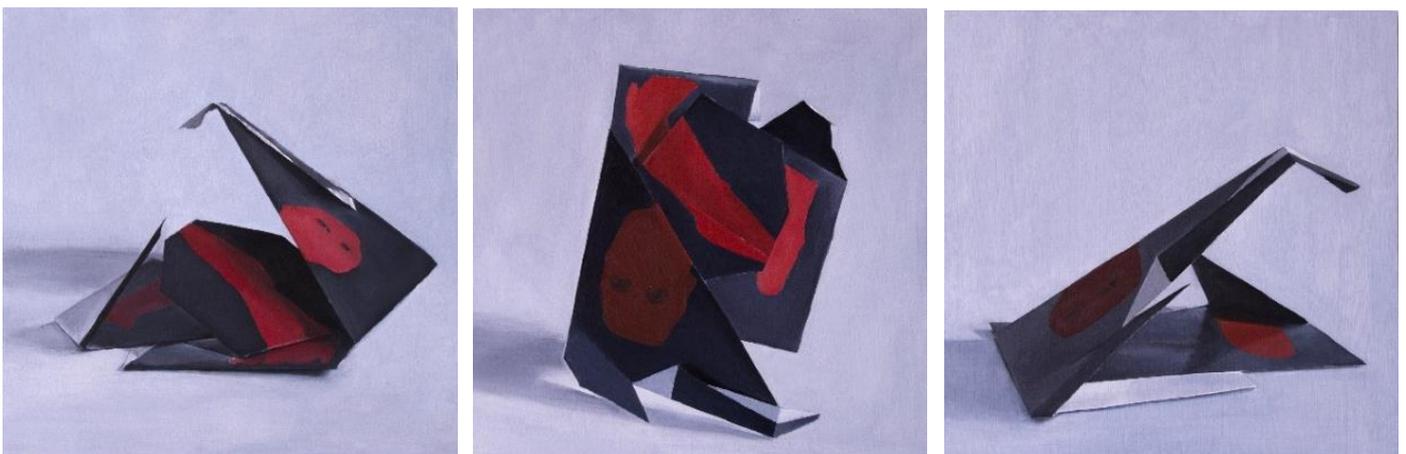
Gallina Roja: *Juegos, fragmentos*. 2020. (Fig.33)

5.2.3.2. Óleoflexia.

En segundo lugar, la serie *Óleoflexia* se compone de nueve cuadros que funcionan como tres trípticos. Todos ellos están presentados en formato cuadrado de 24,5 centímetros y están realizados con óleo sobre DM de un centímetro de grosor.

En este caso, tomé como referencia una serie de fotografías que realicé a las *Figuras 3D* en distintas posiciones, explorando las posibilidades de estas piezas. Posteriormente, mientras observaba las imágenes y cómo se relacionaban los diferentes planos de papel me atrajo la idea de pintarlas aunque también pensé que era un trabajo “inútil”. De esta manera, con esta nueva serie pretendía incidir en el valor relativo de lo inútil y del tiempo empleado en ello, es decir, darle una nueva forma de expresión a aquello que ya existe. Al mismo tiempo, me cuestionaba “el paso entre la realidad que ha de ser fotografiada porque nos parece bella y la realidad que nos parece bella porque ha sido fotografiada”⁴⁷

Finalmente, escogí tres imágenes por cada figura 3D con la idea de presentar estos cuadros junto a la figura en cuestión, para que el espectador pueda jugar con la pieza de papel hasta encontrar las posiciones que se presentan en los cuadros.



Gallina Roja: *Figura 1, Óleoflexia*. 2020. Óleo sobre DM, 24,5x24,5 cm. (Fig.34)

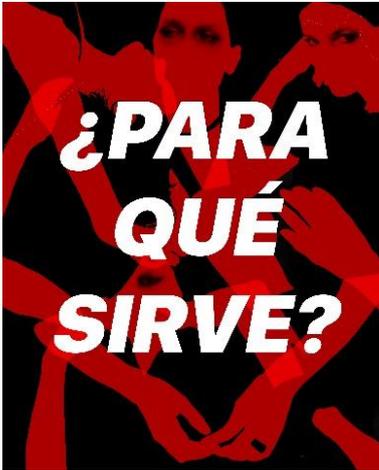
⁴⁷ MORUNO, J. *Op. Cit.*, p.24.



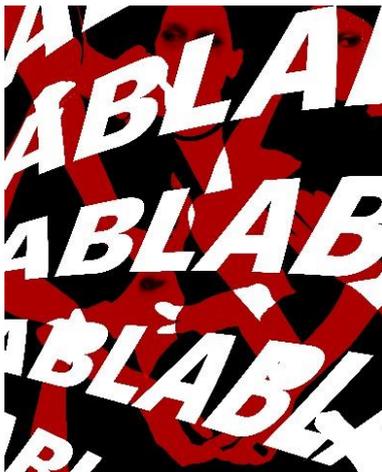
Gallina Roja: *Figura 2*, Óleoflaxia. 2020. Óleo sobre DM, 24,5x24,5 cm. (Fig.35)



Gallina Roja: *Figura 3*, Óleoflaxia. 2020. Óleo sobre DM, 24,5x24,5 cm. (Fig.36)



Gallina Roja: *Tipografía digital*. 2020. (Fig.37)



Gallina Roja: *Tipografía digital*. 2020. (Fig.38)

5.2.3.3. Tipografías.

Por último, en *Tipografías* quise trabajar con palabras y texto sobre las imágenes digitales, en este caso he realizado tanto bocetos digitales como lienzos. Pese a que no considero ninguna de las series como completas debido a su carácter exploratorio, quizás esta sea la más incompleta en el sentido de ser la menos explorada pictóricamente, además está estrechamente relacionada con el trabajo mural y las intervenciones en el espacio urbano que se han visto paralizadas ante la emergencia sanitaria por Covid-19.

En primer lugar, decidí incorporar las palabras en la obra ya que siempre he tenido especial curiosidad por la ambigüedad de las mismas, por saber qué significan más allá de su significado etimológico, qué denotan y qué connotan. En este punto, la obra de Barbara Kruger y la de Jenny Holzer resultan de gran interés ya que ambas prestan atención al texto para ironizar sobre la situación sociocultural, despertando el pensamiento crítico del espectador a través del texto. Por este motivo, esta línea de trabajo está concebida pensando en el espacio urbano como un espacio en el que mediatizar y en el que “hacer útil lo inútil”.

La tipografía que utilizo es la *San Francisco* en su versión *bold*. Me decanté por esta tipografía ya que es la que aparece predeterminada en los *stories* de Instagram, además es la tipografía oficial de Apple por lo que se encuentra en todas sus plataformas y publicidad. De esta manera, utilizo su misma forma para cuestionar esos “yo ideales” que se sustentan en fotografías aparentes y en un espacio virtual como son las redes sociales.

“¡Parecer! He aquí el ideal supremo; y si tan ardientemente se desea la buena posición o la riqueza, es porque se sabe que sólo el dinero permite figurar”⁴⁸

Además, con los mensajes que escribo también pretendo hacer una reflexión sobre el tipo de lenguaje que se utiliza en la red del que hablaba en *la sociedad digital*, es decir, simplificado e impactante con el fin de lograr un mayor reconocimiento mediático.

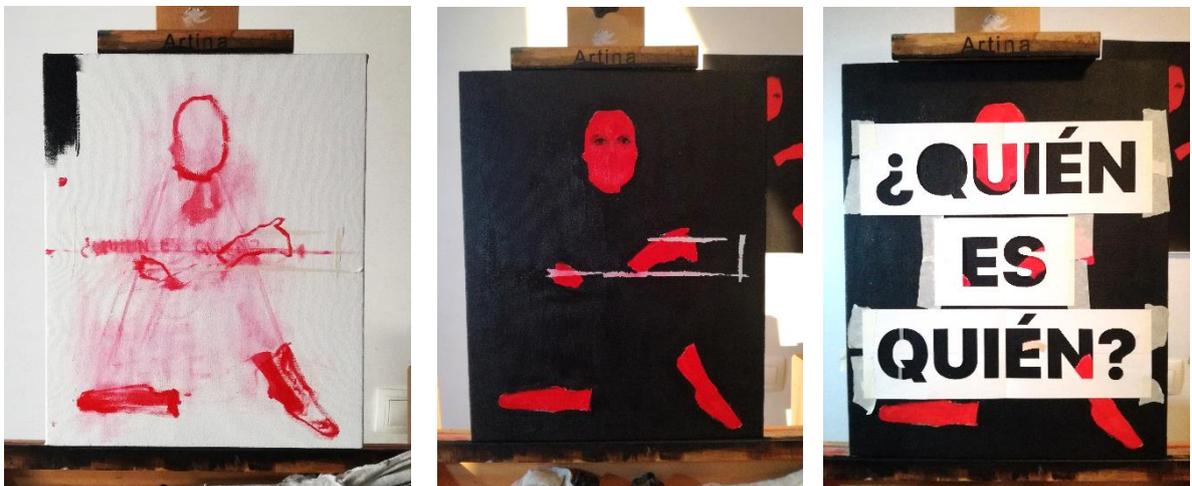
Por otra parte, quise realizar dos lienzos de 41x33 centímetros con pintura acrílica ya que, pese a no poder realizar las intervenciones urbanas, quería experimentar lo que sentía al pintar alguna de estas composiciones con imagen y texto. Ambas composiciones, al ser las primeras, se crearon de manera muy

⁴⁸ ARMAND, É. (2007). *El anarquismo individualista. Lo que es, puede y vale*. La Plata: Terramar. P.18. <<https://www.academia.edu/>> [Consulta: 25-11-2019]

intuitiva, es decir, no sabía muy bien cómo sería el resultado pero sí hacia dónde quería encaminar el trabajo. De esta manera, una vez pintada la imagen de fondo barajaba las opciones de cómo plasmar el texto, realizando pruebas con el móvil y la aplicación de Instagram. Finalmente, estampé las letras utilizando la técnica del estarcido.



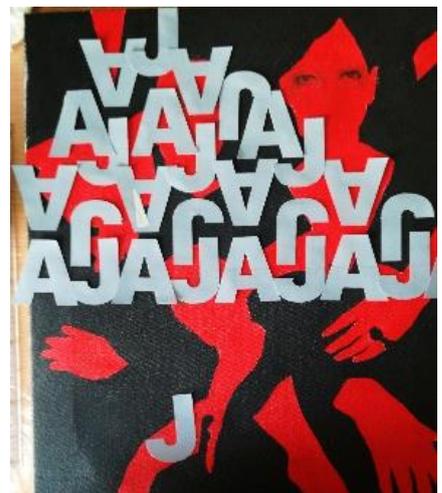
Gallina Roja: *¿Quién es quién?* Acrílico sobre lienzo, 41x33 cm. 2020 (Fig.39)



Proceso. (Fig.40)



Gallina Roja: *Jajas*. Acrílico sobre lienzo, 41x33 cm. 2020 (Fig.41)



Proceso. (Fig.42)



Gallina Roja: *Simulacro mural 2*. Fotomontaje. 2020. (Fig.44)



Gallina Roja: *Simulacro mural 3*. Fotomontaje. 2020. (Fig.45)



Gallina Roja: *Simulacro mural 4*. Fotomontaje. 2020. (Fig.46)

5.3. GALLINA ROJA.

Gallina Roja nace de la idea de querer compartir el proceso de creación en las redes sociales, con el objetivo de no mostrar únicamente el resultado sino construir una especie de diario del proceso. De este modo, *Gallina Roja* es el seudónimo y el nombre de usuario que utilizo en la plataforma de Instagram. Decidí escoger esta plataforma ya que considero que es la plataforma de las imágenes por excelencia, la foto se presenta como una mercancía.

“Una foto solo funciona en relación a otra foto, pero desde la importancia de mi foto, y viceversa, porque aisladas, en ausencia de relación, no existen; Instagram, al mismo tiempo, hace las veces de panóptico integrado, no porque vigile, sino porque dinamiza el acceso a la relación y, por lo tanto, genera una mediación desde la cual se interiorizan relaciones de poder con un fuerte componente de adhesión libidinal. Así, circulan millones de fotos colgadas en la red para agradar a otros, a quienes a su vez solamente importa que a otros les agrade su foto.”⁴⁹

Así pues, pretendo utilizar irónicamente la plataforma como medio para difundir la obra, convertirme en una especie de parásito que se aprovecha de este fenómeno para cuestionar las apariencias, la utilidad de lo se expone y la inutilidad de lo que no. Además, también utilizo Instagram con el fin de aprovechar las facilidades que ofrece para interactuar con la gente y poder aprender de manera recíproca. Asimismo, la realización de los murales representaría la otra cara de la moneda, es decir, interactuar con la gente en un espacio no virtual.



Gallina Roja: Perfil Instagram. (Fig.47)



Gallina Roja: Encuesta y respuesta. (Fig.48)

Si, de hecho demasiado. Todos subimos las fotos en las que nosotros pensamos que mejor salimos, o que son bonitas y que pueden gustar más. Esperando que alguien te conteste o te diga algo bonito. Eso es lo malo de las redes sociales. Mucha gente dirá que suben las fotos para tenerlas ahí de recuerdo para dentro de unos años, pero en el fondo todos sabemos que no. Necesitamos la aprobación del resto o presumir de algo.

⁴⁹ MORUNO, J. *Op. Cit.*, p.27

Por otra parte, el hecho de emplear un seudónimo en vez de utilizar mi nombre real se debe al interés por la proyección social del trabajo, me interesa más el qué que el quién.

En cuanto al nombre, está inspirado en la canción “Gallo negro, gallo rojo” de Chicho Sánchez Ferlosio, en la que dice “si cantara el gallo rojo otro gallo cantaría”. Sin embargo, no escogí el este nombre por connotaciones políticas de la canción, sino porque el rojo es el color que utilizo en toda la obra. Además, me resultaba paradójica la idea de “ser una gallina” ya que por una parte no desvelo mi identidad y la palabra gallina se suele emplear para denotar a una persona cobarde, pusilánime y tímida, mientras que por otra no considero que el mensaje ni la obra sean “gallinas”.

Como conclusión a este punto me planteo la actual utilidad de las redes sociales en cuanto a la difusión del arte, es decir, cómo las redes sociales pueden utilizarse como galerías de arte virtuales en las que todo el mundo está en posición de convertirse en artista y en crítico. Al mismo tiempo, hoy en día, si pintas y no lo muestras en ninguna red social parece que no pintes y, aunque no acabe de simpatizar con esta idea, considero que es de los mejores medios que tenemos para difundir nuestra obra y conseguir que el mensaje trascienda a un público más amplio. Sin embargo, como se plantea en *la sociedad digital*, la manera en la que consumimos la información dificulta que nos detengamos a observar imágenes que requieren mayor tiempo de observación y asimilación. Por este motivo, del mismo modo que ocurre con todo tipo de información, las obras que realmente terminan teniendo un mayor impacto mediático son aquellas que mejor se adaptan al medio, y éstas no son siempre las más interesantes.

6. CONCLUSIONES

“Ten siempre en tu mente a Ítaca.
 La llegada allí es tu destino.
 Pero no apresures tu viaje en absoluto.
 Mejor que dure muchos años,
 y ya anciano recales en la isla,
 rico con cuanto ganaste en el camino,
 sin esperar que te dé riquezas Ítaca.

Ítaca te dio el bello viaje.
 Sin ella no habrías emprendido el camino.
 Pero no tiene más que darte.

Y si pobre la encuentras, Ítaca no te engañó.
 Así sabio como te hiciste, con tanta experiencia,
 comprenderás ya qué significan las Ítacas.”

Constantino Cavafis

En primer lugar, me gustaría destacar este fragmento del poema de Ítaca de Constantino Cavafis traducido al español ya que, personalmente, representa un paralelismo con lo que ha supuesto para mí el Grado de Bellas Artes y la realización de este proyecto. De esta manera, considero que lo verdaderamente útil de todo este camino no es tanto la obra ni el título resultante, sino lo que – para bien o para mal– he descubierto y aprendiendo en el camino.

Concretamente, soy consciente de que el marco conceptual en el que se inscribe la obra realizada en este proyecto es muy amplio, por lo que me quedo con la sensación de poder haber explorado muchas más vías: invertir el proceso y pintar papeles para luego plegarlos o romperlos, pintar también la serie de *collages rotos*, más pruebas tipográficas... Sin embargo, pese a que acotar el proyecto ha sido un reto, considero que la obra resultante es coherente con los objetivos propuestos; aunque queda pendiente la realización de algún mural para cerrar de alguna manera el círculo creativo que plantea el proyecto.

En cuanto a la obra plástica, el proyecto se ha ido consolidando y depurando conforme se ha realizado. Además, considero que la técnica y la calidad plástica han evolucionado progresivamente con el desarrollo de las series, ya que la experiencia aumenta la seguridad a la hora de plantear los cuadros.

Por otra parte, aunque no me he enfocado en su lectura para la realización de este proyecto, queda pendiente explorar el pensamiento de autores como Richard Sennet y Mihály Csíkszentmihályi, ya que ambos guardan una estrecha relación con los fundamentos teóricos del proyecto y que tanto me interesan. Libros como *El Artesano* de Richard Sennet hace referencia a la necesidad de crear de modo “artesanal”. Él mismo define en este libro “artesanía” como “un impulso humano duradero y básico, el deseo de realizar bien una tarea, sin más”. Por otra parte, el libro *Flow* de Mihály Csíkszentmihályi destaca la importancia de las experiencias autotélicas, es decir, aquellas en las que la recompensa obtenida se deriva del mismo acto de realizar la actividad. De esto se deriva que, estos estados de gozo creativo y de “experiencia óptima”, sean considerados como un buen estímulo para el desarrollo personal y colectivo.

Finalmente, el hecho de enfrentarme a un proyecto de estas características, me ha obligado a definir una forma de manifestación artística afín a mis inquietudes teóricas. Gracias a ello, considero que he descubierto una línea de trabajo que realmente me emociona y con la que me siento identificada.

Para terminar, me gustaría hacer una pequeña reflexión en torno a la situación de emergencia sanitaria por Covid-19. Quizás sí sea *la utilidad de lo inútil* y *el hacer artesano* los que estimulan nuestro crecimiento personal y social. Resulta curioso ver cómo el medio ambiente ha respirado y cómo, de pronto, se han vuelto fundamentales profesiones “de segunda” como el trabajo de la agricultura, limpieza, transporte, etcétera. Al mismo tiempo, son “los titiriteros” como músicos, humoristas, escritores y todo tipo de artistas los que han hecho nuestra estancia en casa más amena; a la vez que aplaudimos la incansable e infravalorada labor social que desempeñan los profesionales sanitarios y educativos. Por otra parte, nosotros... Nosotros hemos tenido tiempo: para valorar lo verdaderamente importante, para aprender cosas nuevas, para ponernos al día con tareas y actividades, para cocinar... Quizás sí era necesario parar.

7. BIBLIOGRAFÍA.

ARMAND, É. (2007). *El anarquismo individualista. Lo que es, puede y vale*. La Plata: Terramar. <<https://www.academia.edu/>> [Consulta: 25-11-2019]

CARRERE, A. y SABORIT, J. *Retórica de la pintura*. Madrid: Ediciones Cátedra.

HAN, B.C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.

HORNUNG, D. (2012). *Color: Curso práctico para artistas y diseñadores*. Barcelona: Promopress.

JACKSON, P. (2011). *Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos*. Barcelona: Promopress.

MORUNO, J. (2018) *No tengo tiempo: Geografías de la precariedad*. Madrid: Akal.

ORDINE, N. (2013). *La utilidad de lo inútil: Manifiesto*. Barcelona: Acantilado.

PORRÚA, M. A. (2009). *Psicologías inútiles*. México: Universidad Autónoma Metropolitana. <<https://www.academia.edu/>> [Consulta: 22-04-2020]

TRABAJO FIN DE GRADO

GARCÍA DE MATEOS, C. (2019). *Ojos que no ven. Un documental sobre la influencia de la hiperdigitalización en las relaciones sociales de los niños*. Trabajo final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. <<https://riunet.upv.es/handle/10251/130246>> [Consulta: 17-04-2020]

ENTREVISTAS Y CONFERENCIAS.

ACASO, M. (2015). "Defendiendo el aprendizaje como un lugar para la pasión" en *2º Congreso Internacional de Innovación Educativa*. Monterrey, México. <<https://www.youtube.com/watch?v=maSdww65SVU>> [Consulta: 13-05-2020]

BUENAFUENTE, A. (2019) "Rosa María Calaf "La peligrosa"" en *Late Motiv*. <<https://www.youtube.com/watch?v=V-q-MApybD8&t=327s.>> [Consulta: 20-4-2020]

DÍAZ-GUARDIOLA, J. (2019). "Jenny Holzer: «Hay verdades tan obvias que resulta doloroso recordarlas»" en *ABC*. <https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-jenny-holzer-verdades-obvias-resulta-doloroso-recordarlas-201903240112_noticia.html> [Consulta: 05-06-2020]

ORDINE, N. (2019) "La utilidad de lo inútil en nuestra vida" en *BBVA AprendemosJuntos*. <https://www.youtube.com/watch?v=co_F_zYqnEQ> [Consulta: 28-03-2020]

TOLOSA, L. (2018). "Jorge Moruno: "La gran esperanza del siglo XXI es lograr emanciparnos de la condición de trabajador"" en *El Salto*. <<https://www.elsaltodiario.com/nueva-revolucion/la-gran-esperanza-del-s-xxi-es-lograr-emanciparnos-de-la-condicion-de-trabajador>> [23-04-2020]

REVISTAS DIGITALES

CALVO, I. (2016). "Jenny Holzer, la artista de las palabras" en *¡Ah! Magazine*.
<<http://www.ahmagazine.es/jenny-holzer/>> [Consulta: 05-06-2020]

CUÉ, E. (2019). "Banksy: biografía, vídeos y mejores obras" en *Alejandra de Argos*.
<<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/291-banksy-biografia-obras-y-exposiciones>> [Consulta: 08-06-2020]

GONZALEZ, M. (2019). "Jenny Holzer. Lo indescriptible" en *M-Arte y Cultura Visual*.
<<http://www.m-arteyculturavisual.com/2019/08/25/jenny-holzer-lo-indescriptible/>>
[Consulta: 05-06-2020]

PÁGINAS WEB

CHILD MIND INSTITUTE. *Cómo afecta el uso de las redes sociales a los adolescentes*.
<<https://childmind.org/article/como-afecta-el-uso-de-las-redes-sociales-los-adolescentes/>> [Consulta: 28-04-2020]

CALVO SANTOS, M. (2016). "Banksy" en *Historia-Arte (HA)*.
<<https://historia-arte.com/artistas/banksy/>> [Consulta: 08-06-2020]

CALVO SANTOS, M. (2017). "Barbara Kruger" en *Historia-Arte (HA)*.
<<https://historia-arte.com/artistas/barbara-kruger/>> [Consulta: 02-06-2020]

HOLZER, J. *Projects*.
<<https://projects.jennyholzer.com/>> [Consulta: 01-06-2020]

PEDAGOGÍAS INVISIBLES.
<<http://www.pedagogiasinvisibles.es/>> [Consulta: 29-05-2020]

WIKIART. *Banksy*.
<<https://www.wikiart.org/es/banksy/>> [Consulta: 15-06-2020]

WIKIART. *Barbara Kruger*.
<<https://www.wikiart.org/es/barbara-kruger/>> [Consulta: 15-06-2020]

WIKIPEDIA. *Banksy*.
<<https://es.wikipedia.org/wiki/Banksy>> [Consulta: 06-06-2020]

WIKIPEDIA. *Barbara Kruger*.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Barbara_Kruger> [Consulta: 02-06-2020]

WIKIPEDIA. *Jenny Holzer*.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Jenny_Holzer> [Consulta: 04-06-2020]

8. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. Esquema gráfico: *La utilidad mediática*. p. 7
- Fig. 2. Fiverr: Campaña publicitaria *In doers we trust*. 2017. Fuente: Fiverr. p. 10
- Fig. 3. Portada de *La utilidad de lo inútil* de Nuccio Ordine. 2013. Fuente: Acantillado. p. 16
- Fig. 4. Barbara Kruger: *I shop therefor I am*. 1987. Fuente: Wikiart. p. 18
- Fig. 5. Barbara Kruger: *Who is bought and sold?* 1990. Fuente: Wikiart. p.18
- Fig. 6. Barbara Kruger: *Empatía*. Estación de metro Bellas Artes, México. 2016. Fuente: *Arte y Cultura*. p. 19
- Fig. 7. Jenny Holzer: *Protect me from what I want*. Truisims. Times square, 1985. Fuente: *Página web de la artista*. p. 19
- Fig. 8. Jenny Holzer: *Proyections*. Monterrey, 2001. Fuente: *Página web de la artista*. p. 19
- Fig. 9. Gallina Roja: *No le des vueltas*. 2020. p. 20
- Fig. 10. Banksy. Londres. 2007. Fuente: Wikiart. p. 20
- Fig. 11. Banksy. Boston. 2010. Fuente: *Recreoviral*. p. 21
- Fig. 12. Alba Sanahuja: *La mirada de un cyborg*. Óleo sobre lienzo 100x81 cm. 2018. p. 22
- Fig. 13. Alba Sanahuja: *Libro de artista*. Acuarela sobre papel Arches 21x15cm. 2017. p. 22
- Fig. 14. Alba Sanahuja: Serie *No es lo que tengo, es lo que soy*. Técnica mixta sobre papel. 2019. p. 23
- Fig. 15. Alba Sanahuja: Serie *No es lo que tengo, es lo que soy*. Técnica mixta sobre papel. 2019. p. 23
- Fig. 16. Alba Sanahuja: Serie *No es lo que tengo, es lo que soy*. Técnica mixta sobre papel. 2019. p. 23
- Fig. 17. Alba Sanahuja: Serie *El círculo*. Técnica mixta sobre DM, 15x21 cm. 2019. p. 23
- Fig. 18. Wacom Intuos Draw. 2015. p. 24
- Fig. 19. Gallina Roja: *Proceso digital*. 2020. p. 24
- Fig. 20. Gallina Roja: *Imágenes digitales*. 2020. p. 25
- Fig. 21. Gallina Roja: *Imágenes digitales*. 2020. p. 25
- Fig. 22. Gallina Roja: *Imágenes digitales*. 2020. p. 25
- Fig. 23. Gallina Roja: *Composiciones digitales*. 2020. p. 25
- Fig. 24. Gallina Roja: *Composiciones digitales*. 2020. p. 25
- Fig. 25. Gallina Roja: *Collages rotos*. Papel. 2020. p. 26
- Fig. 26. Gallina Roja: *Figura 2, figuras 3D*.Papel. 2020. p. 26
- Fig. 27. Gallina Roja: *Juegos, collages rotos*. Papel. 2020. p. 26
- Fig. 28. Gallina Roja: *Figura 1, figuras 3D*.Papel. 2020. p. 27
- Fig. 29. Gallina Roja: *Figura 2, figuras 3D*. Papel. 2020. p. 27
- Fig. 30. Gallina Roja: *Figura 3, figuras 3D*. Papel. 2020. p. 27
- Fig. 31. Gallina Roja: *Fragmentos*. Óleo sobre DM, 25x17,5 cm. 2020. p. 28
- Fig. 32. Gallina Roja: *Fragmentos*. Óleo sobre DM, 25x17,5 cm. 2020. p. 28
- Fig. 33. Gallina Roja: *Juegos, fragmentos*. 2020. p. 28
- Fig. 34. Gallina Roja: *Figura 1, Óleo flexia*. 2020. Óleo sobre DM, 24,5x24,5 cm. p. 29
- Fig. 35. Gallina Roja: *Figura 2, Óleo flexia*. 2020. Óleo sobre DM, 24,5x24,5 cm. p. 30
- Fig. 36. Gallina Roja: *Figura 3, Óleo flexia*. 2020. Óleo sobre DM, 24,5x24,5 cm. p. 30
- Fig. 37. Gallina Roja: *Tipografía digital*. 2020. p. 31
- Fig. 38. Gallina Roja: *Tipografía digital*. 2020. p. 31
- Fig. 39. Gallina Roja: *¿Quién es quién?* Acrílico sobre lienzo, 41x33 cm. 2020. p. 32
- Fig. 40. Gallina Roja: *Proceso ¿Quién es quién?* p. 32
- Fig. 41. Gallina Roja: *Jajas*. Acrílico sobre lienzo, 41x33 cm. 2020. p. 33
- Fig. 42. Gallina Roja: *Proceso Jajas*. p. 33
- Fig. 43. Gallina Roja: *Simulacro mural 1*. Fotomontaje. 2020. p. 34
- Fig. 44. Gallina Roja: *Simulacro mural 2*. Fotomontaje. 2020. p. 35
- Fig. 45. Gallina Roja: *Simulacro mural 3*. Fotomontaje. 2020. p. 35
- Fig. 46. Gallina Roja: *Simulacro mural 4*. Fotomontaje. 2020. p. 35
- Fig. 47. Gallina Roja: *Perfil Instagram*. p. 36
- Fig. 48. Gallina Roja: *Encuesta y respuesta*. p. 36

9. ANEXO I

El siguiente anexo (adjunto en la plataforma EBRÓN) complementa el apartado de *Proceso y producción*. Debido a la cantidad de imágenes y las múltiples posiciones que ofrecen muchas de las obras, se ha decidido elaborar un dossier en el que se recoge el total de la obra que compone este proyecto. De esta manera, se ofrece una visión más amplia y detallada del trabajo tanto pictórico como digital.

ANEXO I - OBRA PRODUCCIÓN Y UTILIDAD.