

# TFG

---

## BOXES 7. EL TRASLADO.

ANÁLISIS SOBRE EL DISEÑO DE LA PUBLICACIÓN.

Presentado por Belén Villanueva  
Tutor: Francisco de la Torre Oliver

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2016-2017



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

En *BOXES 7. El Traslado: ANÁLISIS SOBRE EL DISEÑO DE LA PUBLICACIÓN* se contextualiza, justifica y analiza la publicación editorial *BOXES 7*. Una memoria dedicada a su diseño y construcción física. *BOXES 7* se convierte en la pieza/foco principal.

Este libro se enmarca dentro de las actividades del proyecto *BOXES*, siendo *BOXES* un proyecto de carácter teórico sobre el panorama artístico: los medios de difusión, la gestión y el análisis del contexto.

A partir del trabajo final de grado de Mar Gutiérrez titulado '*BOXES 7: La solidificación*' y éste que se presenta, se realiza una lectura teórica y formal centrada en la publicación física, por ello se aconseja examinar ambas memorias para tener una idea mucho más aproximada de los contenidos e intenciones de la obra presentada.

A su vez, debemos destacar, que ambos TFG pueden comprenderse como una explicación global del proyecto *BOXES*, ya que la edición que se presenta recoge todas las actividades (comprendidas como números de publicaciones de formato no convencional) y las relaciones que se han establecido dentro del proyecto y fuera, con el público en general.

### PALABRAS CLAVE:

LIBRO, PUBLICACIÓN, DISEÑO, POST INTERNET, POSMODERNISMO, REDES SOCIALES, COLECTIVO

## ABSTRACT

In *BOXES 7. The Transfer* the editorial publication (of BOXES 7) is contextualized, justified and analyzed. A memory dedicated to its design and physical construction. *BOXES 7* becomes the main focus.

This book is framed within the activities of the BOXES project, with BOXES being a theoretical project about the artistic panorama: the media, management and analysis of the context.

From Mar Gutiérrez's final grade paper entitled '*BOXES 7: The Solidification*' and the relevant context presented, a theoretical and formal reading is centered on the physical publication, so it is advisable to examine both memories to have a much more approximate idea of the contents and intentions of the work that is presented.

At the same time, it should be noted that both TFGs can be understood as an overall explanation of the BOXES project, since the edition presented includes all the activities (understood as numbers of non-conventional format publications) and the relationships that have been established within the project and outside of it, with the general public.

### KEYWORDS:

BOOK, PUBLICATION, DESIGN, POST INTERNET, POSMODERNISM, SOCIAL NETWORK, COLLECTIVE

*A todos los que hicieron y hacen BOXES.*

## INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
1.1. PROYECTO BOXES.....	6
1.2. BOXES 7.....	7
2. METODOLOGÍA Y OBJETIVOS.....	11
3. MARCO TEÓRICO.....	11
3.1. DESCRIPCIÓN.....	11
3.2. REFERENTES FORMALES.....	11
3.2.1. EL NUEVO ARCHIVO: INSTAGRAM Y TUMBLR.....	12
3.2.2. EL SIGNO CONSUMIBLE.....	14
3.2.3. <i>HTML</i> O LA PÁGINA EN BLANCO.....	16
3.2.4. LA ESTÉTICA DEL REGISTRO DIGITAL.....	18
4. PRODUCCIÓN EDITORIAL.....	20
4.1. CARTELERÍA Y DOCUMENTACIÓN PREVIA.....	20
4.1.1. BOXES PROMO.....	21
4.1.2. PÁGINAS WEB.....	22
4.1.3. <a href="http://www.boxes0.com">HTTP://WWW.BOXES0.COM</a> .....	23
4.2. IMÁGENES Y CAPTURAS.....	25
4.2.1. LA CAPTURA DE PANTALLA.....	25
4.2.2. EL MANUSCRITO.....	28
4.3. EL URL.....	30
4.4. MANIFIESTO.....	32
4.5. LA CAJA: CONTENEDOR DEL LIBRO.....	33
5. CONCLUSIONES.....	34
6. BIBLIOGRAFÍA.....	36
7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	38

# 1. INTRODUCCIÓN

En el siguiente TFG se expone la publicación en formato libro titulado *BOXES7*. Incluido dentro de las prácticas del proyecto *BOXES*, supone el séptimo número de las publicaciones/eventos realizados. Al tratarse de un proyecto realizado en equipo junto a Belén Villanueva, se expone a continuación la introducción conjunta a ambas memorias.

## 1.1 PROYECTO BOXES

Boxes es un proyecto iniciado en el año 2015, cuyo objeto de estudio se centra en la difusión, cuestionamiento y producción de las formas y contenidos actuales en la materia artística y creativa, así como la experimentación en los formatos de difusión de ésta.

Boxes se organiza a través de publicaciones eventuales sin formato fijo. Cada una de estas ediciones se apoya en diferentes plataformas y se sitúa mediante éstas, dando como resultado un conjunto de actividades de carácter experimental que en total crean el recorrido periódico que se plantea, pero siempre desde el cuestionamiento y la renovación.

Boxes dialoga y se sitúa en su entorno. Una de las directrices del proyecto ha sido la comunicación constante entre contexto y grupo de trabajo, queriendo transmitir la situación actual que rodea al colectivo. Boxes pretende mostrar y difundir analizando los agentes externos del ámbito artístico. Por ello se apuesta por la constante comunicación y participación entre creadores, público y demás intermediarios. Se persigue una posición crítica desde la perspectiva del creador/creadora.

Boxes analiza todo lo que deriva y nace de las formas de producción. La difusión y sus formatos, las nuevas figuras en el público, la formalización de las nuevas estéticas, los lenguajes coetáneos, el propio sentido de *colectivo*, etc.

Frente a estos factores, Boxes pretende dar respuesta a través de un imaginario colectivo que, de forma cíclica, se plantea de nuevo mediante el diálogo con los agentes externos. El planteamiento, el proceso y el resultado final (pre, durante, post) de las conversaciones planteadas pretenden crear la obra.

Creemos que la formación es un estado constante en el trabajo artístico y en el mismo proceso y planteamiento del creador como artista. Dudar de su posición, de las vías y finalidades de su trabajo, la consideración de su obra como tal, etc., son las cuestiones que acompañan el planteamiento de la pieza y la sitúan como contemporánea. Por ello nos decantamos por lo emergente

desde nuestra posición, también emergente.

A su vez, el colectivo toma un carácter de autogestión, rechazando algunos paternalismos del mercado del arte y la institución, impulsando nuestros proyectos desde nuestra posición, abriendo nuevas esferas en los círculos artísticos y cuestionando la veracidad de las bases sólidas asumidas en este ámbito.

## 1.2. BOXES 7

“This here you holding is BOXES 7.

It has the shape of a book. It is like a book. It will probably be called book, even though you never held in your hands anything like this before. Not this specific, not this shape, weigh, tone. Still you name it book. What a violent behaviour that of yours. What a disrespectful attitude against the objects and events around you.

Would u violent the nature of every figure by applying to it old names of old figures. Would u name a new tree a tree? Based on what?

Said that. Please feel free to experiment the contents here contained.

Spend a while, not a name.

Boxes 7 registra Boxes 0 Octubre CCC, Boxes 1, Boxes 2, Boxes 3, Boxes 4, Boxes 5 y Boxes 6. Pero superando el registro, Boxes 7 es un nuevo extracto. Es un nuevo segmento decantado”.<sup>1</sup>

Establecemos una cronología y lo hacemos de forma lineal, aludiendo a la idea en origen de lo que iba a ser este proyecto: una suerte de publicación periódica en formato no convencional. Nos alejamos de este propósito cuando advertimos que nuestra intención era solamente una intención, y no podía ser entonces una idea o la pretensión de una idea, sino que iba a tener la forma en la que se desarrollara atendiendo a las necesidades del propio proyecto.

No podía entonces ser una revista, ni una publicación. Iba a ser un proyecto. La cronología de Boxes es una prótesis, un añadido que aceptamos para la solidificación de los contenidos generados y/o albergados, con el propósito de permitirles ser objeto de estudio y situarlos en una aparente línea que nos permite movernos a modo de *flashback* y *flashforward*, sobre todo para repensar.

---

<sup>1</sup> BOXES. *Boxes7, Libro Azul*. Sin numerar.



Fig 1. Portada Libro ARTISTAS (B)  
BOXES 7  
2017

El aspecto cronológico del que hablamos, no tiene en el libro un traslado exacto, sino que es más bien una organización pretextual que el lector debe conocer con anterioridad, o a la que debe poder acceder para entender el desarrollo de Boxes o su cómputo temporal extendido en lo experiencial.

Así, *Boxes7* se divide en dos partes o dos libros, que se necesitan porque son en realidad, una unidad:

El *Libro Blanco* (B), el cual sobresale en el paquete final de la publicación, recopila las actividades realizadas con los artistas invitados al diálogo y al trabajo conjunto. El trabajo documentado es la muestra realizada en el evento BOXES0 o BOXES29, una presentación a modo *Pop Up* que se celebró el día 29 de febrero en el *Centre de Cultura Contemporànea Octubre* de Valencia.

En el libro se muestran 5 colores asignados a cada colaborador (el cual supone un número de las publicaciones) y establece las relaciones marcadas en las obras presentadas.

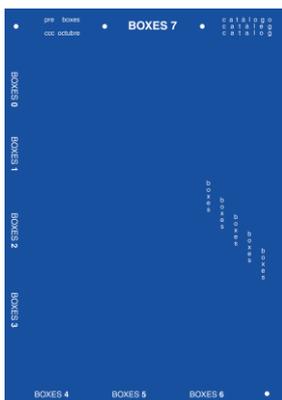


Fig 2. Portada Libro Azul (A)  
BOXES 7  
2017

BOXES 0

- LLUISA FEBRER
- JULIÁN VILLABA  
ANDREI WARREN
- DANIEL DUATO
- PAU ORTS  
DIEGO NAVARRO

El *Libro Azul* (A), recopila las prácticas de BOXES0 y BOXES2, además de textos

<sup>2</sup> BOXES. Artistas BOXES0. Valencia, 2016. [Consultado: 2017-05-29]. Disponible en: <<http://boxes0.tumblr.com/boxes0artists>>



rutina natural del proyecto, un *modus operandi* donde el intercambio de ideas fuera algo esencial y natural en las actividades. A través de conversaciones obtenemos nuevas aportaciones al proyecto, convirtiendo a ese sujeto en parte de él, y sumando a la investigación de ese contexto emergente en el que nos fijamos. Este *feedback* se ha querido realizar a través de todos los medios posibles que puedan conectarte con el proyecto, tanto a nivel presencial (sería el caso de eventos físicos, *pop ups*, charlas, etc.) como con otros recursos no tan personalizados (cartelería, redes sociales, publicaciones, etc.). Las prácticas de comisariado se dirigirían a todos los procesos que nos han permitido configurar estos grupos de trabajo y eventos físicos donde mostrar estas prácticas conversacionales, e in situ, seguir generando diálogo.

En cuanto a *BOXES 7*, la metodología se emplea un método visual y analítico. *BOXES 7* se configura a través del análisis de todas las prácticas con la metodología descrita anteriormente, y aporta ese contenido estético que nos describe.

En cuanto a mi aportación al proyecto, refiriéndome al diseño y maquetación, mi metodología ha seguido un proceso similar a la presentada con la publicación. A través, tanto de un proceso de observación y análisis del proyecto como de otros de la misma índole (revistas de arte, diseño, artes gráficas, sus plataformas web, proyectos, etc.).

## OBJETIVOS

Los objetivos para esta memoria deberían dividirse en dos apartados. Existiría una clasificación específica de intenciones en el proyecto *BOXES* y otros exclusivos para la publicación *BOXES 7*.

A principios del proyecto, se elaboró un manifiesto donde recogimos los objetivos con los que nos presentamos al resto. Aunque no existen objetivos primordiales podríamos decir que *Boxes* pretende configurar lugares dentro del proyecto para todos aquellos que participen, en todas las formas posibles de colaboración, dentro del contexto en el que nos enfocamos. Un lugar donde cuestionar y suponer respuestas. Destacamos que *BOXES* no pretende ser un fin ni llegar a serlo. *BOXES* es un proceso de trabajo. No damos respuestas, únicamente planteamos.

En cuanto a *BOXES 7*, se pretende con esta publicación recopilar y defender todas las acciones del colectivo. Como se describe en la introducción el recorrido del proyecto es circular, y de esta forma pretendemos cerrar y

solidificar

este

proceso.

## 3. MARCO TEÓRICO

### 3.1. DESCRIPCIÓN

A partir de este punto, la siguiente memoria se centrará en el análisis y descripción del diseño gráfico y contenido del libro.

La publicación BOXES 7 constituye el primer *número/evento* del proyecto BOXES en formato editorial. En la publicación se recogen todas las acciones realizadas tras un año de actividad junto a textos explicativos y teóricos sobre el propio trabajo y su planteamiento.

A su vez sirve como reflexión e investigación sobre la estética que se ha ido elaborando y tratando a través del proyecto y con la que nos hemos querido identificar, tanto en la parte gráfica y visual, como en el lenguaje y forma de contener los conceptos a tratar.

También suma a la experimentación del formato, siendo el primer producto en soporte físico y gráfico de los eventos del proyecto.

Volviendo al recorrido circular que planteamos en el presente, este número se complementa del resto de eventos periódicos realizados, recogidos a su vez en el *Centre de Cultura de Contemporània Octubre* en Valencia el 29 de Febrero del año 2016, en la exposición *BOXES 0*<sup>3</sup>.

### 3.2 REFERENTES FORMALES

La ideación del formato de la publicación de *BOXES 7* siguió el curso estético que se fue desarrollando durante el avance del proyecto. Se podría justificar brevemente como una síntesis de los métodos de difusión y promoción empleados en los acontecimientos y eventos previos, teniendo en esta línea como ejes principales las redes sociales y los alojamientos web (páginas web). *BOXES 7*, planteada como publicación en formato físico, intensifica estos procesos y solidifican el ciclo de actividades. Para nosotros también supone una nueva forma de analizar y observar nuestras tendencias estéticas, las

---

<sup>3</sup> BOXES. *BOXES 0-CCC Octubre*. Valencia, 2016. [Consultado: 2017-05-29] Disponible en <<http://cccocubreboxes0.tumblr.com/>>

cuales pretendemos que nos representen

Instagram, Facebook, Tumblr, los editores WYSIWYG (programación) acercaron la forma de plantear nuestro discurso y formas de conectar con el público de un modo esencialmente visual y *masivo*: Comprendimos la necesidad de desarrollar un imaginario colectivo que remitiera directamente con nuestro discurso y que se solidificara a través de *llenar* visualmente los espacios que internet nos prestaba. Una especie de *bombardeo* constante de imágenes sobre plataformas vacías (blancas, inmaculadas, prestadas a la saturación del usuario) que nos conectaba de forma instantánea y dinámica con el resto de usuarios, un *feedback* constante (*Image Spam is our message to the future / El Spam será nuestro legado a las generaciones futuras*<sup>4</sup>), una conversación donde las interacciones a través de los dispositivos bastan para ser partícipe del proyecto, ya que seguir nuestra actividad en las redes ya permitía al resto de usuarios formar parte del proyecto BOXES.

### 3.2.1. El nuevo archivo: Instagram y Tumblr



Fig 3. Barack Obama, Helle Thorning-Schmidt y David Cameron haciéndose un selfie junto a Michelle Obama durante el funeral de Nelson Mandela. 2013

“As a physical object, the book is surprisingly elegant: a compact white bible, a thing beckoning to be held./ (Como objeto físico, el libro es sorprendentemente elegante: una compacta Biblia blanca, un ente que pide ser sostenido)”<sup>5</sup>.

Desde una explicación que partiera del análisis de un contexto posmoderno, se podría hablar del libro *Selfish* de la celebridad Kim Kardashian como uno de los archivos sobre las aportaciones más significativas sobre las nuevas retóricas de las redes sociales y el lenguaje visual.

El *selfie*, un gesto asumido tras una acción automática, ha conseguido eclipsar

<sup>4</sup> STEYERL, H. *The Spam of the Earth: Withdrawal from Representation*. [Consultado: 2017-05-23] Disponible en: <<http://www.e-flux.com/journal/32/68260/the-spam-of-the-earth-withdrawal-from-representation/>>

<sup>5</sup> FLANAGAN, C. ‘*Selfish*’, by Kim Kardashian West, and More. [consulta: 2017-06-18] Disponible en: <[https://www.nytimes.com/2015/09/27/books/review/selfish-by-kim-kardashian-west-and-more.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2015/09/27/books/review/selfish-by-kim-kardashian-west-and-more.html?_r=0)>



Fig 4. Vista del libro 'Selfish' de Kim Kardashian.

la escritura a la hora de documentar o expresarnos de forma individual. Hemos visto a Kardashian registrando su mejor ángulo desde sus momentos más íntimos hasta en las situaciones más públicas. Imágenes que nos han traído controversia y enseñanzas, y que se han coronado como los nuevos medios narrativos.

La publicación de la *Biblia blanca* de Kim Kardashian solo se justificaría por un único motivo: ordenar lo aglomerado. No existe diferencia entre el contenido visible de forma *libre y gratuita* que la celebridad comparte en su cuenta de Instagram a la versión en soporte físico de este contenido. Sin embargo, la edición de su libro de *selfies* convierte este trabajo en algo tangible y consolidado, una forma de justificar desde la metodología idéntica en cada proceso de cada fotografía hasta su trabajo como productora de *selfies*.

Anteriormente a la publicación de *BOXES 7*, uno de los ejercicios promocionales que derivó en publicación física, consistió en pedir a la gente, a través de las redes sociales, fotografías relacionadas con el concepto o imagen de caja<sup>6</sup>. Una forma de arrancar y demandar la participación del público a través de las redes, con un lenguaje imperativamente visual.

Todas las imágenes recibidas se acumularon en una página web. Más tarde, para el evento *BOXES 0* en el CCC Octubre -29/02/2016- se presentó la publicación con la recopilación de todas las fotografías recibidas.

Del mismo modo que Ed Ruscha –Auggie Wren, en la película *Smoke*<sup>7</sup>–, acumulaba fotografías diarias realizadas desde un mismo punto, cuyo valor total de sus procesos viene dado por la linealidad del amontonamiento en su producción. El trabajo masivo y su constante interacción han hecho de sus imágenes discursos narrativos. Una estética sujeta a un *statement* y a un *modus operandi* característico (“Is a rather tantalisingly simplistic presentation of these disparate, often archival works, linked solely by medium/ Es una presentación bastante atractiva y simplista de estas obras dispares, a menudo archivísticas, vinculadas únicamente por el medio”<sup>8</sup>).

Otros ejemplos que han recurrido al *bombardeo*, a través de los nuevos medios digitales o formas de edición gráfica, de su propia imagen serían Chloë

<sup>6</sup> BOXES. *Share your box*. Valencia, 2016 [Consulta: 2017-05-30] Disponible en: <<http://shareyourbox.tumblr.com>>

<sup>7</sup> WANG, W. (dir.) *Smoke [película]*. EEUU: Miramax, 1995

<sup>8</sup> PHILLPOT C. *Ed Ruscha: Jeu de Paume Paris*, p. 26-27

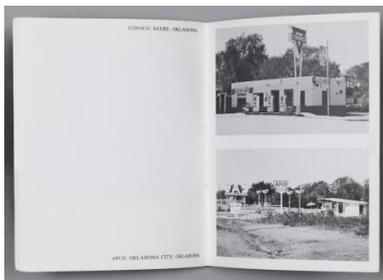


Fig 5. *Twentysix Gasoline Stations*  
Libro de Artista  
Ed Ruscha  
1963



Fig 6. *feeling my feelings*  
 Vídeo del canal de youtube  
 mollysoda  
 Molly Soda

Sevigny<sup>9</sup> o Molly Soda<sup>10</sup> con sus respectivas publicaciones y archivos audiovisuales, donde el valor de cada apartado se convierte en algo banal e insignificante para formar parte de un todo que le dote de sentido visual.

La idea principal del proyecto, y nuestra actividad con las redes sociales, fue rellenar visualmente hasta la infinidad el *espacio blanco* que nos proporcionaban, definiendo cada vez más nuestra identidad (en el campo artístico) de forma visual.

El orden de las actividades, planteadas por BOXES, inicialmente, como *números de una revista* de formato experimental y cambiante, no sigue un orden consecutivo, si no *acumulativo*. En cada edición se revisan y se incluyen elementos de las anteriores, de este modo la práctica general del proyecto sigue la misma dinámica que la actividad en las redes sociales.

*Boxes 7* se convierte en una nueva recopilación, un nuevo archivo de lo archivado. Un resumen estético de aquello que visualmente se ha proyectado con anterioridad.

### 3.2.2. El signo consumible

Diseño estándar: tipografía *sans serif*, fondos blancos, fuentes negras, espacios concretos para imágenes y texto, URLs, píxel, etc. Estas podrían ser algunas de las claves formales que describirían el diseño de BOXES 7.

Al igual que en los editores del tipo *WYSIWYG* (*What You See Is What You Get*) que utilizamos para los diseños *html* de nuestras páginas web, nos limitamos a rellenar la hoja blanca dispuesta para su *personalización*, de forma que la actividad se limitaría a llenar el soporte: dejar sujetos los contenidos a una plantilla sin olvidar la misma plantilla, el concepto de contenedor; tal como hacíamos durante la gestión de nuestras redes sociales: mostrar nuestra actividad sin olvidar internet. *Yo interno, internet*<sup>11</sup>.

Si bien esta actividad fue puesta en práctica durante el desarrollo de nuestra

<sup>9</sup>SEVIGNY, C. GORDON, K. LYONNE, N. *Chloë Sevigny*.

<sup>10</sup> MOLLY SODA. *Canal de YouTube de Molly Soda*. [Consulta: 2017-05-29]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/user/fleamarkets/videos>>

<sup>11</sup> NOISEY STAFF. *Música barata y fama de YouTube. Una conversa entre El Coleta y Cecilio G*. En: VICE MAGAZINE. España, 2016 [Consultada 10-6-2017]. Disponible en: <<https://www.vice.com/es/article/noisey-conversacion-el-coleta-cecilio-g>>

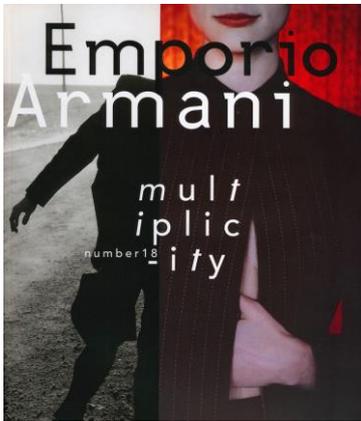


Fig 7. *Multiplicity*  
 Nº 18 - Emporio Armani Magazine  
 Portada de David Carson  
 1997



Fig 8. *Seating near Enigma*  
 Ettore Sottsass  
 (Miembro del grupo Memphis)  
 1987

página interactiva para el evento en el CCC Octubre. En las páginas web<sup>12</sup> creadas específicamente para el evento ahondamos en la intimidad y posesión de nuestra estética con el usuario.

A finales de la década de los años 80 y principios de los 90, dentro del ámbito del diseño gráfico, comenzaron a expandirse ideas y corrientes que enfrentaban las pautas establecidas sobre el diseño, con las nuevas estéticas que abogaban por la ruptura con las bases establecidas. La *Cranbrook Academy of Art*, bajo la influencia de textos teóricos y trabajos de diseñadores como David Carson o Edward Fella, empezaron a promover métodos que tratasen la ruptura de estas normas establecidas.

Se empieza a respaldar la formación autodidacta en el diseño, ya que permite realizar trabajos que no se asemejan a nada de lo ya publicado en los medios coetáneos.

Se podría hablar de un *modus operandi* donde la ignorancia sobre las normas o su desconocimiento funciona. De esta forma, Carson condujo ciertas funciones propias del diseño hacia un enfoque posmoderno: aceptar lo que sucede, sin buscar un control *sólido* establecido por la razón. No existen en este momento distinciones jerárquicas en la cultura, todo sirve, se une y funciona en un paisaje donde lo indeterminado se rige como nuevo objeto.

El prestigio del pop, convirtiéndose en un nuevo foco referencial, establece una nueva relación con el espectador, tal y como explica el crítico de diseño Hughes-Stanton:

“Como actitud, se acerca a la gente y a lo que esta quiere: está preparado para legitimar sus necesidades sin moralizar sobre cuáles deberían ser. Sus raíces están más arraigadas en la sociedad...”<sup>13</sup>.

Siguiendo este planteamiento de la relación del usuario con el diseño, las descripciones sobre el diseño en su estadio posmoderno se relacionan con las definiciones de arquitectura y desarrollo de producto posmoderno y sus formas, que proponían un acertijo para la élite profesional con sus referencias, y a su vez un deleite por sus elementos lúdicos para el público en general. Un objeto de lujo de aspecto barato para sala de estar.

Se podría aplicar la descripción que emplea Barbara Radice para los diseños del

<sup>12</sup>BOXES. *BOXES 0*. Valencia: 2016. [Consultada en: 2017-05-30] Disponible en: <<http://boxes0.com>>

<sup>13</sup> HUGHES-STANTON, C. *What comes after Carnaby Street?*, pp. 42 - 43.



Fig 9. Sillón Lounge Chair. Imagen extraída de la película *Eames Lounge Chair*, realizada por Charles Eames en blanco y negro en 1956, fecha de creación del sillón.

grupo Memphis a nuestra intención con la publicación del objeto físico: “*La representación provisional de signos que se consumen*”<sup>14</sup>.

Como el ejemplo del *Lounge Chair* diseñado por Charles y Ray Eames, “Quería que la Lounge Chair tuviera el aspecto cálido de un guante de béisbol”<sup>15</sup>. Enmarcando esta cita y la producción de dicha silla en el *American Way of Life* se pretende conjugar las formas visuales imperantes con las lecturas del momento.

Interpretaciones de lo popular, afinadas desde su análisis y trabajo de la forma, textura y material y lanzadas para un uso y un ambiente cotidiano. Propuestas que marcas actuales han puesto en práctica, como por ejemplo los diseños de muebles de IKEA o los objetos y vestuario de COS.

De este modo justificaríamos nuestras formas y estética mediante la necesidad de remitir a las plataformas y redes y el vacío que nos proponen llenar.

La disposición de sus contenidos nos recuerdan a las formas de un navegador web (urls, diferencia de disposición y tamaños, píxel visible, etc.). Con esta estética volvemos a lo diario de nuestra actividad en las redes, convirtiéndolo en un objeto de diseño y fruición: una pausa en lo cotidiano para apreciar el nuevo lenguaje y nueva estética<sup>16</sup>.

El valor de la publicación en formato físico es, sin duda, una forma de romper con una trayectoria imperativamente digital y a su vez con las normas que definirían el concepto de *libro*, pero también mostrando un producto consumible y estético: una pieza teórica, con contenido teórico, enmarcado en un proceso de incesante búsqueda con un amplio contexto apto para ser disfrutado y colocado en un entorno cotidiano. Volvemos a la aplicación de la premisa: Objeto para sala de estar.

### 3.2.3. *Html* o la página en blanco.

```
“html>
  <head>
    <title>
      {Title= “It is Boxes.” }
```

<sup>14</sup> RADICE, B. *Memphis: research, experiences, results, failures, and successes of new design*, p. 43

<sup>15</sup> FITOUSSI, B. *Eames: El Mobiliario 1941-1978* p. 15

<sup>16</sup> BOXES. “It is Boxes”. En: BOXES. *Boxes7, Libro Azul*.



Fig. 10

```

</title>
<body>
<div>
‘It’ es sujeto. Tercera persona. Es neutro. It es blanco. It no tiene
género.
It se refiere a un componente singular desde el conjunto.
‘It’ para animales, objetos y sustantivos sin categorizar.
Boxes quiso ser blanco, un color que no apela a ningún estado.
Boxes se presenta en una hoja vacía.
Boxes aspira a ser el It.
(...)
El requisito de mantener la homogeneidad primitiva de estos soportes
nos lleva a la necesidad de recordar el origen de aquello con lo que
trabajamos.
</div>
</body>
</html>”17

```

De este modo se presenta la estética de las páginas web<sup>18</sup> específicas de los artistas colaboradores con Boxes, y a su vez se justifica toda la estética empleada en cartelería y difusión gráfica. El *Blanco*: un espacio vacío apto para contener.

Como se ha expuesto en los apartados anteriores, partimos de todos los soportes actuales en los cuales se nos permite archivar, destacando el Html, como una forma de adecuarnos a lo dado por los medios digitales y a su vez de presentar un producto apto para la lectura *hipermoderna*<sup>19</sup>.

Peter Saville, al referirse a sus diseños gráficos realizados durante los años 80, recuerda el siguiente dato: “Los neoyorquinos compraban columnas para ponerlas en su apartamentos”<sup>20</sup>. Saville se refiere a la práctica del *relleno*, escoger un espacio coetáneo al usuario e incluir el contenido de carácter *intelectual*. Un marco estético homogéneo y reconocible que únicamente serviría para presentar la verdadera obra.

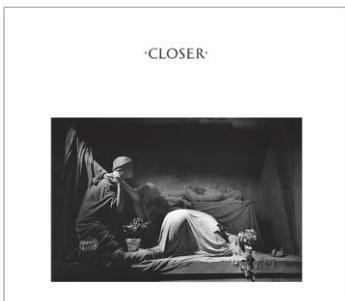


Fig 11. Diseño de Peter Saville y Martyn Atkins.  
*Closer*, Joy Division.  
 Factory Records (Reino Unido)  
 1980

<sup>17</sup> BOXES. “It is Boxes”. *Op. Cit.*

<sup>18</sup> BOXES. *BOXES 0*. [Consultado: 2017-06-29] Disponible en <<http://boxes0.tumblr.com>>

<sup>19</sup> LIPOVETSKY, G. *Los tiempos hipermodernos*.

<sup>20</sup> POYNOR, R. *Design Without Boundaries: Visual Communication in Transition*, p. 33

Tal y como hizo en su diseño para la portada del álbum *Closer*, del grupo británico *Joy Division*, Saville presenta una plataforma blanca, vacía, con la mínima información escrita, sin elementos que interrumpan la visión de la verdadera *entrega* visual para el espectador: una fotografía en blanco y negro de Bernard Pierre Wolff, fotografía que nos recuerda a las obras neoclásicas, con un estilo lapidario y misterioso, el único elemento con trabajo y concepto tras él. El trabajo de Saville solo nos presenta la obra que realmente está creada para su discusión y apreciación.

El espacio (vacío) y su análisis es la verdadera obra gráfica que ofrecemos.

“Tal vez tendría que haber recordado que cuando se produjo en el Louvre el robo de la Gioconda, el público llegó a hacer cola y a pagar religiosamente para ver una ausencia”<sup>21</sup>.

El resto consiste en un ejercicio de apropiacionismo<sup>22</sup>, acciones públicas<sup>23</sup> y la documentación de la interacción con el usuario.

En este aspecto se podría señalar que el diseño editorial de BOXES 7 ha sido un ejercicio de ceñimiento hacia unas formas que no hablaran, que dieran el aspecto de mostrar todo lo documentado, pero sin olvidar todo el desarrollo estético y el criterio personal y humano que se presenta detrás del producto.

Esta última premisa justificaría la elección del azul como portada. Una pausa en el vacío, en el blanco, haciendo alusión al color predeterminado de los hipervínculos que enlazan con páginas web externas al texto, con la cual se presenta el nuevo número del proyecto.

#### 3.2.4. La estética del registro digital

“El copy-paste es el pasado (...) lo que se lleva es el Clipboard (...) Tal vez sea el tedio lo que desata las pulsiones copistas, y en una tonalidad retromedieval, estemos componiendo intrincadas glosas en la red”<sup>24</sup>.

<sup>21</sup> CASTRO FLÓREZ, F. *El arte de la mentirijilla conspiranoica*. [Consultado: 9 - 06 - 2017] Disponible en: <[http://www.abc.es/cultura/cultural/abci-arte-mentirijilla-conspiranoica-201610241149\\_noticia.html](http://www.abc.es/cultura/cultural/abci-arte-mentirijilla-conspiranoica-201610241149_noticia.html)>

<sup>22</sup> BOXES. *BOXING DAY*. Valencia, 2016. [Consultado: 2017-06-29] Disponible en <<http://shareyourbox.tumblr.com/>>

<sup>23</sup> BOXES. *Boxes7, Libro Azul*. *Op.cit.*

<sup>24</sup> CASTRO FLÓREZ, F.. *Op.cit.* Disponible en: <[http://www.abc.es/cultura/cultural/abci-arte-mentirijilla-conspiranoica-201610241149\\_noticia.html](http://www.abc.es/cultura/cultural/abci-arte-mentirijilla-conspiranoica-201610241149_noticia.html)>

El píxel, el hipervínculo, las capturas de pantalla, etc., forman parte de esa acumulación de archivos y documentación digital. Algo que nos recuerda que principalmente nos valemos de esas plataformas situadas en internet y que, como espectador, vuestra participación es activa si nos seguís a través de las redes sociales.

Este recuerdo constante de la posición en internet dentro de la estética de los productos nos conduce directamente a un lenguaje que enmarca y define lo contemporáneo, dándonos la oportunidad de sentirnos parte de este tipo de sensibilidad actual –considerándonos contemporáneos–, sin categorizar, únicamente haciendo referencia a las relaciones que establecemos con los entornos cotidianos y actuales, como pueda llegar a ser un sistema operativo o la bandeja de mensajes de nuestro smartphone, e incidiendo en la fluidez y velocidad con la que asumimos este tipo de relaciones y percepciones sensibles frente a estos lenguajes y su signo estético.

La estética del *Vaporwave*, a pesar de ser considerado inicialmente como un estilo musical, establece un sentimiento de nostalgia con el imaginario de finales de la década de los años 90 de forma irónica y disruptiva con la idea de fluidez y contemporaneidad. Una guasa o diálogo irónico donde se critica la concepción de la conciencia occidental, capitalista y contemporánea con la preocupación de los fantasmas del pasado *inmediato*: los traumas nacionales, los primeros sistemas electrónicos, computadores, servidores, las primeras transmisiones de información vía foro o correo electrónico, pero sobre todo a la rápida conformación de lugar donde la máquina sitúa al ser humano en una realidad virtual, ligada a una forma de hacer y responder estrechamente vinculada con esta nueva tecnología<sup>25</sup>.

Las primeras obras visuales consideradas estrictamente como *Vaporwave* se presentan como portadas de discos, mostrando estas características estéticas definidas como *A E S T H E T I C S*<sup>26</sup>.

El primer álbum considerado como vaporwave, *Chuck Person's Ecojams Vol. 1* de Oneothrix Point Never<sup>27</sup>, nos muestra un *album artwork* con las

<sup>25</sup> Tanner, G. *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*.

<sup>26</sup> BWOG STAFF. *Columbia's Vaporwave Club: For The Love of A E S T H E T I C*, BWOG, September 28, 2016. [Consultado: 2017-06-10] Disponible en: <http://bwog.com/2016/09/28/columbias-vaporwave-club-for-the-love-of-a-e-s-t-h-e>

<sup>27</sup> Oneothrix Point Never. *Chuck Person's Ecojams Vol. 1*. EEUU. 2010. [Consultado 2017-06-01] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=unN7QvSWSto>

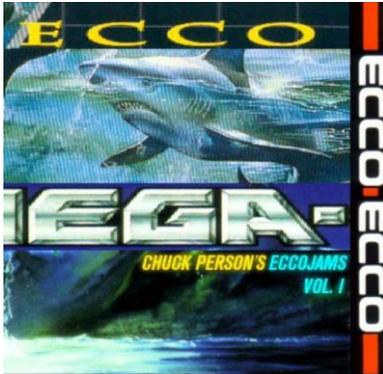


Fig 12. Chuck Person's EccoJams Vol.

1

Oneohtrix Point Never

características anteriores. La marca de la imagen codificada o extraída de estos medios nos sitúa en esa especie de *metabroma* y a su vez, comprensión de la situación y sensibilidad propia de lo contemporáneo.

Más tarde, en 2011, una de las imágenes más icónicas y determinantes de todo el diseño del movimiento la recibimos de la portada del álbum *Floral Shoppe* de *PrismCorp Virtual Enterprises*<sup>28</sup>, de nuevo con elementos cuyo aspecto visual nos recuerda a su visualización a través del monitor y su interacción con el usuario a través de la tecnología, con lo nostálgico de lo lo-fi y el concepto de belleza clásico absolutamente olvidado y aplastado por lo digital.

Las páginas web como Tumblr, Reddit o 4chan supusieron grandes plataformas de difusión de los contenidos *A E S T H E T I C S*, en su momento, no considerados para un público o una sensibilidad *mainstream*. Más tarde, acompañado de las nuevas formas musicales como el *Trap*, se aplicaron de forma más ordenada y vacía, avanzando en esa nostalgia o mirada hacia atrás, avanzando el pasado.

Uno de los ejemplos más destacados dentro de la estética de los restos del *Vaporwave*, tanto en sus letras como en un su imaginario visual, es Yung Lean: el pasado inmediato, haciendo referencia a las emociones que fluyen a través de internet<sup>29</sup>.

La captura de pantalla, el emoji, o las letras sans serif de los diálogos de los foros o chats son la documentación gráfica de nuestras relaciones, ya no con internet, si no con el resto de personas a través de internet. Un discurso mucho más íntimo y personal.

Fig 13. Floral Shoppe  
PrismCorp Virtual Enterprises  
2011Fig 14. Diseño para camiseta de la  
portada *Unknown Death* de Yung Lean  
2013

## 4.

<sup>28</sup> Floral Shoppe. *PrismCorp Virtual Enterprises*. EEUU. 2011. [Consultado 2017- 06-01] Disponible en: <<https://beeronthrug.bandcamp.com/album/floral-shoppe>>

<sup>29</sup> FRIEDLANDER, E. *Social Anxiety: Yung Lean, the Sad Boys and the Evolution of the Outsider Stance*. [Consultado 2017-05-30] Disponible en: <http://www.thefader.com/2014/07/03/social-anxiety-yung-lean-the-sad-boys-and-the-evolution-of-the-outsider-stance>

## PRODUCCIÓN EDITORIAL

### 4.1. CARTELERÍA Y DOCUMENTACIÓN PREVIA

Los documentos incluidos en la publicación *BOXES 7* responden a algunas de las tendencias o recursos gráficos y estéticos empleados en actividades anteriores.

El imaginario se construye principalmente a partir de la cartelería empleada en las actividades promocionales sobre el proyecto, tanto el material gráfico publicado en las redes sociales como en el espacio público. Otra de las actividades que marcaron nuestras tendencias visuales fueron las páginas web, las cuales se van conteniendo entre ellas formando un recorrido temporal de los eventos. Mostramos especial atención a la página web <http://boxes0.com>, configurada por uno de los artistas participantes en *BOXES 0*, Daniel Duato: Una página, con hosting propio, con diversas pantallas, cuyo motivo principal es la interactividad con el usuario.

Todo este contenido anterior al libro sigue las premisas analizadas en el apartado de referencias formales, utilizando los caracteres web, la alusión a nuestra posición en internet, el vacío y la programación web.

#### 4.1.1. BOXES PROMO

*BOXES 1* consiste en una práctica de promoción que se detiene en el título *BOXES* para empapelar nuestros espacios públicos: lugares donde se concentra nuestra actividad y el público que nos observa. La actividad se llevó a cabo de forma previa al Evento 0 en el CCC Octubre, junto a los vídeos promocionales de los artistas, como estrategia de lanzamiento del primer número de *BOXES*.

Se utilizan diseños que deconstruyen el título y se disponen de manera confusa, alterando la lectura, el orden y la escala del código del cartel. Se integran o interrumpen el espacio y con el resto de signos con lo que comparten este espacio. Se fijan tanto en la pared, el suelo, sobre otras publicidades, etc.



Fig 15



Fig 16

Con el lema *I AM BOXES IS ME* abrimos la significación del concepto y se rebasa el *Boxing Day*<sup>30</sup>, centrado en el asunto de la caja-contenedor.

#### 4.1.2. PÁGINAS WEB

Tras el evento *BOXES 0* en el CCC Octubre nos vimos ante la necesidad de registrar todas las colaboraciones con los artistas participantes en este número.

Para poder situar cada número (obra de los colaboradores) dentro del evento 0, elegimos un modelo de página-contenedor, donde los contenidos se suceden y se encuentran insertados en diferentes pantallas. Una especie de *matrioshka* donde, principalmente, se muestran imágenes sin acompañamiento en texto.

Como se explica en el apartado 3.2.3. *Html o la página en blanco*, este ejercicio consiste en rellenar el vacío web que nos proporciona el HTML5.

Uno de los ejemplos, a parte de las páginas promocionales de la muestra en el CCC Octubre, fue la página ideada para *BOXES 1*, la colaboración entre Julián Villalba y Andrei Warren para BOXES.

La página realiza un recorrido cíclico de documentación audiovisual de su obra conjunta, sin explicar nada. Ni siquiera existe un orden en las mismas imágenes, simplemente se sitúan en dos columnas que repiten el registro hasta su infinidad.

<sup>30</sup>BOXES. *BOXING DAY*. Valencia. 2016. [Consultado en: 2017-06-06] Disponible en: <http://shareyourbox.tumblr.com>

Los clips de vídeo tampoco aportan más información que la visual. Son un acompañamiento mucho más dinámico, algunas veces con una duración mínima, simulando los nuevos formatos de vídeo que aportan aplicaciones como Snapchat o Instagram.

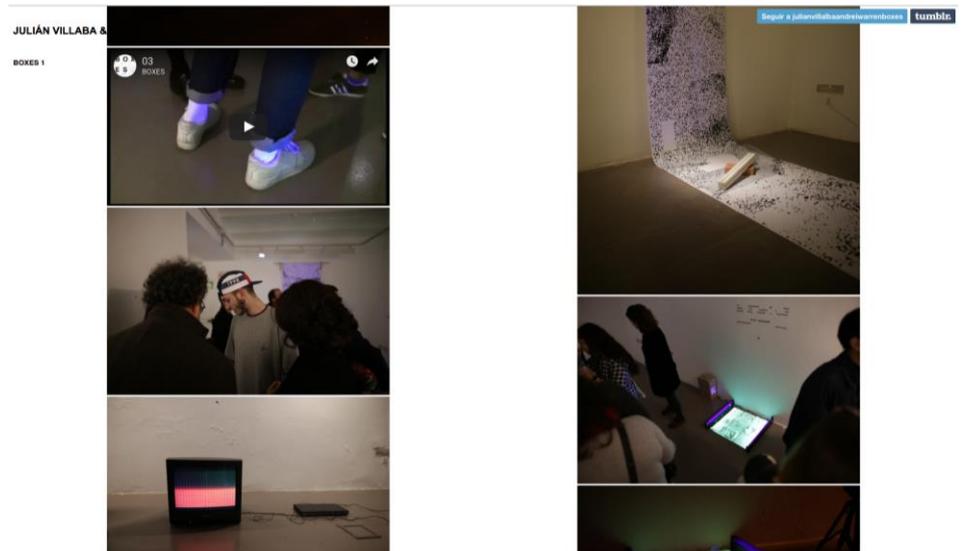


Fig 17. Pantalla de la página web de Julián Villalba y Andrei Warren para BOXES  
<http://julianvillalbaandreiwarrenboxes.tumblr.com>

#### 4.1.3. <http://www.boxes0.com>

“boxes. internet. el resto es silencio. manifiesto. artista.  
 4+4. sujeto. pixel sorting. lugar. tiempo. interacción y  
 distorsión. a partir de la existencia entre ellos. twitter.  
 unidad. la idea de infinito. javascript. que las palabras.  
 cada color. pues en principio ya está todo.”<sup>31</sup>

Ésta es la definición que Daniel Duato nos dió para hablar sobre su aportación al evento BOXES 0. Le pedimos que hablara de su obra, de BOXES, y de nuestra actividad conjunta.

Daniel Duato maneja un lenguaje que desde un principio quisimos explorar. Daniel nos entiende, entendemos a Daniel.

<sup>31</sup> BOXES. En: “Daniel Duato”. Boxes 7.

Las primeras veces que hablamos con él sobre el proyecto comprendió perfectamente la importancia de la nada, del blanco y lo desierto en los soportes y en nuestra estética en general para, desde este punto, mostrar cómo Boxes se construye en conjunto.

Como informático y estudiante de Inteligencia Artificial en la Universitat de Barcelona desde el año 2016, Duato ha estudiado y ha estado en contacto con los procesos de la programación web. Contamos con él para el diseño de algunas de las plantillas que usamos para la promoción<sup>32</sup> y para alojar la obra de los artistas que participaron en *Boxes 0*.

Le interesa el lenguaje que maneja a nivel académico, pero siempre desde el cuestionamiento y la reformulación en el ámbito artístico.

En muchas de nuestras conversaciones, Daniel Duato siempre ha planteado sus proyectos personales desde un ámbito creativo, ideados para tratar conceptos concretos, reflejados en piezas audiovisuales, pero siempre recurriendo a la materia que estudia.

Algunos de los proyectos que nos interesaron y que nos acercaron a Duato fueron <http://elrestoessilencio.es/> y <http://divertida.tumblr.com/>, ambas ideas que cuestionan el lenguaje y el espacio a través de retóricas visuales en espacio digitales.

A su vez, el trato y las conversaciones para el proyecto han acompañado al discurso que seguimos con él. Debido a la distancia entre Barcelona y Valencia, nuestras conversaciones seguían de forma paralela el diálogo que se establece entre Boxes y su trabajo: Skype, chats, emojis, links, html.

Para *Boxes 0* le propusimos crear una obra interactiva utilizando la misma estética que se planteó y que acercara la idea inicial a los usuarios.

Así surgió <http://boxes0.com/>, una página web donde poder remodelar o intervenir sobre el manifiesto Boxes<sup>33</sup>.

---

<sup>32</sup> BOXES. *BOXING DAY*. *Op. Cit.*

<sup>33</sup> BOXES. *Manifiesto*. Valencia, 2016. [Consultado: 2017-06-06] Disponible en: <http://manifiestoboxes.tumblr.com/>



instantánea de la pantalla, donde no se discrimina el tipo de contenido visible: la captura de pantalla se realiza tanto sobre texto, imagen, aplicación, programa, etc. El screenshot es fotografía en directo sobre la pantalla, un proceso que ha sustituido la comunicación escrita, pero a su vez una técnica que pone en duda el derecho a la privacidad y autoría en internet.

De la misma forma que la fotografía documental, este también es un proceso donde se intenta establecer recorridos temporales y situacionales a través de un enfoque visual, partiendo de una visión objetiva, un *escenario* que el usuario puede encontrar y experimentar de la misma forma, pero dentro de nuestro enfoque o uso, es adaptable a una visión subjetiva.

Uno de los primeros ejercicios que realizamos fue la creación de las redes sociales donde comenzar nuestra actividad. En Facebook creamos varias páginas<sup>34</sup>, una dedicada a cada letra de la palabra BOXES. Estas páginas se iban complementando entre ellas y compartiendo contenido del resto. La 'página final' o el resultado de todas estas interacciones fue la página BOXES<sup>35</sup>.

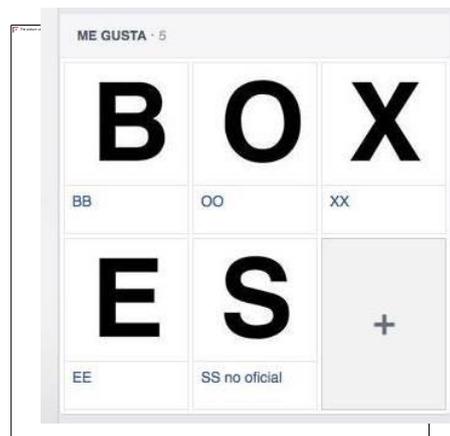


Fig 19. Foto de perfil de la página de BOXES  
www.facebook.com/boxees

Quisimos desplegar un recorrido de la

totalidad de nuestro *producto* con este ejercicio, donde la interacción traslada al componente global.

En este caso, si el usuario indica que le gusta cada letra y sigue sus publicaciones, entiende la totalidad del proyecto. El resultado final es la palabra BOXES en su apartado de *Me gusta* en su perfil de Facebook.

Otra de las oportunidades que nos ofrece la captura de pantalla es la documentación de texto en el mismo entorno donde fue expresado. Dentro del proyecto consideramos que las vías de comunicación y sus espacios importan y matizan el contenido teórico o la información compartida. De esta forma también se puede mostrar una visión subjetiva de los testimonios a

<sup>34</sup> BOXES. *BB, OO, XX, EE, SS no oficial*. Facebook. Valencia, 2016. Disponible en: <<https://www.facebook.com/boxxes>>

<sup>35</sup> *Ibid.*

través de la imagen.

En este punto también podríamos hablar de ejercicios de apropiacionismo, haciendo de estas imágenes que contienen declaraciones emitidas por personas ajenas al proyecto (aunque quizás relacionadas), como una aportación propia, donde la relación con la autoría se encuentra en la subjetivación que aporta la captura. De esta forma seguimos reforzando las relaciones entre las redes sociales y la actividad del usuario.

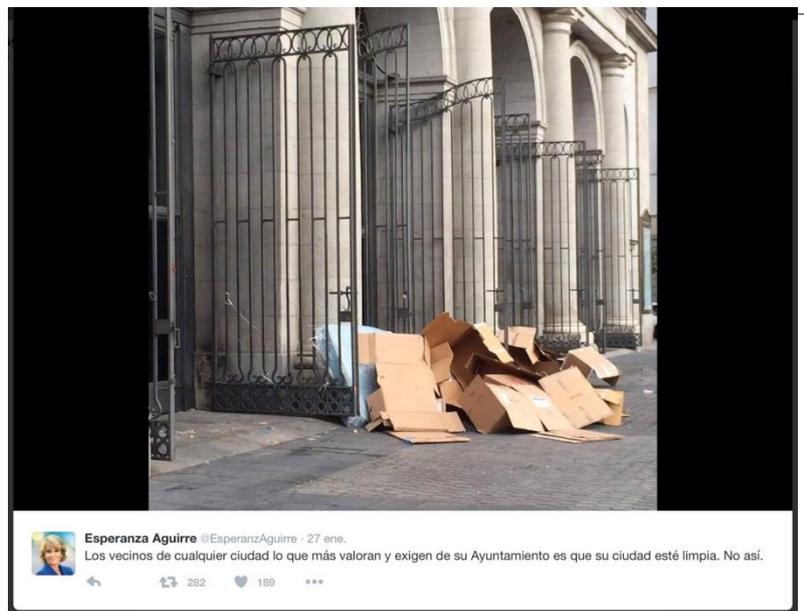


Fig 20. Ejemplo de capturas de pantalla publicadas por BOXES en sus redes sociales.  
Fotografía publicada en la cuenta de Twitter de Esperanza Aguirre el 27 de Enero de 2016.

En la publicación *BOXES 7* todos estos contenidos están presentes, con características como el píxel, la baja resolución, el desenfoque que conlleva la ampliación de la captura, etc.

Como se ha explicado con anterioridad, todos estos conceptos asociados con la imagen nos recuerda nuestra posición en internet y la totalidad del proyecto, además de la participación activa que, como usuario ajeno al proyecto, puede establecerse con BOXES.

En *BOXES 7* uno de los casos donde la información y la captura de imagen se relacionaban de forma mucho menos *lógica* o *apreciable*, fue donde catalogamos la acción para *BOXES 0*, fruto de la colaboración entre Pau Orts y Diego Navarro. La pieza consistió en una deconstrucción de un monólogo de Pau Orts, que Diego Navarro convirtió en pieza musical. La documentación del

sonido deja todo tipo de información directa sobre la pieza fuera del alcance del lector (no sabemos leer el dibujo de las ondas), no obstante la intención estética y el proceso del *pantallazo* sigue existiendo y sí que mantiene el tipo de información y relaciones que se pretende con el catálogo.

El azar dentro de los resultados de las capturas es otro de los puntos importantes. La estética que nos proporcionan los pantallazos, con esa muestra de despreocupación frente a la calidad de la imagen (no existe control de la resolución, ni del color, ni de las direcciones ni componentes ajenos que

puedan aparecer en la pantalla durante su visionado) resulta, en su totalidad, una *cuidada despreocupación*.

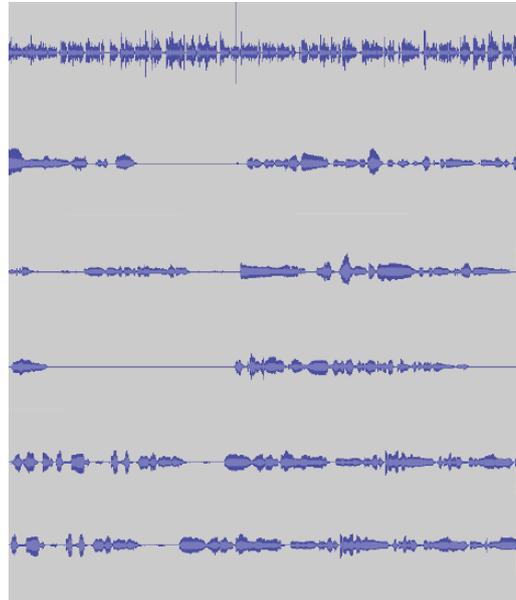


Fig 21. *Captura Audio Pau Orts, 4:19'* BOXES. BOXES 7. *Libro Artistas. En 'boxes 6. Pau Orts + Diego Navarro'*. Valencia: Firedrill, 2016.

#### 4.2.2. El manuscrito

Siguiendo las direcciones estéticas del trato de las imágenes que contiene la publicación, uno de nuestros mayores desafíos fue el método y

la forma con la que tuvimos que relacionarnos con una de las participantes de *BOXES*

La producción de Lluïssa Febrer sigue procesos imperativamente manuales y contempla recursos gráficos los cuales no nos planteamos tratar debido a la *desconexión* visual que sentimos con estos.

Una de las razones principales por las cuales contamos con su participación fue, en primer lugar, para mostrar la existencia de discursos que no contemplan un lenguaje enfocado a lo virtual y al tipo de relaciones que se establecen en este campo. Por otra parte, nos pareció importante poder trasladar su producción hacia nuestra investigación.

Las conversaciones con Lluïsa Febrer se establecieron a través de correo postal, una sucesión de cartas escritas a mano, acompañadas de ilustraciones, entre Valencia y Madrid.

Santiago Fernández, el encargado de establecer esta relación, le preguntó sobre su conexión con su entorno (Mallorca/Madrid) y su proceso creativo:

“Com que Boxes era a València i jo era a Madrid i, per un altre costat, sabien que sóc rustiquíssima me van plantejar fer feina amb ells per mitjà de cartes. En total me van enviar 4 cartes i dins cada carta i havia mil propostes i mil preguntes (quasi sempre enfocades a lo artístic). Qui som? Què faig? Per què faig el què faig? D'on venc i a on vaig? Què en pens de l'art? Què canviaria jo? etc.

Realment me va servir reflexionar tot això, ja que sa majoria de vegades és la intuïció i la inèrcia el que em mou i no m'atur mai a pensar el perquè de tot plegat. En poques paraules, l'objectiu era que m'esplaiés en total llibertat”<sup>36</sup>

Para este número de BOXES en colaboración con Lluïsa Febrer, la página web donde situamos los archivos se diseñó acorde con la estética que vimos correcta para su trabajo. Aglomerada, colorida, sin pausas visuales, donde impera la línea sensible.

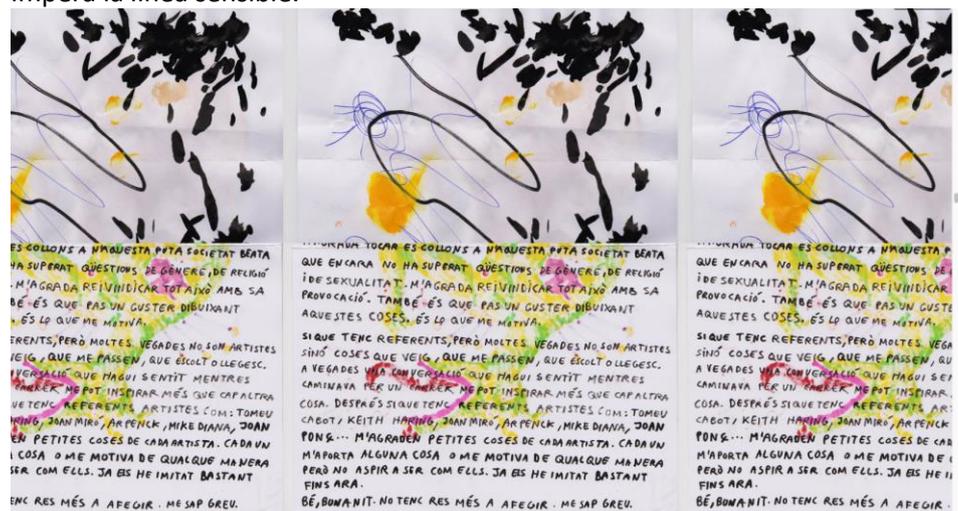


Fig 22. Imagen de la página web de Lluïsa Febrer para BOXES  
<http://lluïsafebrerxboxes.tumblr.com>

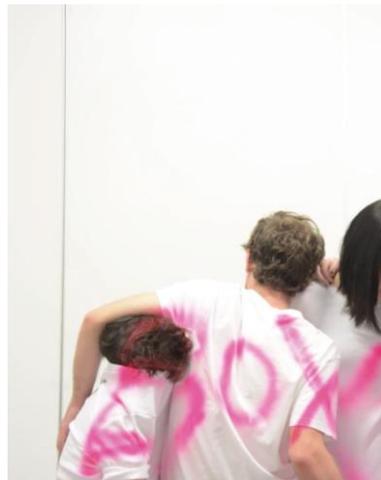
En este momento existe una pausa dentro de nuestro discurso estético. Una diferencia gráfica en la maquetación del proyecto. Consideramos un método más artesanal y poético (poético en el sentido *arcaico* de la palabra) donde aquello que más nos separa de este proceso es el tiempo. El tiempo que se tarda en idear el símbolo, dibujarlo y enviarlo. El flujo de información que se crea entre BOXES y Febrer, a diferencia del resto de colaboradores, es la cantidad de tiempo necesaria para recibir la información.

La página de la publicación en la que se presenta la aportación de Lluïsa Febrer

<sup>36</sup> BOXES. En: “Lluïsa Febrer”. Boxes7.

está escrita a mano. Una muestra de proximidad con el proceso seleccionado por la colaboradora.

Este conflicto en ciertas ocasiones nos inspiró a la hora de realizar otras acciones e imágenes para la publicación o promocionar el libro. Valoramos las acciones manuales y otras decisiones visuales, las cuales no dejamos al azar de lo digital.



Igualmente comprendimos que también llenábamos el *espacio en blanco* o *HTML* al que nos referimos en otras ocasiones.

Algunas acciones, como el proceso del tatuaje de la caja<sup>37</sup> o los vídeos promocionales<sup>38</sup> planteados

como bodegones, se trataron como material cuyo proceso requería de ese tiempo propio de las acciones manuales, cuyo espacio de creación no se sitúa en lo digital.



Fig 23. Acción BOXES  
Las camisetas se expusieron como documento de la acción  
CCC Octubre el 29 de Febrero de 2016  
Disponible en: <<https://vimeo.com/156174144>>

### 4.3. EL URL

Como hemos destacado en diferentes apartados a lo largo de esta memoria, para nosotros era importante que la publicación se entendiera como un espacio de archivo, donde se organiza y documenta aquello que principalmente ocurrió en internet o en espacios donde era fundamental una red wifi.

<sup>37</sup>BOXES. *Acción realizada por Faustotatto*. Vimeo. 2016. Disponible en: <<https://vimeo.com/156527013>>

<sup>38</sup>BOXES. *Promoción BOXES 0*. Vimeo. 2016. Disponible en: <https://vimeo.com/156671483>

La participación del espectador, los nuevos seguidores del proyecto, la promoción de eventos, las charlas con los colaboradores, etc., todas estas acciones se realizaron a través de medios de comunicación situados en este espacio cibernético, a través de ordenadores o smartphones. El rastro que dejaron todos estos *feedbacks* está registrado de forma virtual y la copia que tenemos para testificar lo ocurrido es, de nuevo, la captura de pantalla y el enlace.

El azul es el color predeterminado que aparece en los editores de texto cuando se pega en su espacio de edición un hipervínculo, es decir, un código con un hipertexto (http) que permite las transferencias de información en la World Wide Web.

Este color, azul, juega uno de los papeles más significativos del proyecto estético del libro. El ejemplo más destacable es el uso de color en la portada. Como hemos descrito anteriormente, el azul en la tapa principal también supone una pausa en *el blanco* de nuestra estética, pero intentando seguir la

misma línea de trabajo.

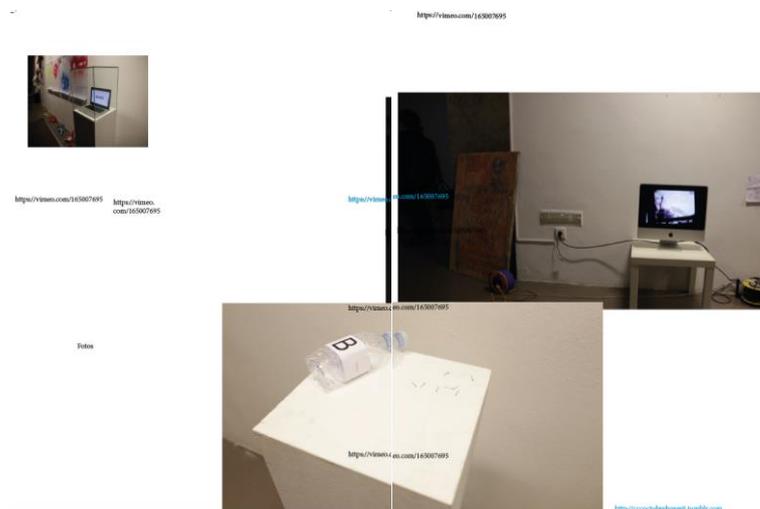


Fig 24. Página BOXES 7.

El uso de texto con la forma del URL en las páginas es fundamental para entender que todos los contenidos son desplegados y se desarrollan de forma paralela a BOXES 7.

Esta simbiosis entre la expresión gráfica de los enlaces y redes sociales en la publicación física nos conduce a la necesidad de compartir la información del libro con nuestros espacios web para poder comprender la totalidad del

proyecto. Una forma de ampliar la información y trasladar los elementos gráficos de la publicación a los *colgados* en internet.

Pretendemos que todas las vías y herramientas que mostremos para acceder a la información sobre el colectivo te conecten y se relacionen entre ellas, de forma que así puedas reaccionar casi a tiempo real con lo que sucede. *Leer el libro mientras reproduces un vídeo explicativo sobre alguna de las actividades.* Una especie de voz en off que nos acerca a la experiencia del momento en el que se realizó aquello que se analiza y defiende.

#### 4.4. MANIFIESTO

Dentro del *Libro azul*, en las primeras páginas, blancas, se encuentran dos hojas sueltas, transparentes que contienen el manifiesto (castellano y valenciano).

Con esta aportación hacemos alusión de nuevo al vacío y a la ampliación de las aportaciones de nuestras intenciones principales planteadas en los inicios del proyecto: el acetato, sobre el cual están impresas las palabras, se convierte en una impresión visualmente versátil y cambiante, dependiendo sobre qué se exponga o se coloque.

Con esta técnica seguimos el mismo juego que planteamos en *BOXES 0* en el CCC Octubre, donde presentamos un retroproyector sobre el cual se podían mezclar las hojas de acetato impresas con el manifiesto, deconstruyéndolo, al gusto del lector.

Las páginas web que Daniel Duato presenta como obra en colaboración con BOXES también comprendían el juego que se expone en la obra del retroproyector, transformar el manifiesto, de forma que el usuario sienta que es capaz de jugar y adaptar sus intenciones con las nuestras.

Fig 25. Acetatos con el manifiesto BOXES impreso sobre proyector  
Obra de BOXES presentada en el CCC Octubre, en el BOXES 0, el 29/02/2016  
responden al mismo significado de caja.  
Formas que se contienen entre ellas, y a su



vez, estas formas presentan el contenido estético descrito con anterioridad que remiten al espacio web donde se amplía y se sitúa la información. Volvemos a la definición autorreferencial de los procesos del proyecto, donde todo se va conteniendo. El libro es, al final, una nueva CAJA.



Fig 26.

Los libros y las transparencias con los manifiestos impresos se encuentran dentro de un sobre de cartón. Esta sería la presentación total y la primera toma de contacto al ver el libro: Un elemento dispuesto a contener, una caja de cartón. El vacío y el contenedor son esos dos elementos que hemos querido hacer característicos del proyecto. El material del sobre de cartón se convirtió en el propio título de *BOXES 7*, de hecho podríamos interpretar la caja que contiene la publicación como el título del libro, y a la vez, la carta de presentación del proyecto

El *Libro azul* y el *Libro blanco* se colocan tal y como indica la imagen de ejemplo. La diferencia de tamaños advierte la existencia de dos apartados explicativos diferenciados dentro de nuestra trayectoria. Es por eso que también consideramos esta publicación como un recopilatorio (a modo de catálogo) de nuestra *producción*.

A pesar de la diferencia en las encuadernaciones de ambos libros (El *Libro Azul* está encuadernado con lomo y papel de gramaje superior al *Libro Artistas*, encuadernado a frapa), esta separación no impide que se siga incluyendo un orden cronológico en la publicación. Se podría considerar el *Libro Artistas* como un paréntesis colocado en un orden correcto. Este libro, como se explica en la introducción de este TFG, incide en las colaboraciones con los artistas que presentaron obras específicas para el evento en el CCC Octubre. El libro específico sobre los colaboradores se encuentra junto a la página donde se se

explica esta actividad.

## 5. CONCLUSIÓN

*Boxes 7*, en cuanto a su producción y materialización en la pieza que se presenta en esta memoria, ha significado la ejecución conjunta de un compuesto de tareas de diferente índole puestos en práctica: desde una aproximación al análisis de los nuevos lenguajes en el diseño gráfico actual, pasando por la actuación como colectivo, hasta un estudio del ámbito artístico desde la posición emergente, y todo ello aplicando diferentes herramientas de cuyos procesos y modos de trabajo hemos aprendido y generado información.

Cabe destacar la importancia de la fisicidad del libro. Esta forma de presentar nuestro recorrido, contraponiendo nuestra trayectoria imperativamente digital, solidifica nuestra actividad y se contienen en un objeto palpable, apto para su lectura y consulta. Una forma de presentar que, contando con esa palpabilidad mencionada, pensamos que aporta consistencia y credibilidad al proyecto y pausa un recorrido que como se ha señalado, ha requerido más espacio de aquellos lugares situados en internet. Esta posición, quizás por la moción general a la hora de percibir el espacio web, se advierte como algo menos tangible e irreal. Esta práctica nos ha permitido trasladar lo digital a lo analógico y darle el aspecto sólido que buscábamos.

Presentamos algo compacto, finalizado pero a la vez abierto, que resume una actividad a veces más cercana a nuestra búsqueda profesional o vocacional, o nuestra posición *en el arte*. Pero en este caso, agrupa nuestra función y actividad como colectivo. Se podría decir que refuerza todo el trabajo y lo enlaza, lo consolida y, bajo mi perspectiva, lo verifica. *Boxes 7* cierra todo el recorrido realizado hasta el momento del proyecto BOXES.

Un proyecto también enfocado al ámbito académico, concretamente a la enseñanzas artísticas, formulando las definiciones para Bellas Artes y sus categorías.

Personalmente, sitúo a BOXES como proyecto alejado de cualquier proceso universitario, pero a pesar de estar fuera de este ámbito, BOXES siempre ha contestado a todas las asignaturas por las que he pasado durante mi estancia en la universidad. BOXES es el lugar donde he recogido todas mis inquietudes y reflexiones y se les ha dado una forma *real*, fuera de cualquier simulacro

planteado en la facultad de Bellas Artes.

“Boxes no quiere ser un medio, no quiere ser un camino que llegue a un lugar. Boxes quiere ser un lugar”<sup>39</sup>.

Tal y como señalamos en nuestro manifiesto, BOXES ha sido el lugar donde, de forma paralela a los acontecimientos universitarios, he actuado. Un lugar de resistencia. BOXES contiene mis experiencias desde que empecé el grado hasta hoy.

Percibo la presentación de *BOXES 7* como TFG como una acción más, y a la vez, como una doble cerradura. *BOXES 7* cierra el proceso de mi paso por BOXES en mi etapa como alumna y este TFG cierra el grado. Una contestación a este paralelismo que he percibido constantemente entre BOXES y mi posición como alumna, donde al final, cierro el camino académico con BOXES. “Hemos tardado toda una vida en hacer BOXES”<sup>40</sup>.

En cuanto al futuro de BOXES, dentro del proyecto se ha seguido trabajando y planteando actividades para nuevos números. El proyecto sigue en contacto con nuevos creadores a la vez que continúa nuestra actividad, tanto en las redes, con conversaciones o con acciones.

---

<sup>39</sup> BOXES. *Boxes 7. Manifiesto*. Op. Cit.

<sup>40</sup> *Ibíd.*

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### PUBLICACIONES

BOXES. *Boxes 7*. Valencia: Fire Drill, 2017.

EAMES, C. *Eames*. Weil am Rhein: Vitra, 1996.

FITTOUSSI, B. *Eames*. Madrid: Kliczkowski, 2003.

LIPOVETSKY, G. *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama, 2006.

POYNOR, R. *Design Without Boundaries: Visual Communication in Transition*, Londres: Booth-Clibborn Editions, 1998.

POYNOR, R. *No más normas: Diseño Gráfico Posmoderno*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

RADICE, B. *Memphis: Research, Experiences, Results, Failures and Successes of New Design Paperback*. Londres: Thames & Hudson, 1995.

TANNER, G. *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*. Alresford: Zero Books-John Hunt Publishing, 2016.

ZAPATERRA, Y. *Diseño Editorial: Periódicos y Revistas*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

### ENTREVISTAS

NOISEY STAFF. Música barata y fama de YouTube. Una conversa entre El Coleta y Cecilio G. En: *Vice*. España. 3-3-2016. [Consultada 10-6-2017] Disponible en : <<https://www.vice.com/es/article/noisey-conversacion-el-coleta-cecilio-g>>

### LIBROS DE ARTISTA

KARDASHIAN, K. *Selfish*. Milán: Universe Publishing, 2015.

RUSCHA, E. *Twentysix gasoline stations*. Los Ángeles: Ed Ruscha, 1963.

SEVIGNY, C. GORDON, K. LYONNE, N. *Chloë Sevigny*. Milán: Rizzoli, 2015.

## ARTÍCULOS, ENSAYOS

FLANAGAN, C. 'Selfish', by Kim Kardashian West, and More. En: *New York Times*. New York. 2015-07-27. [Consultado 2017- 06-01]. Disponible en: [https://www.nytimes.com/2015/09/27/books/review/selfish-by-kim-kardashian-west-and-more.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2015/09/27/books/review/selfish-by-kim-kardashian-west-and-more.html?_r=0)

HUGHES-STANTON, C. *What comes after Carnaby Street?*, En: Design, num. 230. Londres, 1968

FRIEDLANDER, E. Social Anxiety: Yung Lean, the Sad Boys and the Evolution of the Outsider Stance. En: *The Fader*. New York. 3-7-2014. [Consultado 2017- 06-01]. Disponible en: <http://www.thefader.com/2014/07/03/social-anxiety-yung-lean-the-sad-boys-and-the-evolution-of-the-outsider-stance>

GUASCH, Ana Maria. Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar. En: *Materia*, num. 5. Barcelona. 2005.

JANUSZCZAK, W. *The Art of Selfie*. The Sunda y Times. Enero de 2017.

PHILLPO, C. Ed Ruscha: Jeu de Paume Paris. En: *Art Monthly*. num. 295. Londres, 2006.

STEYERL, H. The Spam of the Earth: Withdrawal from Representation. En: *E-flux Journal*. Num. 32. New York. Febrero, 2012.

## DOCUMENTOS ACADÉMICOS

AGUIRRE, C. *Vaporwave: experiencia "aesthetic" en la contemporaneidad*. [Trabajo para la asignatura Arte y Cultura Visual]. Buenos Aires: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. 2016. [Consultado 2017- 06-01]. Disponible en: [https://www.academia.edu/27911809/Vaporwave\\_experiencia\\_aesthetic\\_en\\_la\\_contemporaneidad](https://www.academia.edu/27911809/Vaporwave_experiencia_aesthetic_en_la_contemporaneidad)

## AUDIOVISUALES

Floral Shoppe. *PrismCorp Virtual Enterprises*. En: *Bandcamp*. 2011. [Consultado 2017- 06-01] Disponible en: <https://beerontherug.bandcamp.com/album/floral-shoppe>

FONTANO, A. *Yung Lean - Unknown Memory album review*. EN: *You Tube*. 2014. [Consultado 2017- 06-01]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=YXwUeKjG9gI>

Oneothrix Point Never. *Chuck Person's Ecojams Vol. 1*. En: YouTube. EEUU. 2010. [Consultado 2017- 06-01]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=unN7QvSWSTo>

WANG, W. (dir.) *Smoke* [película]. EEUU: Miramax, 1995

## CATÁLOGOS

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Edward Ruscha. *Made in Los Angeles*. [catálogo], Madrid: Museo Nacional Centro de Arte reina Sofía, 2002.

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 1. BOXES. *Portada Libro Artistas. BOXES 7*. 2017.

Fig 2. BOXES. *Portada Libro Azul. BOXES 7*. 2017.

Fig 3. abc NEWS. *US President Barack Obama, right, Denmark's Prime Minister Helle Thorning Schmidt and British Prime Minister David Cameron*. 2013.

Fig 4. Kim Kardashian. *Selfish*. 2015.

Fig 5. Edward Ruscha. *Twenty Six Gasoline Stations*. 1963.

Fig 6. Molly Soda. Captura de pantalla. *Feeling my feelings*. YouTube. 2013.

Fig 7. David Carson. Portada para *Multiplicity Nº 18 - Emporio Armani Magazine*. 1997.

Fig 8. Ettore Sottsass. *Seating near Enigma*. <http://www.artnet.com>. 1987.

Fig 9. Charles Eames, Ray Eames. *Fotograma del vídeo Eames Lounge Chair*. <http://www.eamesoffice.com>. 1956.

Fig 10. BOXES. En *'It is BOXES'*. *Boxes 7*. 2017.

Fig 11. *Joy Division. Closer*. 198.

Fig 12. Oneothrix Point Never. *Chuck Person's Ecojams Vol. 1*. 2010.

Fig 13. PrismCorp Virtual Enterprises. *Floral Shoppe*. 2011.

Fig 14. Yung Lean. *Unknown Death*. 2013.

Fig 15. BOXES. *Cartel Promo BOXES*. 2016.

Fig 16. *Íbid*.

Fig 17. BOXES. Captura de la página web de Julián Villalba y Andrei Warren. <http://julianvillalbaandreivarrenboxes.tumblr.com>. 2016.

Fig 18. Daniel Duato. *Pantalla 1/7 de la página www.boxes0.com*. 2016.

Fig 19. BOXES. *Foto de perfil*. 2016.

Fig 20. Esperanza Aguirre. *Foto tomada de su cuenta de Twitter*. 2016.

Fig 21. BOXES. *Libro Artistas. BOXES 7*. 2017.

Fig 22. Lluïsa Febrer. *Ilustraciones*. 2016.

Fig 23. BOXES. Vídeo. *Acción BOXES*. 2016.

Fig 24. BOXES. *Libro Azul*. *BOXES 7*. 2017.

Fig 25. BOXES. Instalación. *BOXES 0*. 2016.

Fig 26. BOXES. *BOXES 7*. 2017.