



ONE OF US

El sujeto neoliberal como distopía intrapersonal

ONE UF US

Trabajo de fin de grado Bellas Artes
Proyectos transdisciplinarios
Universidad de la Laguna

Producido por: Joel Arseni Gallego Aguilar
Dirigido por: Manolo Cruz

Junio 2018

Índice

1.- INTRODUCCIÓN

2.- EL COMIC COMO REFERENTE

3.- EL ARTE SECUENCIAL EN SOCIEDAD

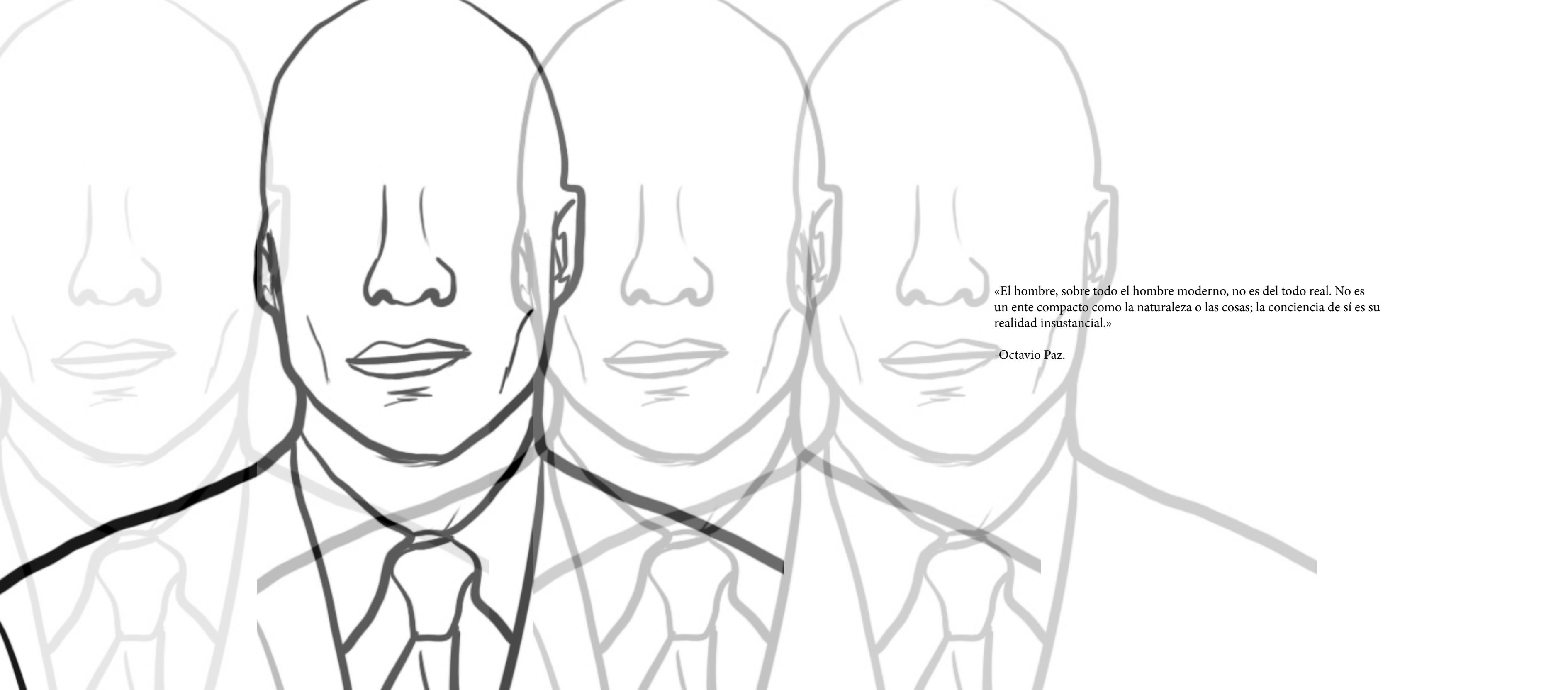
4.- LA FRAGMENTACIÓN DEL INDIVIDUO Y SU(S) OSCURO(S) PASAJERO(S)

5.- HETERONIMIAS

6.- LA CONFORMACIÓN DEL SUJETO NEOLIBERAL

7.- ONE OF US

8.- BIBLIOGRAFÍA



«El hombre, sobre todo el hombre moderno, no es del todo real. No es un ente compacto como la naturaleza o las cosas; la conciencia de sí es su realidad insustancial.»

-Octavio Paz.

1.- INTRODUCCIÓN



La relación entre texto e imagen siempre ha estado presente de forma muy notable en la representación que toma el ser humano como suya. Probablemente, cuando tomaría mayor importancia y repercusión sería con los libros religiosos del Medievo (en su contexto europeo, ya que en el asiático, solían confluír en todo, estando la imagen en pergamino siempre acompañada con su leyenda).

La cuestión de la imagen en compás con un escueto y directo texto tiene que ver con, entre otras cosas, el analfabetismo; de tal manera que quienes no pudieran leer pudiesen comprender la historia sólo viendo las imágenes.

Cuando entramos de lleno en la Ilustración, aparece, por un lado, la sátira y, en otro lugar, la ilustración científica, como máximos exponentes de tal evolución. De esta forma, (y ya que el analfabetismo va disminuyendo), el uso de la imagen ilustrada se va enfocando hacia un público infantil, esencialmente en cuentos y fábulas. De este modo, se va dejando lo que se consideraría como una “representación” (entendido como algo más cercano a la realidad) para convertirse en una “simulación” (abogando por espacios más oníricos e irreales, haciendo un distanciamiento de la representación como tal en ambos casos).



2.- EL COMIC COMO REFERENTE

A través del comic experimentamos realidades alternativas; situaciones que nos hagan olvidar nuestra mortalidad y donde la representación del paso del tiempo poco (o nada) tiene que ver con el que vivimos diariamente, tomando así una importancia superior los personajes que, acaban siendo más longevas y, a su vez, inamovibles.

El predominante nihilismo que toma cuerpo en el siglo XX es especialmente notable en la II Guerra Mundial, momento en el que la cuestión de los superhéroes se alza como la favorita frente a los tradicionales comics de aventuras o de indios y vaqueros.

Pese a todo, se le seguía considerando un producto infantil. De este modo (y con la entrada en escena de Will Eisner) surge la ‘novela grafica’ como término reivindicativo del comic como arte y medio adulto.

Si a esto le sumamos una serie de técnicas innovadoras y muy estéticas, es natural que cobrase tanta popularidad como tuvo, llegando hasta el punto en el que, a día de hoy, un adulto puede tener una colección de comics y eso no debe ser percibido como algo infantil.

Por otra parte y, como puente cultural siempre presente, el papel del manga japonés es innegable como reacción a la situación post-nuclear.

Así pues, mientras que en las llamadas “artes libres” se ha pasado de representar lo trascendencia a simplemente reflejar lo cotidiano, el comic ha pasado de ilustrar lo acontecido a simular realidades. Y es esto, en este momento de transición donde nos encontramos de lo físico a lo virtual, donde el comic ha sido el espacio puente entre realidades. Siendo así, llegamos a expresar mejor cómo nos sentimos con emojis que con palabras. Y eso, como lenguaje universal, es realmente intenso.





3.- EL ARTE SECUENCIAL EN SOCIEDAD

En nuestro presente más vigente, el medio ha sufrido una apropiación de la televisión como formato, originando paralelismos muy notables en la cultura popular y las industrias artísticas tales como el cine, la televisión, el videojuego y el propio comic en sí. De este modo, el Facebook se podría plantear como un comic de la vida de una persona, viviendo en una temporalidad alterna que no es la suya y que queda de alguna manera retratada e inmortalizada en la red.

Es precisamente en este punto, donde el sujeto neoliberal queda retratado por una sociedad cada vez más pasivo-agresiva donde la producción y el consumo subyugan al comic como arte y se convierte en una extensión del más puro Pop Art.

4.- LA FRAGMENTACIÓN DEL INDIVIDUO Y SU(S) OSCURO(S) PASAJERO(S)

De este modo, nos encontramos con un sujeto ya de por sí bastante fragmentado. El contrapunto de esto se acentúa cuando la fractura se vuelve secuencial y esto se ve impulsado por las redes sociales en el espacio interpersonal salvaje de internet.

Así pues, se podría decir que el legado de los monstruos victorianos de papel (y posteriormente con su época en celuloide) y que ahora viven en mundos virtuales, somos nosotros. Una vez más, pero con otro álter ego.

Nos comportamos como “hombres invisibles” escudados tras una pantalla y una falsa sensación de anonimato que nos valemos de esa ventaja para romper cualquier tipo de pacto de confianza con el resto de nuestros semejantes.

Vivimos como si nuestra personalidad se desdoblase cual Dr. Jeckyll en Mr. Hyde, mediante un ejercicio de liberación de total moralidad.

Somos (queramos engañarnos con una pantalla de por medio o no), la representación viviente de un monstruo de Frankenstein, tanto personal como colectivo.

Esos referentes continúan vigentes como modelos artísticos traídos a nuestra sociedad del entretenimiento. Desde el taciturno héroe sin miedo que se pone una máscara para discernir las dos partes de un mundo tan fantástico como terrenal, hasta el asesino que deja a salir a su oscuro pasajero interior para transportarnos a lo más oscuro y bajo del ser humano. Y es que son las ficciones que rompen precisamente con el modelo único de “bien” y “mal” las que realmente nos representan tal y como somos.

Es en este punto donde la figura de Pessoa y sus heterónimos cobran un grado de vigencia absoluta en esta, nuestra sociedad del espectáculo, la manipulación y la apariencia.

5.- HETERONIMIAS

Fernando Pessoa (1888 – 1935) trata el origen de sus 72 heterónimos mediante la aceptación personal de su propia histeria, ya que abundan en su mente las constantes de la despersonalización y la simulación.

Esto nos lleva a la realidad que, hoy en día (y cada vez más vigente) nos atañe. El espacio entre grietas que el ser humano debió sellar en esta era de la información y de la constante interconexión, ha creado otras grietas. Y así, otros trozos. No existe ninguna aldea global ni ciudadano del mundo, no existe República mundial ni utopías de novelas de ciencia-ficción baratas. El legado que nos hemos forjado es un terreno post-apocalíptico arenoso y fragmentado a desnivel social y mental con el que tenemos que lidiar entre pastiches y bastidores, redes sociales y modas pasajeras.



FACE
BOOK

TO DAY

VIRTUAL

WU CLEAR

MORTAL IT

N O W

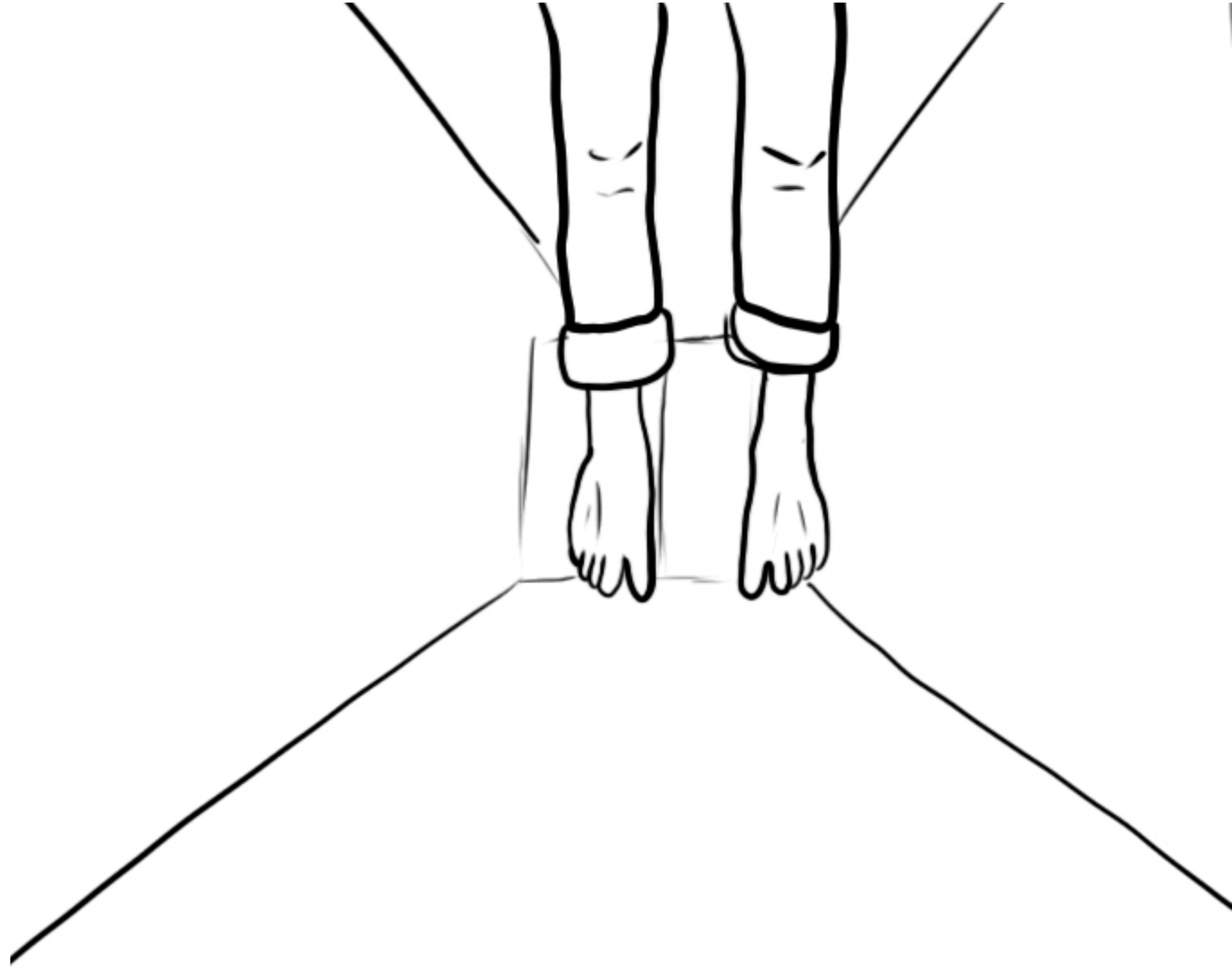


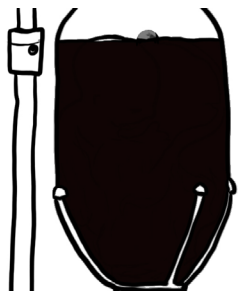
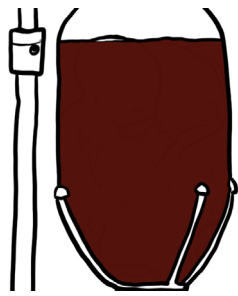
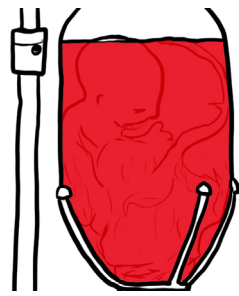
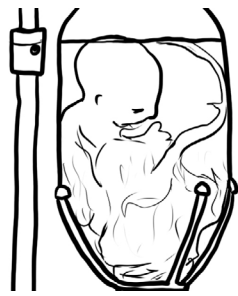


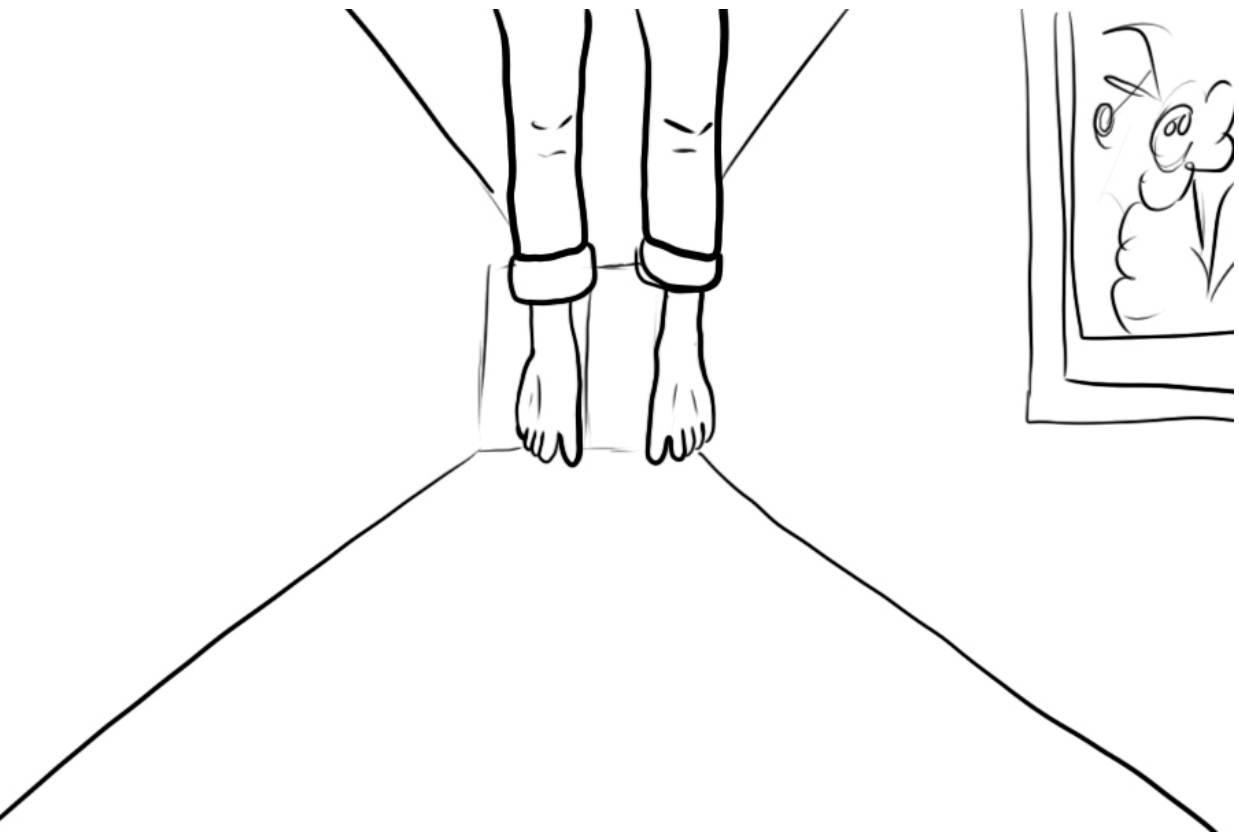
“El individuo posmoderno, sin embargo, no se aferra a nada, no tiene certezas absolutas, nada le sorprende, y sus opiniones pueden modificarse de un instante a otro, generalmente, porque sufre de incapacidad mental.”

-Manolo Cruz

SIM ULATI OM







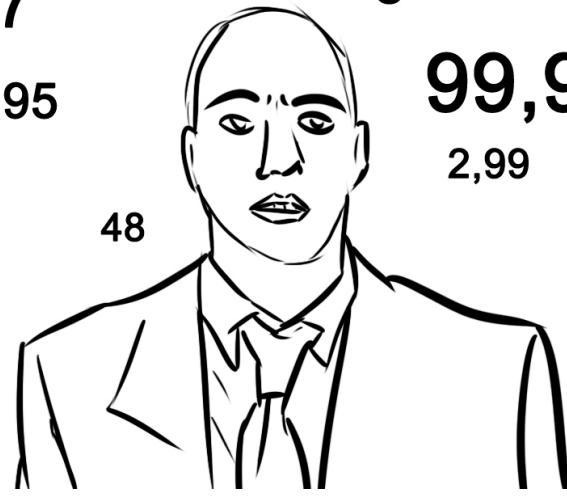




137



137
23 86,95
13,96



5
99,99
2,99



429,89,65 66,99 5,95 572,27
13,96 95
1,50 99,99
12,50 2,99
13,96 250,48 33526
150 29,99 20
0,99 90,99 10



A dense background of large, bold, black numbers and symbols, including '50', '34', '99', '95', '30', '29', '4', '2', '5', '4', '34', and '9'. The numbers are scattered across the page, some overlapping the central illustration.

6.- LA CONFORMACIÓN DEL SUJETO NEOLIBERAL

El sujeto neoliberal es conocido por ser un sujeto fragmentado, plagado de heteronimias intrapersonales que se contradice debido a su propia carencia de sentido, absorbido por el sumidero de la vorágine del capitalismo salvaje al que nos enfrentamos a diario.

Un ser individualista y narcisista que aumenta tales impulsos mediante las redes sociales, donde todos son “amigos” y, a su vez, posibles competidores, con los que comparte su baja capacidad de empatía y el pensamiento único mientras busca sentirse diferente nadando en un mar de fotocopias de su propia cara.

Nos encontramos así ante un tipo de persona que necesita ser valorado y a su vez, respetado en sus opiniones infundadas, ya que consideran a estas “su” verdad, y, por ello, exigen y se resguardan ante el concepto de “respeto” y de “libertad opinión”, aunque no posean una libertad de pensamiento.

Si a esto le sumamos la desinformación de los medios de comunicación que sobreestiman al receptor con información especialmente dirigida, existirá la tendencia de vivir en una sociedad del simulacro y del espectáculo.

Viven además en una frustración constante debido al incumplimiento de las expectativas que el capitalismo impone subterfugiamente en sus mentes dispersas, lo que lleva a la resignación y a la desmotivación. Así pues, intentarán llenar ese vacío interior mediante otro tipo de placebos como el consumismo compulsivo.

Aquí es donde el miedo cobra importancia vital, ya que se convive con ello.

Se siente que hay algo que perder, aunque sean las migas y las sobras de un sistema elaborado e impuesto para los ricos, que falsean el estado de bienestar sobre los pobres. Por ello, es normal que se recurran a falacias de todo tipo para aceptar, no ya la mediocridad, sino la miseria.

Y es que el sujeto neoliberal es el verdadero oscuro pasajero que habita entre nosotros. En mí. En ti. En todos.

Pero claro, siempre se puede estar peor... ¿No?



7.- ONE OF US

El proceso de creación artística de este proyecto se basó en la recopilación y selección de imágenes que pudieran ser representativas del sujeto neoliberal, y que además tuvieran una capacidad narrativa entre sí, aparte de reconocerse con un denominador común entre ellas:

La contingencia.

Resultó bastante curioso que los videoclips del pop/rock británico se adaptasen bastante bien a las exigencias personales de la elección de imágenes.

Una vez elegidas, se procedía a su elaboración como tal, utilizando las herramientas del dibujo digital, buscando una sencillez pulcra a nivel general que a su vez contrastaba con el mensaje emitido, la imagen seleccionada u otros dibujos elaborados.

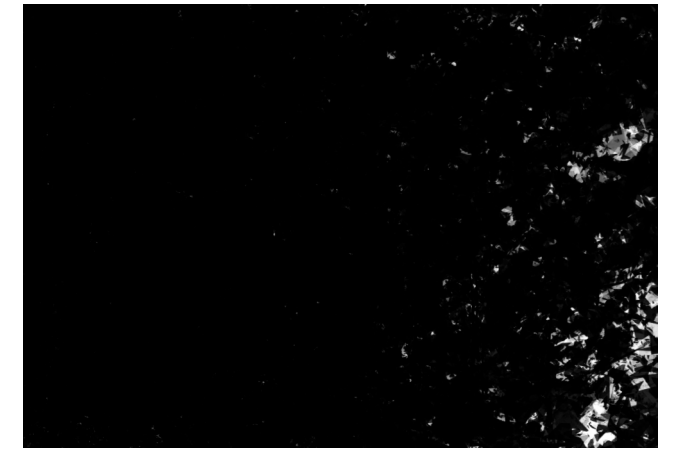
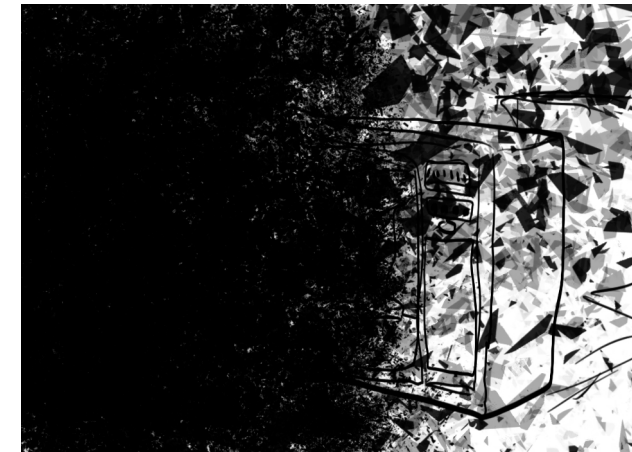
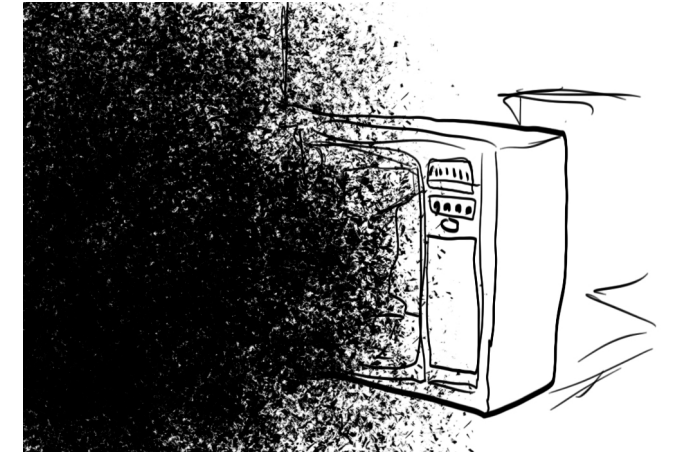
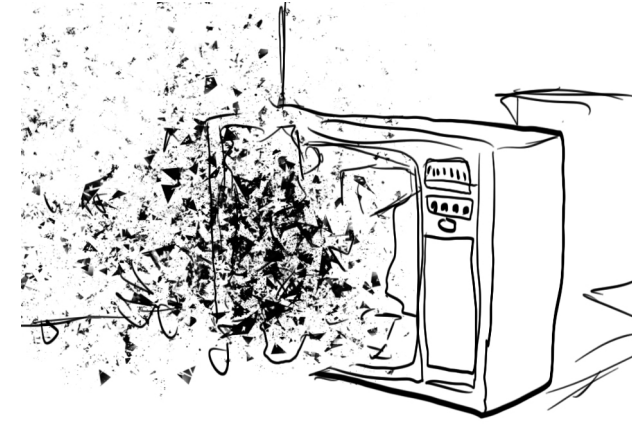
Se hicieron así un total de 150 dibujos, de los cuales se sacaron 65 animaciones (que constituían alrededor de los 1300 fotogramas). Para amenizar y cohesionar mejor la relación de la narrativa, las imágenes y su secuencialidad, se crearon además 50 imágenes que contenían palabras y frases.

Todos estos relatos fragmentados ya de por sí se recopilaron con una narración buscada y concreta en un vídeo de 15 minutos de duración. Para la elaboración de este vídeo, se contó con la colaboración de Adrián Correa, que con sus piezas y su capacidad musical, pudo elaborar la melodía adecuada con su arte sonoro.

El vídeo se puede encontrar en los enlaces siguientes de Youtube y Vimeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=jtBX03D-LZY>

<https://vimeo.com/274155528>





MORTAL IT Y

8.- BIBLIOGRAFÍA

Barilli, Renato. *Lo posmoderno. Pasado y presente.* 2013

Bauman, Zygmunt. *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre.* 2007

Cruz González, Manuel Alberto. *En el límite del sujeto. Definición provisional de un modelo de actuación en el arte,* Tesis Doctoral. 2003

Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo.* 1967

Didi Huberman, Georges. *Cuando las imágenes toman posición.* 2008

Eisner, Will. *El comic y el arte secuencial.* 1994

Eisner, Will. *La narración gráfica.* 1998

Gasca, Luis. *El discurso del comic.* 1988

Lyotard, Jean-François. *La posmodernidad explicada a los niños.* 1994

McCloud, Scott. *Entender el comic.* 1993

McCloud, Scott. *La Revolución de los comics.* 2000



JOEL ARSENI GALLEGO AGUILAR

BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA



