

TFG

SE BUSCA CURRO.

PRÁCTICAS AUDIOVISUALES *INÚTILES, FEAS Y POCO SERIAS* EN TORNO A LA IDEA DE UN FUTURO LABORAL INCIERTO.

Presentado por Andrea Angulo Martínez

Tutor: Stefano Scarani

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Se busca curro es un proyecto de vídeo y performance que reflexiona, a lo largo de tres piezas audiovisuales, sobre la vida laboral tras el grado de Bellas Artes. Concretamente, la vida propia; por lo que se añaden a este tema central otros más autobiográficos, como la *adolescencia tardía*, la aceptación de las raíces o el riesgo de la interdisciplinariedad artística. Este proyecto surge desde un momento vital de cambios y confusión personal y así se define: en la *indefinición*. Cuestiona, desde un punto de vista artístico, realidades socioeconómicas como los conceptos de trabajo y productividad, además de concepciones tradicionales acerca de la estética o la escasa importancia que se le da al juego y la experimentación en el ámbito educativo. En definitiva, pretende ser un trabajo sincero y crítico y mostrar, con una estética conscientemente *cutre* y un humor satírico, el miedo que muchos estudiantes de esta carrera tienen hacia un futuro laboral sin estructuras y posiblemente precario.

Palabras clave: video, performance, cutre, humor, precariedad.

ABSTRACT

Job wanted is a video and performance project that reflects, through three audiovisual pieces, on laboral life after the Fine Arts degree. Specifically, one's own life; for this reason, there are other more autobiographical themes added to this central one, such as *late adolescence*, the acceptance of roots or the risk of artistic interdisciplinarity. This project arises from a vital moment of personal change and confusion and that is the way it is defined: in the *uncertainty*. It questions, from an artistic point of view, socioeconomic realities such as the concepts of work and productivity, as well as traditional conceptions about aesthetics or the little importance given to play and experimentation in the educational field. In short, it aims to be a sincere and critical work and to show, with a consciously *shabby* aesthetic and satirical humor, the fear that many students in this career have towards a future without structures and possibly precarious.

Keywords: video, performance, shabby, humor, precariousness.

*Gracias a la vida,
como la canción de Violeta Parra.*

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1. Objetivos	7
2.2. Metodología	8
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN	11
3.1. Lo inútil. La utilidad de lo inútil.	11
3.2. Lo feo. La belleza de lo feo.	14
3.2.2. El <i>buen mal gusto</i>	15
3.3. La broma. La seriedad de la broma.	17
3.3.1. La broma como <i>travesura</i>	18
3.3.2. La broma como <i>juego</i>	20
4. REFERENTES	21
4.1. Dadá	21
4.2. Las Bistecs	22
4.3. John Waters	23
5. DESARROLLO DE LA OBRA	25
5.1. Antecedentes	25
5.2. <i>Se busca curro</i>	26
5.3.1. <i>16 añitos fiera</i>	27
5.3.2. <i>Manifiesto Nuevas Murcianidades</i>	29
5.3.3. <i>La Artista Omni</i>	32
6. CONCLUSIONES	35
7. BIBLIOGRAFÍA	37
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	41

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto, cuyo formato final es audiovisual y queda organizado en tres vídeos, está disponible en los siguientes enlaces a la plataforma YouTube:

-16 añitos fiera

<https://m.youtube.com/watch?v=l-Bm24nZNS4&t=9s>

-Manifiesto Nuevas Murcianidades

<https://m.youtube.com/watch?v=nJfpiEz-ndQ&t=114s>

-La Artista Omni

<https://m.youtube.com/watch?v=T7CpgtfNC8U&t=4s>

En estos vídeos y en la presente memoria del proyecto se reflexiona mediante el humor sobre diversos temas autobiográficos muy concretos y, posiblemente, polémicos, como la aceptación de las raíces, la reivindicación política, el miedo al futuro laboral, la *adolescencia tardía* o el mito del *artista-genio*, entre otros.

Explora el punto de fusión que podemos encontrar entre la performance y el formato audiovisual, sin poder adscribirse, sin embargo, a lo que son el registro en vídeo de acciones o las video-performances. Por una parte, entra en juego el trabajo con el cuerpo y su relación con diversos materiales, así como la improvisación, la intuición, que son modos y actitudes de creación muy característicos de la disciplina performática. Se llevan a cabo acciones introspectivas y, de algún modo, abstractas o confusas, que a medida que pasan por el proceso de revisión del material grabado o la edición de vídeo, especialmente por la elaboración de guión, van cogiendo un carácter que, aunque satírico, es muy contundente, a modo de manifiesto. Es observable cómo son la edición de vídeo y sonido o el guión los componentes que estructuran narrativamente y le dan el propósito a estos vídeos. Es, por esto, un trabajo que aunque nace de la intuición y mantiene durante todas sus fases un modo de hacer experimental, concluye siendo conceptualmente una declaración, o varias.

Resultan tres piezas audiovisuales, de temáticas diversas, que comparten lugar de grabación, el uso del cuerpo propio como protagonista y la presencia de una voz narradora generada mediante diversas webs de traducción de idiomas, como *Google Translate*, cuyos discursos son esenciales para la concepción de estos vídeos.

A lo largo de esta memoria de trabajo de final de grado se desarrollará la

contextualización y conceptualización del mismo. El presente capítulo sirve como presentación del proyecto y de su estructura teórica, siendo el siguiente a este el capítulo dedicado a la explicación del *para qué* y *cómo* de este trabajo. Se escribe sobre el planteamiento de unos objetivos que sirven como boceto motivacional y se describen los procesos y actitudes metodológicas detectadas durante los meses dedicados a la realización del presente trabajo.

El tercer capítulo es el que se adentra en la investigación de distintas cuestiones clave del proyecto. Mediante citas y referencias bibliográficas se le da forma a un estado de la cuestión teórico-conceptual que sirve como *caldo primitivo*, así como una posible explicación del presente proyecto. Los puntos concretos abordados son tres. El primero de ellos, titulado *Lo inútil. La utilidad de lo inútil*, se refiere a la práctica artística como actividad no productiva. El segundo, *Lo feo. La belleza de lo feo*, aborda la belleza estética como característica subjetiva y discutida a lo largo de la historia y el tercero, *La broma. La seriedad de la broma*, presenta el humor como posible herramienta de posicionamiento. El arte, la estética y el humor son aspectos que se pueden considerar relevantes en este trabajo y que han servido como pilares sobre los que estructurarlo conceptualmente. Este capítulo se complementa con el siguiente, *Referentes*, para concluir con la presentación de un marco histórico-teórico coherente. En este cuarto capítulo, se muestran y desarrollan distintas referencias detectadas como notablemente influyentes para este proyecto.

Es el quinto capítulo el dedicado a la descripción y análisis de obra propia. Este capítulo comienza con una contextualización llamada *Antecedentes*, en la que se exponen trabajos previos al trabajo de final de grado que se consideran parte crucial del camino artístico recorrido hasta él. A continuación a esto, se presenta el resultado del proyecto creativo en cuestión, en este caso, dividido en tres apartados, pues son tres los vídeos que lo conforman.

Los objetivos y metodología se ven concluidos en el sexto capítulo, *Conclusiones*, en el que se reflexiona sobre lo creado y lo escrito, y se contrasta con los planteamientos iniciales. Finalmente, encontramos una bibliografía y un índice de imágenes que cierran y completan la memoria.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS



Fig. 1. Fotograma de una entrevista a Andy Warhol en 1964.

Cuando me preguntan en qué estoy trabajando para el TFG, siempre digo: *en hacer la tonta*. Claro que lo aparentemente *tonto*, no lo es tanto y lo aparentemente *serio*, tampoco lo es tanto. La actitud con la que Andy Warhol respondió ante diversas preguntas que le formularon durante una entrevista en 1964 (fig. 1), en la que daba por respuesta un “uh, no” (Warhol, 1964) o un “uh, yes” (Warhol, 1964) de modo aparentemente azaroso sea cual fuere la pregunta, es la actitud con la que me he sentido durante gran parte del tiempo en el que he estado intentando comenzar este proyecto.

Quizás encontraba contradicciones en tener que crear, con toda la libertad que esto significa, para realizar un trabajo de formato específico. Quizás saber cuál sería la forma final del trabajo ofuscaba mi impulso creativo. Quizás era miedo a lo desconocido. Quizás era miedo a crear. Quizás no tomarme en serio mi propio hacer es un escudo contra la inevitable frustración que se genera durante el proceso creativo o el posible posterior rechazo, propio o ajeno, del trabajo resultante. Es por todo esto que la proposición sincera de una serie de objetivos puede ser difícil de abordar desde esa actitud *warholiana*, aparentemente *pasota*. Realmente el único objetivo que parecía claro era:

-Hacer el TFG y terminar la carrera.

Pero ni siquiera ese estaba tan claro. No obstante, a medida que va avanzando el proyecto, la involucración en él crece, como no podría ser de otro modo pues la mente es sabia y acabamos apreciando lo que no podemos evitar, y aparecen propósitos o incluso exigencias o necesidades artístico-personales que cabe destacar. A continuación se muestran los objetivos detectados, dividiéndose en generales, más ligados a cómo encarar este proyecto, y los específicos, relacionados con el proyecto en sí.

Objetivos generales:

-Afrontar este proyecto con fines introspectivos acerca de mi hacer creativo, investigando tendencias clave que se han repetido en mis prácticas en los últimos tiempos, como el humor absurdo o la fascinación por estéticas *feístas*.

-Utilizar este proyecto como vía de escape de preocupaciones y reflexiones presentes en mi momento personal actual, siendo lo más sincera posible

conmigo misma y con el entorno, y abordándolo siempre con un tono cómico que ayuda realmente a desdramatizar las situaciones.

-Trabajar en este proyecto desde un respeto hacia mi persona, alejándome de exigencias y comparaciones auto-destructivas. Aprender a crear de forma sana.

Objetivos específicos:

-Realizar un total de tres vídeos, de temáticas aparentemente diversas, pero que en su conjunto sí demuestren una coherencia de formato y estilo.

-Explorar las posibilidades que ofrece la fusión entre la performance y el vídeo.

-Proporcionar a estos vídeos una estética *anti-estética*, con errores, deformaciones o imágenes de baja calidad que hagan huir al proyecto de acabados derivados del perfeccionismo técnico.

-Conseguir que las personas que reciban este trabajo, sobre todo mi círculo más cercano e incluyéndome en él, se vean identificadas o incluso representadas con las cuestiones planteadas.

-Entretener, tanto con el visionado de los vídeos como con la lectura de la memoria a las personas que lo reciban, especialmente a mi círculo más cercano, en el que me incluyo.

2.2. METODOLOGÍA

Tras un par de cursos, segundo y tercero de Bellas Artes, en los que fui realmente una adicta al trabajo creativo, llegué a cuarto con la intención de aprender a crear de un modo más sano. La complejidad de este propósito, junto con circunstancias externas que experimenté, hicieron de mi una persona que relacionaba la creación a algo tóxico y que huía de todo lo relacionado con esto (fig. 2, 3). No sabía cómo crear de forma no dañina, pues consideraba que apenas lo había hecho durante la carrera. No quería crear y me sentía realmente en un *callejón sin salida*. ¿Cómo te desintoxicas de algo que estás estudiando, que te rodea académica y socialmente? Había tomado la decisión, aún así, de trabajar en el TFG y de terminar el grado durante este curso 2020/2021. Opté por ser honesta conmigo misma, dejarme crear de forma natural y sin presiones, lo cual dio periodos de sequía creativa a los que no estaba acostumbrada. Cuando sí me apetecía crear, me adentraba en técnicas y dinámicas relativamente desconocidas para mí hasta ese momento, pues necesitaba refrescar mi relación con el arte y sabía que la novedad me ayudaría. De esta manera, me exploré dentro de la improvisación musical, el trabajo creativo colectivo, el dibujo, la arcilla, la performance o la poesía, desligándome de la edición de imágenes, el diseño gráfico, la composición de canciones y la edición de vídeo, que fueron prácticas muy trabajadas durante



Fig. 2. Publicación propia en Instagram mediante la cuenta @la.vida.es.mear



Fig. 3. Publicación propia en Instagram mediante la cuenta @la.vida.es.mear

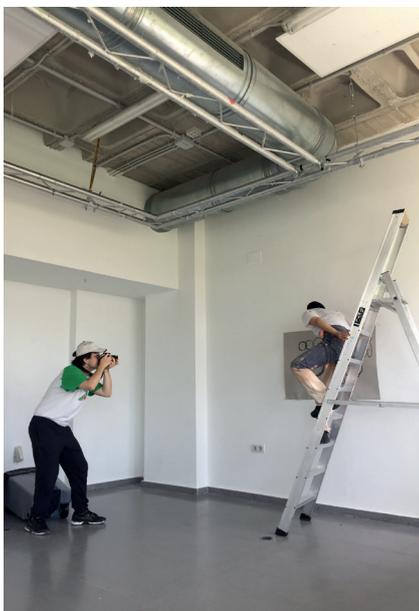


Fig. 4. Fotografía del proceso de *La Artista Omni*. David Díaz y Andrea Angulo, de izquierda a derecha.

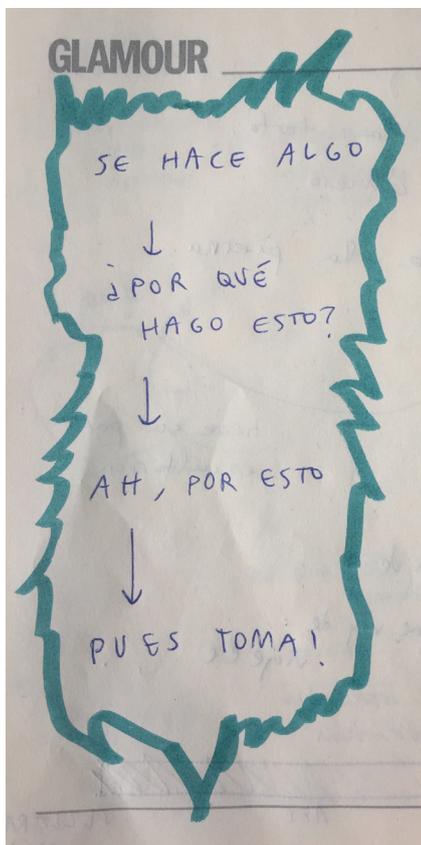


Fig. 5. Esquema propio sobre la metodología empleada.

mi etapa más *workaholic*¹.

Inicialmente, me propuse este proyecto como experimentación creativa, en la que me dejaría hacer espontáneamente. Más tarde estructuraría el proyecto alrededor de aquello por lo que me decidiese, descubriría su *por qué* y tomaría decisiones que harían que el proyecto encontrara su camino y forma. Me siento atraída por disciplinas artísticas muy plurales y diversas y, cuando empecé este trabajo, ni siquiera sabía cuál de ellas sería clave. Pasé de música y diseño a videomúsica y, posterior y finalmente, a este proyecto, que se centra en la performance y el vídeo.

La metodología seguida en este tercer y definitivo proyecto de trabajo de final de grado, *Se busca curro* puede ser explicada mediante tres fases, debido a su naturaleza audiovisual: pre-producción, producción y post-producción.

La pre-producción se basa en vivir y estar atenta al *no-arte* (Kaprow, 2007) que nos rodea continuamente, pensar y pensarme, intentar ser lo más sincera posible conmigo misma. Archivar, mediante la palabra o bocetos en una libreta, ideas para acciones, así como materiales, conceptos, *outfits* o frases que se me pasan por la cabeza y que considero que pueden ser valiosos dentro de este proyecto.

Durante la producción, es decir, los días de grabación de acciones en las *project-rooms*, evito concebir las ideas de forma rígida. Trato de abrirme a la improvisación, sin ensayos previos de acciones, pues soy consciente de que existe un abismo entre lo que se piensa y lo que resulta de una idea. Es por esto que transporto muchos objetos y materiales que me permiten una mayor flexibilidad en el hacer. Es con la cámara encendida y mi amiga David grabando, sin muchas indicaciones más, cuando comienzo realmente a explorarlos y trabajarlos (fig. 4).

De estas sesiones, se genera mucho material audiovisual que posteriormente se revisa y selecciona. Es en la post-producción cuando se estructuran y conceptualizan estos vídeos. El trabajo de esta fase requiere el uso de programas de edición de vídeo, en mi caso, Premiere y After Effects, y también el empleo de los programas QuickTime Player y FL Studio para la grabación del sonido interno del ordenador y la composición sonora, por ese orden.

En cuanto a la parte conceptual y referencial que envuelve este proyecto, puede decirse que ha sido un trabajo posterior al de la creación. Como ya se ha mencionado previamente, se ha antepuesto temporalmente el *qué* al *por qué*, el crear al teorizar y contextualizar (fig. 5). Es por esto que tras los

1. Término informal inglés que se traduce por *adicta/o al trabajo*.



Fig. 6. Fotografía del día de grabación de *16 añitos fiera* y *Manifiesto Nuevas Murciandades*. Fotografía de David Díaz.

procesos de grabación (fig. 6) y edición de los vídeos, ha seguido una fase de cuestionamiento y reflexión sobre lo producido. Para ello, ha sido imprescindible la introspección personal, la opinión de personas que me rodean acerca de los vídeos resultantes y la lectura e investigación alrededor de aquellos puntos que he considerado destacables de la obra, por procedimiento, estilo o carácter.

En definitiva, el presente proyecto se ha ido construyendo mediante una metodología experimental sin propósito aparente más allá del de crear, en la que la intuición ha jugado un papel crucial tanto en las acciones y edición de vídeo como en la búsqueda de significados posterior.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

“Toda afirmación es una aproximación.” (de Ventós, 1990)

El presente capítulo se estructura en tres grandes bloques: el primero de ellos sitúa este trabajo dentro de aquellas actividades humanas improductivas, desligadas de fines capitalistas, dentro de las que se puede adscribir a toda creación artística en su faceta menos comercial, al *arte por el arte*; el segundo de ellos se centra en cuestiones de estética filosófica acerca de la fealdad/belleza, y diversas concepciones estéticas generadas posteriormente que matizan y profundizan en dicho binomio, como lo *kitsch* o lo *camp*; y el tercero de estos bloques le presta una especial atención al concepto de broma, por una parte, como trastada reivindicativa o políticamente incorrecta y, por otra, como un juego, quizás, esencial e infravalorado en temas educativos o laborales.

Ya en los títulos de estos bloques se expresa el *yang* de cada *ying*. Se le presta en este capítulo una especial atención a la contradicción, a lo que tienen de sus opuestos determinados conceptos importantes en el presente proyecto: la inutilidad, la fealdad y la broma. *Se busca curro* explora, mediante una mirada relativista que trata de huir de afirmaciones o de la verdad, la situación actual alrededor de la práctica artística y su profesionalización, así como dos tendencias muy marcadas en el carácter de estos vídeos, la estética *mal hecha*, o *cutre*, y el humor.

3.1. LO INÚTIL. LA UTILIDAD DE LO INÚTIL.

En el universo del utilitarismo, en efecto, un martillo vale más que una sinfonía, un cuchillo más que una poesía, una llave inglesa más que un cuadro: porque 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. (Ordine, 2017)

Este apartado toma parte de su título del manifiesto de Nuccio Ordine, *La utilidad de lo inútil* (Ordine, 2017) (fig. 7), en el que se exploran los conceptos de utilidad e inutilidad mediante un esqueleto de referencias basado en la recopilación de fragmentos de obra de numerosos autores.

No son únicamente las actividades relacionadas con la creación artística las que se pueden añadir a esta amplia lista de acciones humanas que no llevan a ningún resultado aparente. Lo *inútil* puede ser todo aquello que no es

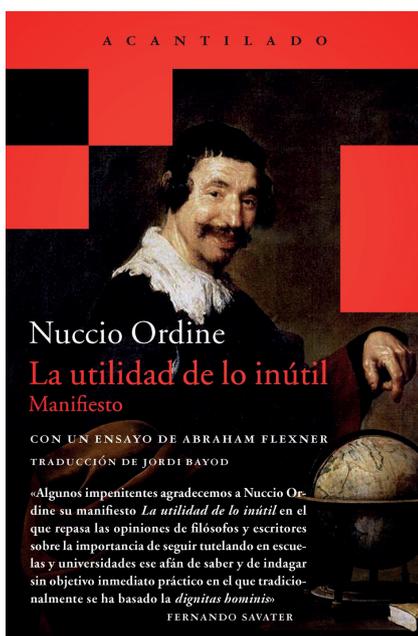


Fig. 7. Ordine, N., & Flexner, A. (2017). *La utilidad de lo inútil: Manifiesto*. Acantilado.

necesario o productivo, cuya finalidad y resultados no son evidentes, o que no genera dinero: el descanso, el juego, el arte, la espiritualidad, ¿la vida?... Zoe Cormier, en su libro *La ciencia del placer* (Cormier, 2015), investiga tres grandes placeres de la humanidad que, de un modo económico, podrían ser considerados inútiles: el sexo, las drogas y el *rock 'n' roll*. ¿Por qué *follamos*, por qué nos drogamos y por qué escuchamos música? Esta científica expone que “el hedonismo nos lleva a cultivar placeres que resultan irresistiblemente atractivos, pero que no son necesarios para la supervivencia” y defiende estas inclinaciones humanas declarando que “si las tendencias hedonistas son universales, no cabe duda de que tienen algo que enseñarnos sobre lo que significa ser humano.” (Cormier, 2015)

Lo *inútil* puede entenderse como todo aquello que se focaliza en los procesos y no tanto en los resultados, en el presente y no tanto en la idea de futuro, de un futuro mejorado. Esta constante idea de un futuro mejorado o, lo que es lo mismo, de avanzar, viene siendo en nuestras sociedades contemporáneas, especialmente occidentales, un extendido valor social que cala también en lo personal y genera una tendencia común obsesiva y competitiva. Esto llega al punto de que actualmente exista una gran cantidad de libros y artículos de crecimiento personal y autoayuda que traten de rebajar esta oda al futuro. *El poder del ahora* (Tolle, 2000), de Eckhart Tolle es un ejemplo idóneo. En este libro de culto en su campo se expresa reiteradamente la importancia del presente, pues se asegura que es lo único que tenemos ya que el pasado y el futuro son solamente ideas: “Nunca nada ocurrió en el pasado, ocurrió en el Ahora. Nunca ocurrirá nada en el futuro; ocurrirá en el Ahora.” (Tolle, 2000)

Parece evidente así la importancia de las actividades *inútiles* y la conciencia del presente, sobre todo por salud mental y goce vital, y lo íntimamente relacionado que está el concepto de utilidad con el trabajo que genera beneficio, dinero. En *El arte de llevar una vida creativa* (Berzbach, 2017), se incluye un capítulo llamado ‘El arte de trabajar’ que aborda este tema y en el que se diferencia entre actividades *útiles* e *inútiles*: “Este modelo work-life balance sugiere que trabajo y vida son los dos platillos de una balanza que debe estar equilibrada. En un platillo pesa la obligación, en el otro la libertad.” (Berzbach, 2017)

Encontrar un equilibrio entre trabajo y vida, obligación y libertad, lo *útil* y lo *inútil* es complicado en sí mismo, pero quizás lo es mucho más cuando pretendes profesionalizarte, ganar dinero, vivir de lo *inútil*, como, quizás, es mi caso y el de mucha gente que pasa por nuestra Facultad de Bellas Artes. Además, aunque la utilidad del arte y su disfrute sea un valor defendido socialmente, puede que solo lo sea en la teoría. La vida laboral de la gente dedicada a oficios creativos carece de estructuras o garantías de dignidad

laboral o estabilidad económica que la presenten como una opción deseable. Como afirma Berzbach en su libro, “para quienes se dedican al arte y la cultura, optar radicalmente por la creatividad suele significar, en un principio, dar un paso hacia la pobreza relativa, y así lo indican las estadísticas.” (Berzbach, 2017)

Además de esta existente precariedad, ocurre que la profesionalización en las artes exige estrategias y recursos no necesariamente relacionados con las artes en sí, y es que “las aptitudes necesarias para hacer una buena ilustración y para venderla son muy distintas” (Berzbach, 2017). Allan Kaprow expresa este hecho de una forma muy contundente en *La educación del des-artista* mediante estas palabras: “Aquellos que deseen ser llamados artistas, [...] sólo tienen que dejar caer un pensamiento artístico a su alrededor, anunciar el hecho y persuadir a otros de que se lo crean. Eso es publicidad.” (Kaprow, 2007). La publicidad parece ser una disciplina en la que hay que especializarse simultáneamente a las artes si se pretende vivir de ellas, y esto es algo que en otros campos considerados más *útiles*, como la ciencia o los servicios públicos, no sucede de forma tan evidente. Lo complejo del camino a recorrer en la profesionalización del artista quizás es, entre otras cosas, que no hay camino a recorrer. Esto puede ser muy desesperanzador y hace que cualquier estímulo externo positivo en relación con una vida laboral en torno a las artes sea recibido con un entusiasmo que se convierte en un arma de doble filo, como presenta Remedios Zafra en su Premio Anagrama de Ensayo *El Entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*: “El entusiasmo [por la creación, por una vida dedicada a ello] se convierte al mismo tiempo en algo que salva y que condena. Es decir, en aquello que mientras moviliza sienta las bases de una suerte de explotación.” (Zafra, 2017)

Y es que la explotación laboral en el trabajo creativo es una práctica popular, como también lo es la *prostitución* creativa, o explicado de otro modo, el arte cuyo fin principal es su venta. Puede ser interesante ilustrar este concepto con la entrevista que se brindó para el festival de música *Primavera Sound* en 2018 y que reunió a los cantantes C. Tangana, Yung Beef y Bad Gyal (fig. 8). Esta última expresó su preocupación por encontrar el punto medio entre la comercialización de su música y la verdad de la misma, y, refiriéndose a las grandes discográficas, apuntó algo muy relacionado con el *entusiasmo* del que escribe Remedios Zafra: “Le hacen pensar a alguien que le están dando su puta vida, y en verdad le están manipulando.” (Bad Gyal, 2018)



Fig. 8. Fotograma de la entrevista a Bad Gyal, Yung Beef y C. Tangana en 2018.

Son los posicionamientos de Yung Beef y C. Tangana los que parecen chocar realmente sobre cómo, desde su posición de artistas, pueden enfrentarse a estos problemas de explotación y *prostitución* creativa. El primero de ellos asegura que le gusta el dinero, pero que para él la música es otra cosa y que prefiere vender droga para ganar dinero que hacerlo con la música (Yung

Beef, 2018), a lo que C. Tangana le responde que él prefiere hacer música y ganar dinero a la vez (C. Tangana, 2018). El planteamiento de C. Tangana, firmado ya entonces en *Sony Music Entertainment*, parecía de acuerdo con el refrán de *si no puedes con tu enemigo, únete a él*. La lucha entre lo *underground* y lo *mainstream*, entre *el arte por el arte* y *el arte por el dinero* son cuestiones importantes en la vida de cualquier persona que aspira a vivir de su hacer creativo porque, repitiendo palabras de la cita con la que se inicia este capítulo, “resulta cada vez más difícil entender para qué pueden servir la música, la literatura o el arte” (Ordine, 2017). E, increíblemente, también parece difícil convencer y convencernos de la evidente utilidad y relevancia del mismo.

3.2. LO FEO. LA BELLEZA DE LO FEO.

“¿Podrá, pues, definirse simplemente lo feo como lo contrario de lo bello, un contrario que también se transforma cuando cambia la idea de su opuesto?” (Eco, 2007). Umberto Eco lanza esta pregunta en *Historia de la fealdad* (Eco, 2007), planteando la existencia de una posible autonomía del concepto de fealdad, consistente más allá de su condición de contrario a lo bello. Y es que “según la tradición metafísica, lo feo carecía de realidad propia y consistía en lo que todavía no es, o lo que estaba en tránsito para llegar a ser” (Salmerón Infante, 2015). Quizás, históricamente en los campos de la estética y el arte se le ha dado una mayor importancia al análisis de la belleza, sin embargo, esta supuesta dependencia parece ser cada vez más difusa y compleja desde el siglo XX, en el cual cayó el imperio de lo bello, entre otros. Como se explica en *La sociedad del espectáculo*, de Guy Debord:

La obra de vanguardia (se produce) con la finalidad de producir un impacto y de agotarse en ese choque, al tiempo que rechaza cualquier otra consideración y, especialmente, cualquier tipo de recepción basada en su ‘belleza’ y asociada al ‘placer’.
(Debord, 2002)

En este subcapítulo, se explora el binomio estético básico de fealdad y belleza, prestándole una especial atención a la existencia de otras categorías que ramifican y complican esta división inicial, como lo sublime, lo siniestro o lo *kitsch*, lo *cuqui*, lo *camp*. En la segunda parte, se aborda, relacionándose con el director de cine John Waters, el fenómeno de lo *cutre*, el cual se destaca como estética relacionada íntimamente con el presente trabajo.

El estudio del juicio estético presenta “una doble complejidad, individual e histórica” (Teruel, 2018). Es importante situarnos en una contemporaneidad en la que lo pensado sobre la belleza, así como sobre la fealdad, ha ido entrando en un progresivo reino de lo subjetivo. Dentro de esta relatividad,

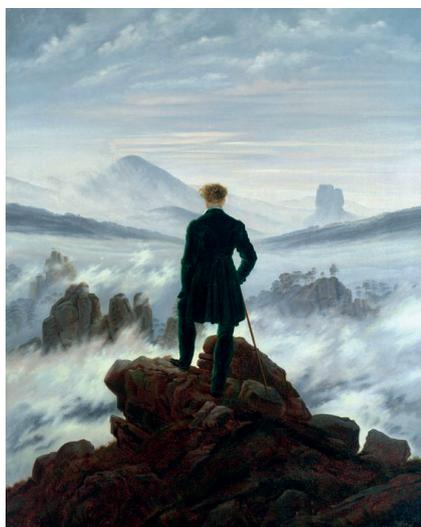


Fig. 9. Casper David Friedrich: *El caminante sobre el mar de nubes*, 1818. Obra representativa de lo sublime.



Fig. 10. Hello Kitty, personaje creado por la compañía Sanrio e icono *cuqui*.



Fig. 11. Fotograma de la entrevista a John Waters, y Divine, en 1982.

es el gusto individual, aunque influenciado por su tiempo, de la persona receptora quien puede determinar si algo es bello o feo, y no la relación de dicho objeto de contemplación con una *buena* o *mala* moral o con unas proporciones *correctas* o *incorrectas*, como sí se ha considerado en otros tiempos. Así, podría decirse que a día de hoy, hacer análisis estético mediante las ideas de belleza y fealdad puede no significar nada en absoluto. Por esto mismo, quizás es más útil poner el foco en conceptos más concretos referidos a la estética; conceptos, como lo *kitsch*, que realmente pueden considerarse entre lo bello y lo feo, debido a su naturaleza agradable aunque pasada de moda, pero que también pueden ser interpretados como concepciones completamente ajenas a este tradicional binomio.

La devaluación de lo bello de atributo trascendental a una categoría estética y su equiparación a lo sublime, lo patético, lo pintoresco, lo grotesco, lo terrorífico y lo feo, abre una variabilidad muy libre al procesamiento y la invención de formas estéticas. (Salmerón Infante, 2015)

Como se plantea en *Lo feo según, antes y después de Hegel* (Samerón Infante, 2015), con la *bajada del pedestal* del concepto de belleza, el juicio estético se abre a todo un mundo de posibilidades y matizaciones.

Lo sublime y lo siniestro, por ejemplo, son dos categorías estéticas muy recurridas y estudiadas en el llamado *arte elevado*, sin los prejuicios que sí reciben lo *cuqui* o lo *camp*. En este sentido nos topamos con la siguiente cuestión: ¿es viable la comparación igualatoria, aunque consciente de sus diferencias cronológicas, entre conceptos como lo sublime (fig. 9) y lo *cuqui* (fig. 10), por ejemplo?

Podría argumentarse que no, debido a que lo sublime, junto con lo bello, lo grotesco o lo erótico, son categorías estéticas que apelan a sensaciones humanas muy específicas como el sentimiento de infinito, el placer visual, el asco o la excitación sexual; mientras que lo *cuqui*, lo *camp* o lo *kitsch* pueden ser de naturaleza más visual o efectista, siendo englobadas en lo que se entiende por estéticas. Esto para nada significa que estas llamadas *estéticas menores* carezcan de posibles análisis que nos ayuden a comprender el arte, nuestro tiempo y a nosotras mismas, tal y como lo hacen categorías estéticas como lo sublime.

3.2.1 El buen mal gusto

“Buen mal gusto” (Waters, 1982) es lo que afirmó tener John Waters durante una entrevista con David Letterman (fig. 11), diferenciándose así del mal gusto a secas. Otras valoraciones u opiniones, ajenas, acerca del estilo

de su filmografía podrían ser *películas horteras, de mal gusto o cine trash*. Este peculiar director de cine explica en su libro *Mis modelos de conducta* (Waters, 2012) lo siguiente:

Cuando puedo darme el lujo de comprarme un nuevo conjunto, tiene que tener algo mal. [...] ropa rasgada, torcida, arrugada, ropa cara y diseñada para que quede mal. Lo que antes se llamaba <<segunda selección>> (ropa en oferta debido a irregularidades accidentales en los sótanos de rebajas de las grandes tiendas) ahora se llama <<alta costura>>. (Waters, 2012)

El *mal hacer* hecho técnica, hecho tendencia, hecho arte, es un curioso fenómeno en auge en nuestros tiempos. Y como ocurre con el concepto de fealdad, puede entenderse como algo independiente a lo relacionado con lo bello, lo *bien hecho* o el *buen gusto*. *Se busca curro* trata de recurrir a ese ‘buen mal gusto’ a propósito, y lo utiliza encauzándose en un modo de ser que podría describirse como *cutre* o *mal hecho*. Este trabajo demuestra una imperfección consciente y orgullosa de sí misma, y quizás es esta misma voluntad lo que se podría decir que le añade el *buen* en el *mal hacer*.

El concepto específico de lo *cutre* no presenta un estudio tan extenso como el que tienen otros fenómenos expuestos como lo *kitsch* o lo *camp*, sin embargo, es de gran valor el análisis que Massimo Leone hace en su ensayo *Hacia una semiótica de lo cutre* (Leone, 2019). Se expone lo siguiente:

“La improbabilidad del futuro y la inautenticidad del pasado dejan como única posibilidad de plenitud existencial la emergencia de una estética de lo viejo y de lo feo, incluso de lo cutre.” (Leone, 2019)

En este artículo se presenta lo *cutre* como algo muy relacionado con el tiempo y con la autenticidad. Comienza poniendo sobre la mesa términos temporales como lo viejo, lo antiguo o lo moderno, cuya profundización conduce el discurso al análisis de conceptos más recientes, como lo *kitsch*, lo *vintage* o lo *hipster*. Se manifiesta que “el falso antiguo decepciona, el *hipster* extraña y el moderno espanta”, y que “en las estéticas contemporáneas está surgiendo una nueva fascinación para lo viejo; lo verdaderamente viejo” (Leone, 2019). Destaco el uso del adverbio *verdaderamente*, pues es evidente que este ensayo concluye comprendiendo lo *cutre* como aquello cuya banalidad ofrece verdad, dentro de un contexto en el que parece primar la *beautifcation* compulsiva de todo.

No deseando gustar de ninguna manera a nadie, lo feo transmite a quien lo elija un momento de presencia absoluta: yo estoy aquí, en este lugar horrible, pero este lugar no me miente,

no me propone nada y tampoco me pide nada. (Leone, 2019)



Fig. 12. Fotografía de Las Bistecs. De izquierda a derecha, Carla Moreno y Alba Rihe.

3.3. LA BROMA. LA SERIEDAD DE LA BROMA.

“Somos una broma muy seria.” (Las Bistecs, 2016)

Así se auto-definía el dúo musical de *electro-disgusting* Las Bistecs (fig. 12). El humor es clave en su marca artística, y es empleado de un modo que manifiesta realidades socio-políticas y las critica en una aparentemente atmósfera de fiesta y diversión. Estos posicionamientos *serios* encubiertos en chistes también son visibles en *Se busca curro*, es por ello que en el apartado *Referentes* se desarrollará un poco más acerca de este dúo. Este sub-capítulo, no obstante, aborda el tema general del humor, y se expande a la exploración del humor en relación con el mundo del arte. Primero, lo muestra desde su faceta de *travesura* artística, ejemplificado con el caso concreto de la artista Roisin Byrne; y segundo, como juego creativo y procesual, siguiendo la línea de pensamiento de Allan Kaprow.

“El humor [...] convierte una situación cualquiera mediante el ridículo o la exageración en un manifiesto estrambótico, aparentemente arbitrario e ilógico que resalta información oculta de otra manera” (Portillo Fernández, 2013). Esta definición de *humor* extraída de *Lo absurdo: descontextualización, sentido, significado y humor* (Portillo Fernández, 2013), expone el surgimiento de una *información oculta* mediante el humor. “Existe un doble o múltiple plano de significación” (Aladro, 2002), enuncia Eva Aladro en *El humor como medio cognitivo* (Aladro, 2002). Al parecer, el mecanismo de desciframiento por parte de la persona receptora es clave para que el humor pueda darse, teniendo en cuenta que la interpretación de una información dada no siempre es evidente. Esto puede recordar a lo que ocurre con el arte. Humor y arte, al fin y al cabo, son lenguajes. Y como en el arte, en el humor existen diversidad de teorías acerca de su creación y entendimiento. Salvatore Attardo, en *Linguistic theories of humour* (Attardo, 2010), distingue tres: teorías de la superioridad, teorías de la descarga y teorías de la incongruencia.

Las teorías de la superioridad relacionan el origen de las prácticas humorísticas con el sentimiento de superioridad de una persona sobre otra, quizás, mediante la proposición consciente de bromas cuya resolución es inviable por parte de la persona receptora. En este sentido nos topamos con la faceta elitista del humor, faceta que también es palpable en el arte. Por otra parte, las teorías de la descarga se refiere a cuestiones más fisiológicas y menos mentales, pues defienden el humor como una necesidad física de descarga energética. Además de estas, también encontraríamos teorías del humor que se basan en el fenómeno de la sorpresa, en el choque que se produce al descubrir una realidad no esperada. Son las llamadas teorías de la incon-

gruencia. (Attardo, 2010)

También puede ser útil llegados a este punto, destacar algunos de los llamados tipos de humor. Existe un *humor blanco*, inocente y sencillo, utilizado comúnmente con niñas y niños pues es fácil y no hiere sensibilidades; y también un *humor negro*, opuesto a esto, que juega con temas polémicos e hirientes relacionados con la moralidad, la enfermedad o la muerte. El *humor verde* también se basa en temas polémicos, pero en su caso, asociados al sexo y los tabúes que lo rodean (Portillo Fernández, 2013). En el caso de *Se busca curro*, puede decirse que sobre todo presenta un *humor satírico*, que es el tipo de humor que utiliza el ridículo para evidenciar que hay problemas en una sociedad, y el *humor sarcástico*, cuya gracia está en identificar el sentido contrario a lo literalmente dicho; pero también presenta elementos asociados al llamado *humor absurdo*. El *humor absurdo*, también conocido como *surreal*, tiene afinidad hacia lo que descoloca, pues son tonterías premeditadas que pueden encontrar coherencia en su aparente incoherencia, como es el caso de los Monthly Python, por ejemplo. En el *humor grotesco*, por otra parte, del cual también puede apreciarse algo en este proyecto, se experimenta con la estética, se juega con las ideas sobre lo que es bello mezclándolas con lo feo. A estos tipos de humor mencionados pueden añadirse numerosas matizaciones o nuevos modos de clasificación (Montagud, s.f.).

Ocurre con la broma o el juego algo similar a lo que ocurre con las prácticas creativas, en el sentido en el que, desde un punto de vista económico o funcional, son facetas humanas colocadas comúnmente en el ya descrito campo de lo *inútil*, o dicho de otra manera, de lo poco productivo. Sin embargo, como ya se ha ido exponiendo, estas concepciones pueden ser relativas. En *Por qué filosofía* (de Ventós, 1990), se escribe lo siguiente: “La broma no es ciertamente ninguna broma, y seguramente ha ahorrado mucha sangre a lo largo de la historia” (de Ventós, 1990). El uso de la palabra sangre puede leerse literalmente o como metáfora, pero en este caso se refiere a la sangre humana de forma literal. “La broma [...] tiene una importancia capital en muchos pueblos y tribus: entre otras cosas, para sublimar o canalizar simbólicamente la agresividad” (de Ventós, 1990). Quizás el humor sí es vital, en un sentido estricto de la palabra, para las personas, quizás sí es útil, quizás sí puede ser productivo darle importancia al juego, a las tonterías, a la creación de chistes, o de arte. En cierto sentido, puede que el humor y el arte no sean muy diferentes.

3.3.1. La broma como *travesura*

Este apartado toma el término broma para referirse a la idea de *travesura* artística, prácticas a menudo provocadoras, polémicas, políticamente incorrectas o, incluso, ilegales, pero bastante comunes en el mundo del arte, es-



Fig. 13. Fotograma de *Goldsmiths: But Is It Art?* en el que aparece Roisin Byrne.



Fig. 14. Piero Manzoni: *Merda d'artista*, 1961.



Fig. 15. Simon Starling: *Rescued Rhododendrons*, 2000.

pecialmente desde las vanguardias. El caso de la artista conceptual irlandesa Roisin Byrne nos sirve para ilustrar este modo de crear arte. En el documental *Goldsmiths: But Is It Art?* (fig. 13), sobre alumnos de esta prestigiosa escuela de arte de la cual salieron nombres tan sonados actualmente como Damien Hirst, Roisin se explica de la siguiente manera: “Robo cosas, me las trago y luego las cago y las presento como objetos artísticos.”² (Byrne, 2010)

Esto, desde su sentido escatológico y desafiante, es posible que recuerde a lo que ya hizo Piero Manzoni con su *Merda d'artista* en 1961 (fig. 14), obra que puede también considerarse travesura artística debido a la gran carga de provocación consciente que presenta y la cantidad de opiniones en contra que despierta. Sin embargo, una gran diferencia a resaltar es que Manzoni no declara acciones ilegales propias. La transparencia y riesgo de Byrne, en este sentido, es clave para entender y completar su obra, y a ella como artista. En el documental, se sigue a Roisin Byrne y a sus compañeras durante el proceso de creación de sus respectivas obras finales en la Goldsmiths.

El proyecto de esta artista irlandesa consistió en el robo de una parte de la obra *Rescued Rhododendrons* de Simon Starling (fig. 15). Este artista transportó siete plantas de rododendro desde el norte de Escocia hasta el sur de España, concretamente Sevilla, lugar en el que se comenzó a cultivar el rododendro en el siglo XVIII y desde donde se introdujo dicha planta a Escocia, revirtiendo así su historia.

Por su parte, Roisin Byrne lo que hizo fue transportar una de esas plantas desde Sevilla hasta Londres, informando a Simon Starling y su galería del acto, y buscando una respuesta, una molestia por su parte. Declara lo siguiente: “Si no consiguiese ninguna respuesta de su galería o de él, si les diese igual, no tendría proyecto.”³ (Byrne, 2010)

En *La educación del des-artista* (Kaprow, 2007) se cita a Marshall McLuhan con el enunciado de “el arte es aquello con lo que puedes salirte con la tuya”. Y aunque llegados a unos determinados límites quizás existen numerosos artistas que no logran salirse con la suya o sí lo hacen pero pagando un alto precio, en el nombre del arte, aunque no todo, parece haber mucho. La libertad que tiene la práctica artística es probablemente lo que la hace tan atractiva y única, y también tan peligrosa para el orden social, y en consecuencia, tan escabullida por los gobiernos.

2. “I shoplift things, I swallow them and then I shit them out and present them as art objects.” (discurso original)

3. “If I didn’t get any response from his gallery or him, and they didn’t care, well, then I have no project.” (discurso original)

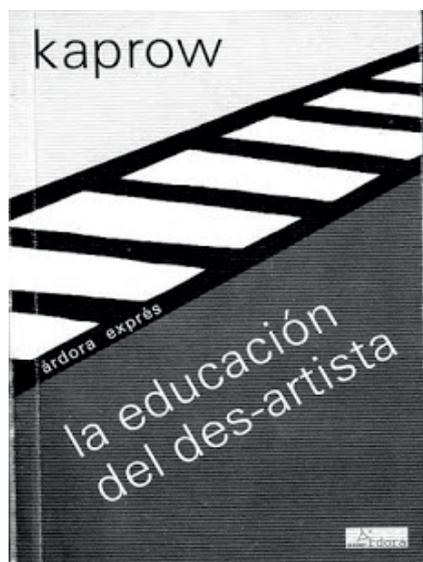


Fig. 16. Kaprow, A. (2007). *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones. ISBN: 84-88020-23-6

3.3.2. La broma como juego

La segunda parte del ya mencionado libro *La educación del des-artista* (Kaprow, 2007) (fig. 16), compara el juego con un pecado y una palabrota. Jugar, como actividad no productiva y dedicada al proceso y disfrute del mismo, es un hacer *inútil*, en el sentido ya expuesto, al igual que el arte. Partiendo de esto, Kaprow reflexiona sobre un tipo de juego sí considerado útil en resultados, capital o funcionalidad, y ese es el juego de la competitividad. Compara estas dos interpretaciones del concepto de la siguiente manera: “Jugar [...] ofrece satisfacción, no a través de un resultado práctico establecido, de un logro inmediato, sino mediante la participación continua como fin último. [...] Jugando se está despreocupado; en un juego, ansioso por ganar” (Kaprow, 2007)

No obstante, no es a esa concepción *útil* y práctica de la palabra *juego*, en la que se está ansioso por ganar, a lo que se refiere cuando ve en el juego la posibilidad de cambiar el sistema. El juego de la competitividad, de hecho, ya está integrado íntimamente en numerosos ecosistemas laborales o en el sistema educativo, por ejemplo, mediante los mecanismos de evaluación basados en puntuaciones. “La alternativa de la buena educación es el eficaz adoctrinamiento” (de Ventós, 1990), o dicho de otro modo, la alternativa del jugar procesual es el eficaz juego de la competitividad. En el juego procesual, experimental, *inútil* y hedonista, es donde Kaprow ve la posibilidad de mejorar la educación, y con ello, la sociedad y humanidad. Asegura que “con tiempo y dinero suficiente, la educación puede cambiar el sistema” (Kaprow, 2007).

Si todo el mundo secular es un potencial patio de recreo, el tabú que nos impide jugar en él es nuestra adicción a la idea de trabajo. El trabajo no puede ser abolido por mandato; ha de ser sustituido por algo mejor. (Kaprow, 2007)

Llegados a este punto de la historia, quizás el sistema capitalista y su oda al trabajo, la productividad, el consumo y el dinero, no son fáciles de reemplazar. Esto no significa, sin embargo, que en nuestras casas, es decir, en lo que nos puede quedar de vida propia tras ocho horas laborales en ambientes *útiles*, no podamos dedicarnos a disfrutar de lo *inútil*, a crear lo *inútil* y a hacer la *inútil* en cuerpo y alma.

4. REFERENTES

El análisis propio e introspectivo de las influencias tomadas en cuenta en torno a cualquier creación siempre es complejo e incompleto. En este caso, como ya se explica en el apartado de *Metodología*, existe un proceso de creación intuitivo al que sigue una fase de cuestionamiento de lo creado, en la cual entraría también la cuestión de definir unos referentes e influencias. Se entiende, así, que lo que realmente influye y construye las decisiones tomadas en torno a este proyecto no son tanto las estéticas o modos de trabajo de determinados artistas utilizados como referentes como lo son los años de vida y experiencias, el consumo visual y cultural o las pruebas y errores en el trabajo, así como el azar mismo. Aclarado esto, sí es conveniente hacer una aproximación hacia aquellas figuras y modos de pensamiento vinculados a las artes cuyo recorrido o visión puede ser clave en el desarrollo o entendimiento del presente trabajo.

Este apartado presenta una selección y breve desarrollo de tres referentes conceptuales vinculados al mundo creativo: al arte, la música y el cine, por ese orden. Estos referentes, además, son citados a lo largo de esta memoria en otros apartados ajenos a este.

4.1. DADÁ

“El movimiento dadaísta se instaura como un proyecto de naturaleza negativa. Sin embargo, es imprescindible recalcar el aspecto lúdico del movimiento” (Ibacache, s.f.). Dadá surge en 1916, durante la Primera Guerra Mundial, en el Cabaret Voltaire (fig. 17) de Zúrich, Suiza. Nace como oposición a la lógica, a la burguesía, al arte mismo; pero se expresa aparentemente como un juego.



Fig. 17. Cabaret Voltaire.

El espíritu de este movimiento de vanguardia, artístico y cultural, es demostrado en este proyecto mediante la intención de ruptura con lo establecido a través del sinsentido o humor absurdo. Algunas de las conclusiones a las que se llega en este trabajo coinciden notablemente con el pensamiento dadaísta. Por ejemplo, la visión del arte plástico como algo inútil, la subjetividad de la belleza o el carácter desenfadado con el que puede tomarse el arte. En sus manifiestos, en nombre de Dadá se escribía lo siguiente: “toda obra pictórica o plástica es inútil” (Tzara, s.f.), “una obra de arte jamás es bella, por decreto, objetivamente, para todos” (Tzara, s.f.) y “el arte no es cosa seria, os lo aseguro” (Tzara, s.f.). Asimismo, también pueden notarse coincidencias en cuanto a la parte práctica de este proyecto. El carácter estrambótico y confuso de los manifiestos dadaístas es similar al del segundo de los vídeos de *Se busca curro*, *Manifiesto Nuevas Murcianidades*. Además, la pieza de 16

añitos fiera acaba con un poema de su protagonista Andrea, en el que esta recita los siguientes versos:

*El tiempo es un salchichón,
el tiempo es un chichón.*

En lo relativo a la apariencia de juego azaroso que estas líneas muestran, a pesar de la determinación con la que se expresan enunciados incoherentes semánticamente, sí puede decirse que recuerde al modo dadaísta de hacer poesía, con el que se creaban versos como los siguientes:

*Psicología Psicología jiji
Ciencia Ciencia Ciencia
Viva Francia
No somos naïf
Somos sucesivos
Somos exclusivos
No somos simples
Y sabemos bien discutir de la inteligencia.
(Tzara, s.f.)*



Fig. 18. Portada del álbum *Oferta*, de Las Bistecs.

4.2. LAS BISTECS

Las Bistecs es el nombre del dúo musical formado en Barcelona por Carla Moreno y Alba Rihe. Lanzaron un álbum llamado *Oferta* (Las Bistecs, 2016) (fig. 18), de lo que ellas denominan música *electro-disgusting*, en la que “no hace falta saber de música, sino más bien saber molestar” (Las Bistecs, 2016). Esto fue lo que enunciaron en una entrevista para Gaycelona, en la que continuaron exponiendo lo siguiente: “Usamos los conocimientos que hemos adquirido estudiando, pero también nos gusta lo *trash*, el desparpajo, decir las cosas como son” (Carla Moreno, 2016), a lo que su compañera añadiría durante la entrevista que “es fantástico lo *cutre*, pero con un trabajo detrás” (Alba Rihe, 2016).

Estas declaraciones muestran un posicionamiento con respecto a cómo manifestar la crítica muy similar al carácter que se puede palpar en *Se busca curro*. La *cutrez* y el humor son esos modos de expresión que ellas utilizan, y también este trabajo, y que de alguna forma consiguen hacer atractivos y *consumibles* ciertos mensajes u opiniones que de otro modo podrían aburrir o camuflarse entre la inmensa cantidad de información y juicios personales a los que a día de hoy podemos acceder. *Oferta* y *Se busca curro* no se manifiestan con este tono *payaso*, directo y a menudo obsceno en vano, lo hacen sabiendo que esa decisión visibiliza y suma a sus causas. Visto de otro modo, este carácter desenfadado con el que se exponen asuntos serios puede en-

tenderse como la *belleza relativa, benjaminiana*, que consigue hacer interesantes los temas de siempre, o *belleza eterna*, utilizando las herramientas que cada era ofrece: en nuestra era, quizás, el humor.

4.3. JOHN WATERS

“Lo bello es algo que puede ser todo y nada. También, como hemos dicho, encontramos la belleza en la fina línea que separa lo noble de lo vulgar, y hay muchos personajes en la historia que representan muy bien esta línea. Divine, por ejemplo, que es muy vulgar pero a la vez es muy estético. Cuando se come la mierda de perro, también es estético. En general, todos los de nuestra generación nos movemos entre lo cutre y lo no cutre.” (Las Bistecs, 2016)



Fig. 19. Fotograma de *Pink Flamingos* (1972) en el que aparece Divine con una caca de perro justo antes de comérsela.

El director de cine *trash*, John Waters, es influyente en *Se busca curro* y también parece serlo en el trabajo de Las Bistecs, como demuestra esta referencia que el dúo hace a su película *Pink Flamingos*, de 1972 y protagonizada por la *drag queen* Divine (fig. 19). Estas coincidencias en lo que puede verse como un árbol genealógico histórico acerca de los referentes, son curiosas aunque también lógicas, por otra parte. Las Bistecs explican que nos movemos entre lo noble y lo vulgar, lo cutre y lo no cutre, probablemente refiriéndose a las facetas cómica y seria que se fusionan en su trabajo; John Waters, por su parte, utiliza otros términos, que expone de la siguiente manera:

Para mí el mal gusto puede ser buen gusto. El arte contemporáneo utiliza el mal gusto, la moda también se vale de él, y el humor usa el mal gusto. Tienes que tener buen gusto para identificar el mal gusto y romper las reglas⁴. (Waters, 2012)

La estética del mal gusto es un punto crucial de *Se busca curro*, lo cual puede entenderse como paradójico, teniendo en cuenta que es un trabajo de final de grado de Bellas Artes. Existe complejidad en lo relativo a los conceptos de belleza y fealdad, como ya se ha explicado previamente. La estética de este trabajo, más allá de mostrarse imperfecta como revelación hacia lo tradicionalmente impuesto sobre la belleza, lo que pretende es acompañar visualmente mediante una estética vaga y espontánea ese sentimiento de confusión desesperanzadora, incluso pesimista, que puede entreverse en el fondo conceptual y personal del proyecto. Estos visuales, además, ayudan a que el humor se dé de forma más natural y desenfadada.

“Quiero enseñarle a la gente que puedes cagarla y triunfar al mismo tiem-

4. *To me, bad taste actually can be good taste. All contemporary art uses bad taste, fashion uses bad taste, humor uses bad taste. You have to have good taste to know what bad taste is and to break the rules.* (discurso original)

po" (Waters, 2019), confiesa el director. *Se busca curro*, quizás, también pretender *cagarla* y triunfar al mismo tiempo: fallar con la traducción de la voz *en off* de *La Artista Omni*, por ejemplo, pero lograr dar pie a la identificación o la reflexión de las personas que reciben este proyecto.

5. DESARROLLO DE LA OBRA

5.1. ANTECEDENTES

Se busca curro es una continuación con la exploración de elementos, técnicas y actitudes ya visibles en otros trabajos propios anteriores. Es por esto que considero crucial dedicar un apartado a algunas piezas previas cuya experimentación y proceso han constituido los pilares idóneos para la gestación de este proyecto. Todas las obras mencionadas son de 2020. Fue un año muy curioso, y en mi caso, muy productivo, para bien o para mal. Sobre todo me investigué en el terreno del sonido, del vídeo y de la acción.

Un elemento muy protagonista en este proyecto es sin duda alguna la presencia de una voz narradora, generada mediante diversas webs de traducción de idiomas. La primera vez que trabajé con esta posibilidad fue en el proyecto final de la asignatura de *Arte Sonoro*, en el que compuse un álbum de cuatro pistas sonoras a viola y voz de *Google Translate*. Este proyecto pretendía ser una broma de mal gusto, una especie de engaño, pues mediante su portada y título prometía, quizás, un disco musical de contenido más clásico. Lo que ofrecía realmente no era otra cosa que experimentaciones con una viola infantil y rota que servían de base instrumental a una voz digital mecánica que recitaba la letra de canciones relativamente conocidas y actuales, como *Señorita* (Abraham Mateo, 2013). Este proyecto lleva por título *Recopilación de obras a viola*⁵ (fig. 20) y abrió un campo a explorar muy importante en mi recorrido creativo.



Fig. 20. Portada de *Recopilación de obras a viola*. Andrea Angulo, 2020.



Fig. 21. Fotograma de *Who killed Versace*. Andrea Angulo, 2020.

Estas webs generadoras de voces robóticas fueron también esenciales en el falso reportaje de falso suspense *Who killed Versace*⁶ (fig. 21), en el que exploré los recursos que podía darme Internet y averigüé cómo contar con diferentes timbres sonoros. Considero evidente que el uso de estos narradores le dan tanto a *Recopilación de obras a viola* como al reportaje mencionado un carácter cómico muy valioso que también se palpa en este trabajo de final de grado.

Y es que otro gran punto en común, aunque no técnico, entre estos dos trabajos comentados y *Se busca curro* es el humor irónico. Lo encontramos en *Recopilación de obras a viola* en esa mentira que se produce entre lo que se ofrece y lo que es, así como en lo absurdo de unas composiciones que no parecen tener propósito musical alguno, o en las letras de las canciones

5. Disponible en <https://m.youtube.com/watch?v=eab5gq2kG4o>
[Consultado el 4-07-2021]

6. Disponible en <https://vimeo.com/423621252>
[Consultado el 4-07-2021]



Fig. 22. Fotograma de *Patry Jordan*. Andrea Angulo, 2020.



Fig. 23. Fotografía de la performance *Solo de guitarra*. Andrea Angulo, 2020.

escogidas que mediante esa voz de traducción quedan ridículas al expresar sentimientos sin un ápice de humanidad. También encontramos ese tipo de humor en *Who killed Versace*, a través del uso de esos narradores, la presencia de referencias a la cultura popular o un guión de tono obscuro.

La gran mayoría del material que creo tiene un tono satírico o engañoso. Más ejemplos de obra que ilustren esta tendencia podrían ser *Patry Jordan*⁷ (fig. 22), vídeo que juega con la relación entre lo que se escucha y lo que se ve, generando un impacto cómico basado en la oposición, o *Solo de guitarra*⁸ (fig. 23), performance que aprovecha el posible doble sentido de su título para ofrecer una acción que, quizás, trata más de masturbación que de música.

5.2. SE BUSCA CURRO.

Este proyecto toma el nombre de *Se busca curro*, indicando esta inquietud hacia el futuro laboral ya comentada, y consta de tres vídeos: *16 añitos fiera*⁹, *Manifiesto Nuevas Murcianidades*¹⁰ y *La Artista Omni*¹¹. Son vídeos que tienen en común elementos como la presencia propia, el lugar de grabación, que es la propia universidad, y una voz narradora robótica. Además, es muy palpable que el estilo de estos vídeos se construye a partir de los tres pilares ya expuestos en el apartado *Estado de la cuestión: lo inútil, lo feo o cutre y la broma*.

Se incluyen acciones *inútiles*, como la realización de una tarta incomedible en *16 añitos fiera* o el uso de la escalera para dibujar círculos a carboncillo en *La Artista Omni*. Se busca estéticamente, además, una calidad de imagen y sonido mediocre, decisión conseguida mediante distorsiones de imagen, reducción de las calidades visuales o la aplicación de efectos de manera imperfecta, como es el caso de las rotoscopias de *Manifiesto Nuevas Murcianidades*. El vídeo de *La Artista Omni*, además, narrado en inglés y subtulado en castellano, presenta equivocaciones de traducción conscientes; por ejemplo, cuando se traduce por *she prints like you shit* la oración de *imprima que*

7. Disponible en <https://vimeo.com/403470553>
[Consultado el 4-07-2021]

8. Disponible en <https://m.youtube.com/watch?v=HRf2Z-Te7LA&t=306s>
[Consultado el 4-07-2021]

9. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=l-Bm24nZNS4&t=1s>
[Consultado el 4-07-2021]

10. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=nJfpiEz-ndQ>
[Consultado el 4-07-2021]

11. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=T7CpgtfNC8U&t=155s>
[Consultado el 4-07-2021]

te cagas, la cual debería ser interpretada por una oración más parecida a *she prims really good*.

La *inutilidad* de algunas acciones y esta estética *cutre* y con errores que presentan los vídeos ya les otorga cierto carácter cómico. No obstante, el guión, cargado de referencias sobre cultura popular y de expresiones coloquiales y malsonantes, así como las situaciones narrativas que se crean, son esenciales para la faceta humorística de este proyecto: se recuerda que *16 añitos fiera* presenta una chica convencida de tener una edad que no corresponde con la que realmente tiene, *Manifiesto Nuevas Murcianidades* defiende de forma ineficaz la imagen de la gente joven nacida en la Región de Murcia y *La Artista Omni* imita irónicamente la solemnidad de los documentales del canal de televisión *la 2*. El humor absurdo aunque crítico de este proyecto es innegable y parte esencial del mismo.

A continuación, se desarrollarán las claves conceptuales de estos vídeos.

5.2.1. *16 añitos fiera*.

Los límites de la adolescencia se están corriendo. [...] Más allá de las definiciones, los 18 años no significan el comienzo de la vida adulta. Los jóvenes tardan más en completar sus estudios, les cuesta más conseguir trabajo y asumen responsabilidades sociales, como casarse y tener hijos, más tarde. (s.a., 2016)

Este primer vídeo de *Se busca curro* muestra narrativamente el caso de una protagonista, Andrea, quien asegura tener 16 años a pesar de que en teoría tendría 22 (fig. 24, 25, 26).



Fig. 24. Fotograma de *16 añitos fiera*. Andrea Angulo, 2021.

16 añitos fiero, referenciando en su título a la famosa canción de Dani Martín *16 añitos* (Dani Martín, 2010), aborda el fenómeno de la *adolescencia tardía*. Se puede entender por adolescencia tardía a la expresión de inquietudes y actitudes típicamente adolescentes, como la irresponsabilidad, la atracción por la novedad o por llevar la contraria, la búsqueda de identidad o la vida dedicada a una misma, a lo *inútil*, manifestadas en edades que teóricamente ya no corresponden a ese periodo. Como se explica en el artículo citado, las tendencias de vida actuales, de alguna forma están forzando a un alargamiento de esta etapa vital tan confusa como mitificada.

La relación que tiene este retroceso vital con el miedo al futuro, de forma general pero especialmente laboral, es evidente en el vídeo, el cual comienza diciendo: “¿Que de qué huye esta chavala? ¿Acaso no está claro? Huye de trabajar”. El fin de los estudios universitarios en esta carrera, dedicada a lo *inútil*, da vértigo. Como explica el artista Carlos Correcher, en una entrevista para Culturplaza: “Luego vino un vacío. Un vacío brutal al salir de ahí. Al final la institución es una burbuja. Un mundo ficticio que cuando estás dentro de él te sientes protegido pero es una sensación de protección falsa” (Correcher, 2021)



Fig. 25. Fotograma de *16 añitos fiero*. Andrea Angulo, 2021.

Existe un miedo a la vida adulta, con toda la responsabilidad y necesidad de *utilidad* que esta exige, pero también existe un miedo a la propia *conversión* en adulta. Esty Quesada, conocida popularmente como *Soy una pringada*, escribe en su libro *FREAK*:

Los adultos son unos auténticos falsos. Me dan asco. Me repugnan. [...] ¿Por qué siempre esperan a que no puedas oírles para ponerte a caldo? ¿No son capaces de decírtelo en la cara?

O simplemente, ¿de tratarte como si les cayeses mal? (Quesada, 2017)

Un estilo de vida adulto, basado en lo *útil*, en el trabajo, el dinero, la prisa, quizás tiene el poder de cambiarte. Quizás tiene el poder de generar personas que con 35 años ya no tienen la energía que se requiere para decir lo que piensan, para luchar por lo que piensan o para, simplemente, dejarse pensar sin los prejuicios que el paso del tiempo hace que acumules. Eso da pánico.



Fig. 26. Fotograma de *16 añitos fiera*. Andrea Angulo, 2021.

En mi caso particular, además, el tener una hermana con 16 años reales a quien adoro, Paula, y con quien empatizo puede haber sido crucial para la afloración de este sentimiento, así como también lo ha sido la conciencia propia sobre el hecho de no haber sido típicamente adolescente entre los 13 y los 18 y, por tanto, la necesidad de sanar esa etapa. Este trabajo de fin de grado puede parecer, en algún sentido, una *pataleta adolescente* contra todo y que se ríe de todo, pero no podría ser de otro modo: lo está haciendo una adolescente.

Vídeo disponible en el siguiente enlace: <https://m.youtube.com/watch?v=l-Bm24nZNS4&t=11s>

5.2.2. Manifiesto Nuevas Murcianidades.

Yo escribo un manifiesto y no quiero nada, digo sin embargo ciertas cosas y estoy por principio contra los manifiestos, como también estoy contra los principios [...] Yo escribo este manifiesto para mostrar que pueden ejecutarse juntas las acciones opuestas, en una sola y fresca respiración, y también de la afirmación, no estoy ni a favor ni en contra y no lo explico porque

odio el sentido común. (Tzara, s.f.)

Este manifiesto regional hecho vídeo (fig. 27, 28, 29) tampoco *quiere nada*, aunque *dice sin embargo ciertas cosas*. Por ejemplo, que existen murcianos universitarios, *rojos*, empáticos o modernos, afirmaciones que tratan de oponerse a distintos prejuicios sobre los habitantes de la Región de Murcia. Aunque el posicionamiento de este manifiesto es más humorístico que reivindicativo, reivindica; y aunque reivindique, se ríe de la reivindicación. Quizás recuerda al movimiento de *Teruel existe*, por su defensa de territorio español rural, o al surgimiento de lo que hoy día se entiende por *Nuevas Masculinidades*, mediante esa intención renovadora de atributos, la *murcianidad* o la *masculinidad*, extendidamente concebidos con carga negativa.



Fig. 27. Fotograma de *Manifiesto Nuevas Murcianidades*. Andrea Angulo, 2021.

Andrea Liba, en su artículo para la revista digital Pikara, ‘Murcia, qué hermosa eres’, cita a Mar Gallego escribiendo que “a la gente no le suele gustar los acentos de los pueblos pobres” (Gallego, 2018), a lo que añade que “el folclore sale caro, ya lo trasplantes a otra tierra en la mochila o lo dejes florecer en el tiesto de siempre” (Liba, 2020). La *murcianofobia* es externa pero también propia, y se expresa, por ejemplo, mediante *memes* de forma externa y a través de la vergüenza o el abandono de forma interna.

Este manifiesto contra la *murcianofobia*, sin embargo, no trata sobre la región murciana exclusivamente. Se utiliza *Murcia* como concepto: *Murcia* es la casa familiar, las raíces, el *amado* y *odiado* lugar de nacimiento, esa zona de confort de la que se huye buscando aprendizaje y reinención, expansión; buscando una etapa de adultez propia. Andrea Momoitio explica que “la sensación de pertenencia fiel a un lugar sólo pueden tenerla quienes encuentran en esa maceta todo lo que necesitan” (Momoitio, 2018). No es su caso, ni el

mío. Sin embargo, frente a un futuro incierto, como puede serlo el fin de la etapa universitaria y la entrada en un mercado laboral difícil, huir de *Murcia*, del pueblo, del nido, se vuelve más complejo. Quizás es ante esa hipotética pero probable realidad de regreso, cuando puede surgir un intento de abrazo y elevación de las raíces. Quizás, sincero; probablemente, fingido. Desde luego, necesario cuando no hay más opciones. Este vídeo nace de esa hipotética vuelta a casa y del terror que conlleva para muchas personas que no encuentran en esa *maceta natal* todo lo que necesitan, así como la permanente pero a menudo insuficiente voluntad de reconciliación con *Murcia* que se suele experimentar cuando estás en lucha con ella.

Vídeo disponible en el siguiente enlace: <https://m.youtube.com/watch?v=nJfpiEz-ndQ&t=117s>



Fig. 28. Fotograma de *Manifiesto Nuevas Murcianidades*. Andrea Angulo, 2021.



Fig. 29. Fotograma de *Manifiesto Nuevas Murcianidades*. Andrea Angulo, 2021.

5.2.3. La Artista Omni.

“El arte Arte se toma el arte muy en serio. Asume, de manera encubierta, poseer una cierta rareza espiritual, desempeñar una función superior” (Kaprow, 2007). Existen mitos y *romantizaciones* en torno a la figura del artista, que a menudo es comparado con un *genio* o con un *Dios creador*. Estas concepciones pueden ser ajenas pero también propias, y a menudo los artistas caen en tomarse a sí mismos muy en serio o buscar a toda costa ser y parecer especiales, distintos al resto de la sociedad. La protagonista de este vídeo, por ejemplo, no escucha a Dua Lipa, cantante de pop contemporánea, porque prefiere el sonido generado al cocer huevos, y viste con accesorios innecesarios, como un gorro de piscina y gafas de soldar, simplemente por distinguirse del resto de personas.

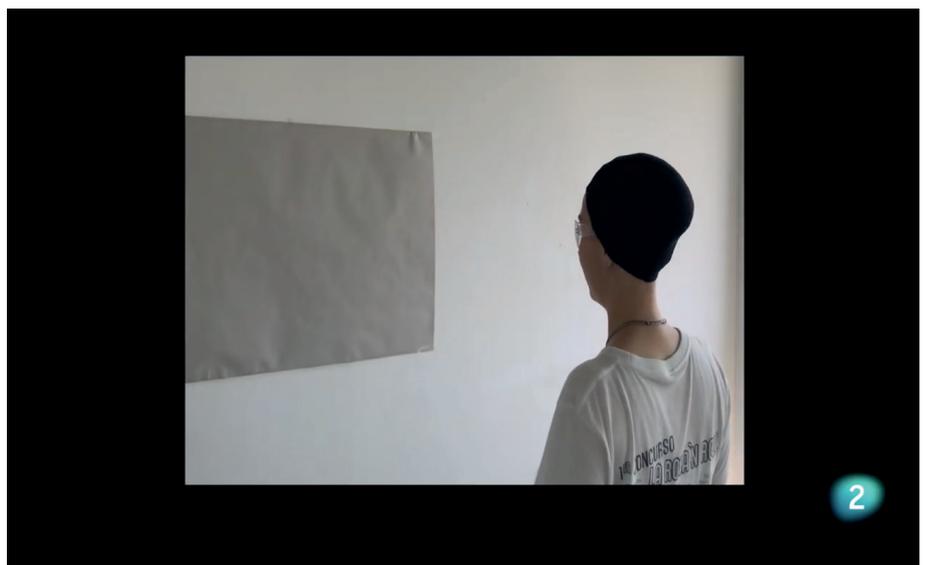


Fig. 30. Fotograma de *La Artista Omni*. Andrea Angulo, 2021.

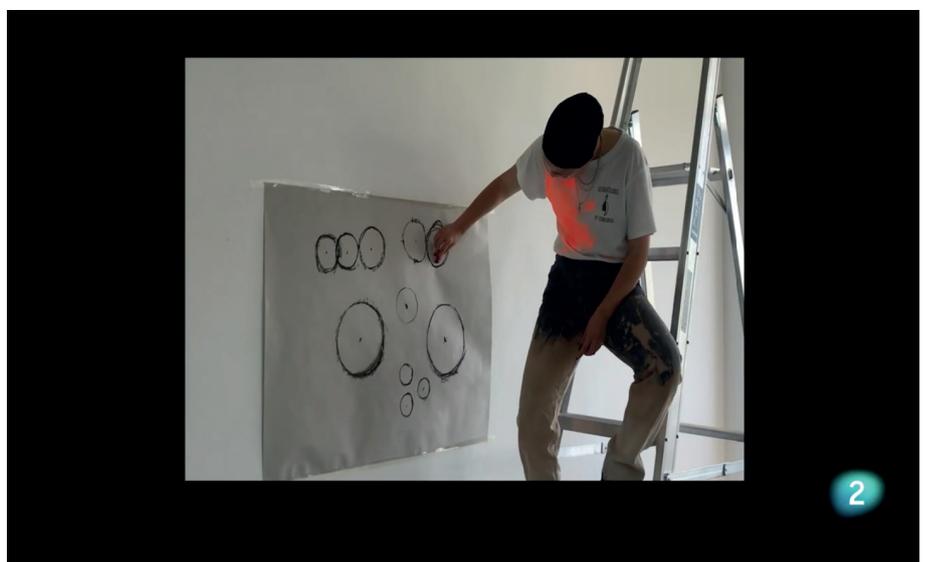


Fig. 31. Fotograma de *La Artista Omni*. Andrea Angulo, 2021.

Este tercer vídeo (fig. 30, 31, 32) simula ser un reportaje del canal de Televisión Española *la 2* acerca de la interdisciplinariedad en el arte Arte, ese tipo de arte que se toma a sí mismo muy en serio (Kaprow, 2007). Visualmente presenta a una protagonista, a *la artista omni*, en su proceso creativo; mientras tanto, la narradora ofrece un discurso ensalzador de la figura del artista en general, pero especialmente, de aquellos artistas interdisciplinarios, o como se llaman en este vídeo tratando de sumar *caché*, *omnidisciplinares*. La interdisciplinariedad, en este caso, se entiende por un modo de trabajo creativo basado en la relación entre distintas disciplinas artísticas. Este proyecto, de hecho, puede considerarse interdisciplinario, pues combina el vídeo con la performance, e incluso con el dibujo, la cocina o la escultura.

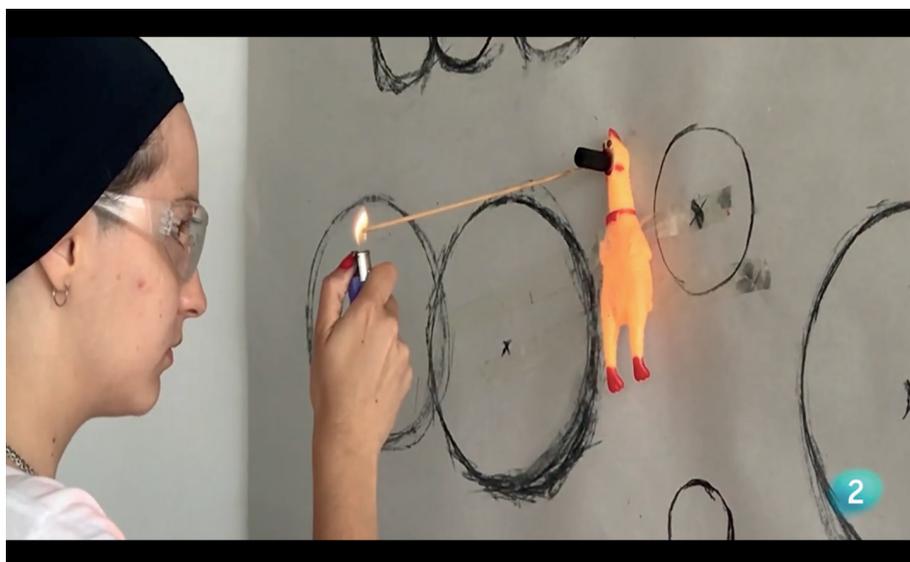


Fig. 32. Fotograma de *La Artista Omni*. Andrea Angulo, 2021.

“La institución disciplinaria entraña [...] un riesgo de cosificación del objeto de estudio donde se corre el riesgo de olvidar que este es extraído o construido” (Morin, 2010). Si la disciplina presenta el riesgo de obcecación en un único campo, la interdisciplinariedad presenta el riesgo de *saber de todo pero no saber de nada realmente*.

Parece ser que estamos ante la disyuntiva de ser especialistas en un tema y saberlo bien, o saber varias cosas ‘más o menos’ (por no decir mediocremente). El primer caso nos aísla de las demás disciplinas, pero el segundo genera un conocimiento tan insuficiente que no gana el respeto de ninguna persona bien entendida en la disciplina. (Jacobs, 2010)

Esa puede ser la *trampa* de la tan nombrada interdisciplinariedad artística. El interés por una gran variedad de disciplinas es muy común en estudiantes de Bellas Artes, y esto, en principio, puede suponerse como positivo, pues *el saber no ocupa lugar*. Sin embargo, la no especialización en áreas y

mercados concretos puede dificultar y hacer confuso el camino a recorrer para la profesionalización de estas personas creativas tras el grado.

Vídeo disponible en el siguiente enlace: <https://m.youtube.com/watch?v=T7CpgtfNC8U&t=6s>

6. CONCLUSIONES

Mis sensaciones tras terminar los tres vídeos y la memoria son positivas. Concibo este TFG como un proyecto que ha ido encontrándose a sí mismo a lo largo de los meses, y que naciendo de la confusión ha conseguido presentarse finalmente como algo realmente sólido y coherente. De este proceso ha resultado, quizás, un proyecto peculiar debido a su carácter directo y crítico. La posible radicalidad de este trabajo no era un objetivo en sí mismo; si esto ha ocurrido ha sido debido a la honestidad con la que se pretendía abordar, que sí era un objetivo a cumplir.

En cuanto a su recepción, destacar que tanto los vídeos como el trabajo teórico de este TFG han sido recibidos gratamente por mi círculo más cercano, con quienes divago y divagaré sobre los temas que se abordan en *Se busca curro*, y todos los que se puedan. Al estar este proyecto tan ligado a mi momento vital actual y los planteamientos propios que surgen de él, la respuesta de las personas a las que quiero y con las que comparto dicho momento vital y dichos planteamientos es importante para mí y, por ende, para el TFG en sí. La cuestión principal de este trabajo, el miedo al futuro laboral, es algo que evidentemente me repercute a mí como repercute a mi círculo, a pesar de que cada persona lo exprese de una forma, y lo mismo ocurre con otros temas como la aceptación de las raíces o el mito del artista-genio. Estos vídeos realmente nacen de conversaciones con personas cercanas a mí y reflexiones propias. De alguna forma, hablo por mí, pero también por ellas.

Considero superados los objetivos propuestos. Algunos de ellos, los más asociados a la producción artística han derivado en el inicio de un proceso de autodescubrimiento creativo muy valioso. Me refiero con esto, concretamente, al objetivo asociado a la exploración de las posibilidades que puede ofrecer la fusión entre la performance y el vídeo, y también al relacionado con la estética *feísta* o *anti-estética* propuesta. En los vídeos resultantes sí es visible el trabajo performático, el audiovisual y lo que puede ocurrir al utilizarlos interdisciplinariamente en torno a ideas concretas; sí es apreciable también la estética *cutre* con la que se presentan los vídeos y su explícito alto grado de autoconciencia. A pesar del campo de posibilidades abierto a través de este TFG mediante estos propósitos, en este momento, lo crucial para mí no ha sido realizar un proyecto artístico minuciosamente elaborado que cumpliera con unos objetivos muy exigentes en cuanto a la técnica o la investigación metodológica. De hecho, como ya se ha explicado, se le ha dado más importancia a la experimentación y espontaneidad creativa y al conocimiento propio mediante esta metodología que a los resultados finales de tal proceso, que por otra parte, tampoco parecen haber necesitado una mayor rigurosidad técnica para cumplir con sus objetivos. En este sentido,

es posible señalar que para este TFG, quizás, el carácter de experimentación con el que se ha abordado haya podido aportar más que el perfeccionismo o el cumplimiento de unas expectativas. Esto es algo nuevo para mi pero muy enriquecedor, que suma experiencia a lo teorizado sobre lo *útil* y lo *inútil* a lo largo de esta memoria.

El objetivo al que le otorgué mayor relevancia y que desde el principio de este curso 2020/2021 ha sido, además de un propósito para este proyecto, una lucha personal es, sin duda, el asociado con volver a crear, y hacerlo desde un respeto hacia mi persona que antes pasaba por alto. Aprender a crear de forma sana o, lo que es lo mismo, disfrutando el proceso creativo y evitando relacionar el, siempre subjetivo, valor de la obra resultante con mi valor como persona es crear desde el *juego* y no desde el *ego*. Esto ha sido para mi un cambio de mentalidad difícil pero muy necesario. Probablemente, antes, buscaba desesperadamente la faceta *útil*, en su sentido negativo, del arte y me olvidaba de su valiosa faceta *inútil*. Este curso he aprendido mucho acerca de estos conceptos y me he experimentado en la *inutilidad*, en el proceso, en la paz que da el no tener que llegar a ningún sitio y no tener que demostrar nada a nadie. Puede que me haya excedido un poco en alguna ocasión, pero considero esta fase *inútil* que he vivido necesaria para encontrar próximamente un equilibrio entre lo *útil* y lo *inútil*.

Además de este objetivo, de cuya evolución estoy satisfecha, por mi parte es posible afirmar que la involucración en este trabajo ha servido como estímulo para detenerme y preguntarme por qué hago lo que hago, por qué siento lo que siento, y darle forma y expresión a todo esto mediante los tres vídeos de este trabajo y su posterior análisis. Asimismo, profundizar y reexperimentarme en cuestiones que ya captaban mi atención y se daban de forma reiterada en mi hacer artístico, como el estilo *feísta* o *cutre*, la sátira, el uso del cuerpo propio o la aproximación a temas polémicos, me ha hecho crecer como persona creativa. Con *Se busca curro*, he podido darle forma, mediante la lectura y análisis de bibliografía o la propia creación artística, a estas inclinaciones y entenderlas y entenderme mejor.

7. BIBLIOGRAFÍA

Kaprow, A. (2007). *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones. ISBN: 84-88020-23-6

de Ventós, X. R. (1990). *Por qué filosofía*. Barcelona: Ediciones Península. ISBN: 84-297-3085-0

Ordine, N., & Flexner, A. (2017). *La utilidad de lo inútil: Manifiesto*. Acantilado. ISBN: 978-84-15689-92-8

Cormier, Z. (2015). *La ciencia del placer: Sexo, drogas y Rock'n'Roll bajo el microscopio*. Barcelona: RBA Libros. ISBN: 978-84-9056-471-4

Tolle, E. (2000). *El poder del ahora: Un camino hacia la realización espiritual*. Editorial Norma SA.

Berzbach, F. (2017). *El arte de llevar una vida creativa*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL. ISBN: 978-84-252-3043-1

Zafra, R. (2017). *El entusiasmo: Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Editorial Anagrama. ISBN: 978-84-339-6417-5

Eco, U., & Irazazábal, M. P. (2007). *Historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen. ISBN: 978-84-264-1634-6

Debord, G. (2002). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos. ISBN: 978-84-8191-442-9

Waters, J. (2012). *Mis modelos de conducta*. Buenos Aires: Caja Negra Editora. ISBN: 978-987-1622-14-6

Tzara, T. (s.f.) *7 Manifiestos Dadá*. Trad. de Huberto Alter. Barcelona: Tusquets.

Quesada, E. (2017). *FREAK*. Ediciones Hidroavión. ISBN: 978-84-947828-0-0

Attardo, S. (2010). *Linguistic theories of humor*. Mouton de Gruyter.

Salmerón Infante, M. (2015). "Lo feo antes, según y después de Hegel". *Forma*. ISSN: 2013-7761

Teruel, M. J. (2018). "Una aproximación a las categorías estéticas de la música popular". *Músicas populares, sociedad y territorio. Sinergias entre investigación y docencia*. Valencia: Universitat de València. ISBN: 978-84-9133-126-1

Leone, M. (2019). "Hacia una semiótica de lo cutre". *Revista Chilena de Semiótica*. ISSN: 0717-3075

Fernández, J. P. (2013). "Lo absurdo: descontextualización, sentido, significado y humor". *Revista de Humanidades de Valparaíso*.

Aladro, E. (2002). "El humor como medio cognitivo". *Cuadernos de información y comunicación*. ISSN: 1135-7991

Ibacache, T. V. (s.f.) "Dadá: juego y primitivismo infantil".

Morin, E. (2010). "Sobre la interdisciplinariedad". *Publicaciones Icesi*.

Jacobs, E. D. L. (2010). "Filosofía e interdisciplinariedad".

RECURSOS VARIABLES

Warhol, A. (1964). Entrevista. Recurso de vídeo en línea, disponible en: [<https://m.youtube.com/watch?v=jr8NE7r1szU>]. Consultado: 4-07-2021

Waters, J., & Divine (1982). Entrevista. Recurso de vídeo en línea, disponible en: [<https://m.youtube.com/watch?v=AIPF8mk1a4Q&t=458s>]. Consultado: 4-07-2021

Álvarez Vaquero, A. (2018). "Opening Press Conference with Yung Beef . Bad Gyal . C.Tangana . Alicia Álvarez Vaquero". Recurso de vídeo en línea, disponible en: [<https://m.youtube.com/watch?v=94weDwt5lrk&t=1089s>]. Consultado: 4-07-2021

BBC Four (2010). "Goldsmiths: But Is It Art?". Recurso de vídeo en línea, disponible en: [<https://www.youtube.com/watch?v=Kla-NtGV-ZM>, <https://www.youtube.com/watch?v=FvX6SdBsSLI>, <https://www.youtube.com/watch?v=MXL0So34EAU>, https://www.youtube.com/watch?v=FZCtNqT_3uQ, <https://www.youtube.com/watch?v=Cllr1ZUeGMk>, <https://www.youtube.com/watch?v=3pyK6hxLc1Y>, <https://www.youtube.com/watch?v=2MK4i1KjAio>, <https://www.youtube.com/watch?v=hp3Xx9ogKyk>]. Consultado: 4-07-2021

Gaycelona (2016). "Gaycelona | Entrevista a las Bistecs". Recurso de vídeo en línea, disponible en: [<https://m.youtube.com/watch?v=9yR9Js501ko>]. Consultado: 4-07-2021

TCM España (2012). "Entrevista en exclusiva a John Waters | Entrevistas TCM | TCM". Recurso de vídeo en línea, disponible en: [<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=adWWGsj06rk>]. Consultado: 4-07-2021

Arcera, M. (2016). "Las Bistecs: Somos una broma muy seria". *Fantasticmag*. Recurso en línea, disponible en: [<http://www.fantasticplasticmag.com/las-bistecs-somos-una-broma-seria/>]. Consultado: 3-07-2021

Cervantes, J. (2019). "Quiero enseñarle a la gente que puedes cagarla y triunfar: John Waters". *Vice*. Recurso en línea, disponible en: [<https://www.vice.com/es/article/7x5xm9/quiero-ensenarle-a-la-gente-que-puedes-cagarla-y-triunfar-john-waters>]. Consultado: 3-07-2021

Montagud Rubio, N. (s. f.) "Los 14 tipos de humor más importantes". *Psicología y mente*. Recurso en línea, disponible en: [<https://psicologiymente.com/social/tipos-humor>]. Consultado: 3-07-2021

S. a. (s. f.) *British Council*. Recurso web en línea, disponible en: [<http://visualarts.britishcouncil.org/collection/artists/starling-simon-1967>]. Consultado: 3-07-2021

S.a. (2016). "Prueban que la adolescencia tardía es nociva para la salud". *Clarín*. Recurso en línea, disponible en: [https://www.clarin.com/sociedad/Prueban-adolescencia-tardia-nociva-salud_0_BJIX7wV2PQI.html]. Consultado: 3-07-2021

Saurí, C. A. (2021). "Carlos Correcher: imágenes deshechas, pintura rápida y samplers noventeros". *Culturplaza*. Recurso en línea, disponible en: [<https://valenciaplaza.com/carlos-correcher-imagenes-deshechas-pintura-rapida-y-samplers-noventeros>]. Consultado: 3-07-2021

Liba, A. (2020). "Murcia, qué hermosa eres". *Pikara Magazine*. Recurso en línea, disponible en: [<https://www.pikaramagazine.com/2020/03/murcia-que-hermosa-eres/>]. Consultado: 3-07-2021

Momoitio, A. (2018). "Lesbianas, tierras y tomates". *elDiario.es*. Recurso en línea, disponible en: [https://www.eldiario.es/pikara/lesbianas-tierras-tomates_132_2248401.html]. Consultado: 3-07-2021

OTROS RECURSOS

Mateo, A. (2013). Señorita [Canción]. Sony Music Entertainment España.

Martín, D. (2010). 16 Añitos. [Canción]. En *Pequeño*. Sony Music Entertainment España.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Fotograma de una entrevista a Andy Warhol en 1964.

Fig. 2. Publicación propia en Instagram mediante la cuenta @la.vida.es.mear

Fig. 3. Publicación propia en Instagram mediante la cuenta @la.vida.es.mear

Fig. 4. Fotografía del proceso de *La Artista Omni*. David Díaz y Andrea Angulo, de izquierda a derecha.

Fig. 5. Esquema propio sobre la metodología empleada.

Fig. 6. Fotografía del día de grabación de *16 añitos fiera* y *Manifiesto Nuevas Murcianidades*. Fotografía de David Díaz.

Fig. 7. Ordine, N., & Flexner, A. (2017). *La utilidad de lo inútil: Manifiesto*. Acantilado.

Fig. 8. Fotograma de la entrevista a Bad Gyal, Yung Beef y C. Tangana en 2018.

Fig. 9. Casper David Friedrich: *El caminante sobre el mar de nubes*, 1818. Obra representativa de lo sublime.

Fig. 10. Hello Kitty, personaje creado por la compañía Sanrio e icono *cuqui*.

Fig. 11. Fotograma de la entrevista a John Waters, y Divine, en 1982.

Fig. 12. Fotografía de Las Bistecs. De izquierda a derecha, Carla Moreno y Alba Rihe.

Fig. 13. Fotograma de *Goldsmiths: But Is It Art?* en el que aparece Roisin Byrne.

Fig. 14. Piero Manzoni: *Merda d'artista*, 1961.

Fig. 15. Simon Starling: *Rescued Rhododendrons*, 2000.

Fig. 16. Kaprow, A. (2007). *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones. ISBN: 84-88020-23-6

Fig. 17. Cabaret Voltaire.

Fig. 18. Portada del álbum *Oferta*, de Las Bistecs.

Fig. 19. Fotograma de *Pink Flamingos* (1972) en el que aparece Divine con una caca de perro justo antes de comérsela.

Fig. 20. Portada de *Recopilación de obras a viola*. Andrea Angulo, 2020.

Fig. 21. Fotograma de *Who killed Versace*. Andrea Angulo, 2020.

Fig. 22. Fotograma de *Patry Jordan*. Andrea Angulo, 2020.

Fig. 23. Fotografía de la performance *Solo de guitarra*. Andrea Angulo, 2020.

Fig. 24. Fotograma de *16 añitos fiera*. Andrea Angulo, 2021.

Fig. 25. Fotograma de *16 añitos fiera*. Andrea Angulo, 2021.

Fig. 26. Fotograma de *16 añitos fiera*. Andrea Angulo, 2021.

Fig. 27. Fotograma de *Manifiesto Nuevas Murcianidades*. Andrea Angulo, 2021.

Fig. 28. Fotograma de *Manifiesto Nuevas Murcianidades*. Andrea Angulo, 2021.

Fig. 29. Fotograma de *Manifiesto Nuevas Murcianidades*. Andrea Angulo, 2021.

Fig. 30. Fotograma de *La Artista Omni*. Andrea Angulo, 2021.

Fig. 31. Fotograma de *La Artista Omni*. Andrea Angulo, 2021.

Fig. 32. Fotograma de *La Artista Omni*. Andrea Angulo, 2021.