

**TFG**

---

# **UNA ESTÉTICA DE LA IMPOTENCIA**

**LA PINTURA FRENTE A LA CONDICIÓN DE LA IMAGEN.**

**Presentado por Jaime González Palencia**

**Tutor: Rosa Martínez-Artero**

**Facultad de Bellas Artes de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2018-2019**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**FACULTAD  
DE  
BELLAS ARTES**

## RESUMEN

El proyecto de este Trabajo de Final de Grado consiste principalmente en una serie de pinturas, cuyo imaginario artístico habla de la naturaleza de las imágenes vinculadas a las nuevas tecnologías y al arte, a partir de la integración de documentación visual procedente del mundo de la cultura popular, el *Net.art* y las obras de la Historia del Arte. Sus aspectos conceptuales se apoyan en autores como Walter Benjamin, Joan Fontcuberta, Luc Tuymans y Sasnal. Se hace presente en la obra el interés por la democratización de los dispositivos electrónicos, la llegada de internet al mundo de los medios de comunicación de masas y toda una serie de transformaciones transcendentales en esta materia. En lo formal se caracteriza por una estética del boceto y lo inacabado, los colores austeros, la diversidad de soportes y la evidencia de referencias fotográficas. De forma complementaria se integra al proyecto un vídeo documental que contextualiza los inicios de la obra pictórica.

The project of this Final Degree Project consists mainly of a series of paintings whose artistic imaginary speaks of the nature of the images linked to new technologies and art, from the integration of visual documentation from the world of popular culture, the *Net.art* and the works of Art History. Its conceptual aspects are supported by authors such as Walter Benjamin, Joan Fontcuberta, Luc Tuymans and Sasnal. There is present in the work an interest in the democratization of electronic devices, the arrival of the internet to the world of mass media and a whole series of transformations transcendental in this matter. In the formal aspects it is characterized by an aesthetic of the sketch and the unfinished, the austere colour, the diversity of supports and the evidence of photographic references. In addition, a documentary video that contextualizes the beginnings of the pictorial work is integrated into the project.

## **PALABRAS CLAVES**

Pintura, documental, fotografía, *Net.art*, boceto, tecnología, Tuymans.

## **KEYWORDS**

Painting, documentary, photography, *Net.art*, sketch, technology, Tuymans.

## **AGRADECIMIENTOS**

Quería dar las gracias a mi tutora Rosa Artero por el seguimiento del proyecto, pero especialmente quiero dar las gracias a mis padres Miguel González Calleja y María José Palencia Peñalba a los que les debo todo.

# Índice

<b>1- INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>2- OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b> .....	7
<b>3- CUERPO DE LA MEMORIA</b> .....	10
<b>3.1- CONCEPTUALIZACIÓN</b> .....	10
<i>3.1.1- De Walter Benjamin a la era del smartphone</i> .....	10
<i>3.1.2-Las prácticas artísticas en la era Post Internet</i> .....	11
<i>3.1.3- La autonomía de la pintura frente al archivo web, una estética del pesimismo</i> .....	16
<i>3.1.4- El documental como estructuración procesal del trabajo a través de la vivencia.</i> .....	22
<i>3.1.4- Artistas influyentes</i> .....	22
<b>3.2- OBRA</b> .....	24
<b>3.2.1- Etapas</b> .....	24
3.2.1.1- Etapa en Venecia.....	24
3.2.1.2 -Etapa en Valencia.....	24
<b>3.2.2- Recursos narrativos en el imaginario de la obra</b> .....	25
3.2.2.1-El dispositivo electrónico como ventana.....	25
3.2.2.2- La introducción de obras pertenecientes a la historia del arte.....	25
3.2.2.3- La figura del OVNI y la cultura del fotomontaje.....	27

3.2.2.4- La arbitrariedad en la búsqueda de imágenes como método descriptivo.....	27
3.2.2.5- El uso de “Los Simpson” como puente de los nativos digitales y símbolo democratizador de las imágenes.....	28
<b>3.2.3- Recursos formales en el conjunto de la obra.....</b>	<b>29</b>
3.2.3.1- Las preferencias en el soporte acorde al tratamiento pictórico.....	29
3.2.3.2- La opción del formato y su relación con la fotografía digital en el trabajo.....	30
3.2.3.3- Recursos formales referidos a la dualidad entre imágenes en un mismo cuadro.....	31
<b>3.2.4- Selección de obras .....</b>	<b>33</b>
<b>3.2.5- El documental, elaboración y evolución del proyecto, una descripción de sus características conceptuales y formales.....</b>	<b>43</b>
3.2.5.1- La concepción estética subordinada al formato de diario.....	43
3.2.5.2- Clasificación y recopilación de video.....	44
3.2.5.3- Evolución del montaje.....	44
<b>3.2.6- Ficha técnica del largometraje y link de visionado.....</b>	<b>46</b>
<b>4-CONCLUSIONES.....</b>	<b>47</b>
<b>5-BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>49</b>
<b>6-ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>50</b>
<b>7-ANEXOS.....</b>	<b>54</b>

# 1-INTRODUCCION

La praxis en este proyecto está íntimamente relacionada y vinculada con su reflexión teórica, en un proceso de continua retroalimentación y correspondencia. La presencia de las lecturas que configuran el fondo de la parte conceptual de la memoria desde los inicios del proyecto plástico, así como la autoconsciencia del proceso creativo a través de la memoria que nos brinda el documental, acaban por armar el proyecto con la claridad que se busca.

Como se dijo anteriormente, en lo que se refiere a la serie de pinturas se inicia una búsqueda de una pintura que registre las patologías propias de dejar tomar parte a las nuevas tecnologías en nuestra metodología de trabajo, de cómo encontrar un equilibrio entre la autonomía del medio y la fascinación por los cambios que el archivo web brinda a la naturaleza de las imágenes. El trabajo busca equiparse de una mochila de referentes: desde el arte popular de la comunidad de la web a toda una serie de pintores vinculados al ya famoso término del “efecto Tuymans”<sup>1</sup> y al trabajo a partir de la documentación fotográfica. La materialización de la obra se da bajo el ejercicio del ensayo y el error, dejando ver una actitud y una percepción que se ha visto empapada por el trabajo de autores como Joan Fontcuberta, Hito Steyerl, Nicolas Bourriaud y demás; en un intento por encontrar elementos que me desmarquen de la pintura de Sasnal, Tuymans, Richter y demás.

De forma complementaria a todo esto también se integra al proyecto un documental que ayuda contextualizar todo lo que rodea a los inicios de la parte pictórica del trabajo. El largometraje que acompaña al proyecto pictórico ayuda a hacer una descripción general de los inicios de esta en el contexto de un Erasmus, tomándole el pulso a las reflexiones que se van dando al momento. Se consigue así registrar de una manera más informal la visión que se quiere dar a través de la memoria. La diversidad de temas, la fascinación por

---

<sup>1</sup> KANTOR.J.(2004). *The Tuymans effect: Wilhelm Sasnal, Eberhard Havekost, Magnus Von Plessen. Art Forum*. p. 164 - 171.

la experiencia Erasmus y el contexto personal, hace que el proyecto sea puente entre mi vida y el proyecto plástico.

En lo que se refiere a la posterior estructuración del cuerpo de la memoria, se he optado por una división entre el estudio de las cuestiones conceptuales más generales que sustentan las premisas de la obra y el análisis más concreto a la obra, que se ve acompañado de la documentación fotográfica correspondiente.

## 2-OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

A continuación describo cada uno de los objetivos previstos para el trabajo fin de grado.

Por un lado, el TFG se propone tres metas generales:

- 1- El desarrollo y producción de una serie de pinturas a partir de una metodología de trabajo específica así como la construcción de un imaginario propio de una obra personal.
- 2- La materialización de un largometraje que muestre a través de un formato de diario un registro claro de la estancia en la que me encuentro de Erasmus y que marca más intensamente el desarrollo del proyecto.
- 3- Elaboración de una memoria escrita donde se reflexiona sobre aspectos, temas, puntos y posicionamientos que son determinados en los objetivos específicos.

Entrando al detalle, en lo que se refiere a la producción pictórica, siendo esta la parte principal del trabajo, los objetivos específicos son:

- 1- Buscar una solución formal que se adecue a un medio como la pintura
- 2- Plasmar en dicho trabajo un interés claro por la naturaleza de las imágenes vinculado a las nuevas tecnologías.
- 3- Conseguir reflejar la intención conceptual de la serie.

En lo que se refiere al trabajo escrito los objetivos específicos correspondientes son estos:

1- Reflexionar, por medio del trabajo teórico, sobre los aspectos que son de especial interés para entender el diagnóstico que se hace a priori de nuestra relación con las imágenes y el uso de un medio como la pintura para dejar plasmado ciertos aspectos de esta: **1- Introducción, 3.1.1- De Walter Benjamin a la era del smartphone, 3.1.2- Las prácticas artísticas en la era Post Internet, 3.1.3- La autonomía de la pintura frente al archivo web, una estética del pesimismo.**

2- Analizar el proceso de evolución del proyecto en cuanto a las obras se refiere. Mostrado en los apartados : **4.1.1- Etapa en Venecia, 4.1.2- Etapa en Valencia, 4.2.1 -El dispositivo electrónico como ventana, 4.2.2- La introducción de obras pertenecientes a la historia del arte, 4.2.3- La figura del OVNI y la cultura del fotomontaje, 4.2.4- La arbitrariedad en la búsqueda de imágenes como método descriptivo, 4.2.5 - El uso de “Los Simpson” como puente de los nativos digitales y símbolo democratizador de las imágenes, 4.3.1- Las preferencias en el soporte acorde al tratamiento pictórico, 4.3.2- La opción del formato y su relación con la fotografía digital en el trabajo, 4.3.3 - Recursos formales referidos a la dualidad entre imágenes en un mismo cuadro.**

3- Reflejar mis influencias artísticas, así como el impacto directo que han tenido en mi obra. Mostrado en los apartados: **1- Introducción, 3.4- Influencias.**

**3-** Abordar el papel complementario del documental en el TFG así como describir sus características y su desarrollo: **3.1.4- El documental como estructuración procesal del trabajo a través de la vivencia, 4.4.1- La concepción estética subordinada al formato de diario, 4.4.2- Clasificación y recopilación de video, 4.4.3- Evolución del montaje, 4.5- Ficha técnica del largometraje y link de visionado.**



En cuanto a la metodología empleada, en su conjunto, he de destacar la alternancia entre la documentación en los aspectos teóricos y el trabajo práctico; haciendo posible asimilar de forma progresiva nuevos procedimientos y referentes. Pero si he de discernir entre el trabajo pictórico y la memoria la metodología es la siguiente.

Por un lado, como metodología, el trabajo escrito ha sido construido gracias a:

- 1-Contextualizar y ampliar los conocimientos que avalan toda una serie de tratamientos del tema que se dan en el trabajo practico a través de la documentación. A través de libros, críticas o textos de interés que ya han abordado estos temas y ayudan a configurar una mejor organización del trabajo.
- 2- Estructurar la memoria de forma que tenga un sentido ordenado y claro, teniendo en cuenta las premisas desde las que parto.
- 3- La relación que establecen cada uno de los puntos tratados me ha llevado a optar por una estructura de texto 'corrido'. De esta forma, a medida que se lee, se van asociando rasgos entre apartados de manera ininterrumpida.

En el trabajo práctico la metodología está claramente ligada a lo que se exigen los objetivos mencionados anteriormente:

- 1- Usar de forma permanente la herramienta fotográfica, ya sea en la búsqueda y recopilación de soluciones formales que estén documentadas en distintas imágenes de la red o en la misma adopción de fotografías que sirvan de base para un cuadro.
- 2- Procurar, independientemente del carácter resolutivo de cada obra, no estancarme en una pintura en concreto. Saltando de manera compulsiva de una imagen a otra en un ejercicio de ensayo y error que tiene que ayudar a descartar rápidamente todo aquello que no funciona.

## 3- CUERPO DE LA MEMORIA

### 3.1 CONCEPTUALIZACIÓN

#### 3.1.1- De Walter Benjamin a la era del smartphone

Decía Walter Benjamin “El arte ya no es único. Ya se puede reproducir prácticamente todo”<sup>2</sup> dicho en 1939 parece algo chistoso si se compara con la situación que vivimos hoy, cuando las técnicas de reproducción han evolucionado hasta límites que no podíamos imaginar por aquel entonces. ¿Hasta qué punto hemos entrado en este principio de siglo en un cambio tan drástico como sociedad? Se hace evidente que nos ha tocado vivir una época de inflación de imágenes, en la que más allá de los factores de carácter tecnológico, lo que juega un papel todavía más importante es una especie de patología social en torno al uso y creación de la imagen. La imagen común ha sido manipulada y compartida de todas las formas posibles. Hemos substituido el criterio de calidad o resolución por accesibilidad, el ejercicio de contemplación es substituido por la distracción y el ruido constante. Las palabras de Walter Benjamin resultan ahora muy obvias y en cierta medida muy insuficientes en una sociedad que se transforma a semejante velocidad.

Una sociedad que está marcada por la saturación, la flexibilidad y una nueva relación con el espacio y el tiempo. Algo que tiene relación directa con la configuración de cada aspecto de nuestra vida, y con la vinculación con internet y los medios de comunicación globales. En cierto modo nos satura, generando una cantidad de basura desproporcionada entre un sinfín de datos y archivos. El dispositivo electrónico corta y pega tu vida en incontables imágenes sin aparente sentido, sin público, sin propósito. Acumulamos todo un registro de archivos, notificaciones, insultos, bocetos e historiales de búsqueda. Al final aquel dispositivo electrónico en la palma de nuestra mano se convierte en el primer testigo de nuestra vida.

<sup>2</sup> BENJAMIN, W. *La obra del arte en la época de la reproductibilidad técnica*, Discursos interrumpidos I, Madrid: Taurus, 2003.



Edward Sedgwick: *The Cameraman*, 1928 (fig.1)  
Fotograma de la película en la que vemos a Buster Keaton.



Joan Fontcuberta: *La furia de las imágenes*, 2016 (fig.2)

Fotografía de un dispositivo móvil.



Jon Rafman: *Dream Journal*, 2016-2019 (fig.5)

Fotograma del largometraje



Macintosh Plus: *Floral Shoppe*, 2011. (fig.3)

Portada del álbum

Christian Marclay: *48 War Movies*, 2019 (fig.4)

Fotograma de la obra.

Es innegable pues la influencia que ha tenido internet en nuestras vidas. En palabras de Joan Fontcuberta “Somos adictos a la tecnología, a las redes sociales, a opinar sobre los demás y a insultar desde el anonimato; somos voyeurs de vidas que no son las nuestras y de las que acabamos sintiéndonos coprotagonistas. La tecnología ha transformado nuestro mundo y la percepción que tenemos de él. En cada casa, en cada puesto de trabajo hay una pantalla plana, una conexión a internet, un teléfono móvil inteligente. Google, Twitter y Facebook son nuestros nuevos mediadores con la realidad externa”<sup>3</sup>. Al final, cada plano de nuestras vidas, desde la economía y la política hasta los asuntos más personales, se deconstruyen por completo. La red y las experiencias virtuales hacen del mundo un lugar finito e indoloro donde se impone lo inmaterial, lo instantáneo y lo global en una recopilación de datos interminable.

### 3.1.2- Las prácticas artísticas en la era Post Internet.

Como ya hemos dicho anteriormente, se evidencia a través de los años que las ideas más innovadoras, es decir, las que nos ayudaran a entender el momento en el que vivimos, encuentran por lo general el espacio idóneo en la red y no en las instituciones de arte contemporáneo. Estas se convierten así, poco a poco, en simples filtros de mercancías estéticas que confirman su éxito. En la primera época de la red, el entorno se veía dominado por los contenidos ofrecidos por todo tipo de corporaciones mientras los usuarios consumían de forma pasiva lo que recibían. Pero en esta etapa actual la incorporación de plataformas de servicios como *MySpace*, *YouTube* o *Flickr* ha permitido una democratización del medio donde los consumidores también son creadores de contenido. Al final, la instrumentalización de servicios como estos, especialmente en lo que se refiere a redes sociales, se ve vinculado con un progreso en lo que se refiere a la democratización de los dispositivos electrónicos. El éxito de aparatos como los teléfonos móviles provistos de cámara, fáciles de manejar y que producen imágenes sin coste incrementan

<sup>3</sup> FONTCUBERTA, JOAN. *La furia de las imágenes*. Barcelona: Galaxia Gutenberg .p.22.

aún más esta producción, en un deseo de documentar en la red cada aspecto de interés. Como dice Joan Fontcuberta “Por primera vez todos somos productores y consumidores de imágenes, y el cúmulo simultáneo de estas circunstancias ha provocado una avalancha icónica casi infinita. La imagen ya no es una mediación con el mundo, sino una amalgama, cuando no su materia prima”<sup>4</sup>. Esto por supuesto transforma el acto de producir contenido artístico en cuanto que hemos democratizado el acceso a la creación de imágenes.

Como bien explica J.M.Prada, el hecho de “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”<sup>5</sup>. Así pues ya no percibimos al arte como el contenido de un museo, una institución que contiene obras que sería preciso superar, tal como lo pretendía la idea modernista de lo nuevo. El creador de contenido no es más que un simple emisor para el siguiente y todo artista se mueve en lo sucesivo dentro de una extensa red de reciclaje. El producto puede servir para hacer una obra, la obra puede volver a ser un producto irrelevante, se instaura un cambio continuo en la naturaleza de los contenidos. Todo ello hace que la figura del artista genuino se tambalee frente a la de un artista casi anónimo, que poco puede hacer aparte de poner la guinda del pastel.

Sólo una parte menor de las innovaciones estéticas tienen lugar ya en el entorno artístico profesional que conocemos tradicionalmente, pues muchas de estas son producto de los usuarios, invenciones de la mezcla y el redescubrimiento. En palabras de Diego Fraile Gómez “La web se ha convertido en un memoria mundo”<sup>6</sup>. Ésta contiene toda la información que un ser humano pueda manejar a lo largo de su vida. Esto hace que el artista nativo de la cultura digital ya no posea la necesidad de crear en el sentido clásico del

---

<sup>4</sup> FONTCUBERTA, JOAN. *La furia de las imágenes*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.p. 184.

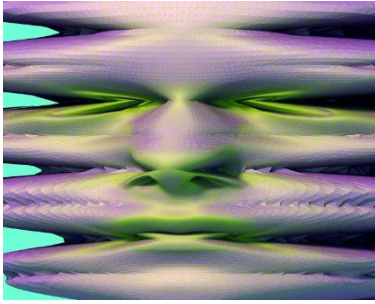
<sup>5</sup> PRADA, J. M. *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0*. p. 69.

<sup>6</sup> FRAILE, DIEGO. *Videoclips de la era post-internet: El universo del PC Music*. Madrid:CENDEAC. p.62.

término, sino que trabaje a partir del gesto: Toma aquellos archivos que, como obras *ready-made* digitales, se encuentran disponibles para recombinarlos, descontextualizarlos o transformarlos. Cabe destacar que la intención de esta apropiación es la de desnaturalizar los contenidos seleccionados, acabando con su función transgresora. Al final la masificación y accesibilidad de las imágenes hacen que la apropiación parezca una acción corriente dentro de este contexto, acabando así con el carácter transgresor de dicha acción. Si bien puede parecer exagerado este cambio de paradigmas del que se habla, hay que dejar claro que ya no se trata de unos simples avances técnicos en la historia de la imagen en relación a la tecnología. Estos cambios suponen ahora una transformación más profunda y sustancial que trastoca la ontología de la imagen y la experiencia visual.

Dentro de este arte digital encontramos infinidad de corrientes desde los noventa, si bien no se puede, y no tiene sentido explayarse hablando de ellas, es evidente que configuran una sensibilidad artística que repercute en este proyecto. Desde el nacimiento del *Net.Art* en diciembre de 1995 se ponen en cuestionamiento ese papel del autor, la condición de mercancía del arte y el carácter único de la obra artística. Llegamos a la actualidad con infinidad de tendencias artísticas rodeando al mundo de la web como Health Goth y Sport Aesthetics, Glitch Art y demás. Pero si hay un movimiento que crece alrededor de la red que ejemplifica mejor todas estas características que interesan más en un trabajo como el mío, este es el Vaporwave.

Género musical y estilo artístico digital que surgió a principios de 2010, también conocido por "A E S T H E T I C S" en cuanto nos referimos a la cuestión visual de este género. Una distorsión caricaturizada de la estética de los 80 y 90 donde el apartado visual se caracteriza por incorporar imágenes vinculadas al surgimiento de las computadoras personalizadas y uso de la web, diseño web de la primera época de internet, vídeos musicales o algún otro



Mark Klink: *D Glitches*, 2014 (fig.6)

elemento de la cultura popular de décadas pasadas, mezcladas con un elemento distorsionador que aluden a los errores de los dispositivos electrónicos. Desde vídeos de Michael Jackson, anuncios de McDonald's o episodios de "Los Simpson", el *Vaporwave* toma pedazos de recuerdos, los recopila y distorsiona, añadiendo efectos visuales y de sonido que crean una sensación de decadencia, reminiscente de un pasado que nunca fue, una idealización de carácter romántico. Todo ello a su vez mezclado con bustos griegos, anuncios japoneses de los 90 y otros muchos elementos descontextualizados. En palabras de Felipe Villarrubia "El género y su correlato visual se constituyen así en un reino incierto, ajeno a nuestra temporalidad y espacialidad; pero a la vez tan pertinente a ella desde que esta se configura como su origen. Delimitarlo teóricamente es tan difícil como aparentemente fácil se torna identificarlo en sus distintas manifestaciones"<sup>7</sup>.

Muchos han visto en el género una reflexión sobre el capitalismo y la cultura popular. Su nombre también puede hacer referencia a un término utilizado para los productos que se anuncian pero al final son un fracaso comercial. Con ese trasfondo se hace evidente que el éxito de este tipo de imágenes demuestra cómo tanto los creadores de estas mismas como sus consumidores conocen los mecanismos publicitarios y la imagen de marca, casi como una herencia de otra época que puede ser distorsionada o idealizada con la intención de reavivar su interés en un plano estético. En este círculo vicioso donde como ya hemos dicho el espectador también es productor de imágenes, se mantiene toda una serie de patrones estéticos que recuerdan a esos mecanismos de deseo institucional impuesto por las marcas. Generando pues ansiedad por el consumo sin ser capaz de escapar de ello, esta vez un consumo de imágenes donde nunca llegamos al producto, algo verdaderamente insaciable. El usuario ya no contempla la imagen, se convierte en un autómata mediante el *scroll down* frente a la pantalla, la web ofrece contenido de manera infinita.

<sup>7</sup> VILLARRUBIA.F. Desde la Interzona al Virtual Plaza: Un contraste entre el Almuerzo desnudo y el Vaporwave. p.1.

Estas observaciones y ejemplos puntuales se pueden fundamentar en cierta manera en la tesis de Walter Benjamin sobre el artista moderno: convertido en una especie de trapero que recoge desperdicios que desnaturaliza con el fin de darle formas y significados distintos. Son géneros y manifestaciones como estas los que demuestran que más allá de los medios en los que trabajamos estamos en una era *Post-Internet*, término usado por la artista Marisan Olson en una entrevista “El resultado de la compulsiva acción de navegar y descargar. Creo *performances*, canciones, fotos, textos, o instalaciones directamente derivados de materiales en la red o mi actividad allí, procesos creativos que derivaban de un momento de relación con internet y, por lo tanto, la obra resultante se vería cargada de la impronta de la vida en la cultura en red”<sup>8</sup>. Así pues, la tecnología expresa la naturaleza de las relaciones de producción, en cuanto que siempre interviene en ella. De todas formas, sobrentendemos que estas prácticas son autoconscientes de sí mismas “la concepción de *Post-Internet* no se refiere a un tiempo después de internet, sino más bien a un estado de ánimo [consciente de] internet [...]. En el contexto de la práctica artística, la categoría de *Post-Internet* describe un objeto artístico creado conscientemente de las redes dentro de las que existe, desde la concepción, la producción, la diseminación, hasta la recepción.”<sup>9</sup>

Podríamos establecer algunos paralelismos en el pasado con la fotografía, que podía relacionarse con el control de la población (documento de identidad), y la necesidad de dominar a través del archivo documental. La función del arte, respecto de este fenómeno, consistió en apropiarse de los hábitos de percepción y de comportamiento inducidos por la convivencia con este medio. O sea, derrocar la autoridad de la técnica con el fin de que sea creadora de

---

<sup>8</sup> FRAILE, DIEGO. Videoclips de la era post-internet: El universo del PC Music. Madrid:CENDEAC. p.46.

<sup>9</sup> Ullens Center For Contemporary Art Beijing, Art Post---Internet [Catálogo].

maneras de pensar, de vivir y de ver. Con estos nuevos paradigmas producidos por otros tantos avances tecnológicos nos vemos obligados a tomar ese papel, siendo conscientes de la construcción perceptiva que imponen a cada espectador. Esta tecnología contribuye pues de manera prodigiosa a la transformación de las mentalidades en cuanto a la idea de la desmaterialización de las imágenes. Todas las imágenes que conocemos son la consecuencia de una acción física, desde un registro a mano alzada hasta la manipulación de una cámara. Las imágenes digitales no necesitan esa relación analógica para ser creada o manipulada, es decir no resulta del movimiento de un cuerpo sino de un cálculo. La imagen visible ya no constituye la huella de algo y su forma ya no es dependiente de una presencia humana convirtiendo así las excepciones a esta regla en ejemplos inherentes a prácticas muy específicas. En palabras de Nicolas Bourriaud “Los proyectos de los artistas de hoy poseen la misma ambivalencia que las técnicas en las que indirectamente se inspiran: escritos en y con lo real, como las obras fílmicas, no pretenden por cierto ser la realidad; por otra parte, forman programas, a semejanza de las imágenes digitales, sin garantizar sin embargo su posible aplicación, o la eventual decodificación en otro tipo de formatos que aquél para el que fueran concebidos”<sup>10</sup> Es decir, la influencia de esta tecnología en las prácticas artísticas se ejerce dentro de los límites que ella misma establece, dentro de una percepción de lo real. Es a partir de esta reflexión y siendo consecuente con esta percepción que se abre, cuando uno empieza a intentar plasmar una estética plástica que esté ligada a ello.

### ***3.1.3- La autonomía de la pintura frente al archivo web, una estética del pesimismo***

Dejando claro que se trata de un proyecto claramente figurativo, en el que el uso de la fotografía como herramienta para la pintura se hace evidente, cabría preguntarse por qué recurre a un medio como la pintura al óleo cuando puede

---

<sup>10</sup> BOURRIAUD, NICOLAS, *Estética relacional*. p. 17.





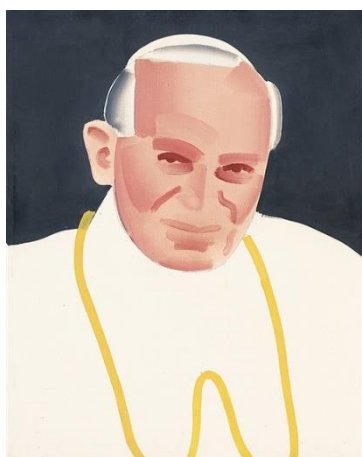
Luc Tuymans: *Issei Sagawa*, 2014  
(fig.7)

Miltos Manetas: *Internet Paintings (On)*, 2002 (fig.8)

Chema López: *Crime and design*, 2016 (fig.9)

resultar contraproducente en un proyecto en el que las nuevas tecnologías están tan presentes. De hecho, resulta frustrante a veces plantear entre sectores populares el uso de la pintura en la posmodernidad. A día de hoy, incluso con las diferencias de nuestro contexto, siguen vigentes aquellos enunciados tan pesimistas de Walter Benjamin respecto a la posición que ha ocupado la pintura figurativa. Señalaba el autor el estímulo que suponían las nuevas tecnologías sobre el espectador, ya en aquella época el cambio que producían en su forma de ver el mundo era evidente. En contraposición a ello las imágenes del pasado han acabado convirtiéndose en algo vacío y extraño a nosotros, como parte de una concepción de la realidad propia de otro medio y de esa manera de otra época. ¿Entonces, qué interés tiene un medio como la pintura para este o cualquier otro tipo de trabajo en la sociedad actual? ¿Qué es lo que aporta? La verdad es que al contrario de lo que se piensa desde algunas visiones de la pintura que se convierten en una trinchera, si uno sale de una fase de negación respecto al papel que le ha tocado jugar a este medio durante las últimas décadas, puede incluso encontrar espacios de trabajo apelando a visiones del arte que gozaron de muy buena salud desde los inicios de la posmodernidad.

Ésta precisamente ha querido ser mi actitud en el proyecto, construyendo todo el trabajo tanto en el plano de la obra como en el conceptual bajo ciertas premisas que se encuentran en la obra de Arthur C. Danto; el cual expresa mejor que nadie en mi opinión, una visión hegeliana del arte. En su libro el abuso de la belleza reflexiona sobre una idea de la solución estética como algo ligado al motivo, estando la materialización formal de la obra en cierta manera subordinada a la visión conceptual del proyecto. Es por ello por lo que la pintura se convierte a veces en la posmodernidad en un medio que pretende ser autoconsciente de sí mismo, preguntándose ya no solo qué es el arte si no también cuál es la función o el interés mismo de un medio específico como la pintura. Consciente de sus limitaciones, de sus cualidades, de sus objetivos, de su tradición, su capacidad representativa y de su definición ontológica; el



Eberhard Havekost: *Untitled signed*, 1997 (fig.10)

Rafal Bujnowski: *Pope*, 2002 (fig.11)

pintor toma todo tipo de recursos formales, con todo tipo de combinaciones y vertientes. En ellas la resignificación de objetivos formales y conceptuales nos lleva siempre a lo autorreferencial del medio. Es decir, este uso de la pintura en la era contemporánea siempre hace alusión a ese mismo uso del medio y sus capacidades, empujando al artista a buscar cuál es su interés en una disciplina tan explotada, como es la pintura. Es por ello por lo que en este trabajo empecé una búsqueda dentro de lo formal que apele a una visión de nuestro tiempo donde la práctica de pintar como actividad ontológica al ser humano no desaparece pero se ha visto reestructurada por otras disciplinas. Lo que se puede tratar cuando hablamos de un proyecto de estas características en un medio como la pintura es una respuesta o reacción a una situación en la que las nuevas tecnologías dibujan una situación en concreto. El error humano, el azar, la improvisación, y la torpeza se hacen notables como algo inherente al medio junto a una idea del proyecto inacabado, frente a lo intimidante de compararse con todo aquello que es producido en otros medios y se encuentra en la red. Ya nada se acaba, no hay un final concreto definible en el espacio expositivo, todo se parece más a lo que encontramos en el espacio del estudio, un proyecto inacabado que da al público ciertas herramientas y recursos que tiene que aprender a leer en claves generales. Todo esto se resume en una actitud sintomática de nuestro tiempo en relación con las imágenes, esta impaciencia que se ha establecido de forma permanente en nuestras vidas y que produce en nosotros un sentimiento permanente de impotencia.

Podemos hablar al combinar recursos como estos de una estética del “fracaso técnico”, una taquigrafía pictórica que puede ser explicada como una simple consecuencia del hecho de trabajar a partir de fotografías, una forma de hacer que se va configurando en las últimas décadas a través de algunos referentes puntuales que construyen un imaginario al respecto. Con anterioridad a esto cabe mencionar que el trabajo de Richter había tonteado con el uso de la fotografía con una actitud similar a la se define en este trabajo, pero es precisamente a partir los noventa con la obra de artistas como Tuymans donde empezamos a ver este tratamiento de la fotografía en el medio de la pintura,



lo ambiguo y lo concreto se encuentran en un registro formal y en una selección de imágenes plenamente personales. Esto abriría una tendencia que seguiría con la obra Wilhelm Sasnal, Eberhard Havekost o Magnus von Plessen. Así, mientras artistas como Bacon, Tàpies o Millares estaban creando un imaginario dramático y expresivo vinculado a los tópicos propios del modernismo, las figuras de Richter y compañía respondían a otras cuestiones, pero no de carácter social o política sino claramente perceptiva o sensorial. Su indagación en el medio deja ver una tensión entre la imagen mental consecuente del recuerdo de las formas y la del registro de la máquina, poniendo en evidencia las distorsiones de un medio –el fotográfico-- que aún preservaba una reputación de herramienta documental. Quedaban así dos engaños al descubierto, el de la fotografía y el de la pintura que absurdamente la copia vaciándose. Lo real es la obra misma, la representación es mera ilusión.



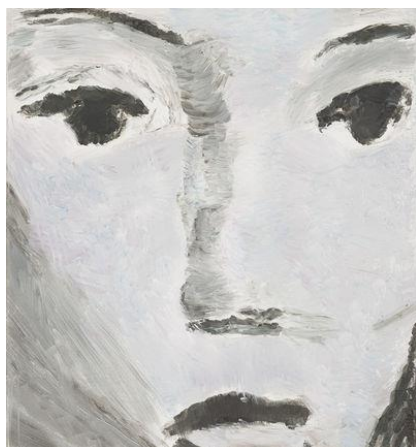
Pere Llobera: *Poland*, 2009 (fig.12)

Magnus von Plessen: *Ohne Titel*, 2000 (fig.13)

Ante una reacción perceptiva que se siente tan natural frente a la fotografía se expande una infinidad de metodologías de trabajo vinculadas a esta forma de pintar. En palabras de Jordan Kantor, en la revista *ARTFORUM*: “En estos días no se puede entrar a una galería con el ojo abierto para pintar sin ver el efecto Tuymans, la forma profunda, aunque a veces inefable, de cómo se ven los temas, e incluso el enfoque pictórico fundamental del trabajo de Tuymans”<sup>11</sup>.

Al final se acaba por compartir un lenguaje pictórico muy similar donde se resaltan las facciones pictóricas y enfatiza la ejecución rápida. Se impone una manera en la que vemos las cosas, el trabajo mental que supone completar lo inacabado refuerza la relación entre pintura y memoria. Y es que es verdad que la forma en la que recordamos las cosas se encuentra a veces confusa, desdibujada y muy lejana para nosotros. La imagen digital convierte en acontecimiento lo irrelevante, lo anecdótico e incluso lo residual de una manera que la pintura física históricamente nos negó. Puede hablarse, por tanto, de una forma de hacer y una temática del presente y lo inmediato. Imagen tras imagen, todo es transicional y banal, en un abuso de la imagen

<sup>11</sup> KANTOR.J.(2004). The Tuymans effect: Wilhelm Sasnal, Eberhard Havekost, Magnus Von Plessen. p. 164 - 171.



Rosa Menkman: *The Collapse of PAL*, 2011 (fig.14)

Fotograma perteneciente al video

Luc Tuymans: *Insert IV*, 2016 (fig.15)

propio de un archivo tan descomunal como este en el que nos movemos como artistas.

La pintura que se hermana con el fallo digital enseña el nuevo cuerpo descompuesto de la sociedad y es en contraste con lo que se nos contó en el pasado, que se vuelve elocuente: lo que ahora sobrevuela nuestras obras ya no es una preocupación por el mundo bélico, el conflicto político o social u otras preocupaciones trascendentales, tanto como el olvido total de nuestra condición de ser físico. El artista se ha transformado en un curador, un coleccionista, un historiador y un teórico, es decir, en un gestor de las imágenes encontradas bajo su criterio personal. El sentido de la obra ya no procede del contenido de dicha imagen sino el uso que se le da y de la circulación que tiene en la red.

Por otra parte, en una especie de actualización metodológica de este tipo de pintura encontramos ya referencias constantes al archivo web y la necesidad de representarlo impulsivamente en un imaginario como el de Miltos Manetas. En cualquier caso creo que abusa excesivamente de pintar directamente, mostrando con fidelidad lo que uno ve en la pantalla, llegando a veces a una situación en la que resulta exagerada la intención de hacer mejor en pintura lo que ya se hace con mayor habilidad tras una pantalla tras una máquina. Pero si el trabajo de artistas como todos los anteriormente mencionados tiende a justificar en cierta medida su relación con la fotografía a través de narrativas que tienen que ver con la memoria, el periodismo o la identidad nacional; no siempre funcionan más allá de lo formal a la hora de buscar su autonomía frente a la fotografía. En cierta manera es verdad que es un síntoma bastante común en medios como éste y algo que se explica muy bien en esta cita de "Los Condenados de la Pantalla": "Se ha creado una situación muy diferente al modo en que solíamos mirar las imágenes: en calidad de representación es más o menos adecuadas de algo. En esta época de personas "irrepresentadas" y de superpoblación de imágenes, dicha relación está irrevocablemente alterada."<sup>12</sup> El fenómeno convierte la narración de la cuestión más

<sup>12</sup> STEYERL, HITO. Los condenados de la pantalla. Buenos Aires. p. 179

trascendental en el documento más banal, enterrado entre pilas de imágenes e información. En mi caso no suelo abordar problemas de esta naturaleza, hasta el punto en el que actitudes como esa pueden resultar muy forzadas para mí. Me gusta pensar que mi obra muestra una fascinación por lo que Joan Fontcuberta llama la era de la postfotografía, de esa presencia constante de la cámara digital, del dispositivo móvil, de la red social y los buscadores de imagen. Una fascinación por la idea de la red como un gran archivo, la asociación de imágenes, la democratización de ellas en un mismo espacio, la repercusión de interactuar con dispositivos electrónicos a la hora de conocer otras obras de arte ligadas a las experiencias estéticas del pasado, y mucho más.

Toda la forma de materializar una obra se ve también actualizada por el contexto del que hablamos, incluso si hablamos como en este caso de un medio no digital, y es que la necesidad de acceder a la web para difundir el trabajo artístico ha alterado progresivamente la relación entre la obra y la documentación de esta en sí. La línea que separaba claramente la obra y la documentación de la misma ha ido difuminándose progresivamente, el trabajo es consumido principalmente a partir de la documentación del mismo, llegando a sustituir a la propia obra a ojos del público. La forma en que los artistas piensan en su obra se ve mucho más condicionada por cómo va a verse la imagen documental en el contexto web que en cómo funciona en el espacio expositivo. Las condiciones preestablecidas nos inducen a una manera de pensar y planear cada obra posible, el reciclaje y la creación de las imágenes se ve subordinado a su forma de consumo. El encuentro entre estas ya no se da a través de una metodología del pastiche, si no de una apropiación y combinación que demuestran la imposibilidad de digerirlas y lo innecesario de crear otras nuevas. Al final la obra se convierte en un juego de contraste, donde los montajes de la ufología, las imágenes de “Los Simpson” o las obras de los grandes maestros pueden encontrar entre sí, en una obra que intenta crear un imaginario entre todos estos estímulos. Como hemos dicho todo se convierte en una frivolidad ante la imposibilidad de detener el exceso, ante el

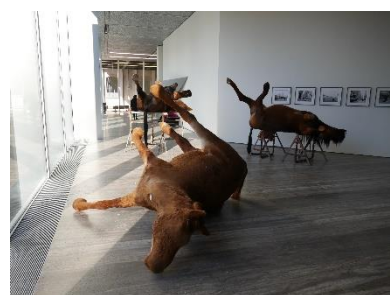
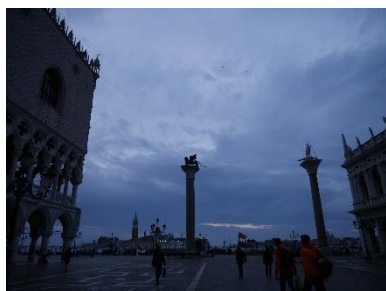
gran archivo de imágenes, uno se anestesia al ver sin parar los mismos temas: muerte, dolor, belleza o terror. Las herramientas estéticas en sí se desvirtúan y el ser humano se ve imposibilitado para crear narrativas respecto a estos temas sin caer en el cliché. El medio ya puede reservarse para mostrar lo extraordinario; todo aquello que es visto como relevante acaba siendo sepultado por una montaña irrelevante de datos que rodean al suceso. Al final, el evidenciar esta circulación de la imagen se convierte en un juego que acaba teniendo más importancia que el contenido de esta misma.

En esos parámetros las imágenes se nos aparecen como un flujo continuo de información y desmemoria, un desfile infinito. En cierta manera es inevitable el explorar la naturaleza de éstas sin echar un vistazo a la pequeña pantalla.

### **3.1.4- El documental como estructuración procesal del trabajo a través de la vivencia**

Una vez establecidas las premisas conceptuales que caracterizan al trabajo plástico cabe hablar del anteriormente mencionado documental, viendo necesarias ciertas aclaraciones que nos enseñen su papel en el conjunto del proyecto.

Dicho documental en formato de diario consiste en una narración que intenta plasmar los cambios en el autor a través de su preocupación y fascinación por lo que ve. El narrador del largometraje hace todo tipo de juicios de valor sobre artistas, observaciones sobre la experiencia del Erasmus, la ciudad donde se vive, los problemas personales de este mismo y demás ocurrencias. Sin duda esta narración pretende acercarse todo lo posible a una especie de recopilación de los pensamientos del autor a tiempo real.



Jaime González Palencia: *Amanecer en la plaza de San Marcos*, 2018  
Fotograma del documental. (fig.16)

Jaime González Palencia: *Exhibición en la Fondazione Prada*, 2019  
Fotograma del documental. (fig.17)

Camufladas en el relato encontramos toda una serie de comentarios sobre la figura del artista, la imagen, el museo, la obra de diversos pintores así como el proceso de trabajo. Todo eso hermana el documental con el proyecto pictórico,



no tanto en una propuesta estética en lo que se refiere al tratamiento del texto o la imagen sino más bien como un registro personal respecto a los estímulos, vivencias y reflexiones que han acabado por determinar las características de las obras al ser materializadas. Es decir, el largometraje se convierte en un documento que, más allá de sus valores estéticos, contextualiza el proyecto a través del trasfondo de la vivencia personal.

### 3.1.5- Artistas influyentes

Son muchas y de distintos medios artísticos las influencias de las que he bebido para realizar este tipo de obras. Los primeros artistas a comentar son los dos ya mencionados: Wilhem Sasnal y Luc Tuymans, dos artistas que tienen en común esta búsqueda de la autonomía del cuadro a la vez que evidencian su uso de la fotografía. Por una parte me interesa el acabado abocetado y simplificado de Tuymans y por otra me interesa el recorte de siluetas, las tintas planas y el uso de colores estridentes por parte de Sasnal, así como su uso más aleatorio de imágenes. En el otro lado está Miltos Manetas, el cual también juega con la introducción de dispositivos electrónicos en sus cuadros y un acabado bastante torpe y rápido en sus pinturas. Si bien estos tres resultan ser los más notorios entre mis influencias, por supuesto existen otros pintores que tratan todo tipo de cuestiones en relación a la imagen y que son parte de mis referentes. Entre estos podría destacar a Chema López, Pere Llobera, Rafał Bujnowski, Anthony Cudahy o Luca Reffo.

En el caso de Chema López más que verme influenciado por una cuestión formal o temática (ya que él trabaja un aspecto de la imagen que tiene que ver con su condición de elemento físico), se trata más bien de una influencia en lo que se refiere a la narrativa de la imagen, que actualiza una forma de presentar los temas en la pintura que recuerda al simbolismo de finales del siglo XIX.



Miltos Manetas: *Point of View (Mai with Nintendo controller)*, 2016 (fig.18)

Lucien Hughes: *CRISIS*, 2016 (fig.19)  
Fotograma del videoclip

Wilhelm Sasnal: *Untitled*, 2002 (fig.20)

Por el contrario Anthony Cudahy se ha convertido en una influencia en aspectos puramente formales, dentro de una pintura que se acerca más a la ilustración que mi trabajo, la paleta de colores, que resulta muy similar a la mía, así como ciertos recursos que dejan un efecto de inacabado.

Sin embargo, durante el desarrollo del proyecto he acabado dándome cuenta de la influencia que han tenido en mis otros artistas fuera de la pintura. Artistas como Richard Prince con su largo recorrido de experimentación y apropiación de imágenes fotográficas, o Lucien Hughes, famoso por sus videoclips de vaporwave en los que manipula secuencia de “Los Simpson”. Por supuesto allí ya entramos en el mundo del *Net art* con artistas conocidos como Menkman. De todas formas como hemos visto anteriormente dentro de estos fenómenos resulta más difícil muchas veces encontrar la autoridad de las obras que circulan, como parte una cultura del anonimato y la difusión que tiene que ver con el medio en sí.



Jaime González Palencia: *Obra en proceso*, 2018 (fig.21)

## 3.2-OBRA

### 3.2.1- Etapas

#### 3.2.1.1- Etapa en Venecia

Entre el número mayor de obras que no han sido seleccionadas, aquí se muestran tan sólo trece. Si bien podría justificarme en el hecho de que este producto de obra forma parte de una etapa bastante reciente en mi producción, también debo decir que este descarte masivo de la obra atiende a una metodología de trabajo donde el uso de la imagen y el carácter abocetado de la obra hacen propensa una dinámica del ensayo y el error donde mucho acaba descartándose, siendo casi un símil de la búsqueda y criba de imágenes que se da a priori en el proceso. Esta etapa de la obra es quizás la más productiva y en la que se gesta la mayoría de las características que definen al conjunto del trabajo. Por una parte empecé a experimentar con diferentes recursos y encuadres que tienen que ver con las nuevas tecnologías y las



tendencias del *Net.art*. Pintando capturas de llamadas de *Skype*, teléfonos *Nokia*, ordenadores y contadores de cintas *VHS*. Por otra parte es más notoria aquí la presencia de imágenes de pinturas conocidas, en un juego narrativo en el que los personajes conocen las obras del pasado a través de dispositivos electrónicos.

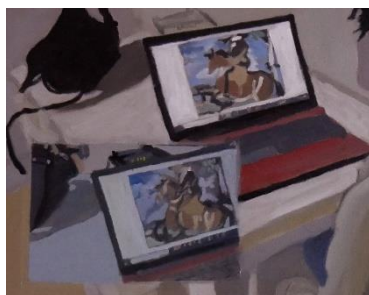
Seguido de esto se inició otra etapa menos gestual y atendiendo más al detalle, donde los recursos referidos a la tecnología desaparecen para dejar paso a una mínima expresión con una simple superposición de una imagen encima de otra. Se juega también con la repetición de mismas imágenes en un uso complementario con otras con la intención de cambiar las posibles lecturas del cuadro según el contexto de estas mismas.

### 3.2.1.2- Etapa en Valencia

Esta etapa resulta más variada en todos los sentidos. Por una parte en los aspectos formales vemos como la obra varía entre soluciones a través de tintas planas con un dibujo más simplificado o con acabados más cercanos a un boceto rápido. Por otra parte vemos que se alteran los juegos de pantallas y la superposición de imágenes, introduciendo nuevas imágenes de temáticas recurrentes como capturas de pantalla de “Los Simpson” o fotografías de dictadores.



Jaime González Palencia: Fragmento de *ZOOM*, 2019 (fig.22)



Jaime González Palencia: Detalle de *Cuestión de copistas*, 2018 (fig.23)

### 3.2.2- Recursos narrativos en el imaginario de la obra

#### 3.2.2.1-El dispositivo electrónico como ventana

La idea de la ventana es algo que se encuentra en todo el trabajo, la búsqueda de imágenes, nuestro historial y el juego que establecemos con ellas en este mundo de pantallas que nos rodea a diario. Al presentar esta superposición de imágenes explícitamente a través de estos dispositivos en algunas ocasiones se alude a ese trampantojo de imágenes tan recurrente en la historia del arte.

### 3.2.2.2- La introducción de obras pertenecientes a la historia del arte

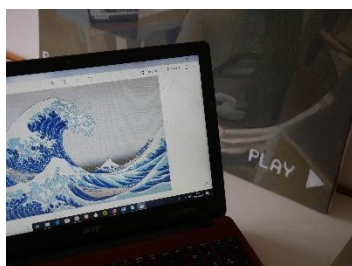
El introducir obras pertenecientes al pasado, en cierta manera pretende introducirnos en esta tradición anteriormente mencionada del cuadro en el cuadro a través de la reflexión respecto a cuál es el papel de estas imágenes en el gran archivo de la red, y de cómo conocemos todas estas grandes obras a través de los archivos de la red y no al encontrarnos frente al cuadro así, creando una relación patológica con la experiencia estética frente al cuadro. La gente ya sabe lo que va a encontrar en el espacio expositivo, busca hacer la foto o incluso el *selfie*. Como dice Fontcuberta: “Entre una obra maestra consagrada y su reproducción técnica en una modesta tarjeta postal no hay tanto una diferencia de auras como de vidas, no es tanto una cuestión del valor que le asignemos como el lugar donde habita. Vida y habitación marcan el cielo de la imagen. Igual que con las banderolas y los bolsos”<sup>13</sup>. El espectador se ve aturvido por una dimensión casi performativa de visitar el museo, ya conoce todas esas obras tras la pantalla y en cierta manera parece irreconciliables con nuestra forma de consumir imágenes hoy en día. Todas estas grandes obras bajan su credo para mezclarse con cualquier otra cosa que uno pueda encontrar en una búsqueda de *Google*. Todas las imágenes son utilizables, ninguna imagen pública se encuentra impune de ser utilizada bajo ninguna justificación. Al final poner alguien frente a ellas o darles uso resulta un acto romántico y de nostalgia, dentro de un medio artístico que se ve inevitablemente condenado a ser visto de otra manera.



Jaime González Palencia: *Otros*, 2019 (fig.24)

### 3.2.2.3- La figura del OVNI y la cultura del fotomontaje

Este patrón iconográfico en la búsqueda de imágenes no responde como casi todo lo mencionado aquí a recursos usados en la red. Se trata más bien de una fascinación personal por la función sociológica de estas imágenes. El que el uso del fotomontaje sea capaz de sustentar por completo sistemas de creencias



Jaime González Palencia: *Fotografía para un cuadro*, 2018 (fig.25)

<sup>13</sup> FONTCUBERTA, JOAN. La furia de las imágenes. Barcelona: Galaxia Gutenberg. p. 81.

completas es algo que se ve incrementado desde mediados del siglo pasado hasta la era de la post fotografía. El fotomontaje así como lo competitividad en el mundo de la información con cambios en la difusión por parte de medios periodísticos y culturales en una era del *clickbait* y la post verdad no hacen otra cosa que alimentar lo falso, el engaño o lo ambiguo, creando una fascinación por ello que muchas veces se ve materializado en los soportes audiovisuales que lo sustentan.

#### 3.2.2.4- La arbitrariedad en la búsqueda de imágenes como método descriptivo

Este apartado se refiere al criterio en cuanto al juego de superposición de imágenes se refiere. buscando combinaciones azarosas y repetitivas que resultan propias de la arbitrariedad con la que uno se ve trabajando en la búsqueda de estas mismas, saltando de una cosa a otra de una manera tan patológicamente compulsiva que nos satura y nos empacha, en cierta manera la selección de imágenes se convierte en otro recuso para mostrar de qué manera tan pesimista nos vemos condenados e escoger arbitrariamente algo entre aquellos contenidos que nunca se acaban, la elección desaparece cuando nos vemos incapacitados para ver todas nuestras opciones. Como dice Hito Steyerl “La imagen pobre construye redes globales anónimas igual que crea una historia compartida. Construye alianzas al viajar, provoca traducciones acertadas o erróneas y produce nuevos públicos y debates. Al perder su sustancia visual recupera algo de su impacto político y crea una nueva aura alrededor suyo. Esta aura ya no está basada en la permanencia del original, sino en la transitoriedad de la copia. Ya no está anclada en una clásica esfera pública mediada y sostenida por el marco del estado nación o de las corporaciones sino que flota en la superficie de base de datos temporales y ambiguos”<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> STEYERL, HITO. *Los condenados de la pantalla*. p. 45.

Por otra parte esto se contradice a sí mismo en una sociedad en la que se expone cada aspecto de la vida privada, donde se documenta cada momento de nuestra vida a través de los dispositivos móviles y se busca de manera caprichosa la visión subjetiva de todo aquello que experimentamos, es por ello que se van alternando y superponiendo las imágenes que selecciono para mi trabajo independientemente de si las he producido yo o no, en cierta manera esta contradicción se encuadra dentro de las practicas *postinternet*.



Jaime González Palencia: Da Homa, 2019 (fig.26)

3.2.2.5- El uso de “Los Simpson” como puente de los nativos digitales y símbolo democratizador de las imágenes.

Este uso un tanto abusivo de las animaciones de “Los Simpson” remite principalmente a su uso en otros fenómenos artísticos de la cultura del Net.art. Su uso en redes sociales en forma de meme y en productos audiovisuales vinculados al fenómeno del *Vaporwave* en *YouTube* remite a una nostalgia por los productos audiovisuales de los últimos cuarenta años por parte de los nativos digitales. Todo este mundo de referencias a anuncios comerciales de los ochenta, proyectos de animación de nuestra infancia y todo tipo de elementos del capitalismo tardío ha creado un marco referencial en el que estos nativos digitales han crecido aun, un mundo que tras la crisis económica y la constante transformación del mundo a través de una revolución tecnológica de calado histórico no va a volver, dejando toda una serie de incógnitas respecto a nuestro futuro que se traduce en un uso nostálgico de todo este contenido audiovisual, viéndose expresado en diferentes manifestaciones artísticas vinculadas a diferentes plataformas en la red.

Por otra parte el uso de estas imágenes también remite a una cuestión anteriormente mencionada, la democratización de las imágenes que vivimos. Una democratización en la que el museo ya no es capaz de abarcar nada, y donde una misma búsqueda en la red, un mismo historial de búsqueda o un mismo disco duro puede contener todo tipo de imágenes sin rangos entre sí.

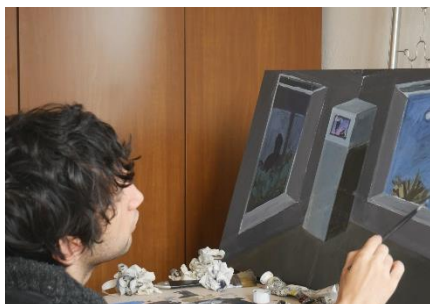
Un retrato de Rembrandt puede encontrarse con una imagen de “Los Simpson”, una foto de prensa o una imagen de muestra de una tienda *online*, disolviendo en cierta manera su estatus a una convicción social. El caso de los memes como este sirve de ejemplo para mostrar como la comunicación, la producción y reproducción de imágenes se ha extendido de una manera inconcebible en otro contexto histórico. Si los medios de comunicación del siglo pasado habían permitido a las clases populares el acceso a las imágenes, los ordenadores personales e internet han permitido en los últimos tiempos el acceso a su creación, modificación y distribución. Lo irónico en esta cultura de lo democrático es esta igualación de valor producida por el medio donde se consumen dichas imágenes, el dispositivo electrónico.

Al final de la manera que sea esto resulta ser un recurso que demuestra muy bien el carácter de muchas manifestaciones artísticas que se mueven entorno a la red, algo desenfadado, con un barniz de humor y sarcasmo que ayuda a banalizar todo lo que se toca. Ese imaginario que apela al mundo del meme donde procurando marcos activos de participación se establece toda una serie de códigos simbólicos con diferentes variantes donde la ocurrencia común se convierte en su versión más absurda.

### **3.2.3- Recursos formales en el conjunto de la obra pictórica**

#### **3.2.3.1- Las preferencias en el soporte acorde al tratamiento pictórico**

En lo que se refiere al soporte, el objetivo es conservar coherencia con las cualidades formales que considero óptimas para convertir al cuadro en un elemento autónomo de la fotografía de la que se parte. Si en mi idea inicial busco algo más resolutivo tiendo a pintar en tabla por la facilidad a la hora de atender al detalle. Por otra parte si lo que busco es algo abocetado ante un determinado tipo de composición o superposición de imágenes en las que el detalle es innecesario prefiero usar el cartón, con una textura que recuerda al papel y deja un aspecto más amateur en cierta medida. En el caso de jugar con



Jaime González Palencia: Yo pintando una de las obras, 2018 (*fig.27*)  
Fotograma perteneciente al documental.

las tintas planas, cosa que funciona muy bien en ciertos ejercicios de síntesis, prefiero la tela. Esta funciona mejor ante una idea abocetada que la tabla pero no tiende a registrar las texturas irregulares de la pincelada que pueden adquirirse con el cartón. Al final todos estos recursos del detalle, síntesis o esbozo son fácilmente previsibles viendo la imagen con la que se trabaja. Es por ello que en pocas ocasiones el uso del soporte no atiende a lo mencionado, exceptuando casos muy concretos al principio del proyecto donde la versatilidad entre diferentes acabados no era tan clara.

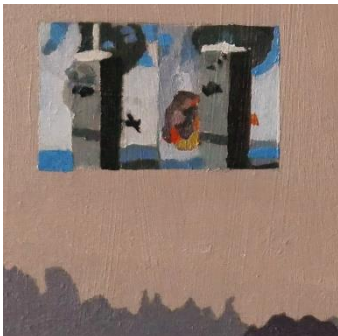
### 3.2.3.2- La opción del formato y su relación con la fotografía digital en el trabajo

El formato de la obra en su conjunto también remite a las necesidades que transmiten las imágenes fotográficas con las que trabajo, una vez que uno empieza a trabajar en un medio como la pintura. Si uno pone juntas en una habitación todas las obras se dan cuenta que la de mayor tamaño, casi de una manera excepcional, mide 50x60cm, mientras que la mayoría de las obras rondan entre un 40x40cm y un 15x15cm. Se trata de imágenes fruto de una búsqueda en la realidad, una situación casi intimista a través del reducido campo de visión de una pantalla de un dispositivo electrónico. No me refiero a una intimidad en el plano social, ya que nuestra situación en la red nos ha dejado a todos sobreexpuestos, convirtiéndonos en una sociedad de voyeurs. Se trata más bien de la contemplación que se realiza en estos pequeños dispositivos personalizados que nos comunican una falsa sensación de soledad o aislamiento. Si bien no llego a ser tan quisquilloso en este aspecto como Miltos Manetas, quien en *Seven Resolutions* presenta una serie de pinturas cuyos tamaños están basados en las siete resoluciones de las pantallas de computador, lo cual, como en otras cuestiones, acaba por convertirse en un ejercicio en el que la pintura emula otro medio y no en una respuesta a esa percepción de las cosas como es mi intención.

Por otra parte, en lo que se refiere al uso de mis propias fotos, nos referimos a un trabajo de búsqueda entre mis fotos más impulsivas en momentos de ocio, sexo o pura expectación ante eventos excepcionales; en cualquier caso siempre con el móvil en la mano. El trastocar de una manera notable el formato en un proyecto de esta naturaleza implicaría el negar una forma muy intimista en la que consumimos y leemos las imágenes hoy en día. Es algo que se pretende incluso a posteriori, negando el marco a la obra en un espacio expositivo siempre que sea posible, entendiendo que las connotaciones de dicho elemento como algo contrario a la idea del fin de la jerarquización de las imágenes que se intenta transmitir.

### 3.2.3.3- Recursos formales referidos a la dualidad entre imágenes en un mismo cuadro

Al igual que en otros apartados hemos hablado de estos recursos más azarosos como la simplificación y el aspecto de inacabado, esta combinación de imágenes que a priori no se integran entre sí también remite a una visión pesimista de la situación de un medio como la pintura. Es con esto con lo que se quiere exagerar la imposibilidad de digerir y sintetizar toda aquella imagen que conocemos en el gran archivo de la red, el cual es capaz de saturar a cualquier ser humano. Por otra parte la tecnología actual ya nos permite a través de algoritmos hacer una sola imagen síntesis de todo conjunto de archivos que selecciones, con resultados con los que el ser humano ya no puede verdaderamente competir.



Jaime González Palencia: *Detalle de Space invaders*, 2019 (fig.28)

Se hace evidente, en un trabajo que sustituye el muestreo de imágenes por una directa combinación de éstas, la necesidad de encontrar ciertos recursos que ayuden a integrarse en un conjunto. Es por ello que en mi opinión podemos hablar de dos tipos de imágenes dentro del cuadro según sus características. La principal, siendo esta la que ocupa la totalidad de la composición, y la subordinada, independientemente de mostrarse a través de

la representación de un aparato electrónico o simplemente encima de la principal sin más.

Algunos de los recursos más obvios que ayudan a la pintura en esta relación de imágenes es el de la dualidad en diferentes aspectos, entre paletas con escalas más grises y otras más vivas, así como su atención al detalle o la capacidad de síntesis. Cuando nos encontramos ante una obra que tiene estas imágenes subordinadas integradas a la visión de un dispositivo electrónico entra otro recurso en juego: los márgenes blancos de la pantalla junto al contorno negro del aparato, que consigue convertir al conjunto en el máximo punto de contraste en la composición, facilitando entre otras cosas la integración de dicha imagen al conjunto de una forma que nos resulta familiar e impactante a la vez. Al final todo forma parte de una operación propia de la estética del *remix*, se orienta hacia la transformación e integración de los diferentes elementos. La imagen estática adquiere más importancia e impacto en el espectador. Ayuda la ambigüedad pictórica de la que se caracteriza, una reducción de la fuente fotográfica. Al final la interpretación que se hace de una obra por parte de quien mira y de quien la produce depende de su experiencia anterior con la imagen en la que se basa o en la búsqueda de esta misma. En una búsqueda personal que se tiene que desarrollar y asumir, convirtiendo la obra en algo ambiguo, atemporal e incompleto. La intención narrativa se ve substituida por un acertijo, un misterio respecto a la información que contiene la imagen que tenemos delante. Su origen y su manipulación se convierten en los grandes interrogantes en relación a la obra.



3.2.4- Selección de obras



Jaime González Palencia: *Cuestión de copistas*, 2018 (fig.29)



Jaime González Palencia: *Pantallas*, 2018 (fig.30)



Jaime González Palencia: *Cuestión de copistas 2*, 2018 (fig.31)



Jaime González Palencia: *Nokia*, 2018 (fig.32)



Jaime González Palencia: *Space invaders*, 2019 (fig.33)





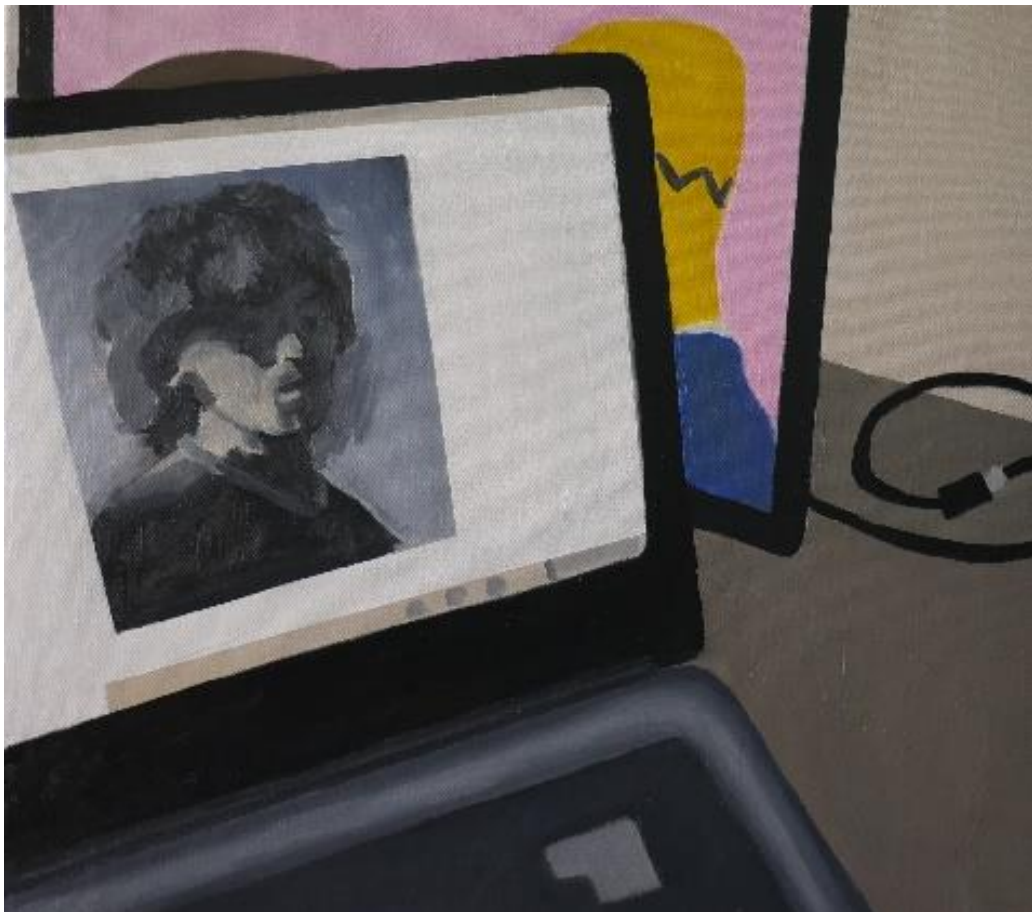
Jaime González Palencia: *Para que 2*, 2019 (fig.34)



Jaime González Palencia: *Para que 3*, 2019 (fig.35)



Jaime González Palencia: *Cuestión de copistas 4*, 2019 (fig.36)



Jaime González Palencia: *Encuentros*, 2019 (fig.37)



Jaime González Palencia: *Seguro dental*, 2019 (fig.38)



Jaime González Palencia: *Tokio*, 2019 (fig.39)





Jaime González Palencia: *Encuentros 2*, 2019 (fig.40)



Jaime González Palencia: *ZOOM*, 2019 (fig.41)



Jaime González Palencia: *Selfie*, 2019 (fig.42)



Jaime González Palencia: *A3 14:00*, 2019 (fig.43)





Jaime González Palencia: *Para que 4*, 2019 (fig.44)



Jaime González Palencia: *Venezia/ Valencia*, 2019 (fig.45)



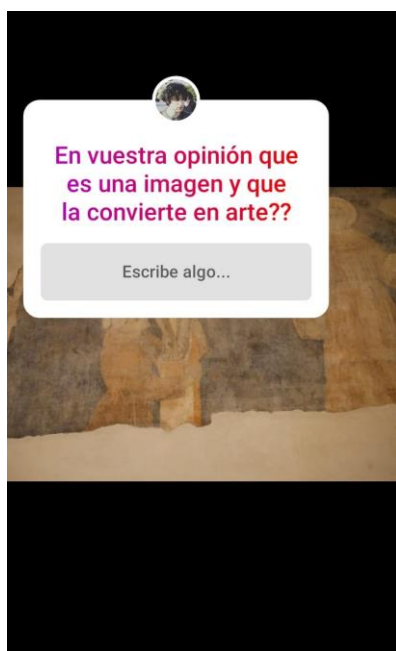
Jaime González Palencia: ZOOM 2, 2019 (fig.46)

### 3.2.5- El documental, elaboración y evolución del proyecto, una descripción de sus características conceptuales y formales

#### 3.2.5.1- La concepción estética subordinada al formato de diario

Tras una aclaración al respecto del valor complementario del documental en el TFG, sólo queda entrar en ciertos detalles que ayudan a reforzar la visión que se ha querido dar de él. Si bien he contado con influencias en el guion pertenecientes al mundo del cine, a través de los visionados de la asignatura con documentales, como “Mapa de Elías León Siminiani”, éstas no son las principales. Es verdad que “Mapa” nos enseña como transformar el texto con la intención de facilitar el uso del contenido audiovisual que tenemos. Pero más allá de este recurso formal mis influencias resultan literarias. Es a través del estilo así como de la metodología de trabajo de tres escritores muy concretos como se define la naturaleza del texto, Julio Cortázar, Henry Miller y Ernest Hemingway. La historia autobiográfica se estructura a través de tópicos como el viaje idílico, la memoria en relación a la ciudad, y la estructuración de un mapa conceptual de la obra del artista a través de la mención de referentes. Integrados a través de una narración sencilla a la vez que breve, con la intención de hacerse natural y amena para el lector.

En lo que concierne al montaje hay que decir que se empezó a concebir con una idea de recrear unas características que he conocido a través del cine de ficción y no del formato de documental. Este montaje se concibe como algo pesado donde se juega con el silencio, la pantalla en negro y con alargar cada plano todo lo posible sin alterar el ritmo que le da el texto. Los planos detalle y el uso de los *vaporettos* de Venecia para crear una especie de secuencias de *travellings* a través del canal también son habituales. Queda en evidencia la influencia de Jonas Mekas por encima de los demás, pero es el ritmo de montaje de Tarkovski y la integración de la visión subjetiva a través de la cámara de Patricio Guzmán lo que más me ha interesado a la hora de concebir de esta manera el montaje del documental.



Jaime González Palencia: *Exhibición sobre nuevas tecnologías en la galería Uffizi, 2018 (fig.47)*  
Fotograma del documental.

Jaime González Palencia: *Encuesta de Instagram, 2018 (fig.48)*  
Fotograma del documental.



Jaime González Palencia: *Escena en casa de Marcos*, 2018 (fig.49)  
Fotograma del documental.

### 3.2.5.2- Clasificación y recopilación de video

Una vez empezada la asignatura y con una propuesta más o menos abocetada del documental se empezó una clasificación a posteriori de todos los archivos en relación con el Erasmus. No hace falta decir que se trataba de un archivo bastante grande, ya que la idea de hacer un documental respecto al Erasmus era algo en lo que pensaba desde el inicio de este. Con lo cual y siendo consecuentes, filmé todo lo que pude en ese primer semestre, ajeno a la asignatura. Lo primero que se hizo para estructurar los contenidos fue separarlos según su naturaleza. Ya fueran fotografías, imágenes filmadas con el móvil, filmadas con la cámara o imágenes de archivo que se fueron buscando según avanzaba el guion. Al ser la clasificación temática anterior a la creación de un guion, no fue estructurada según un criterio narrativo. La clasificación en sí remite a la creación de bloques temáticos que pudiesen abarcar el máximo posible de contenido en relación a una época del año, un viaje o una actividad en concreto.



Jaime González Palencia: *Imagen de archivo*, 2018 (fig.50)  
Fotograma del documental.

### 3.2.5.3- Evolución del montaje

La primera versión del montaje estuvo caracterizada por abusar más de imágenes de archivo, así como de la repetición de ciertos cortes de video que no se integran demasiado bien. A falta de disponer de una grabadora, me grabé con el móvil recitando el guion, con la intención de apoyarme en esto a la hora de seleccionar cada corte de vídeo adecuadamente. El resultado fue una primera versión de 45 minutos en la que no se integraba ningún tipo de música ni se dejaba reposar el texto, convirtiendo al conjunto en algo pesado donde el espectador acaba por no prestar demasiada atención a la narración.

Habiendo tanteado las posibilidades del texto con el video se optó por eliminar ciertas partes redundantes e innecesarias, así como acabar de desarrollar

ciertas tramas en el texto que no tenían demasiado sentido tal cual estaban. Una vez conseguida esta síntesis y que alguien me dejara un micrófono para grabar con mayor calidad mi voz, volví a recitar todo el texto con los cambios que había hecho. Por otra parte, con la intención de alargar el documental, empecé a seleccionar canciones para el film. Toda la banda sonora, exceptuando la última canción, forman parte del disco de la sonda Voyager. Una recopilación de canciones de todo el mundo enviada al espacio. Si bien esto forma parte de una anécdota vinculada a Venecia y a mi Erasmus es algo que no menciono en el documental, sólo en el texto que ha tomado una forma independiente del proyecto. Con explicación o sin ella, se siente como una banda sonora ligada a la vivencia personal en ese lugar, funcionando bastante bien esta selección en la que tiene gran protagonismo canciones con orígenes más bien exóticos, para estar formando parte de una narración ubicada en una ciudad de Europa.

En la segunda versión del montaje enriquezco mucho el proyecto con nuevo material filmado tras hacer una pequeña visita a la isla durante la bienal de Venecia. Por otra parte introduzco más cortes de videos que ya tenía antes y me deshago de una parte importante de las imágenes de archivo. Espacios de transición con silencios, nuevos planos y música dan al proyecto un aspecto más ameno y alargan el montaje hasta la hora. Se introduce el audio y con ello toda una serie de cambios para integrar mejor el video. Aun con esto el proyecto sigue teniendo muchos defectos en lo que se refiere al audio, hay partes muy mal recitadas, con trabas, interrupciones y el sonido de mi respiración. Es también notable toda una serie de planos que están mal integrados dentro del conjunto, ya sea por descuidos o problemas en la exportación del video.

La versión final contó con un repaso intensivo en todo lo que era el audio, con una larga edición y la introducción de fragmentos regrabados e integrados para mejorar la inmersión. Por otra parte se reeditaron algunos fragmentos del video, corrigiendo así esa especie de efecto de zoom.



### 3.2.6- Ficha técnica del largometraje y link de visionado

Nombre: *Venezia*, relatos de una imagen

Duración: 1:01:39

Imagen: Color y Blanco y Negro

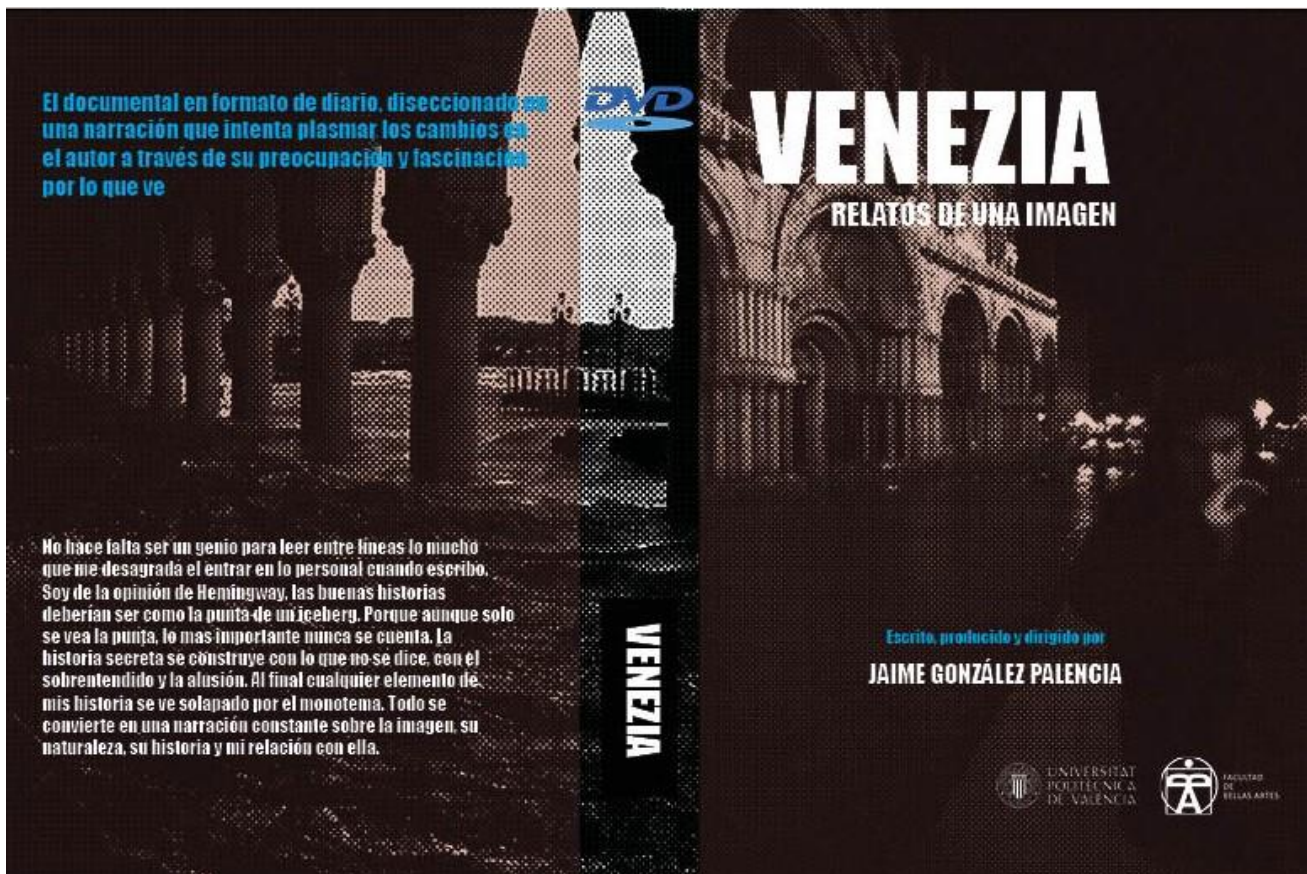
Formatos: Historias del Instagram, realizadas con el móvil, imágenes de archivo, Cámara Lumix G7 (Formato H.2.6.4).

Año: 2018/2019

Link de visionado: [https://www.youtube.com/watch?v=rzUr5E\\_UbLA&t=637s](https://www.youtube.com/watch?v=rzUr5E_UbLA&t=637s)

Fragmentos en relación al proceso creativo del trabajo pictórico:

- (10:35-11:00), (18:59-23:09), (36:40-37:45), (41:30-46:48), (56:14-56:57)



Jaime González Palencia: *Venezia, relatos de una imagen*, 2018-2019  
Portada y contraportada del documental. (fig.51)

## 4-CONCLUSIONES

El trabajo práctico y teórico muestra características en común con lo que se quería diseccionar en un primer momento, partiendo del análisis que se hace sobre nuestro contexto, en lo que se refiere a la repercusión cultural de las nuevas tecnologías así como de aquellos referentes a los que se remite. Me resulta difícil analizar rigurosamente cual ha sido la transformación del proyecto en lo que se refiere a la obra. Esto se debe principalmente al hecho de no estar concebido desde una idea modernista de la evolución o el progreso del proyecto como si hablásemos de una investigación de carácter científico. Al final toda la obra no tiene más pretensión que la de probar, combinar y transformar diferentes recursos, imágenes o temas según las necesidades que muestra la obra en cuestión. Todo se traduce más bien en una metodología de trabajo que pretende ir enriqueciéndose con el tiempo a base de transformaciones que no necesariamente suponen un progreso o un retroceso. Lo que se busca en el trabajo es la flexibilidad. Está claro que después de haber hablado repetidamente sobre Tuymans o Richter, a quienes admiro, puedo dejar ver cierta contradicción en mi trabajo, pues a grandes rasgos su forma de hacer no acaba por convertir a mi pintura en subordinada. Podemos decir pues que en este proyecto lo que se ha buscado es actualizar los aspectos más funcionales de la pintura de estos autores teniendo en cuenta los cambios que se han desarrollado en la producción y consumo de imágenes. El uso más arbitrario y banalizado de estas, la presencia de fotografías personales o la falta de interés en muchos casos por integrar una imagen en la otra son un claro ejemplo de estas intenciones a las que me refiero.

Aun con el riesgo de convertir el trabajo en algo excesivamente rígido, hay que decir que todas las influencias han sido bienvenidas creando un imaginario lleno de matices. Al final esto ha configurado una forma de hacer más personal, que se desmarca de estos pintores. El archivo con el que trabajo construye un carácter propio que tiene que ver con un proceso de selección sintomático de un contexto en particular como es el mío. Nuestra relación con las imágenes cambia con la tecnología y tras este trabajo aún resulta difícil mostrar estos

cambios en el medio pictórico. Todo se convierte en una lucha por filtrar cada experiencia estética en relación con el tema sin acabar por verse subordinado a otros medios de producción.

En lo que se refiere al documental me he dado cuenta de que ha contribuido a hacerme entender mucho más mi propio proceso creativo. Por otra parte creo que cierra una etapa, en cuanto a que se convierte en una experiencia autoconsciente alrededor del proyecto del TFG, cerrándolo y convirtiéndolo en parte del trasfondo que tiene que acompañarme en futuras transformaciones de mi obra. La actividad paralela de este proyecto durante este curso ha hecho en cierta manera que construya unos puentes entre mi vivencia personal y mis proyectos creativos más allá de lo circunstancial.

Para concluir, reconocer que este proyecto ha constituido todo un cambio en la manera que tengo de ver y reflexionar a la hora de materializar una línea de trabajo. Me refiero a esta necesidad de construir un imaginario más allá de obras puntualmente ingeniosas o una serie cerrada que por lo general entorpece la evolución del proyecto. Esto hace que se aprecie en la obra un conflicto por no convertir los recursos más habituales en una repetición constante que pueda hacer de una obra una parodia de sí misma. Lo único que queda es continuar de forma que me sienta bien conmigo mismo y con lo que hago. Mientras eso siga así tendré ánimos para seguir trabajando y evolucionando, con la esperanza de progresar de forma adecuada.



## 5-BIBLIOGRAFÍA

BENJAMIN, W.,2003. *La obra del arte en la época de la reproductibilidad técnica*, Madrid: Taurus,2003. ISBN 9687943483

BOURRIAUD, NICOLAS, 2008. *Estética relacional*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo. ISBN 9789871156566

BOURRIAUD, NICOLAS, 2004. *Post Producción, la cultura como escenario*. Estados Unidos: Adriana Hidalgo. ISBN 9871156057

CASTRO FLÓREZ, F, 2016. *Estética a golpe de like: post-comentarios intempestivos sobre la cultura actual*. Murcia: Newcastle, 2016. ISBN 8460858405

DANTO, C. ARTHUR, 2005. *El abuso de la belleza*. Barcelona: Paidós Ibérica. ISBN 9788449326387

FOTI MANGRIÑAN, ELEONOR, 2017. *Arte Digital: Galerías virtuales y las nuevas formas de exposición*. Joan Ignaci Aliaga Morell. TFM. Valencia: Universitat Politècnica de València. [10 de Mayo de 2019]. Disponible en <https://riunet.upv.es/handle/10251/89504>

Fontcuberta, Joan, 2016. *La furia de las imágenes*. Barcelona: Galaxia Gutenberg. ISBN 9788416495474

FRAILE, DIEGO, 2019. *Videoclips de la era post-internet: El universo del PC Music*. Madrid: CENDEAC. ISBN 9788415556510

KANTOR,J,2004. The Tuymans effect: Wilhelm Sasnal, Eberhard Havekost, Magnus Von Plessen. *Art Fórum* (en línea). New York. Vol. XLIII, No.3, pp. 164 171 [consulta: 19 marzo de 2019]. ISSN 9789873616167. Disponible en: <https://www.artforum.com/print/200409/the-tuymans-effect-wilhelm-sasnal-eberhard-havekost-magnus-von-plessen-7810>.

PRADA, J. M, 2008. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0 [consulta: 19 marzo de 2019]. Disponible en: [http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada\\_20.pdf](http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf)> (Revista).

PRADA, J. M ,2008. La Web 2.0 como nuevo contexto para las prácticas artísticas. [documento en pdf] *Inclusiva-net, Medialab-prado*. [Consulta: 2013-10-20]. ISSN 2171-8091. Disponible en: <<http://medialab-prado.es/mmedia/578/view> >

VILLARRUBIA.F, 2014. Desde la Interzona al Virtual Plaza: Un contraste entre el Almuerzo desnudo y el Vaporwave. Documento de naturaleza desconocida encontrado en la red. <https://es.scribd.com/document/239486203/Desde-La-Interzona-Al-Virtual-Plaza-Un-Contraste-Entre-El-Almuerzo-Desnudo-y-El-Vaporwave> .

STEYERL, HITO, 2016. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires : Caja Negra. ISBN 9789871622313

Ullens Center For Contemporary Art Beijing, Art Post-Internet [Catálogo]. Pekín, Ullens Center For Contemporary Art Beijing, 2014.

## 6- ÍNDICE DE IMÁGENES

Edward Sedgwick: <i>The Cameraman</i> , 1928 (fig.1).....	10
Joan Fontcuberta: <i>La furia de las imágenes</i> , 2016 (fig.2).....	10
Macintosh Plus: <i>Floral Shoppe</i> , 2011 (fig.3).....	11
Christian Marclay: <i>48 War Movies</i> , 2019 (fig.4).....	11
Jon Rafman: <i>Dream Journal</i> , 2016-2019 (fig.5).....	12
Mark Klink: <i>D Glitches</i> , 2014 (fig.6).....	14
Luc Tuymans: <i>Issei Sagawa</i> , 2014 (fig.7).....	16
Miltos Manetas: <i>Internet Paintings (On)</i> , 2002 (fig.8) .....	16
Chema López: <i>Crime and design</i> , 2016 (fig.9).....	17
Eberhard Havekost: <i>Untitled signed</i> , 1997 (fig.10).....	18
Rafal Bujnowski: <i>Pope</i> , 2002 (fig.11).....	18
Pere Llobera: <i>Poland</i> , 2009 (fig.12).....	19
Magnus von Plessen: <i>Ohne Titel</i> , 2000 (fig.13).....	19
Rosa Menkman: <i>The Collapse of PAL</i> , 2011 (fig.14).....	20
Luc Tuymans: <i>Insert IV</i> , 2016 (fig.15) .....	20

Jaime González Palencia: *Amanecer en la plaza de San Marcos*, 2018 (fig.16).....22

Jaime González Palencia: *Exhibición en la Fondazione Prada*, 2019 (fig.17).....22

Miltos Manetas: *Point of View (Mai with Nintendo controller)*, 2016 (fig.18).....23

Lucien Hughes: *CRISIS*, 2016 (fig.19).....23

Wilhelm Sasnal: *Untitled*, 2002 (fig.20).....23

Jaime González Palencia: *Obra en proceso*, 2018 (fig.21) .....24

Jaime González Palencia: *Fragmento de ZOOM*, 2019 (fig.22) .....25

Jaime González Palencia: *Detalle de Cuestión de copistas*, 2018 (fig.23).....25

Jaime González Palencia: *Otros*, 2019 (fig.24).....26

Jaime González Palencia: *Fotografía para un cuadro*, 2018 (fig.25).....26

Jaime González Palencia: *Da Homa*, 2019 (fig.26).....27

Jaime González Palencia: *Yo pintando una de las obras*, 2018 (fig.27).....29

Jaime González Palencia: *Detalle de Space invaders*, 2019 (fig.28).....30

Jaime González Palencia: *Cuestión de copistas*, 2018 (fig.29).....32

Jaime González Palencia: *Pantallas*, 2018 (fig.30).....33

Jaime González Palencia: *Cuestión de copistas 2*, 2018 (fig.31).....33

Jaime González Palencia: *Nokia*, 2018 (fig.32).....34

Jaime González Palencia: *Space Invaders*, 2019 (fig.33).....34

Jaime González Palencia: *Para que 2*, 2019 (fig.34).....35

Jaime González Palencia: *Para que 3*, 2019 (fig.35).....35

Jaime González Palencia: *Cuestión de copistas 4*, 2019 (fig.36).....36

Jaime González Palencia: *Encuentros*, 2019 (fig.37).....36

Jaime González Palencia: *Seguro dental*, 2019 (fig.38).....37

Jaime González Palencia: *Tokio*, 2019 (fig.39).....37

Jaime González Palencia: *Encuentros 2*, 2019 (fig.40).....38

Jaime González Palencia: *ZOOM*, 2019 (fig.41).....38

Jaime González Palencia: *Selfie*, 2019 (fig.42).....39

Jaime González Palencia: *A3 14:00*, 2019 (fig.43).....39

Jaime González Palencia: *Para que 4*, 2019 (fig.44).....40

Jaime González Palencia: *Venezia/ Valencia*, 2019 (fig.45).....40

Jaime González Palencia: *ZOOM 2*, 2019 (fig.46).....41

Jaime González Palencia: *Exhibición sobre nuevas tecnologías en la galería Uffizi, 2018 (fig.47)*.....42

Jaime González Palencia: *Encuesta de Instagram, 2018 (fig.48)*.....42

Jaime González Palencia: *Escena en casa de Marcos, 2018 (fig.49)*.....43

Jaime González Palencia: *Imagen de archivo, 2018 (fig.50)*.....43

Jaime González Palencia: *Venezia, relatos de una imagen, 2018-2019 (fig.51)*.....45

## 8-ANEXOS

El documento que se adjunta con la memoria consiste en la recopilación de todas las obras que no han entrado en la selección final. Todo ello con su correspondiente índice de imágenes.