



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultat de Belles Arts

TRIPCODE. Una proposta pictòrica entorn de la
cibercultura.

Treball Fi de Grau

Grau en Belles arts

AUTOR/A: Martin Jordan, Llum

Tutor/a: Cucala Félix, Antonio

Cotutor/a: Ros Lluch, Guillermo

CURS ACADÈMIC: 2022/2023

RESUM

Aquest projecte consisteix principalment en el desenvolupament d'una proposta pictòrica que partisca de la revisió de contingut trobat dins de la xarxa. Concretament a *4chan*, un fòrum *online* conegut per les polèmiques que l'han envoltat i on els límits de la reflexió moral són sovint transgredits.

El contingut trobat a aquest fòrum serà extrapolat del context digital, traslladant-ho a un llenguatge pictòric que actua com a recontextualitzador i dota d'un nou significat al propi contingut. Així doncs, la pintura actua com eina d'alteració del context, agafant els preceptes dels que parteix la tendència de les *cursed images* per a generar un discurs artístic. El *cursed* aprofundeix en la creació d'imatges digitals que tendeixen a la representació d'allò abjecte i estrany, valent-se de la descontextualització d'informació i les formes de creació de contingut *amateurs* conseqüents del pas a la etapa de la Web 2.0 en internet.

Utilitzant les característiques que conformen el fenomen del *cursed* com a estratègia de producció, es crea obra que juga amb la distorsió de contingut original trobat a 4chan, estudiant les formes de perversió presents en la xarxa. Es busca, d'aquesta manera, treballar amb l'alteració del significat implícit de la pròpia imatge i amb aquesta a nivell visual, generant dualitats entre allò físic o virtual, real o fictici, analògic o digital, subtil o obscè, etc.

PARAULES CLAU

Pintura, digital, 4chan, *cursed*, Web 2.0, abjecte, absurd, internet.

RESUMEN

El siguiente proyecto consiste principalmente en la elaboración de una propuesta pictórica que parte de la revisión de contenido encontrado dentro de la red. Concretamente en 4chan, un foro en línea conocido por las polémicas que lo han rodeado y donde los límites de la reflexión moral a menudo son transgredidos.

El contenido encontrado en este foro será extrapolado del contexto digital, trasladándose a un lenguaje pictórico que actúa como recontextualizador y aporta un nuevo significado al propio contenido. Así pues, la pintura actúa como medio para la alteración del contexto, cogiendo los preceptos de los que parte la tendencia de las *cursed images* para generar un discurso artístico. El *cursed* ahonda en la creación de imágenes digitales que tienden a la representación de lo abyecto y lo extraño, valiéndose de la descontextualización de información y de las formas de creación de contenido amateur que nacen del paso a la etapa de la Web 2.0 en internet.

Utilizando las características que conforman el fenómeno del *cursed* como estrategia de producción, se indaga en la creación de obra que juegue con la distorsión del contenido original encontrado a 4chan, profundizando en las formas de perversión presentes en la red. De este modo, se busca trabajar con la alteración del significado implícito de la propia imagen y con esta a nivel visual, generando dualidades entre lo físico o virtual, real o ficticio, analógico o digital, sutil u obsceno, etc.

PALABRAS CLAVE

Pintura, digital, 4chan, *cursed*, Web 2.0, abyecto, absurdo, internet.

ABSTRACT

The following project consists mainly on the creation of a pictorial project based on the revision of content found on the internet. Specifically in 4chan, an online forum known for the controversies that have surrounded it and where the limits of moral reflection are often transgressed.

The content found in this forum will be extrapolated from the digital context, transferring it to a pictorial language that acts as a recontextualiser and brings new meaning to the content itself. Thus, painting acts as a medium for the alteration of the context, taking the precepts of the “cursed images” trend to generate an artistic discourse. “Cursed” delves into the creation of digital images that tend towards the representation of the abject and the strange, making use of the decontextualisation of information and the amateur forms of content creation that are born of the transition to the Web 2.0 stage on the internet.

Using the characteristics that make up the phenomenon of cursed as a production strategy, we investigate the creation of work that plays with the distortion of the original content found on 4chan, delving into the forms of perversion present on the net. In this way, the aim is to work with the alteration of the implicit meaning of the image itself and with this on a visual level, generating dualities between the physical or virtual, real or fictitious, analogue or digital, subtle or obscene, etc.

KEY WORDS

Painting, digital, 4chan, *cursed*, Web 2.0, abject, absurd, internet.

A ma mare i mon pare perquè sense ells, primer que tot, jo no estaria revent aquesta formació. Al meu germà, els meus avis i mos tios.

Als companys i amics que he tingut al costat durant aquests anys en la facultat, en especial, a Lydia, Paula, Paulixer, Alicia i Enrique, que han sigut el meu dia a dia i la meua família des que vam entrar.

A Toni i a Guillermo per l'ajuda i l'aprenentatge en aquest procés. També a Sergio Ibañez per obrir-me sempre les portes del laboratori de pintura.

ÍNDEX

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUCCIÓ..... | 6 |
| 2. OBJECTIUS I METODOLOGIES..... | 8 |
| 3. MARC TEÒRIC..... | 10 |
| 3.1. BREU APROXIMACIÓ A INTERNET I LA WWW..... | 11 |
| 3.2. WEB 2.0 I NOVES TENDÈNCIES CREATIVES: Les <i>cursed images</i> | 13 |
| 3.2.1. L'estratègia del <i>cursed</i> | 15 |
| 3.2.2. En representació de l'amateurisme: El caràcter <i>low quality</i> de les <i>cursed images</i> ... | 16 |
| 3.3. EL MÓN DEL FÒRUM: Obscenitat a 4chan..... | 18 |
| 4. MARC REFERENCIAL..... | 21 |
| 4.1. ART POST-INTERNET..... | 21 |
| 4.1.1. Post-internet Survival Guide, Katja Novitskova..... | 21 |
| 4.1.2. Jon Rafman..... | 22 |
| 4.2. REFERÈNCIES PICTÒRIQUES: Neoexpressionisme i Markus Lupertz..... | 22 |
| 4.3. REFERÈNCIES INSTAL·LATIVES..... | 23 |
| 4.3.1. Slipgnosis, Baris Cavusoglu i Kid Xanthrax..... | 23 |
| 4.3.2. <i>General Aesthetics (2023)</i> . Simone Filippo, Tudor Ciurescu i César Axel..... | 24 |
| 4.3.3. Solo Show..... | 25 |
| 4.4. CRISTINA GARRIDO..... | 25 |
| 4.5. ROC HERMS..... | 26 |
| 5. PRODUCCIÓ I DOCUMENTACIÓ D'OBRES PICTÒRIQUES..... | 27 |
| 5.1. PRODUCCIÓ PREVIA..... | 29 |
| 5.2. TRIPCODE..... | 32 |
| 5.2.1. /rk9/..... | 34 |
| 5.2.2. /out/ - /toys/..... | 35 |
| 5.2.3. /jp/: Eternal Onahole Thread..... | 37 |
| 5.2.3. /qst/: JAV Office Quest..... | 38 |
| 5.3. INSTAL·LACIÓ I DOCUMENTACIÓ DE LES PECES..... | 41 |
| 6. CONCLUSIONS..... | 44 |
| 7. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES..... | 45 |
| 8. ÍNDEX DE FIGURES..... | 46 |
| 9. ANNEXOS..... | 48 |
| 9.1. ANNEX I: Formulari ODS..... | 48 |
| 9.2. ANNEX II: /hikki/: Draw your room..... | 49 |

1. INTRODUCCIÓ

El llenguatge és un sistema de comunicació que permet, sovint, definir la cultura d'una comunitat. Entre les diverses accepcions de la paraula, el llenguatge es pot definir com una mena de codi social i cultural que es construeix amb el desenvolupament propi de la comunitat que l'utilitza. En poques paraules, el llenguatge queda definit per la història d'aquells que el fan servir.

En el context actual, el llenguatge s'ha vist condicionat pel desenvolupament digital i tecnològic. Les nostres formes d'expressió no són les mateixes que les del segle passat, de la mateixa manera que fa un segle no eren el mateix que temps enrere. No només el llenguatge s'ha vist implementat, respecte a vocabulari, pel desenvolupament tecnològic que ha suposat el nou segle, sinó que, amb el naixement d'internet i la *World Wide Web*, hem pogut observar un increment de noves formes de comunicació dins de la xarxa. Els codis comunicatius d'internet es configuren de manera molt diferent de la comunicació oral estàndard, la qual ha estat sempre definida pel territori i la classe social pertanyent. D'aquesta manera el llenguatge no només ens defineix social o evolutivament, sinó que també ens segmenta i ens agrupa de forma hegemònica.

En el Capítol VI de *Cibercultura* (2007)¹, Pierre Levy equipara les conseqüències que ha tingut el desenvolupament tecnològic en les formes de comunicació amb la invenció de l'escriptura. Aquesta va traçar una via d'interconnexió per a les societats orals, donant pas a la possibilitat de conèixer i entendre missatges emets per cultures separades, tant espacial com temporalment. La invenció de l'escriptura va portar com a conseqüència la universalitat de la informació en la cultura i en les formes de vida en societat. Va establir-se com una ferramenta per la interconnectivitat universal, de la mateixa manera internet acaba sent una eina similar. El fenomen d'internet es pot explicar també per la seua universalitat. Cada dia, la xarxa d'ordinadors que es connecten al ciberespai creix i per tant, la informació que aquesta recull també ho fa.

La cibercultura acaba convertint-se en una mena de contenidor i distribuïdor d'informació. Total i constant. Buit d'una significació concreta però que alhora abraça totes les significacions. Pierre Levy al·ludeix a internet com el «*sistema del caos*», un cúmulo d'informacions que no radiquen en un punt central. La interconnectivitat constant i aparentment infinita que porta implícit el ciberespai el condueix a ser un sistema «*universal sense totalitat*».

¹ LEVY, Pierre. *Cibercultura*. Anthropos Editorial. 2007. pàgs. 86-88.

La causa es simple: el ciberespacio disuelve la pragmática de la comunicación que, desde el invento de la escritura, se había unido a lo universal y a la totalidad. Nos devuelve, en efecto, a la situación anterior a la escritura -pero en otra escala y en otra órbita- en la medida en que la interconexión y el dinamismo en tiempo real de las memorias en línea hacen de nuevo el mismo contexto, el mismo inmenso hipertexto vivo, con los interlocutores de la comunicación. Cualquiera que sea el mensaje abordado está, conectado con otros mensajes, a comentarios, a críticas en evolución constante, a las personas que se interesan, a los foros donde se debate aquí y ahora. Cualquier texto es el fragmento que se ignora quizás del hipertexto en movimiento que lo envuelve, lo conecta a otros textos y sirve de mediador o de medio para una comunicación recíproca, interactiva, ininterrumpida. [...]. Virtualmente, todos los mensajes están sumergidos en un baño comunicacional lleno de vida, incluyendo las personas mismas, y en el que el ciberespacio aparece progresivamente como el corazón.²

He volgut introduir el meu treball amb aquesta reflexió entorn de la cibercultura i les noves formes de comunicació, ja que és el punt inicial del qual parteix aquest estudi. No obstant, en el present projecte no ens centrarem tant a teoritzar arran les noves visions de la sociologia i la comunicació nascudes a conseqüència del *boom* tecnològic i cibernètic d'aquests últims anys. Si no més bé, en observar d'una forma directa com s'estableixen actualment aquestes relacions socials dins de la xarxa i com la imatge cibernètica ha propiciat noves formes de representació acords amb els nous temps. Tanmateix, considere oportú remetre'ns sempre a aquells autors que han donat una base teòrica i filosòfica a aquests fets.

El fet de poder entendre de forma interna els codis comunicatius d'un grup social no només implica entendre les paraules, sinó també els comportaments interns i protocols. En l'era digital podem observar l'existència de "tribus urbanes" que cohabiten un mateix context virtual. Moltes estructures socials i culturals s'han virtualitzat, i s'han nodrit de les noves ferramentes que internet fica al seu abast, alimentant el constant contenidor d'informació, engrandint la xarxa.

L'estudi que presente en el marc teòric, que fonamenta i nodreix la consecució d'una producció artística, es centra en dues vessants: per una banda, l'escodrinyament de 4chan, concebut com un xicotet contenidor d'informació dins d'internet -i més abastable que aquest- que ens possibilita una anàlisi dels interessos d'algunes comunitats virtuals, els límits de la moralitat i la censura dins la xarxa; i, per altra banda, l'estètica del *curse*, tendència viral que s'obre com una via per la representació de l'abjecte i l'obscenitat a internet, més en concret, a 4chan.

² LEVY, Pierre. *Cibercultura*. Anthropos Editorial. 2007. pàg. 91.

2. OBJECTIUS I METODOLOGIES

Objectius generals:

- La realització d'un compendi d'obres pictòriques que traslladen el concepte de *cursed image* al terreny pictòric, entenent la pintura com a mitjà per a la representació de contingut trobat a partir de fer recerca a través de les distintes capes de 4chan.
- Establir un estudi entorn de la virtualització de les estructures socials conseqüència de l'establiment d'internet, focalitzant-se en la presència d'allò que es podria qualificar d'immoral, d'obscè i d'extremista en el món dels fòrums.

Els objectius específics estan agrupats en dos blocs, depenent si es tracten d'objectius més tècnics o segueixen un perfil més teòric. Així doncs, pel que fa a la part teòrica hem plantejat:

- Analitzar l'impacte d'internet i els espais de comunicació digitals en l'àmbit social i cultural des del sorgiment de la WWW.
- Establir una taxonomia pròpia del concepte i l'estètica de les *cursed image*, com a precedent per a traslladar aquesta idea a la pintura. Traçant una analogia amb el medi pictòric, entès com a fet real, i el món digital, apel·lant al seu caràcter virtual.

Per altra banda, obeint a trets tècnics i de representació en un terreny pictòric hem buscat:

- L'experimentació amb les tècniques mixtes i el collage, sense abandonar una perspectiva més representativa de la pintura. Traslladar el pixel a la pintura obeint, en certa manera, a un pensament pictòric tradicional. Sobretot en allò que respecta l'ús de pintura a l'oli.
- Respecte a altres tècniques alternatives a l'oli, aprendre noves formes d'hibridació de materials.
- Aprofundir en una estètica *low quality*, heretada del *cursed*, per retratar l'empremta de l'obscenitat a la xarxa i les obscuritats del món digital.
- Assolir formats de grans dimensions.

Pel que fa a les qüestions metodològiques, hem establert un procés de treball projectual on els interessos estètics i la reflexió teòrica han estat en constant diàleg amb el desenvolupament de la proposta pictòrica. Hem seguit un procediment d'experimentació amb el material i el medi, on ha pres també un paper important la retroalimentació de la tecnologia amb la plàstica. La prova i l'error han sigut sempre una part determinant del procés, per tal d'arribar a un plantejament tècnic que ens permetrà traslladar les reflexions teòriques i els interessos digitals a un pla matèric.

Una vegada acotades unes bases tècniques per tal d'abordar la producció artística i uns elements d'estudi acords amb els interessos personals que recolzaren l'interés creatiu, hem constituït un pla de treball. Dins d'aquest, hem pogut experimentar amb les dimensions del suport, així com amb les possibilitats tècniques de la pintura i l'expressivitat en la representació. També hem volgut jugar amb el grau d'implicació de la eina digital en el procés pictòric, partint d'esbossos realitzats a ordinador, que han obert noves possibilitats a l'hora de traslladar l'empremta digital a la matèria pictòrica.

3. MARC TEÒRIC

Abans de ficar-nos a orbitar en les explicacions teòriques que s'esdevenen en les següents pàgines, veig necessari establir uns aclariments previs que ajuden al lector a situar-se'n. A entendre la intencionalitat rere aquestes reflexions i recórrer les excentricitats de la matèria sabent per on discórrer.

Cal subratllar -encara que ja s'ha mencionat anteriorment- que el punt on van a parar totes aquestes vies de reflexió és únicament a la consecució d'un projecte artístic personal. Que respecte al marc teòric, s'ha intentat fer un recorregut lineal per totes les matèries de rellevància dins del projecte, però que els vessants centrals que articulen i donen un sentit a l'obra en són dos: el cursed com a exemple de procés creatiu i el fòrum de discussió online 4chan com a font en base a la qual treballar. Aquests dos ítems convergeixen sobretot en una idea: la presència de contingut explícit o violent en xarxes i com treballar d'acord amb aquest fet des de l'absurd.

Amb aquests aclariments previs entrem doncs en matèria.

¿La imagen es, más que una representación, ya un acto, o un acto en potencia? Esa promiscuidad de la imagen con su objeto provoca miedo y despierta la vieja querrela de la catarsis, ese poder de la imagen de reemplazar lo real para producir efectos, fastos, nefastos, de sustitución.³

Des d'inicis de la cultura clàssica occidental, la imatge (siga com a símbol o pintura) s'ha utilitzat com a ferramenta de representació, la qual pot portar implícita distintes funcions, des de la didàctica, la lúdica o la política. L'autor Michel Melot, en "*Breve historia de la imagen*" ens parla de les distintes concepcions la imatge i les conseqüències en el desenvolupament cultural i social, establint un recorregut per la manera en què la imatge ha influït en la història de la humanitat. En el Capítol IX "*Bienvenidos a la Videosfera*", Melot introdueix una reflexió entorn de com, amb el desenvolupament tecnològic d'aquests últims anys, la imatge s'ha aproximat cada vegada més a allò que vol representar, desdibuixant part dels límits de la virtualitat. "*Un perrito que viene a lamer la mano del niño a través de la pantalla de una consola de juego, y que ladra cuando el niño lo acaricia con su estilete, ¿es realmente sólo una imagen?*", es pregunta Melot. La insistència constant de la difusió d'imatges en els mitjans de comunicació monopolitzen l'existència d'una realitat palpable. I amb el sorgiment d'internet, la difusió d'aquestes es torna encara més obsessiva. La presència de les imatges és més constant que mai. Els límits de

³ MELOT, Michel. *Breve historia de la imagen*. Traducción del francés. Universidad Nacional de Colombia, Medellín. 2009. pàg. 52.

l'autoria es desdibuixen. ¿A qui pertany la imatge si el seu autor l'ha pres sense permís d'aquell a qui fotografia?

La distribució per la xarxa de les imatges porten el fet comunicatiu a un estat major, on el context que avala la fotografia és un gra d'informació en l'oceà de l'hipertext⁴. I quan la viralitat entra en joc: l'autoria, la justificació de la imatge i el fet rere aquesta deixen de tenir, certament, un valor.

En les següents pàgines, traçarem un breu recorregut per la història d'internet i la manera en què la difusió d'imatges ha creat noves tendències socials i estètiques dins d'aquest nou medi. Considerem aquesta aproximació necessària per a poder entendre a les bases que donen una significació al mateix projecte, que no pretén més que realitzar un estudi entorn de distintes tendències i grups culturals què, fora de la norma, han sorgit dins de la xarxa. Estudi que ha servit com precedent per la realització de la proposta pictòrica que engloba aquest treball.

3.1. BREU APROXIMACIÓ A INTERNET I LA WWW

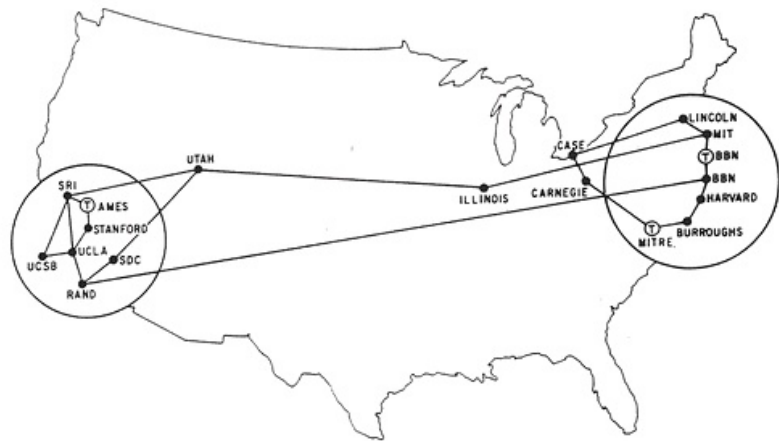
En 1969 naix ARPANET, una xarxa experimental d'intercanvi de dades entre ordinadors propulsada per ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) i finançada pel govern dels EUA. ARPANET va ser creada en mig de la Guerra Freda amb la intenció de facilitar la comunicació i el traspàs d'informació militar entre investigadors situats en distintes universitats del país. Es va instal·lar el primer ordinador de la xarxa en la Universitat de Califòrnia, i poc més de 10 anys després, Internet i el protocol TCP/IP, que són el conjunt de normes i protocols que articulen el funcionament entre les distintes computadores de la xarxa, ja estaven en funcionament.

En 1989, el científic Tim Berners-Lee, baix el braç executor del CERN, llança el model oficial d'una xarxa informàtica mundial coneguda com a **World Wide Web**. La WWW és un sistema que interconnecta els documents accessibles dins de la xarxa. Permet que l'usuari pugui navegar per la informació que engloba l'hiperespai⁵ mitjançant vincles que cataloguen els distintes documents de la xarxa. Aquests vincles són el que coneguem com HTTP, el protocol de l'hipertext que permet que la informació es transferisca, com si foren eslavons en la gran cadena de la WWW.

⁴ *hipertext*: Sistema d'organització de dades informàtiques, que es basa en vincular ítems textuais i gràfics entre sí, generant una xarxa de connexions no secuencial.

⁵ *hiperespai*: Terme utilitzar per a parlar del conjunt de connexions individuals que configuren l'hipertext en l'entorn d'internet.

En 1993, el CERN estableix la WWW baix domini públic. El mateix Berners-Lee va crear la primera pàgina web de la història: [The World Wide Web project \(cern.ch\)](http://TheWorldWideWebproject.cern.ch) dedicada a la difusió de terminologies associades a la web.



MAP 4 September 1971

Figura 1: Mapa de les connexions de computadores ARPANET en 1971.

Des de principis dels 90 fins a aproximadament l'any 2004, podem parlar de Web 1.0 o *web estàtica*. Durant aquesta primera etapa de la WWW, els usuaris rebien la informació de la xarxa d'una forma passiva. Era un sistema més semblant al d'altres mitjans de comunicació com la televisió o la premsa. L'usuari simplement podia consumir el contingut que els desenvolupadors d'internet generaven sense influir en aquest. Era una manera de navegar per l'hiperespai sense contribuir a la generació de documents i informació dins d'aquest, ja que aquesta tasca era portada exclusivament pels proveïdors o *webmasters*⁶.

Marquem el 2004 com a punt d'inflexió (data aproximada), ja que va ser l'any en què sorgiren moltes plataformes que van canviar radicalment els preceptes de la *web estàtica*, posicionant a l'usuari com a administrador i creador de la informació en línia. Serveis de xarxes socials com Facebook o Flickr, l'auge dels *wikis* o webs de recopilació col·laborativa de dades, així com els *weblogs*... Tota aquesta llarga llista de plataformes digitals i empreses van configurar, durant la primera dècada del s. XXI, un nou ecosistema tecnològic que es nodria de la producció de l'usuari. Ja no eren els administradors els que s'encarregaven de generar contingut per als usuaris. Si no que s'ofereix com a producte una llibertat col·laborativa de contribuir, com a usuaris i com a proveïdors, a la creació de contingut digital del qual alhora la resta d'usuaris es nodreixen. Les etapes posteriors de la WWW, que esdevenen a partir de 2010,

⁶ *webmaster*: Administrador d'un lloc web.



Figura 2. Captura de la interfaz de Facebook, 2004.

la web 3.0 i 4.0, han sigut com una mena d'“herència perfeccionada” del canvi de visió i la involucració social que suposa el 2.0. La web 3.0 reforça la interconnectivitat de la xarxa i poleix les ferramentes d'interacció de l'usuari amb internet. La podem entendre més com una evolució de la 2.0 que com un canvi real respecte a aquesta.

3.2. WEB 2.0 I NOVES TENDÈNCIES CREATIVES: Les *cursed images*

El catedràtic Juan Martín Prada en el seu article “*La Web 2.0 como nuevo contexto para las prácticas artísticas*” ens parla de la «democratització de la innovació» en tant que al fet que suposa l'obertura de la creació de contingut digital a principis dels 2000. Si amb el Web 2.0 l'usuari es converteix en productor de text, imatges, contingut audiovisual, etc. hi ha un factor estètic implícit en la producció de l'usuari com a creador de contingut, que és alhora, consumidor d'aquest. En aquest context, l'empresa que fica en la mà de l'usuari aquestes ferramentes productives també guarda cert control de les mateixes. Alhora, el mercat passa a controlar també part d'eixe interès estètic que els usuaris, com a col·lectiu productor, estan perpetuant. I la Web 3.0 no fa més que afermar aquestes dinàmiques, refinar-les. Exemple d'açò serien les modes sorgides en xarxes socials com Instagram, que faciliten uns estàndards de publicació de fotos segons grups socials.

Tanto los grandes blogs para subir fotografías y videos como el desarrollo inmenso de las plataformas “do it yourself” que proliferan en la red se han convertido en catalizadores esenciales de este proceso. Y que toda persona pueda ser productora y distribuidora de materiales visuales y audiovisuales de todo tipo ha desencadenado todo un imparable e intenso proceso de “amateurización” de las prácticas creativas que estadísticamente forman ya una parte muy importante de los contenidos disponibles online.⁷

Aquesta nova posició de l'usuari com a creador es pot veure exemplificada en el fenomen de les *cursed images*.

El terme *cursed image* sorgeix en 2015 dins del context d'internet, concretament a la plataforma *Tumblr.com*. L'adjectiu *cursed* el podem traduir com a «maleït». Aquesta expressió es va desenvolupar en el seu moment com a qualificatiu de certes imatges trobades en internet. Les quals solien presentar escenes incòmodes, excèntriques o, inclús, obscenes.

Les *cursed images* apareixen a internet per primera vegada en 2015, quan un usuari de Tumblr crea el tauler *cursedimages.tumblr.com* i comença a

⁷ MARTÍN PRADA, Juan. *La Web 2.0 como nuevo contexto para las prácticas artísticas*. Medialab Matadero. pàg. 4.

publicar fotografies baix aquesta “categorització”. En un principi, aquesta pàgina no rep massa rellevància. No obstant, a juny de 2016, altre usuari a Twitter, crea un perfil sota el nom *@cursedimages*. Ràpidament el compte de Twitter guanya popularitat, sent responsable en gran part del fenomen viral que experimenta el terme *cursed*.

Entre el 30 de juliol i l'1 de novembre de 2016, *@cursedimages* (twitter) publica un total de 176 imatges catalogades i numerades sota el títol de “cursed image 145”, “cursed image 2076”, etc... (sense seguir cap ordre aparentment coherent). Després d'aquests 3 mesos d'extensa activitat, l'usuari va deixar de publicar. El compte va quedar abandonat, no obstant moltes de les imatges que en l'actualitat s'han fet famoses per considerar-se *cursed* venen d'aquesta font. Tanmateix, realment, no es pot mesurar o fer un garbell exacte de quines imatges són *cursed* i quines no ho són. És un terme prou obert, que amb el temps s'ha anat expandint, englobant també *edits*, imatges generades per computadora (CGI) o inclús per IA, actualment.



Figura 3. *Cursed image 82727*. 2016. Font: Twitter *@cursedimages*.

3.2.1 L'estratègia del *cursed*



Figura 4. *Cursed image 831*. 2016.
Font: Twitter @cursedimages.

Moltes de les imatges que s'han compartit sota el títol de *cursed*, malgrat la disparitat d'aquestes, guarden trets comuns. Una desena d'ous crus en mig d'un llit, la foto d'una xica tombada en la platja de nit amb moltes mangostes sobre el seu cos, una persona disfressada de gos dàlmata mirant-te des d'un balcó... Són sempre fotografies que poden generar certa incomoditat, estranyesa o que, sovint, les trobem absurdes, satíriques, i també, brutes. La disparitat d'aquestes imatges i les preguntes que ens generen són el que configuren eixe imaginari d'«imatge maleïda» que ha portat a la fascinació de tanta gent a través d'internet.



Figura 5. *Cursed image 3004*. 2016.
Font: Twitter @cursedimages.

Definirem com a «estratègies» aquells trets que configuren la creació d'imatges etiquetades com a *cursed*.

El weblog Gizmodo, en 2016, va realitzar una entrevista a l'usuari rere el compte de twitter de @cursedimages (respectant l'anonimat d'aquest). Enfront de la interrogativa que és el que fa que una imatge siga *cursed*, l'entrevistat reflexiona:

*Cursed images, to me, leave you with a general uneasy feeling [...]. There could be certain qualities, like someone looking directly at the camera or an orb floating in the background. I know sometimes I post images that seem more silly than cursed, but I try to stay true to that weird feeling. I think a good balance of funny and creepy is important, and it leaves people wondering if the whole 'cursed' thing is really a joke or not.*⁸



Figura 6. *Cursed image 12848*. 2016.
Font: Twitter @cursedimages.

D'aquesta manera, es pot entendre el *cursed* com tot un espectre de sensacions que ataquen a la percepció de l'espectador, anant des d'un punt divertit fins a una part més terrorífica. Enmig d'aquests dos mons, més propers del que es pot pensar, **l'absurd i l'estranyesa** creen escola. No és desbaratat tampoc catalogar el *cursed* com una pràctica surrealista, ja que, si bé els trets comuns que guarda amb aquest corrent artístic són prou evidents. Podríem parlar de surrealisme traslladat als *New Media*, d'una tendència que en si apel·la a la fantasia partint d'un context actual i evocant entorn d'allò que la xarxa ens aporta.



Figura 7. *Cursed image 366*. 2016.
Font: Twitter @cursedimages.

Altra de les característiques fonamentals de l'estètica *cursed* és que parteix d'una **descontextualització total de la font**. Part d'eixa intranquil·litat o eixe sentiment estrany o absurd que generen en l'espectador ve de les

⁸ HONGO, H. *Cursed images is the last twitter account you see before you die*. Gizmodo, 2016.

preguntes que suscita. D'on ixen aquestes fotografies tan estranyes i per què no semblen editades?

Entenem doncs en eixa incertesa, que la descontextualització de la imatge és un dels orígens amb el que neix l'estètica *cursed*.

Una imatge *cursed* ho és, no només per la peculiaritat del seu contingut, sinó també per la manera que impacta en la percepció de l'espectador. En el moment en què eixe contingut és trobat en internet amb l'extravagància de les escenes que mostra i sense cap context que el justifique, sacseja el costat imaginatiu de l'espectador. Ens sorprén, ens incomoda i, el més important, ens fa buscar un perquè.

3.2.2. EN REPRESENTACIÓ DE L'AMATEURISME: El caràcter low quality de les cursed images

Durant aquests primers anys on el terme *cursed* es popularitza en internet, moltes de les imatges considerades dins d'aquesta tendència eren extretes de pàgines web ja obsoletes. Els comptes que es dedicaven a la difusió de les *cursed images* allà per 2016, realment s'estaven dedicant a rescatar contingut de llocs web que van tindre el seu *boom* a la dècada anterior. Llocs com Flickr o, el ja desaparegut, Webshots. Eren plataformes pioneres que van propiciar eixe pas a la Web 2.0. Gran part de les imatges que anys més tard es van popularitzar sota el títol de «*cursed*» pertanyen aquests primers anys d'apertura del 2.0. I aquí és on eixe "amateurisme en la producció" de contingut, eixa democratització de l'acte creatiu que esguita internet, es fa més visible.

El contingut que es començava a penjar per part dels usuaris era molt més descuidat del que és actualment. La gent no tenia la necessitat de meditar ni afilar allò que pujava, tampoc hi havia uns estàndards com els que hi han ara a l'hora de publicar contingut personal a internet. La manera en la qual els usuaris s'enfrontaven aquest medi era més innocent i menys premeditada, ja que no hi havia la consciència que hi ha ara entorn del funcionament o les magnituds de la xarxa, ni les ferramentes d'interconnectivitat i difusió d'informació eren tan elaborades. Tot açò, unit amb l'escàs desenvolupament de les eines digitals d'ús domèstic (mòbils, ordinadors, càmeres digitals...) portava implícit un acabat tal vegada pobre o rudimentari en les imatges que es compartien a la xarxa: **imatges low quality**.

Webshots, és un clar exemple d'açò. De fet, es va avançar al Web 2.0 en tant que, en 1999 va passar de ser una aplicació proveïdora de fons d'escriptoris a obrir-se com a servei públic d'intercanvi de fotografies. Al ser una eina totalment nova, els usuaris no coneixen unes normes o preceptes que configuraren uns patrons tan definits com els que tenim actualment a l'hora de compartir imatges o informació. Els usuaris no seguien uns protocols massa estudiats que condicionaren l'acte de compartir dades digitals. Tenien una ferramenta nova al seu abast i la manera de compartir imatges o missatges guardava un caràcter certament innocent, costumista. En l'actualitat, vegem com el contingut publicat a plataformes com Instagram es troba més mesurat. El perfeccionament de la Web 3.0 ha vingut acompanyat per un procés previ de garbell. Avui dia existeix una quasi constant reflexió per part de l'usuari abans de publicar el seu contingut digital, ja que es busca obeir uns estàndards. Això no vol dir que a inicis dels 2000 no es pensara entorn del que es compartia en xarxes, però la mentalitat i l'acte de publicar sí que s'esdevenien prou diferents del que són en l'actualitat. No existia el condicionament dels protocols actuals. I és aquest fet, el que aporta atractiu a la creació de contingut digital a principis del nou segle. I el *cursed*, en la part que li pertoca, és un abanderament d'aquest fenomen.

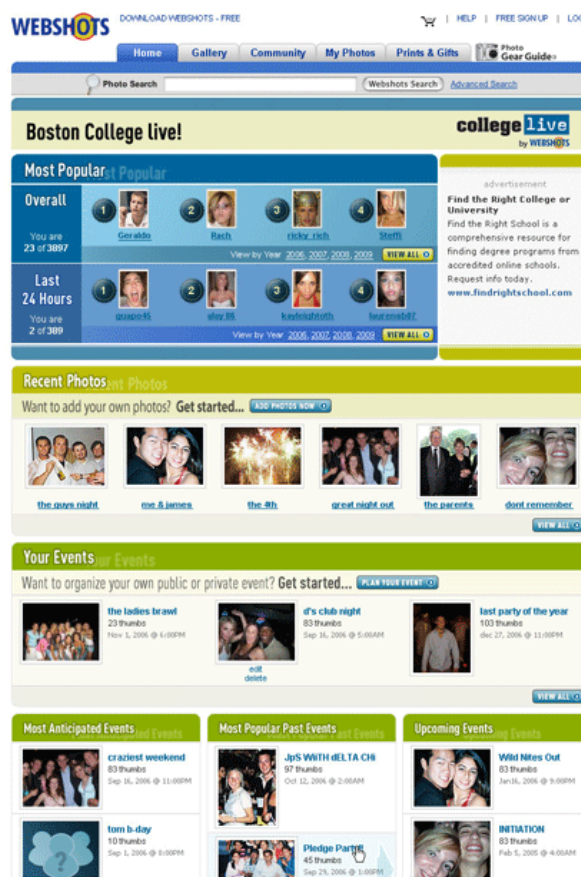


Figura 8: Captura de la interfàç de Webshots en 2004. Font: *google.com*.

3.3. EL MÓN DEL FÒRUM: Obcenitat a 4chan

En conseqüència de tot açò, s'obre la veda del debat entorn de quin posicionament té el fet artístic arribats a aquest punt, on la democratització de l'acte creatiu és tan evident. Endinsar-se en una perspectiva amateur pel que fa a la creació de contingut digital pot ser un fet realment enriquidor, deixant de banda visions més exaltades de l'art. No només entren en aquest camp les xarxes socials primitives del 2.0, sinó que també trobem una gran font de contingut d'aquesta condició als fòrums de discussió *online*. El fòrum, a diferència dels blogs i les xarxes socials, és un espai per compartir missatges i contingut en línia que segueix una estructura predeterminada on els missatges s'ordenen per fils o *threads* que presenten una jerarquia temporal.

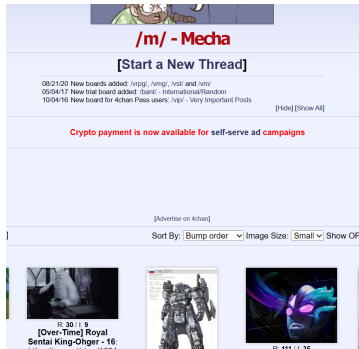


Figura 9. Captura del board "Mecha" de 4chan. 2023.

4chan és un conegut fòrum d'internet, un espai de discussió online englobat dins de la tipologia de pàgines web que reben el nom de *imageboard*. Se'n diu d'aquesta manera als fòrums destinats a compartir imatges, moltes vegades acompanyades de missatges de text. Són una evolució dels *textboard* o fòrums de text, els quals encara no estaven destinats a la difusió d'imatges.

Va ser creat en 2003 per un estudiant de 15 anys nomenat Christopher Pole. Prenent inspiració de 2channel, un dels més populars fòrums japonesos i que va ser referent per a la creació de nombrosos *imageboards* coneguts actualment en occident. L'accés a 4chan, a diferència d'altres fòrums d'internet, és obert i anònim, de manera que l'usuari pot publicar contingut lliurement sense necessitat de registrar-se a la web o, tant si més, no donar informació sobre la seua identitat.

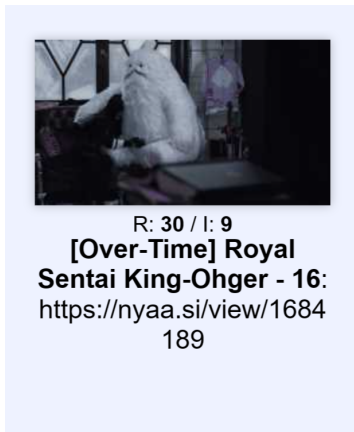


Figura 10. Captura exemple de thread de 4chan. 2023.

El lloc està dividit en seccions nomenades *boards*, les quals es troben agrupades segons temàtiques. Dins de cada *board*, l'usuari pot crear fils (que reben el nom de *threads*) o, a partir de fils ja creats, participar publicant missatges de text o imatges. Aquests *threads* s'ordenen de manera temporal dins de cada *board*. Els que generen més interaccions es mantenen en la *frontpage*⁹ (o pàgina d'inici) i, al cap d'un temps s'arxiven, sent possible l'accés a ells en qualsevol moment però, tancats a rebre més interaccions. Els que aconseguen "menor fama" romanen un temps en el *board* fins que s'esborren sense ser arxivats. D'aquesta manera, 4chan acaba sent un continu creador i destructor de contingut digital, on, si alguna cosa passa molt desapercibuda, també corre el risc d'acabar desapareixent de cara a l'usuari popular.

⁹ *frontpage*: pàgina inicial d'un fòrum

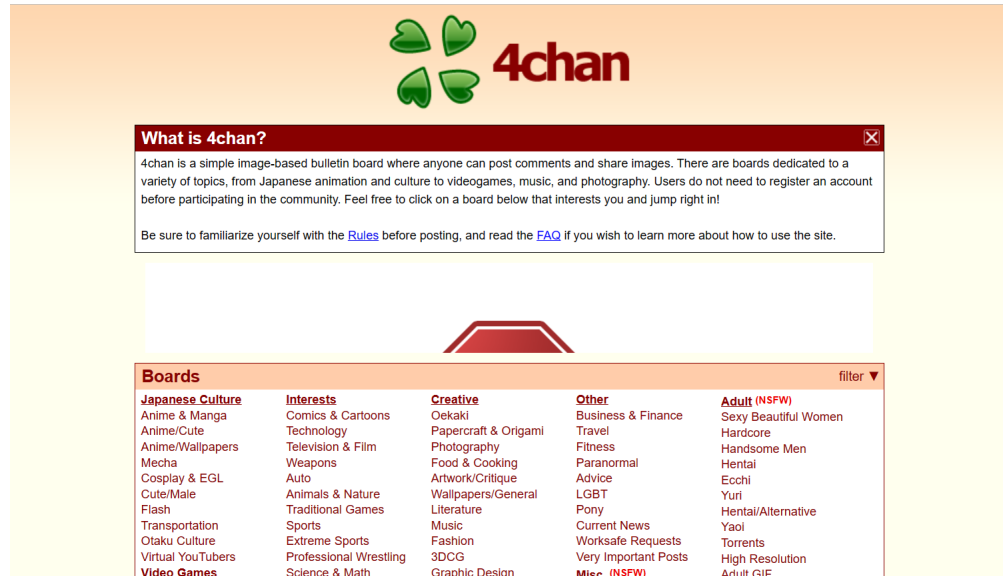


Figura 11: Captura de la pàgina d'inici de 4chan. 2023.

L'anonimat del qual gaudeix 4chan ha derivat en què el lloc siga escenari de nombroses polèmiques. La fama de 4chan no es deu precisament al fet que siga un espai amb una bona reputació. És conegut per ser una pàgina web bastant caòtica, on es comparteixen imatges i missatges sovint ofensius, controvertits o contingut que fins i tot pot arribar a danyar la sensibilitat.

Els usuaris que més comunament veiem en 4chan, es fan cridar a ells mateixos, NEETs. Aquesta paraula és un acrònim de l'expressió anglesa «Not in Employment, Education or Training» i apel·la a una comunitat de joves, normalment homes sense tot just estudis ni futur laboral que es relacionen a través d'internet establint una xarxa de suport i odi cap a les condicions en què viuen. Aquesta comunitat també guarda certa relació amb altres terminologies que han sorgit en la xarxa com *incel* o *beta*.

No tot 4chan està governat per NEETs o incels, però en la seua majoria, aquesta comunitat sol ser la imperant o, almenys, per la qual es donen a conèixer major nombre de polèmiques dins del fòrum. En general, 4chan és un espai on l'odi i la resignació dels seus usuaris és exposada sense cap mena de filtre. No sol haver-hi cabuda per a la censura en aquest fòrum i això possibilita que acabe sent un gran contenidor de violència, racisme, discriminació, misogínia, a la part de disfrutar d'un clima donat a fer humor d'aquests actes.

La part conceptual que anem a abordar en aquest projecte es tracta, doncs, d'utilitzar les estratègies del *cursed* per a parlar de 4chan, que en sí mateix també és qualificable com a un espai *cursed*. Perquè, és que no es veu la quantitat ingent de sàtira que ompli aquest fòrum? Una necessitat quasi constant de portar la violència a un estrat humorístic. Actituds d'intolerància expressades des del més irònic, percebent-se erròniament com absurdes. Sordidesa disfressada de broma.

D'altra banda l'estructura del fòrum, que emmagatzema diàriament unes quantitats abrumadores d'informació d'allò més dispar ens porta, en primera instància, a una situació de possible descontext. A cas aquest no és també un dels factors que permeten una estètica *cursed*?

Un usuari que freqüenta comunament 4chan, sol estar al dia dels esdeveniments que succeeixen allí. L'ecosistema intern que mou el fòrum es construeix quasi com una disciplina dogmàtica en sí mateixa, amb una comunitat d'adeptes que comparteixen el seu propi argot, les seues bromes, els seus codis, que està al corrent de què succeeix en el dia a dia de 4chan, en els diferents boards, quins *trends* s'han establert en la moda i per què...

Tanmateix, visitar el fòrum com a usuari extern, sense conèixer la comunitat que el pobla ni els seus costums canvia molt la perspectiva del lloc. El nivell d'informació que esguita en els ulls del visitant "foraster" pot arribar a ser, més que enriquidora, desconcertant. Aquest excés de context també és equiparable amb el *cursed*, ja que acaba per aconseguir que el visitant no assimile, de primeres, com funcionen les normes del lloc -llevat que vinga amb nocions prèvies al voltant de què sol caracteritzar a 4chan-. I el disseny dels *imageboards* tampoc ajuda a una correcta lectura i comprensió dels successos. Però, que més se li pot demanar a aquests espais de reunió? Si no tenen una funció educativa, sinó que tendeixen més a la creació en comunitat. No dista tant dels inicis de Webshots, quan la plataforma deixa de ser un proveïdor de *wallpapers* a una xarxa social. O del desaparegut, Photobucket.

Òbviament una cosa no lleva l'altra. El fet de que 4chan tinga fama de ser un espai irreverent no es deu a la seua condició de ser un fòrum de discussió en línia o de conservar trets significatius de la Web2.0. És clar que tal vegada no és un espai tan diàfan (pel que fa a les prestacions que ofereix) com ho pot arribar a ser Instagram amb les seues polítiques de comunitat o Facebook. No obstant això, existeixen en la xarxa gran nombre de fòrums de discussió online que res tenen a veure amb la rudesa de 4chan. Sent aquest fet, un motiu més que el relaciona amb el caràcter abjecte, del que ja hem parlat, en relació al *cursed*.

4. MARC REFERENCIAL

4.1. ART POST-INTERNET

“Is the internet dead?” This is not a metaphorical question. [...] It asks what happened to the internet after it stopped being a possibility. The question is very literally whether it is dead, how it died and whether anyone killed it. But how could anyone think it could be over? The internet is now more potent than ever. It has not only sparked but fully captured the imagination, attention and productivity of more people than at any other point before. Never before have more people been dependent on, embedded into, surveilled by, and exploited by the web. It seems overwhelming, bedazzling and without immediate alternative. The internet is probably not dead. It has rather gone all-out. Or more precisely: it is all over!¹⁰

La idea d'un art *post-internet* neix cap al 2006 de la mà de l'artista Marisa Olson. Referenciar aquest moviment en aquest punt és necessari pel fet que aporta noves perspectives culturals on l'entorn digital és una part significativa d'aquestes. El *post-internet* es confronta amb el *net.art* en tant que, aquest últim implementa l'ús digital com un nou recurs o nova eina de treball. És, per tant, un art que beu dels interessos de la nova era digital. Mentre que el *post-internet* ja es posiciona en un punt on el digital no és només una ferramenta. No es tracta només d'una reflexió entorn d'un fet artístic més integrat en el context digital, sinó que el *post-internet* és, ja de per si, una conseqüència a una societat altament condicionada, altament dependent d'una interconnexió digital que afecta a tots els nivells. Ja no s'entén internet com una eina annexa, sinó que s'entén un art que es desenvolupa en una societat on internet ja forma part d'un tot, on no es pot deslligar de la condició sociocultural perquè existeix integrat a aquesta.

4.1.1. Post-Internet Survival Guide: Katja Novitskova

En 2010, Katja Novitskova exposa *Post-Internet Survival Guide*, un llibre portat també al format instal·latiu presentat com una espècie de manual per entendre les involucracions del *post-internet*. Katja Novitskova reuneix obra de diferents artistes que estableixen els seus discursos en el punt comú entorn de la relació de l'ésser humà amb l'acceleració i els processos d'un nou format de vida social cibernètica i determinada per l'Era digital.



Figura 12. Marisa Olson. *The One That Got Away*. 2004.

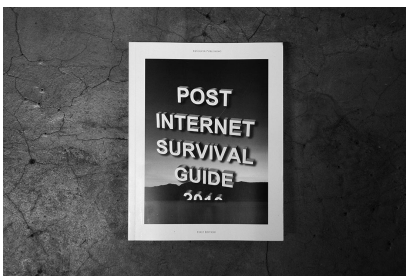


Figura 13. Katja Novitskova. *Post-internet survival guide*. 2010.



Figura 14. Katja Novitskova. *Post-internet survival guide*. 2010.

¹⁰ STEYERL, H., *Too much World, is the internet dead?*. E-flux journal. 2013. <[Too Much World: Is the Internet Dead? - Journal #49 \(e-flux.com\)](http://www.e-flux.com/2013/04/01/steyerl-h-too-much-world-is-the-internet-dead/)>

4.1.2. Jon Rafman

La figura de Jon Rafman, per la manera en què a obra d'aquest dialoga amb els interessos i les relacions establertes entre la societat i les xarxes, es posiciona com una de les figures clau de referència. La vinculació del treball de Jon Rafman amb el *post-internet* es pot exemplificar de bon grau amb el seu projecte "Nine Eyes of Google Street View".

Aquest projecte és portat a terme en 2008, quan Google Street View acabava de sortir com a plataforma *online*. L'artista es va dedicar a recopilar captures de pantalla d'escenes que Street View havia captat indiscriminadament. El servei, al ser una iniciativa totalment nova, no discriminava gaire el contingut que l'automòbil de Street View captava. Rafman va crear tot un arxiu d'imatges amb aspectes prou peculiars de Street View, que va difondre en forma d'entrades a blogs, arxius PDF, llibres i impressions de grans dimensions exposades en físic. La idea de Rafman era presentar aquestes imatges sense context, aportant preguntes i reflexions entorn de la funció, el perquè i els dubtes que suscitaven aquestes imatges. Li interessava en especial la manera en la qual la càmera de Google Street View captava imatges de forma indiscriminada, com trencava en la idea d'una fotografia pulcra i d'un enquadrament polit, exercint noves visions de la fotografia contemporània.



Figura 15. Jon Rafman. *Nine eyes of Google Street View*. 2008.



Figura 16. Jon Rafman. *Nine eyes of Google Street View*. 2008.



Figura 17. Jorg Immendorf. *S/T*. 1991. Oli i grafit sobre llenç. 60x55cm.

4.2. REFERÈNCIES PICTÒRIQUES: Neoexpressionisme i Markus Lupertz

Aquest apartat tracta de remarcar la influència de l'estil neoexpressionista respecte al component visual i expressiu que aborda la pintura en les peces d'aquest projecte. Figures com Jorg Immendorf, amb els seus monumentals i saturats collages, o Markus Lupertz han establert un diàleg constant en el moment d'enfrontar-nos a la part més pràctica i dinàmica del procés pictòric.



Figura 18. Markus Lupertz. *Blauer Garten: Distelreich*. 1988. Oli sobre llenç. 200x250cm.

Blauer Garten: Distelreich, un llenç de 1988, s'estableix com a punt de reflexió i proveïdor de ferramentes en relació al quadre “/qst/: JAV Offices Quest”, el qual abordarem més endavant. Destaca la saturació d'elements i la manera carregada i violenta de Markus Lupertz a l'hora d'establir la composició dins d'un llenç de grans dimensions, amb 200 x 250 cm.

La paleta bruta de Lupertz troba, tanmateix, punts de brillantor per ressaltar els espais que li interessin dins del llenç. Sap emfatitzar els colors apagats mitjançant punts de tensió que ressalten en l'amalgama d'elements. Hem volgut traslladar la manera de compondre de Lupertz, així com el gest, neoexpressionista i recarregat que ahora sap establir una un ritme en la imatge estable i compensat.

4.3. REFERÈNCIES INSTAL·LATIVES

A l'hora de portar aquesta proposta a un terreny expositiu i buscar estratègies per disposar i documentar les obres, hem procurat estar al corrent de propostes actuals, que tractaren punts de vista similars i que pogueren inspirar i donar les claus necessàries per a materialitzar les distintes peces com a un tot unificat.

4.3.1. *Slipgnosis (2021), Kid Anthrax i Baris Cavusoglu*

Aquesta exposició va ser presentada en 2021 a la galeria BSMNT Leipzig (Alemanya), comissariada per Marian Luft. Inclou peces creades en comú per Baris Cavusoglu i Kid Xanthrax. [Adjuntem a continuació l'enllaç al *teaser* de l'exposició: <https://vimeo.com/670449105>]

Partim de dos aspectes essencials d'influència en la proposta expositiva d'aquests autors: La manera en què les peces dialoguen en la instal·lació i com, els conceptes d'obsenitat i d'absurd s'imbriquen rere aquesta.

Pel que fa a la part formal, Cavusoglu i Kid Xanthrax desenvolupen una sèrie de collages digitals on mostren distorsions de figures antropomòrfiques i iconografia popular rescatada d'internet, amb una estètica visual que tendeix a la hipersaturació. Les peces recorden a una mena d'*art brut*, però des d'un mitjà digital, on, així i tot, obtenen textures amb una càrrega prou expressiva que no requereixen de la intervenció amb matèria física.



Figura 19. Kid Xanthrax i Baris Cavusoglu. *Slipgnosis*. 2021. BSMNT Gallery, Leipzig.

Encara que l'element principal de l'exposició són collages digitals impresos, els artistes omplien la sala amb escultures que semblen extrems dels mateixos collages, portant el mateix discurs a un desenvolupament des de diversos medis. Trobem figures i elements repetits que ens situen front un imaginari propi fantàstic que assimilen els artistes. Crida l'atenció que les fotografies que documenten l'exposició han sigut treballades també al digital, saturant els colors i la brillantor de la imatge. Aquest component fa la sensació que l'espai fotografiat i les peces que l'emplenen no es situen en un medi físic, sinó que es troben dins d'un entorn virtual.



Figura 20. Kid Xanthrax i Baris Cavusoglu. *Slipgnosis*. 2021. BSMNT Gallery, Liepzig.



Figura 21. Kid Xanthrax i Baris Cavusoglu. *Slipgnosis*. 2021. BSMNT Gallery, Liepzig.

4.3.2. *General Aesthetics (2023)*. Simone Filippo, Tudor Ciurescu i César Axel.

General Aesthetics (2023) és una exposició col·laborativa entre els artistes Simone Filippo, Tudor Ciurescu i César Axel, presentada a Smallville Space. El detall més significatiu que ens interessa remarcar d'aquesta exposició és l'escenificació que planteja, prenent únicament com a exemple les peces de Simone Filippo.



Figura 22. Simone Filippo. *General Aesthetics*. 2023. Smallville Space.

Aquest integra elements quotidians associats amb distints col·lectius de l'entorn d'internet. Aporta iconografia identitària de la comunitat *otaku*¹¹, així com imatges de *memes*¹² i fòrums, els quals recrea en els seus quadres. Acompanyant les peces pictòriques, dissenya una mena escenografia a partir d'una cadira *gamer*¹³ i un coixí sobre el qual pinta la figura d'un personatge d'*anime*. Aquesta peça de caràcter més escultòric es mostra com una al·legoria al concepte de "novia-coixí", broma associada comunament al col·lectiu masculí que freqüenta la xarxa, aduint el fet que només mantenen relacions sexuals amb el seu coixí.

¹¹ *otaku*: es refereix a aquelles persones aficionades al manga i l'anime.

¹² *meme(s)*: contingut audiovisual difós i replicat a internet que sol contindre un to humorístic.

¹³ *gamer*: persona fanàtica dels videojocs.

4.3.3. Solo Show

Considerem nomenar la plataforma Solo Show pel format digital que empra per a la difusió artística. Fet lligat a la idea de presentar un art emergent, allunyat del cànon de galeria arquetípic. Solo Show aporta una visió més democràtica de la relació de l'art amb la institució, fugint d'aquesta, i adequant la pràctica i l'exposició artística a un context cibernètic i plural adaptat als temps d'ara. Alhora les exposicions que presenten sovint tracten temes en relació a l'Era Digital i beuen de l'imaginari present a les xarxes així com de l'estètica de diversos col·lectius d'internet. [Enllaç a l'espai expositiu de: <http://soloshow.online/>]

4.4. CRISTINA GARRIDO



Figura 23. Cristina Garrido. *This are these or may be others*. 2014 - 2020. 100x66cm.



Figura 24. Cristina Garrido. *This are these or may be others*. 2014 - 2020. 100x66cm.

These are these or may be others (2014-2020) de Cristina Garrido, són una sèrie de quadres que conceptualitzen analitzant les noves perspectives i posicionaments que l'Era Digital brinda al mercat artístic. En aquest cas, Garrido utilitza el *meme* com al·legoria i com a crítica, aportant una visió irònica d'elements associats al circuit artístic. Observem en aquestes obres el canvi de visió que el context social-digital ha proporcionat a l'art. Com canvien la importància o el valor comercial de les peces d'art en un circuit governat per les noves ferramentes i les visions alternatives de la creació artística que la xarxa aporta.

4.5. ROC HERMS

<YO> <YO> <YO> de Roc Herms es tracta d'un reportatge dels distints ecosistemes implícits dins les *Campus Party*, esdeveniment celebrat a València des de 1997. Aquestes reunien cada any a aficionats de la informàtica i l'oci digital per a compartir una setmana d'activitats al voltant d'una gran nau plena d'ordinadors que disposaven a l'abast dels usuaris.

L'interés principal de <YO><YO><YO> resideix en la manera en què el fotògraf documenta els diferents extractes de l'esdeveniment. Una sèrie de reportatges fotogràfics on es mostren als participants i les relacions socials generades dins del recinte, i alhora, dins de les pantalles dels ordinadors. Roc Herms uneix tot aquest arxiu fotogràfic de les *Campus Party* amb la recopilació de captures de pantalla dels escriptoris dels usuaris, així com de les converses als distints grups de xat. Recopila, d'aquesta manera, l'empremta digital generada pels participants, recavant un contingut que reflecteix l'estètica i la qualitat d'imatge a inicis dels 2000 i que es torna un abundant arxiu d'informació pertanyent a l'etapa primitiva de la web 2.0. En les captures de Herms podem veure aquest interès per emmagatzemar i salvaguardar aquesta visió més desenfadada de la web 2.0. Roc Herms posa èmfasi en la rellevància de la figura de l'usuari, humanitza al personatge rere la pantalla i aporta una mirada directa cap als interessos d'aquests primers aficionats del món digital. Es tracta d'aquesta manera d'una revisió i posada en valor de la figura sovint anònima i irrellevant de les persones que habiten la xarxa. Els gustos i aficions d'aquests són traslladats del pla real al digital, rescatant-los i presentant-los com una mena d'arxiu personal. Roc Herms uneix espais en eixa dualitat entre els dos costats de la pantalla. Aquest interès del fotògraf en mostrar eixe pla més físic rere el context digital també el trobem en altres projectes com *Derinkuyu* (2022), on recorre, captura i estableix relacions entre les persones que es troba al metro de Seül en un viatge i la pantalla dels seus telèfons mòbils.



Figura 25. Roc Herms. <YO> <YO> <YO>. 2014.

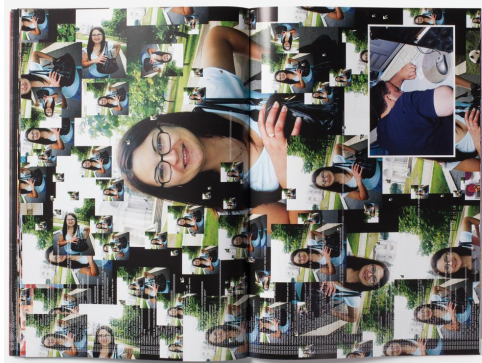


Figura 26. Roc Herms. <YO> <YO> <YO>. 2014.

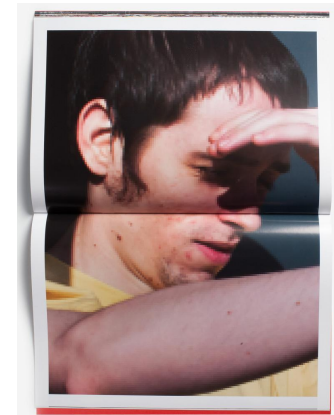


Figura 27. Roc Herms. <YO> <YO> <YO>. 2014.

5. PRODUCCIÓ I DOCUMENTACIÓ D'OBRES PICTÒRIQUES

De esta forma, el éxito de una determinada propuesta artística en el contexto "Web 2.0" dependería, pues, de su capacidad para evocar en el interior de la singularidad de esa producción concreta que es la propuesta artística no sólo lo abstracto de la vida de un espacio global sino, sobre todo, las tensiones de renovación y transformación, de crítica, de goce, de más libertad y de más singularidad que son inherentes a la multitud conectada. Con lo que en ningún caso podemos pensar en la idea del arte en las redes como elemento trascendente a la vida, sino al contrario, como elemento que es capaz de internarse en ella, de afirmar la existencia y el poder de la diferencia, de la excepcionalidad de cada uno de los infinitos elementos que conforman la infinidad de vidas conectadas.¹⁴

"Tripcode" busca encaixar amb la línia de discurs artístic que Juan Martín Prada exposa en el seu assaig. Perquè catalogar la disciplina artística com un acte major en un oceà governat per la lliure creació de contingut digital, de missatges, de dades, vídeos, imatges... pot tornar-se tant absurd com ardu. D'aquesta manera, utilitzar el mitjà artístic per a la investigació des d'un punt de vista sociològic, tal vegada fins i tot crític, de l'ecosistema virtual que configura una xicoteta part de la xarxa. Hibridar-se amb aquesta. Utilitzar la descontextualització, com succeeix en un sistema regit per l'hipertext o com succeeix en la tendència de les *cursed images*, per a recrear aquestes formes de vida i portar-les a un pla físic, real. Entendre-les i que susciten des de la no virtualitat que ofereix l'acte pictòric tradicional.

"Tripcode" naix d'aquesta idea de trasllat. De portar el fet digital a allò que podria semblar el seu contrari i que dialoguen. Que la virtualitat i la fisicitat es mostren com escenaris on succeeix el mateix, però les situacions són percebudes de formes distintes.

Cadascuna de les peces ha sigut elaborada a partir de referències visuals i conceptuals extretes en la seua majoria de 4chan. Com he mencionat en el marc teòric, amb aquestes peces hem explorat la manera de portar els valors i preceptes de les *cursed images* al context pictòric. No amb una intenció d'enaltir aquesta tendència sinó, per tal de generar un discurs, una estratègia comunicativa en un pla completament distint. Doncs si volguérem simplement enaltir el *cursed*, tanmateix, valdria només amb el fet de pintar les imatges que històricament s'han viralitzat dins d'aquest *trend* (sense llevar valor a aquest

¹⁴ MARTÍN PRADA, Juan. La Web 2.0 como nuevo contexto para las prácticas artísticas. Article publicat en www.medialab-prado.es. pàg. 4.

acte). No obstant, en aquest punt, es tracta de portar el concepte que s'amaga rere del *cursed* a una estratègia pictòrica personal i a les fonts de les quals partim, que són fets trobats a 4chan. Doncs també, en certa manera, pretenem aprofundir en un contingut que oscil·la entre la sàtira i la violència, entre l'obsce i l'humor o, inclús, l'absurd. Observar que és allò que corona a 4chan com un espai tan irreverent, agressiu alhora que desenfrenat i divertit (a ulls de qui l'observe, clar està). En aquest context, "*cursed*" pot arribar a ser una etiqueta que dialoga i, inclús, casa prou bé amb el caràcter del fòrum.

Com ja s'ha mencionat amb anterioritat, en l'estètica de les *cursed images* es confronten els valors d'allò real i allò virtual, tenint un pes important eixa descontextualització que ens ofereix la pròpia fotografia i el medi digital respecte a l'escena real. Aquest procés de transmissió de la imatge l'hem segmentat en diferents etapes.

En un primer estrat trobaríem l'escena real (tan estranya o no com puga semblar), que entenem que s'explica pèl seu context. A partir de l'acte de fotografiar, s'ha extret un fragment d'aquesta "escena real" i es presenta aïllada. La fotografia, seria, doncs, el medi que la separa del context i al publicar-la aïllada en la xarxa sota el títol de *cursed image* s'accentua el caràcter desconcertant o estrany d'aquesta.

Un nou context -o en aquest cas descontext- ens pot proporcionar noves visions d'un mateix contingut. Despertem interrogatives i dubtes donant peu a la imaginació, a eixa necessitat de donar-li una explicació a l'absurditat del fet que presenta una imatge.

Ara observem el mateix procés extrapolat al nostre pla creatiu.

En un primer estrat tenim la font real, en aquest cas, missatges, captures, fotografies extretes de 4chan. Utilitzant el medi pictòric com a ferramenta recontextualitzadora, aïllem la informació recavada als taulers d'aquest fòrum i la presentem d'una manera distinta, buscant l'exageració, ressaltant allò grotesc o extrem amb un medi pictòric que ens possibilita l'ús de diversos recursos expressius. D'aquesta manera, construïm una reinterpretació de les estratègies i les significacions de la tendència *cursed*.

Observem de forma sintetitzada aquestes qüestions. El procés pèl qual pot arribar a considerar-se *cursed* una imatge en el context d'internet és el següent:

Font/matèria prima: *escena real* > Mitjà descontextualitzador: *fotografia i difusió digital* > Resultant: *imatge cursed*

I traslladant aquesta estratègia a la proposta que configura el projecte, el procés seria el següent:

Font real/matèria prima: *Thread de 4chan* > Mitjà descontextualitzador: *reelaboració pictòrica* > Resultant: *pintura "cursed"*

5.1. PRODUCCIÓ PREVIA

Sota l'etiqueta d'avantprojecte, interessa apropar-nos a algunes peces que han sigut d'utilitat per a establir una via de treball que ha germinat en el projecte de "Tripcode".

S'ha de recalcar que aquestes peces, encara que també tenen un caràcter pictòric, no porten darrere un procés de reflexió i recerca d'unes estratègies discursives com les que ja hem desgranat en el present treball. No obstant això, es d'interés apel·lar a elles com a punt de partida del qual naix l'actual proposta, perquè van ser una primera aproximació a l'acte de traslladar el píxel a pintura. Utilitzant de referència imatges treballades des del digital, en aquestes peces hem volgut jugar amb la saturació de color i la distorsió per emular aquesta empremta digital des d'un terreny pictòric, aproximant-se a un resultat que destaca per aportar un component expressionista. Factor que es deu al fet de buscar una emulació eixa saturació digital.

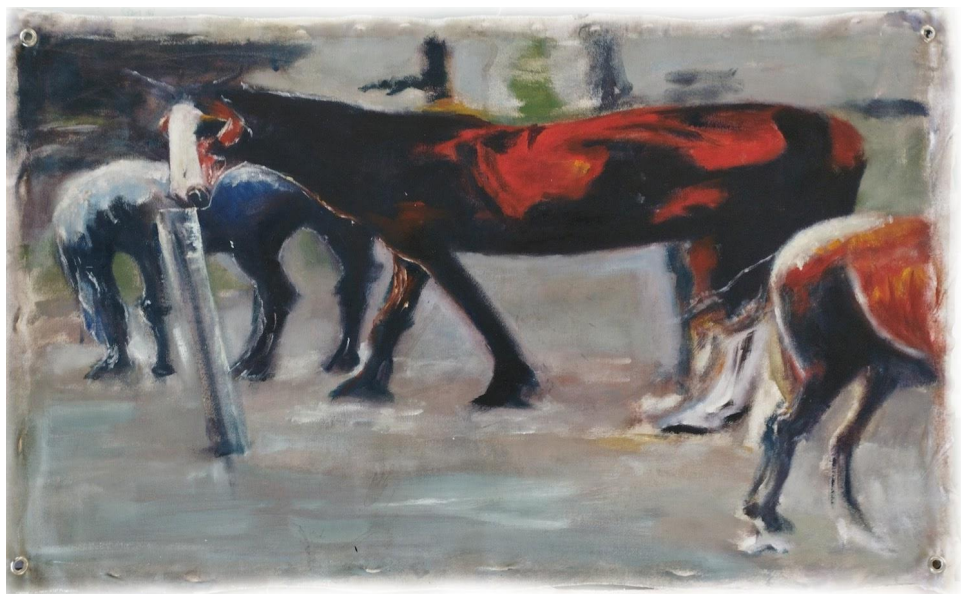


Figura 28. Llum Martín. 2022. *Caballo largo I*. Oli s/ tela, 80x140cm.



Figura 29. Llum Martín. 2022. *Caballo largo II*. Oli s/ tela, 80x140cm.



Figura 30. Llum Martín. 2023. *Edit I*. Tècnica mixta s/ llenç, 195x130cm.



Figura 31. Llum Martín. 2022. *Edit II: Enrique*. Oli s/ tela, 145x110cm.

5.2. TRIPCODE

Tripcode és el títol que engloba el conjunt de peces que conformen aquest projecte. Traduït vol dir «codi de viatge» i és el nom que reben una sèrie de codis numèrics utilitzats en fòrums tipus 4chan, que serveixen per a identificar els missatges que són publicats per un mateix usuari encara que aquest siga anònim.



Figura 32. Llum Martín. */rk9/*. 2023. Parking Facultat de Belles Arts, UPV.

El projecte, en si, es tracta de 7 obres agrupades en les següents sèries:

- ***/rk9/***: 3 quadres; 81x65cm
- ***/out/- /toys/***: 2 quadres; 139x106cm
- ***/jp/***: **Eternal Onahole Thread**: 195x130cm
- ***/qst/***: **quests**: **JAV Office quest**: 177x212cm

En primer lloc, farem un recorregut pels aspectes tècnics i el procés d'elaboració de les peces, posant èmfasi en el la part de construcció dels suports pictòrics, l'elecció del medi i la tècnica. Posteriorment passarem a explicar els aspectes conceptuals i tècnics específics que conformen cadascuna de les sèries pictòriques del projecte.

DESENVOLUPAMENT TÈCNIC

- **Construcció dels suports:**

La majoria dels suports (exceptuant els bastidors de 81x65cm, els quals són de fàbrica) han estat fets a mesura a partir de llistons de fusta d'abet, amb l'ajuda del tècnic Sergio Ibañez en instal·lacions del Laboratori de Pintura A2.2. La tela emprada en tots els suports és retorta, amb una imprimació vinílica de tres o quatre capes per llenç. Respecte als tamanyos, hem de mencionar que l'elecció de suports de grans dimensions es deu a un interès per portar a un nivell d'exageració i sobrecarrega els conceptes que s'exposen en les pintures. És doncs, una decisió estètica per tal d'aportar radicalitat als temes tractats.

- **Desenvolupament pictòric:**

Totes les peces que engloben aquest projecte estan treballades mitjançant l'ús de tècnica mixta, entenent el collage com a recurs compositiu principal. Entre les tècniques de collage destaca l'ús de transferències i la incursió de fotografies impreses directament encolades al suport. La decisió d'incorporar transferències es deu en especial a un interès per aportar a la composició certs elements amb un clar tractament digital, contraposats a les possibilitats expressives del medi pictòric. El procés de neteja de les transferències és prou delicat, i és probable llevar el toner en algunes parts si no es va en cura. Malgrat que sembla un desavantatge, les possibilitats en el desgast del paper i la imatge, respectant sempre un acabat que preserve claredat, ofereixen un recurs expressiu que conjuga amb una intencionalitat més bruta buscada en la pintura.

Respecte al tipus de matèria pictòrica, hem fet servir pintura acrílica com a base en les primeres capes de la majoria de quadres, debut a les grans dimensions d'alguns. En moments puntuals hem incorporat spray acrílic (sèries /jp/ i /qst/) o làtex directament, buscant una major càrrega de matèria (sèrie /rk9/). En les capes superficials hem treballat amb pintura a l'oli i mesclades d'oli amb vernís dammar buscant brillantor en l'acabat simulant efectes pareguts als d'una pantalla digital.

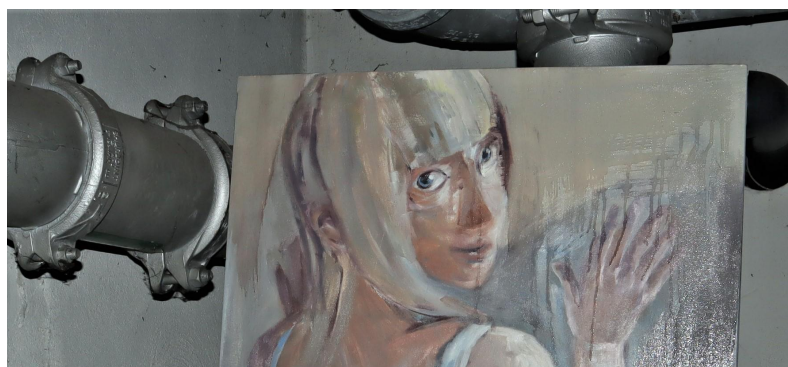


Figura 33.
Fragment de /rk9/.

5.2.1. /rk9/



Figura 34. Llum Martín. /rk9/ - 2. 2023.
Tècnica mixta. 81x65cm.

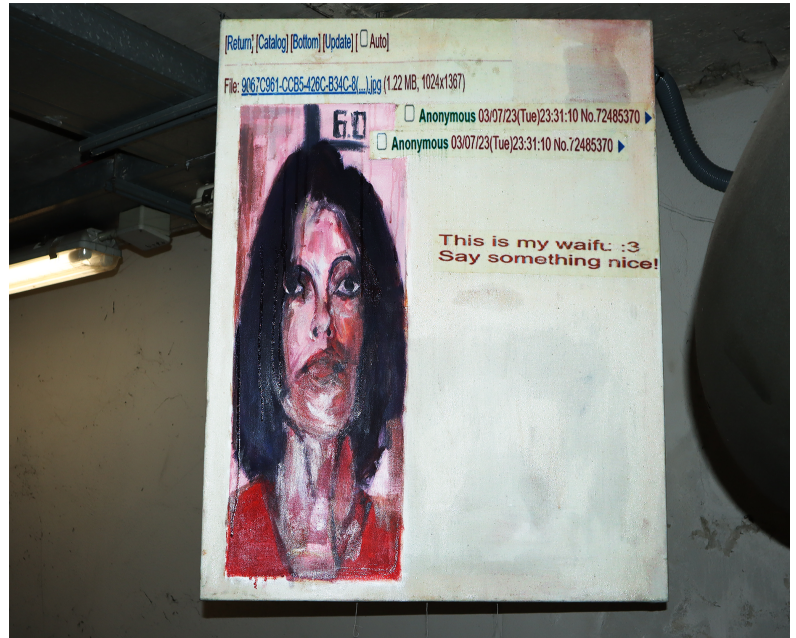


Figura 35. Llum Martín. /rk9/ - 1. 2023. Tècnica mixta. 81x65cm.

Aquesta primera sèrie de peces parteix de la recerca de fotografies i missatges dins del *board* Robot9001 de 4chan. *Robot9001 /rk9/* i *random /b/*, són dos dels espais de discussió més recurrents i coneguts de 4chan per ser freqüentats per la comunitat *incel*.

Incel és un acrònim de l'expressió *involuntary celibate*, utilitzada per a fer referència a un col·lectiu cibernètic d'homes heterossexuals que es caracteritzen per tindre dificultats en establir contacte i relacions amb dones. D'aquest fet, sol derivar el caràcter misogin de la comunitat. Els *incels* són un dels grups amb més presència a 4chan, sent coneguts com a personatges polèmics dins la xarxa, amb ideologies sovint radicals i encarades des d'una perspectiva obertament masclista, racista o homòfoba.

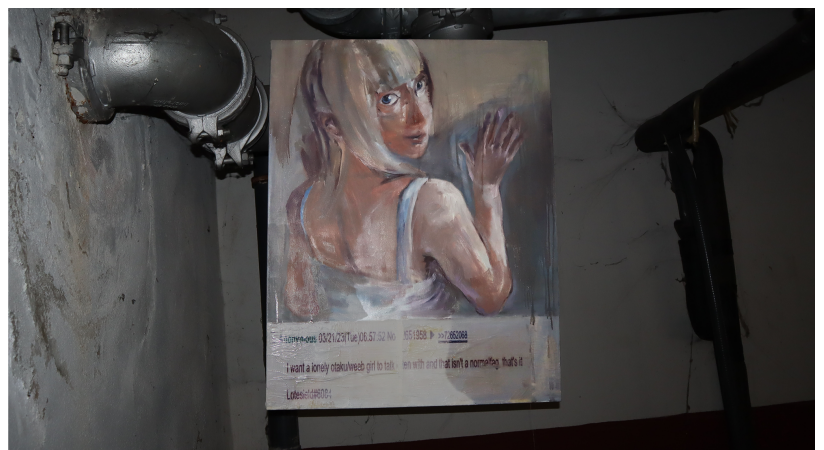


Figura 36. Llum Martín. /rk9/ - 3. 2023. Tècnica mixta. 81x65cm.

Partint de distints *threads* del tauler */r9k/*, hem generat collages i composicions que busquen la distorsió d'iconografia i missatges amb un component misogin prou representatiu d'aquesta cultura *incel*. Es busca exagerar aquest contingut fins a l'absurd, remarcant el caràcter satíric i de burla en el fet subratllar els costums d'aquesta comunitat fins al punt de desenvolupar peces pictòriques entorn d'ella. No obstant, el contingut que trobarem al *board* si entrem, serà prou més obscé i fort del que podem observar a aquestes imatges. Des d'una gran quantitat d'imatges pornogràfiques de tota índole fins a missatges d'odi prou radicals, podent trobar també *gore* explícit fàcilment pel tauler.

Per altra banda, amb el medi pictòric s'emfatitzen textures i acabats bruts que aporten una significació en certa manera poètica i acompanyen eixos missatges solts i encriptats que es poden llegir. En tots ells es preserva l'anonimat de l'usuari, com és freqüent a 4chan. Els tres quadres comuniquen trets similars. Situacions on l'usuari incideix en eixe anhel d'estar amb una dona, cadascun des d'un punt de vista distint, qui més qui menys explícit o violent, però tots tres amb un caràcter similar. Es poden entendre aquestes peces com un extracte breu i suggerent de tot el contingut que circula diàriament a */rk9/*.

5.2.3. */out/ - /toys/*

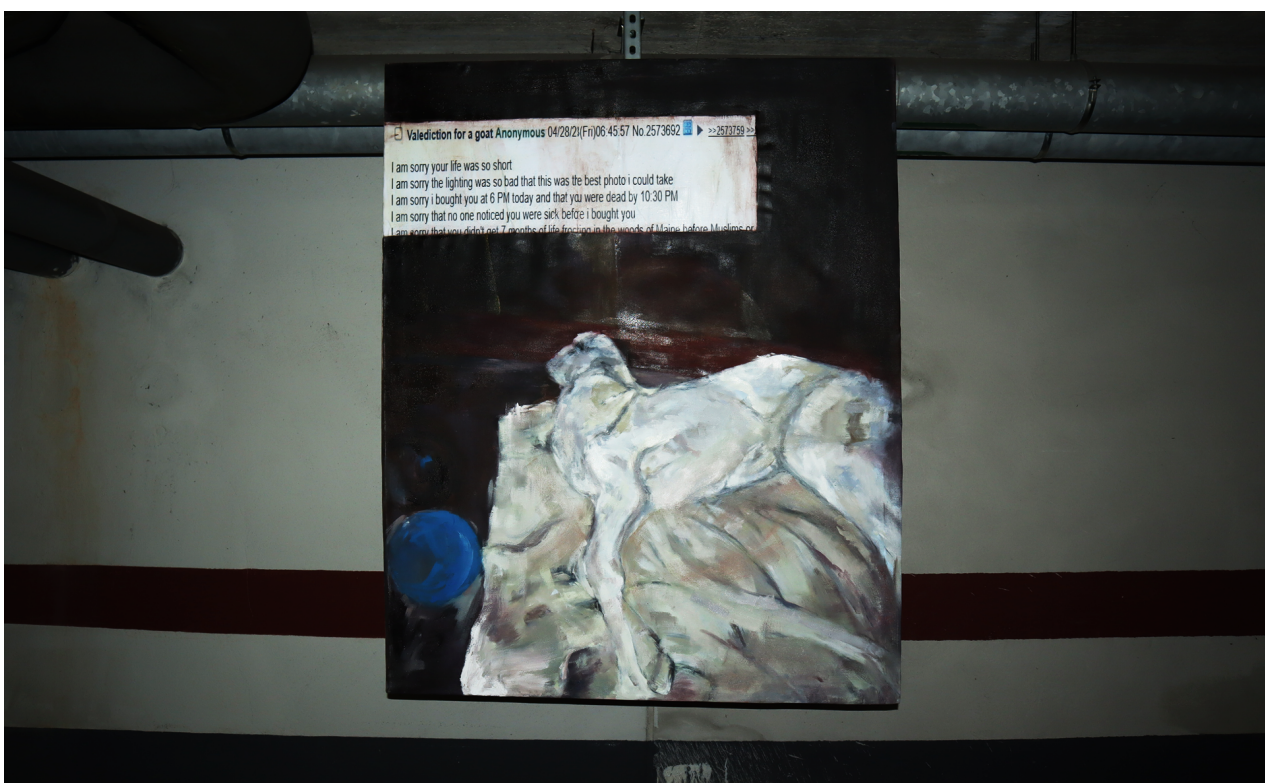


Figura 37. Llum Martín. */out/*. 2023. Tècnica mixta, 139x106cm.



Figura 38. Llum Martín. */toys/*. 2023. Tècnica mixta, 139x106cm.

Una de les *Internet Rules* més famoses és la n. 34 que diu així: “*There is porn of it, no exceptions.*”. D’aquesta regla 34 deriven una àmplia gamma de regles més específiques entorn del mateix precepte. Les dues peces que configuren aquesta sèrie es basen en aquesta idea. **/out/** no al·ludeix d’una forma específica a un context pornogràfic, sinó més aviat al simple fet de com es pot pertorbar ràpidament un tema aparentment innocent en xarxes. Aquesta peça està basada en un fil de 4chan que un usuari crea per “venerar” la mort d’una cabra que havia comprat, on publica una foto d’aquesta acompanyada d’un poema un poc violent, plagat de xicotetes pinzellades de racisme, depravació i raresa.

/toys/ per altra banda recull contingut del *board* destinat a la conversa entorn del món dels joguets infantils o figures de col·leccionista. Baix aquesta premissa, */toys/* se’ns destapa realment com un espai ple de fetitxisme. Aquest quadre pretén ser dels més explícits del projecte i d’aquesta manera presentar la dicotomia darrere del món dels joguets infantils i la sexualització entorn

d'aquests, que, res més lluny del que sembla, és un mercat amb prou d'usuaris dins d'internet. No sorprén entrar a 4chan i trobar fils amb l'anunci "cum on a toy", imatges fortament pornogràfiques que plasmen filies de tan estranyes alhora que populars. En el cas d'aquest quadre, la imatge que pren de referència és d'un fòrum explícit de contingut sexual entorn de la sèrie infantil *My little pony*. L'enllaç d'aquest fòrum es trobava annex a un dels fils de 4chan.

Les diferències d'ambdues propostes són òbvies, ja que es tracten temàtiques distintes. No obstant, l'interés a unir-les resideix en el concepte comú que pretenen reflectir: la manera en què qualsevol tema, per molt innocent que pugui semblar, és pertorbable a internet. Per açò mateix no trobem un interès a realitzar collages més expressius o distorsionar la imatge. Hem pintat, de fet, fotografies trobades a la xarxa sense a penes mediar o editar el seu contingut. Descontextualitzar aquests interessos de la font digital i traslladar-los d'una forma explícita al llenç emfatitza la cruïsa dels seus temes. En la pràctica d'habitar els ecosistemes *online*, és comú trobar-se contingut explícit en pàgines que no són d'aquest estil. De vegades, intentant accedir a certes *webs* ens pot eixir de sobte un anunci pornogràfic. També recalcar la forta presència de contingut audiovisual *gore* que es torna viral per xarxes socials. L'usuari s'acostuma a aquestes dinàmiques que internet li ofereix, a aquestes imatges que pot consumir. Aïllar el contingut de la web sense deixar de referenciar la procedència digital li aporta un pes més explícit al tema que exposen les mateixes imatges.

5.2.4. /jp/: *Eternal Onahole Thread*

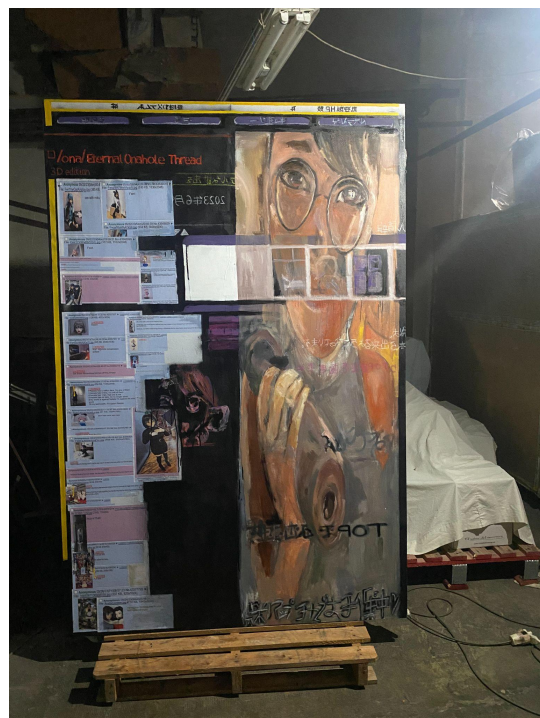


Figura 39. Llum Martín.
/jp/: *Eternal Onahole Thread*.
2023. Tècnica mixta, 200x140cm.

D'una manera diferent de com succeeix a la sèrie anterior, aquesta peça també retorna als preceptes d'aquella regla 34 d'internet però, aquesta vegada centrat en un mercat i un interès cultural més específic.

Dins de 4chan hi ha una àmplia gamma de taulers destinats a la cultura *anime*. Des d'*anime meccha*¹⁵, fins a *hentai*¹⁶, passant per gèneres d'*anime* específics per a xiques, etc. Aquest un mercat prou comú i amb molts seguidors a internet. El punt de tot açò és, una vegada més, l'èmfasi que es presenta dins de la comunitat de 4chan de portar-ho tot cap a la part més obscena de l'assumpte. Esprémer el contingut explícit, siga com a burla o com espai lliure per expressar les filies més personals dels seus usuaris. Respecte a aquest quadre, s'ha volgut fer una recreació d'un *board* de joguets sexuals basats en la cultura *anime*. El fil original, que rep el nom "Eternal Onahole Thread" es troba, una vegada més en un tauler que aparentment no és d'una índole sexual, que és /jp/ destinat a la cultura *otaku*.

Aquest quadre, dins del projecte, és el que més s'ha donat a l'experimentació amb tècniques de collage. Es vol recrear una imatge que emule la captura de pantalla d'un fòrum. El procés que hem seguit ha estat molt donat a la intuïció, construint la composició del quadre sense a penes comptar amb imatges de referència. El fons és realitzat amb *spray* acrílic negre, buscant generar possibles textures de degoteig en la pintada. Els detalls de la *frontpage* han estat pintats amb oli o ceres a l'oli, utilitzant *stencil* per alguns d'ells. En la banda esquerra del quadre, trobem un seguit de missatges sexuals entorn d'imaginari de la cultura *otaku*, tots ells recopilats de *threads* arran del tauler de /jp/ i empaperats com si d'un mateix fil es tractaren. La part dreta és pintada a l'oli completament, i basada en una imatge trobada al *Eternal Onahole Thread* de 4chan. En síntesi, aquesta peça pretén situar-se com una mena de recopilatori. Ser un espill de la quantitat d'informació que es pot recavar en una simple recerca a internet. Un exemple de la sobreinformació en l'era de l'hipertext, que exposa com eixa regla 34 d'internet es segueix perpetuant, es tracte un tema qualsevol.

5.2.5. /qst/: JAV office quest

El rol narratiu o escrit és una modalitat de jocs de rol que es desenvolupa sovint en línia i on el creador o *master* inventa una història que

¹⁵ *meccha*: categoria artística que apela a tot aquell contingut audiovisual japonès que inclou específicament robots gegants.

¹⁶ *hentai*: subgènere artístic japonès, del manga i l'anime, de to eròtic o inclús pornogràfic.

dona la possibilitat d'interacció entre els usuaris que participen en el rol. Aquest quadre està basat en un fil específic trobat dins del *board Quests /qst/*, dedicat als jocs de rol narratius a 4chan. El creador del fil planteja el següent context per al rol:

Unes oficines creades exclusivament per a donar treball a *JAV Idols* (actrius porno japoneses). Lis ofereix, precisament, un treball allunyat de la indústria pornogràfica i amb el qual es pretén rescatar i assegurar una forma de vida més digna per a aquestes actrius. El "JAV master" (així es fa cridar a si mateix el creador del joc) incideix, paradoxalment, a excloure qualsevol tipus de contingut eròtic o NSFW¹⁷ del joc. D'aquesta manera, l'interés del rol resideix a manejar aspectes de mercat, com els guanys econòmics, el subministrament d'aliments o mantindre la imatge i la moral de l'empresa. El rol s'inicia triant 3 empleades i una supervisora d'una llista de JAV idols que escriu el *master*. El Jav màster assenyala el baix nivell educacional d'aquestes ex-actrius, incidint en la necessitat de donar-los llocs de treball senzills a l'inici, com minar or en el World of Warcraft. A mesura que el fil avança i els usuaris anònims de 4chan interactuen amb aquest es va descobrint un interès estrany (encara que previsible) en fetitxitzar la situació. Es filtren fotografies dels peus de les actrius i imatges, que volent aparentar no ser contingut eròtic, contenen un subtil rerefons sexual. Les converses que es poden llegir al llarg del roll també responen a unes característiques similars, presentant eixa ambigüitat amb la puntualització que el *master* dona a l'inici del roll sobre no publicar contingut sexual.

La composició de la peça ha estat pensada a partir d'un collage digital, fet amb Photoshop a partir d'imatges compartides al fil. La concepció rere del quadre és d'abordar-ho com una mena de recreació d'eixa història de rol narrada dins del fil. I, treballant a partir de la distorsió, generar una composició encriptada que amaga pistes del rol i emula l'escenificació del joc, com ara la carta de personatge aludint al World of Warcraft; el fons, que es presenta com una mena de *backrooms* de les oficines; o les imatges de peus extrems del fil. D'aquesta manera, el quadre en si, es presenta com eixa escenificació de la història contada a 4chan pel master d'aquest fil, evocant a una pantalla de videojoc i suscitant la recreació de les excentricitats narrades pel JAV Master com si es tractara d'un joc de rol virtual.

Aquesta peça va ser presentada en abril de 2023 dins de l'exposició "(K)no(w)nname", on es va exposar amb les captures de tot el fil de 4chan annexades a un llibret al costat del quadre, de manera que l'espectador pugues

¹⁷ NSFW: Acrònim de "Non Safe For Work". S'utilitza per referir-se a contingut de caràcter explícit, ja siga pornografia o gore.

accedir a la informació original, com si fos una d'una mena d'investigació entorn del joc de rol narratiu.

Per altra banda, recentment, aquest quadre ha sigut seleccionat a la convocatòria *Potluck #2* de Solo Show, i serà presentat a la plataforma digital en juliol de 2023.



Figura 40. Llum Martín. */qst/*: JAV Office quest. 2023. Tècnica mixta. 212x177cm.



Figura 41. Llum Martín. */qst/*: JAV Office quest. Annex a la peça.

5.3. INSTAL·LACIÓ I DOCUMENTACIÓ DE LES PECES

Totes les peces han sigut documentades fotogràficament en distintes ubicacions de parkings i garatges. Amb aquesta mena d'instal·lació hem volgut establir una al·legoria o metàfora entre els temes que aborden les pintures i la condició subterrània del parking. D'aquesta manera, podem entendre aquests espais com llocs amagats i obscurs, que no tenen cap funció més que la de ser magatzem d'automòbils.

De la mateixa manera que un parking, 4chan també tendeix a percebre's com un lloc brut. Com a eix magatzem d'informació rodejat per totes bandes de desperdici. El que veu l'espectador és només una ínfima part de tota la violència que pobla el ciberespai. Missatges d'odi o tanmateix pornografia, inunden els *boards* de 4chan disfressats d'humor negre i sàtira. Eixa figura del parking amagat, descuidat, on es debat d'allò que suscitaria a la vergonya si es mostrara baix una llum que no fos la de la pantalla.



Figura 42. Llum Martín. *Instal·lació de /rk9/*. 2023.



Figura 43. Llum Martín.
Instal·lació de /qst/: JAV Office Quest.
2023.



Figura 44. Llum Martín.
Instal·lació de
/jp/: Eternal Onahole Thread. 2023.



Figura 45. Llum Martín. Instal·lació de /jp/: Eternal Onahole Thread. 2023.

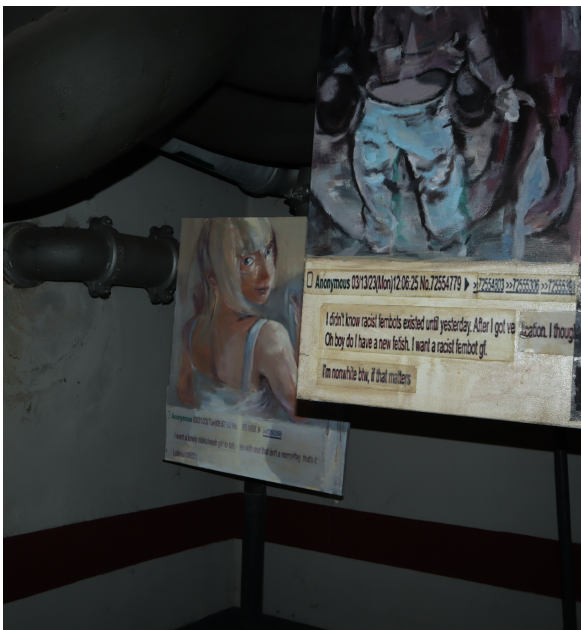


Figura 46. Llum Martín.
Instal·lació de /rk9/. 2023.

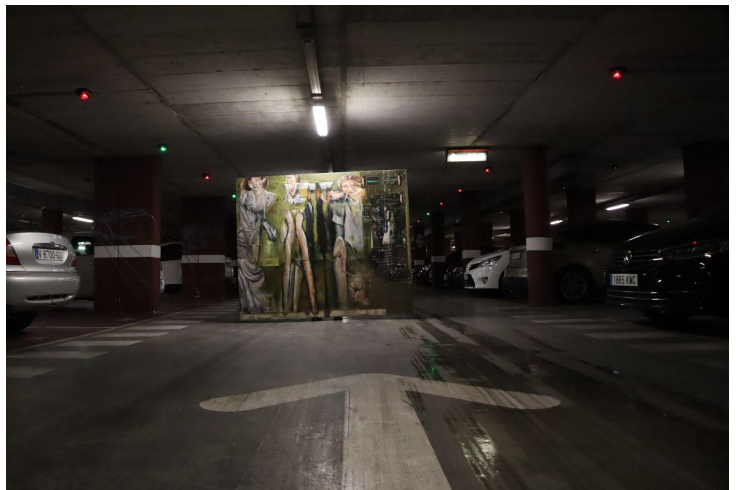


Figura 47. Llum Martín. Instal·lació de /qst/ JAV Office Quest. 2023.



Figura 48. Llum Martín.
Detall de /jp/: Eternal Onahole
Thread. 2023.



Figura 49. Instal·lació de /out/ - /toys/. 2023.



Figura 50. Llum Martín.
Detall de /qst/: JAV Office Quest.
2023.



Figura 51. Instal·lació de /r9k/. 2023.

6. CONCLUSIONS

Poder portar aquest treball al terreny de l'escriptura s'ha convertit, en el transcurs del procés, en un factor de pes per al projecte total. M'he pres la consecució del projecte com una mena d'investigació, que neix de la reflexió primerament sociològica. I que deriva, durant el seu transcurs, en diversos vessants d'una manera més històrica, cultural i inclús, prenent de vegades una òptica crítica. Des del primer moment, he buscat allunyar-me personalment de l'obra i de les reflexions trobades, fugir de la necessitat autobiogràfica que el discurs artístic pot suposar de vegades.

És ben cert, que la meua generació ha sigut de les primeres en créixer en un món digitalitzat i en viure l'adolescència dins de la xarxa. Eixa pot ser una de les conseqüències d'estar ara interessant-me per aquests conceptes, però certament sempre he intentat tractar-los des de la distància. M'agrada pensar en la figura d'un arqueòleg o un historiador quan m'enfronte a la pràctica artística. I pense en aquest fet, com un dels punts més importants a l'hora de plantejar la meua manera de crear. Realment el que més m'interessa és poder aproximar-me a veure fragments d'una història, d'una societat, d'un moment cultural, observar el sorgiment d'una tribu urbana o el contingut dels inicis d'una xarxa social aleatòria. Conèixer l'anècdota però alhora també les reflexions teòriques que autors han proposat rere aquesta.

Certament, trobe un pes important en aquesta conceptualització que s'amaga rere l'acte artístic. Tanmateix, no perdent mai la part més practica i expressiva del procés pictòric, on puc gaudir de l'experimentació amb la matèria indagant en les capacitats poètiques d'aquesta.

7. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

AVENDAÑO, L. (2020). *Arte y copyright. Del arte moderno al arte post-internet*. Editorial CSIC.

FAROCKI, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra Editora.

FLUSSER, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas: Elogio de la superficialidad*. Caja Negra Editora.

GUBERN, R. (2006). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama.

HONGO, H. (2016). Cursed images is the last twitter account you see before you die. Gizmodo. <[Cursed Images Is the Last Twitter Account You See Before You Die \(gizmodo.com\)](https://gizmodo.com/cursed-images-is-the-last-twitter-account-you-see-before-you-die-1181810400)>
[Consulta: 12 de abril de 2023]

LÉVY, P. (2007). *Cibercultura*. Anthropos editorial.

LÉVY, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Paidós.

MANOVICH, Lev. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós comunicación.

MARTÍN PRADA, J.(2010). *La condición digital de la imagen*. Lumen-ex. Universidad de Extremadura.

MARTÍN PRADA, J. *La Web 2.0 como nuevo contexto para las prácticas artísticas*. Medialab Matadero. <www.medialab-prado.es>
[Consulta: 2 de junio de 2023]

MELOT, Michel. (2009). *Breve historia de la imagen*. Traducción del francés. Universidad Nacional de Colombia, Medellín.

STEYERL, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. (1ª ed.). Caja Negra Editora.

STEYERL, H. (2013). *Too much World, is the internet dead?*. E-flux journal. <[Too Much World: Is the Internet Dead? - Journal #49 \(e-flux.com\)](https://e-flux.com/journal/49/steyerl-too-much-world-is-the-internet-dead/)>
[Consulta: 12 de abril de 2023]

TERCEIRO, J. B. (1996). *Socied@d digit@l. Del homo sapiens al homo digitalis*. Alianza Editorial.

8. ÍNDEX DE FIGURES

| | |
|---|----|
| Figura 1. Mapa de les connexions de computadores ARPANET en 1971..... | 12 |
| Figura 2. Captura de la interfaç de Facebook, 2004..... | 13 |
| Figura 3. <i>Cursed image 82727</i> . 2016. Font: Twitter <i>@cursedimages</i> | 14 |
| Figura 4. <i>Cursed image 831</i> . 2016. Font: Twitter <i>@cursedimages</i> | 15 |
| Figura 5. <i>Cursed image 3004</i> . 2016. Font: Twitter <i>@cursedimages</i> | 15 |
| Figura 6. <i>Cursed image 12848</i> . 2016. Font: Twitter <i>@cursedimages</i> | 15 |
| Figura 7. <i>Cursed image 366</i> . 2016. Font: Twitter <i>@cursedimages</i> | 15 |
| Figura 8. Captura de la interfaç de Webshots, 2004. Font: <i>google.com</i> | 17 |
| Figura 9. Captura del <i>board</i> “Mecha” de 4chan. 2023..... | 18 |
| Figura 10. Captura exemple de <i>thread</i> de 4chan. 2023..... | 18 |
| Figura 11. Captura de la pàgina d’inici de 4chan. 2023..... | 19 |
| Figura 12. Marisa Olson. <i>The One That Got Away</i> . 2004..... | 21 |
| Figura 13. Katja Novitskova. <i>Post-internet survival guide</i> . 2010..... | 21 |
| Figura 14. Katja Novitskova. <i>Post-internet survival guide</i> . 2010..... | 21 |
| Figura 15. Jon Rafman. <i>Nine Eyes of Google Street View</i> . 2008..... | 22 |
| Figura 16. Jon Rafman. <i>Nine Eyes of Google Street View</i> . 2008..... | 22 |
| Figura 17. Jorg Immendorf. <i>S/T. Oli i grafit sobre llenç</i> . 60x55cm..... | 22 |
| Figura 18. Markus Lupertz. <i>Blauer Garten: Distelreich</i> . 1988. Oli sobre llenç, 200x250cm..... | 22 |
| Figura 19. Kid Xanthrax i Baris Cavusoglu. 2021. <i>Slipgnosis</i> . BSMNT Gallery..... | 23 |
| Figura 20. Kid Xanthrax i Baris Cavusoglu. 2021. <i>Slipgnosis</i> . BSMNT Gallery..... | 24 |
| Figura 21. Kid Xanthrax i Baris Cavusoglu. 2021. <i>Slipgnosis</i> . BSMNT Gallery..... | 24 |
| Figura 22. Simone Filippo. <i>General Aesthetics</i> . 2023. Smallville Space..... | 24 |
| Figura 23. Cristina Delgado. <i>This are these or may be others</i> . 2014 - 2020. 100x66cm..... | 25 |
| Figura 24. Cristina Delgado. <i>This are these or may be others</i> . 2014 - 2020. 100x66cm..... | 25 |
| Figura 25. Roc Herms. <i><YO> <YO> <YO></i> . 2014..... | 26 |
| Figura 26. Roc Herms. <i><YO> <YO> <YO></i> . 2014..... | 26 |
| Figura 27. Roc Herms. <i><YO> <YO> <YO></i> . 2014..... | 26 |
| Figura 28. Llum Martín. 2022. <i>Caballo alargado I</i> . Oli s/ tela, 80x140cm..... | 29 |
| Figura 29. Llum Martín. 2022. <i>Caballo alargado II</i> . Oli s/ tela, 80x140cm..... | 30 |
| Figura 30. Llum Martín. 2023. <i>Edit I</i> . Tècnica mixta s/ llenç, 130x195cm..... | 30 |
| Figura 31. Llum Martín. 2022. <i>Edit II: Enrique</i> . Oli s/ tela, 145x110cm..... | 31 |
| Figura 32. Llum Martín. <i>/rk9/</i> . 2023. Parking Facultat de Belles Arts, UPV..... | 32 |
| Figura 33. Llum Martín. Fragment de <i>/rk9/</i> | 33 |
| Figura 34. Llum Martín. <i>/rk9/ - 2</i> . 2023. Tècnica mixta s/ llenç, 81x65cm..... | 34 |

| | |
|---|----|
| Figura 35. Llum Martín. <i>/rk9/</i> - 1. 2023. Tècnica mixta s/ llenç, 81x65cm..... | 34 |
| Figura 36. Llum Martín. <i>/rk9/</i> - 3. 2023. Tècnica mixta s/ llenç, 81x65cm..... | 34 |
| Figura 37. Llum Martín. <i>/out/</i> . 2023. Tècnica mixta s/ llenç, 139x106cm..... | 35 |
| Figura 38. Llum Martín. <i>/toy/</i> . 2023. Tècnica mixta s/ llenç, 139x106cm..... | 36 |
| Figura 39. Llum Martín. <i>/jp/</i> : <i>Eternal Onahole Thread</i> . 2023. Tècnica mixta s/ llenç, 200x140cm..... | 37 |
| Figura 40. Llum Martín. <i>/qst/</i> : <i>JAV Office quest</i> . 2023 Tècnica mixta s/ llenç, 177x212cm..... | 40 |
| Figura 41. Llum Martín. <i>/qst/</i> : <i>JAV Office quest</i> . Annex a la peça..... | 40 |
| Figura 42. Llum Martín. <i>Instal·lació de /rk9/</i> . 2023..... | 41 |
| Figura 43. Llum Martín. <i>Instal·lació de /qst/</i> : <i>JAV Office Quest</i> . 2023..... | 41 |
| Figura 44. Llum Martín. <i>Instal·lació de /jp/</i> : <i>Eternal Onahole Thread</i> . 2023..... | 42 |
| Figura 45. Llum Martín. <i>Instal·lació de /jp/</i> : <i>Eternal Onahole Thread</i> . 2023..... | 42 |
| Figura 46. Llum Martín. <i>Instal·lació de /rk9/</i> . 2023..... | 42 |
| Figura 47. Llum Martín. <i>Instal·lació de /qst/</i> : <i>JAV Office Quest</i> . 2023..... | 42 |
| Figura 48. Llum Martín. <i>Detall de /jp/</i> : <i>Eternal Onahole Thread</i> . 2023..... | 43 |
| Figura 49. Llum Martín. <i>Instal·lació de /out/</i> . 2023..... | 43 |
| Figura 50. Llum Martín. <i>Detall de /qst/</i> : <i>JAV Office Quest</i> . 2023..... | 43 |
| Figura 51. Llum Martín. <i>Instal·lació de /rk9/</i> . 2023..... | 43 |
| Figura 52. <i>Captura del fil "/hikki/</i> : <i>Draw your room</i> " de uboachan. 2023..... | 49 |
| Figura 53. Llum Martín. Fragment de <i>/hikki/</i> : <i>Draw your room</i> . 2023..... | 49 |
| Figura 54. Llum Martín. Fragment de <i>/hikki/</i> : <i>Draw your room</i> . 2023..... | 49 |
| Figura 55. Llum Martín. Fragment de <i>/hikki/</i> : <i>Draw your room</i> . 2023..... | 50 |
| Figura 56. Llum Martín. Fragment de <i>/hikki/</i> : <i>Draw your room</i> . 2023..... | 50 |
| Figura 57. Llum Martín. Fragment de <i>/hikki/</i> : <i>Draw your room</i> . 2023..... | 50 |
| Figura 58. Llum Martín. Fragment de <i>/hikki/</i> : <i>Draw your room</i> . 2023..... | 50 |

9. ANNEXOS



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ANNEX I. RELACIÓ DEL TREBALL AMB ELS OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE DE L'AGENDA 2030

Annex al treball de fi de Grau i treball de fi de Màster: relació del treball amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible de l'Agenda 2030.

Grau de relació del treball amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS).

| Objectius de Desenvolupament Sostenible | Alt | Mitjà | Baix | No escau |
|---|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| ODS 1. Fi de la pobresa. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 2. Fam zero. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 3. Salut i benestar. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ODS 4. Educació de qualitat. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ODS 5. Igualtat de gènere. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ODS 6. Aigua neta i sanejament. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 7. Energia assequible i no contaminant. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 8. Treball decent i creixement econòmic. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 9. Indústria, innovació i infraestructures. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 10. Reducció de les desigualtats. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 11. Ciutats i comunitats sostenibles. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 12. Producció i consum responsables. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 13. Acció pel clima. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 14. Vida submarina. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 15. Vida d'ecosistemes terrestres. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 16. Pau, justícia i institucions sòlides. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ODS 17. Aliances per a assolir els objectius. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Descripció de l'alineació del TFG/TFM amb els ODS amb un grau de relació més alt.

9.2. ANNEX II: /hikki/: DRAW YOUR ROOM

Aquesta peça encara que no pertany de forma explícita a *Tripcode*, es recolza en una conceptualització similar a la del projecte. Es tracta doncs, d'una instal·lació realitzada amb tela i peces ceràmiques amb la incursió d'objectes quotidians. El nom de la instal·lació parteix d'un fil de fòrum *uboachan.net*, on es proposava la dinàmica de que els distints usuaris adjuntarem plans dibuixats de les seues habitacions.

La instal·lació es contempla com una recreació exagerada del que seria l'habitació real, física de l'usuari que freqüenta 4chan o fòrums de discussió similars. Aquesta pren referències de l'exposició *General Aesthetics* i l'obra de Simone Filippo, en tant al fet de que també plasma eixa idea de mostrar les filies del usuari masculí arquetipic fent alusió a la idea de "novia-coixi". En aquest cas, es tracta directament d'una especie de nina sexual que hem realitzat amb tela de llençols cosida a màquina. Els distints elements que configuren l'espai de l'habitació fan referència a les suposades aficions del individu. D'aquesta manera trobem cartes del joc de rol *Magic The Gathering*, mocadors usats o llaunes de monster. Aquests elements es disposen presentant els objectes originals, no obstant, també trobem recreacions fetes en ceràmica que es distribueixen junt amb els seus originals perdent ixa condició escultòrica.

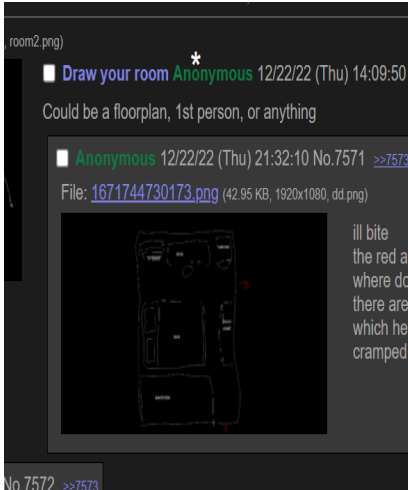


Figura 52. Captura del fil /hikki/: Draw your room. de uboachan. 2023.



Figura 53. Llum Martín.
Fragment de /hikki/: Draw your room.
2023.

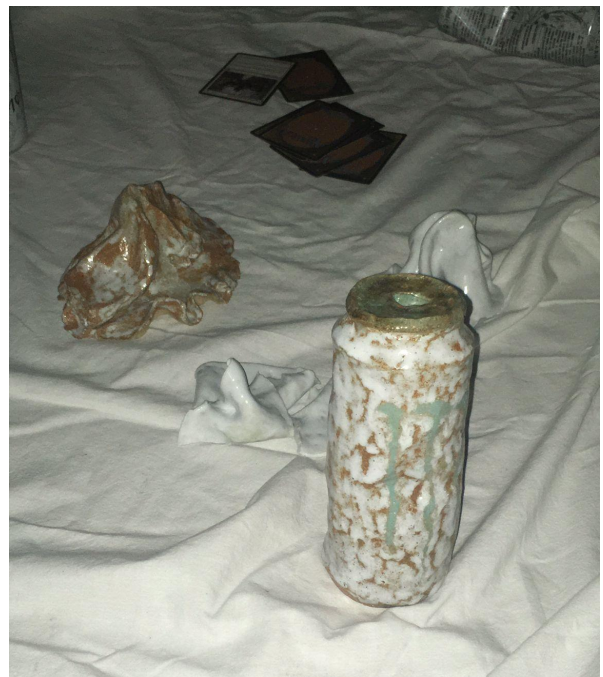


Figura 54. Fragment de /hikki/: Draw your room. 2023.



Figura 55. Llum Martín. Fragment de /hikki/: Draw your room. 2023.

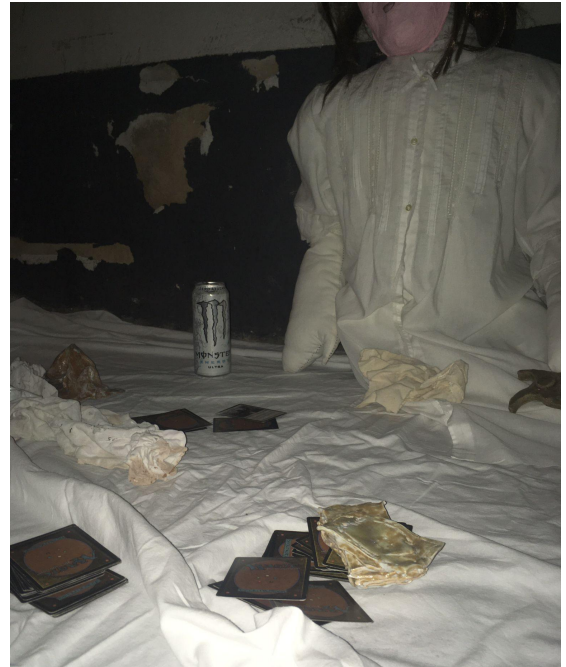


Figura 56. Fragment de /hikki/: Draw your room. 2023.



Figura 57. Llum Martín. Fragment de /hikki/: Draw your room. 2023.



Figura 58. Fragment de /hikki/: Draw your room. 2023