

# EL DESEO ILIMITADO

RELATO PICTÓRICO SOBRE LAS PRÁCTICAS DE UNA  
SOCIEDAD VIRTUALIZADA

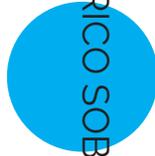
**Martina Armas Valero**

TRABAJO FIN DE GRADO 2019/2020 | GRADO EN BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA - FACULTAD DE BELLAS ARTES  
TUTORIZADO POR: SABINA GAU PUDELKO



# EL DE- SEO ILIMI- TADO:

RELATO PICTÓRICO SOBRE LAS PRÁCTICAS DE UNA SOCIEDAD VIRTUALIZADA



# ÍNDICE

<b>1. Resumen</b> .....	5
<b>1.1. Palabras clave</b> .....	5
<b>2. Introducción</b> .....	6 - 7
<b>3. Objetivos</b> .....	8 - 11
<b>4. Antecedentes académicos y referentes</b> .....	12 - 31
<b>5. Metodología empleada</b> .....	32
<b>5.1 Cronograma</b> .....	32 - 33
<b>5.2 Acercamiento a las imágenes definitivas</b>	
<b>5.2.1 Recopilación de imágenes</b> .....	34
<b>5.2.2 Bocetos para definir estructuras dinámicas de las que partir</b>	35 - 36
<b>5.2.3 Pruebas compositivas en Photoshop</b> .....	36
<b>5.2.4 Bocetos en físico</b> .....	37
<b>5.2.5 Bocetos y materiales descartados</b> .....	38 - 39
<b>5.2.6 Elección de soportes y materiales definitivos</b> .....	40
<b>6. Desarrollo</b>	
<b>6.1. Las realidades alternativas</b> .....	41 - 49
<b>6.2. La impaciencia y la infancia</b> .....	49 - 60
<b>6.3. La vida privada como producto</b> .....	61 - 70
<b>7. Conclusiones</b> .....	71 - 74
<b>8. Catálogo</b> .....	75 - 85
<b>9. Referencias bibliográficas</b> .....	86 - 88

## 1. RESUMEN

Internet ha marcado un antes y un después en nuestra forma de interpretar e interactuar con el mundo, trayendo consigo una nueva percepción del mismo, que ahora se constituye en base a dos realidades: la física y la virtual. Esta segunda, está determinada por una inmediatez e interactividad instantánea que desafía al tiempo físico, dando lugar a un tiempo universal que no conoce límites. A través de la pintura, se pretende cuestionar y visibilizar algunas de las conductas y prácticas que devienen de la saturación y la adicción a la información banal y fugaz.

**1.1. Palabras clave:** pintura, identidad virtual, redes sociales, internet, escenificación

## 2. INTRODUCCIÓN

A mitades del siglo XIX comenzaron a surgir una serie de aparatos y procedimientos que determinaron en gran medida lo que hoy somos. Desde la aparición del primer procedimiento fotográfico inventado por Louis Daguerre y la menos mediática pero de igual importancia "máquina analítica" de Charles Babbage hasta nuestros actuales smartphones, ordenadores y, por supuesto, Internet, se han ido sucediendo numerosos aparatos electrónicos que han contribuido a un importante avance tecnológico que ha traído consigo nuevas formas de organización económica, social, política y cultural. Esta nueva sociedad que nos define, denominada Sociedad de la Información (SI) se caracteriza por organizarse en torno a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), haciendo un uso intensivo de éstas y dependiendo de ellas para actividades sociales, culturales y económicas, puesto que desempeñan un papel esencial en

nuestro espacio de acción que ya no es únicamente físico sino también virtual.

Partiendo de este contexto, y poniendo el foco especialmente en el uso intensivo de las TIC y en cómo estas herramientas han pasado a formar parte de nuestras rutinas, lo que se pretende es visibilizar a través de la pintura, las conductas, hábitos y nuevas formas de socialización que devienen de la hiperconectividad de nuestro tiempo. Para ello, se divide esta investigación en tres temas principales con el fin de acotar el campo de estudio, evitando así caer en el deambulamiento que, en cierta manera, nos caracteriza. Estos temas son: en primer lugar, las realidades alternativas, donde se plantean cuestiones relacionadas con lo virtual y lo real, con la constante interpretación de un personaje ficticio, deshumanizado y, en ocasiones, anónimo, que consolida un nuevo tipo de identidad (virtual) que paradójicamente realza y afianza el in-

dividualismo ya que el fin último de esta nueva identidad no es más que la idealización y exaltación de la identidad real. En segundo lugar, la impaciencia y la infancia, donde se tratan problemáticas que parten de la vinculación temprana de los niños a las TIC, enseñándoles el mundo virtual antes que el mundo real. Además, también se abordan situaciones que tienen lugar debido a la notoria infantilización de la sociedad. Y, por último, la vida privada como producto, donde se expone cómo se ha comercializado la vida privada mediante el uso de aplicaciones e identidades virtuales, cómo se comercializa con la privacidad, con las relaciones interpersonales e incluso con las opiniones que emitimos y qué provoca que cedamos a ello.

La estructura del trabajo contempla la exposición de los objetivos que nos hemos propuesto alcanzar, seguido de un recorrido por los antecedentes personales y académicos de la autora que justifican la elección del tema y del lenguaje plástico utilizado en la creación de las imágenes pintadas; sigue un desarro-

llo del trabajo donde se analizan, más detenidamente, los tres temas principales mencionados y su interpretación desde el punto de vista pictórico, incluyendo sus aspectos creativo y técnico. El trabajo finaliza con las conclusiones extraídas y la bibliografía consultada.

### 3. OBJETIVOS

Desde una postura modesta y comprendiendo la complejidad tanto del panorama actual como de las posibles repercusiones a corto y largo plazo, es pertinente mencionar que con esta -desde luego- breve investigación, se persigue una serie de objetivos centrados en el aspecto social. Por una parte, esta investigación se emplea para desarrollar una propuesta artística partiendo del contexto social actual, con la que se pretende reflexionar sobre el mismo, poniendo en duda y tratando de plantear cuestiones relacionadas con los hábitos adquiridos en una era de redes. Por otra parte, como sabemos, en esta era de contenidos infinitos, mantener el interés de alguien por más de unos segundos es, sin duda, una tarea compleja. Por ello, para llevar a cabo esta propuesta, se utiliza un lenguaje irónico y burdo, similar al empleado en la red para la realización de "memes", aunque sin caer en la estética visual del mismo.

También, se hace uso del recargamiento de elementos y zonas de interés, para que la imagen resultante se asemeje al hecho de pasar unos segundos en aplicaciones como Instagram, TikTok, entre otras. Todo esto, con el fin de acercar la obra al público, dulcificando la imagen para hacer más agradable su observación y poder mantener la atención de quien la observa por algo más de dos segundos, invitándole, si es posible, a cuestionar qué está sucediendo en la escena que se le presenta

Centrándonos ahora en el aspecto técnico de este trabajo, se propone para su desarrollo la realización de una serie de 5 cuadros cuyas narrativas tratan de mostrar de manera implícita lo que aquí se ha estudiado. Esta serie se realiza en soportes de tamaños diversos que, por motivos excepcionales relacionados con la salud pública, no se corresponden con los tamaños iniciales pensados. Por tanto, se desarrollan tres

piezas cuyas dimensiones son de 100 x 81 cm, una pieza de 92 x 73 cm y otra de 116 x 89. En ellas, se presta especial atención a la composición y al color, tratando de organizar de forma dinámica lo que ocurre dentro del cuadro. Además, como se mencionaba con anterioridad, el lenguaje con el que se abordarán las piezas, es un lenguaje similar al empleado por los usuarios en la red para la realización de memes digitales. Estos memes digitales, se encuentran presentes en todo momento en la comunicación digital de adultos y jóvenes.

Se trata de archivos multimedia tales como imágenes o vídeos, de carácter irónico y humorístico, que traducen de forma audiovisual acontecimientos de todo tipo. Estos acontecimientos, pueden haberse originado en contextos particulares, locales, nacionales o globales; lo que, en ocasiones, llega a determinar la propagación y perdurabilidad en el tiempo de los archivos audiovisuales o memes. El nombre dado a este particular fenómeno deriva del concepto que el cientí-

fico Richard Dawkins expuso en su libro *El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta* (1976) donde explicaba su teoría de la evolución cultural. Dawkins entendía que debía de haber una unidad de información cultural ya que esta se transmitía y sufría alteraciones de la misma manera que lo hacía la información biológica. A esta unidad la llamó meme, unificando las palabras "memoria", "mímesis" y "gene" (en español: gen). Por lo que un meme, es un rasgo cultural que se replica a través de las generaciones de la misma forma que lo hace un gen. (Dawkins, 1976: Cap. XI).

El arquitecto Nikos Salingaros (2006) definió los memes como elementos de información simplificada que se propagan masivamente, y los compara con los virus, debido a que necesitan de otros organismos para reproducirse y se someten a constantes modificaciones para evitar ser eliminados. Esto puede aplicarse perfectamente a los memes digitales, los cuales Dawkins (2013) define como una modificación de su concepto original que, a diferencia de los memes

culturales, son alterados intencionalmente por los usuarios. Por tanto, si reunimos la característica de información simplificada -que no necesariamente información real- propuesta por Salinas (2006) y la acompañamos del sentimiento de pertenencia que se produce al reconocer o sentirse identificado/a con lo que se está viendo, obtenemos como resultado una comprensión rápida y satisfactoria que estimula la necesidad de compartir con otras personas como forma de favorecer y reforzar la aprobación social. (Pérez, Aguilar, Archilla, 2014)

Los memes digitales son un claro reflejo de nuestra sociedad actual, donde la necesidad de rapidez y satisfacción se ha extrapolado a todos los aspectos de la vida. De hecho, es tal la necesidad de placer que reclamamos, que cualquier cosa o actividad que no lo genere provoca una sensación magnificada de pesadumbre. Y, pese a que este tema se tratará con posterioridad, es pertinente hacer mención en este apartado, puesto que es precisamente lo que se persigue con las imágenes planteadas.

Utilizar un lenguaje reconocible que capte rápidamente la mirada, tratar de mantener la atención con el embellecimiento de la escena y desear que el sujeto que la observe se pregunte por qué.

Esta insistencia por tratar de embaucar de alguna manera a quienes observan, con el fin de llevarle a un estado -por más nimio que sea- de reflexión, nace tras considerar la disminución del análisis sosegado presente en la generación digital. Aceptamos todo de la forma en que se nos da y no replanteamos nada porque nos conformamos con la falsa idea de poseer libertad para tomar ciertas decisiones. Y aunque no esté exenta de dicha condición, este hecho junto a todo lo que conlleva vivir en una sociedad virtualizada, genera una serie de preguntas que motivan esta investigación: ¿por qué hemos desarrollado conductas compulsivas relacionadas con el uso de dispositivos tecnológicos?, ¿cómo es posible que ante la inhibición de dichos dispositivos sintamos patologías similares a las experimentadas por pacientes drogodependientes?.

¿Puede acaso la tecnología llegar a ser adictiva? y ¿en qué otros aspectos está influyendo esta nueva realidad digital?

De lo expuesto hasta aquí se pueden extraer los siguientes objetivos:

- Desarrollar una propuesta artística partiendo del contexto social actual.
- Visibilizar a través de la pintura las conductas, hábitos y nuevas formas de socialización que devienen de la hiperconectividad de nuestro tiempo.
- Utilizar un lenguaje reconocible que capte rápidamente la mirada, tratar de mantener la atención con el embellecimiento de la escena y desear que el sujeto que la observe se haga preguntas sobre su significado.
- Pintar una serie de 5 cuadros cuyas narrativas tratan de mostrar de manera implícita lo que aquí se ha estudiado.

## 4. ANTECEDENTES ACADÉMICOS Y REFERENTES

Durante la etapa de instituto, empezó a surgir cierto interés por aspectos sociales relacionados con el comportamiento. La temprana edad dificultaba la tarea de proponer razonamientos complejos, sin embargo, se alojó durante esta etapa un hábito que a día de hoy sigue presente: la observación.

Con el paso de los años, se instaló en algún lugar del subconsciente la idea de estudiar psicología; el creciente interés por la conducta desembocó en una necesidad de dedicación profesional que perdió fuerza radicalmente al momento de decidir qué educación superior se debía tomar. A partir de este momento, y tras iniciar el Grado en Bellas Artes, el primer factor que reavivó el interés por el comportamiento humano fue la asignatura de antropología. Darle un sentido al por qué de lo que hacemos y somos provocó un reforzamiento de este hábito que se mencionaba al inicio.

A medida que se iban sumando días al

calendario, la curiosidad seguía latente; sin embargo, esta no se veía reflejada en los ejercicios plásticos realizados, donde se mostraban aspectos más psíquicos o introspectivos y no tanto conductuales. Y aunque, lógicamente, esta investigación tiene parte de introspección, el planteamiento es abordado desde una perspectiva diferente.

El impulso definitivo que desencadenó la necesidad de plasmar visualmente los comportamientos actuales vino dada -por muy pedante que suene- por la contemplación diaria de los pasajeros del transporte público. Esta contemplación fue fraguando poco a poco la motivación por reflejar lo que estaba ocurriendo y fue en el curso 2018-2019 con la obra titulada "Enfiltrada" (fig.1) cuando se inició esta trayectoria.

Soy consciente de mi juventud y es precisamente esto lo que me causa más conmoción, puesto que recuerdo

vivamente el primer trayecto en guagua que realicé. La estancia se tornaba ensordecedora y mezclaba un terrible ruido de motor con múltiples conversaciones que se solapaban entre ellas. Todo esto acompañado de gestos y una interactividad entre pasajeros que nada tiene que ver con el panorama actual. No digo que me guste el bullicio excesivo, pero es inquietante observar la transformación radical que han sufrido los pasajeros en tan poco tiempo. Subir a una guagua o a un tranvía es encontrarte con un relativo silencio que se rompe bruscamente con alguna tos o estornudo. Esto, junto a la imagen constante de personas sonriendo a pantallas e ignorando a la de al lado, fue calando poco a poco, haciendo que surgieran inquietudes relacionadas con el intencionado robo de la atención y el aislamiento provocado por el uso de pantallas. Preocupación que desembocó por primera vez de forma visual en "Enfiltrada" (cuadro mencionado anteriormente), donde una persona ubicada en el centro de la composición, está siendo dominada y sometida a una realidad alterada y vacía.

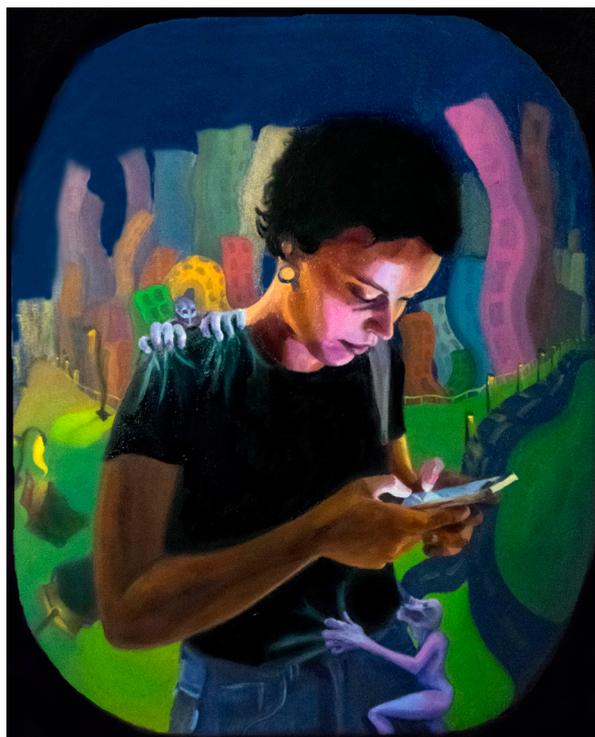


FIG. 1 *Enfiltrada*. Óleo s. lienzo. 100 x 81 cm. 2018

Como otro antecedente claro, se encuentra este cuadro (fig.2), a través del cual se indaga en la enfermedad epidémica del siglo XXI: la ansiedad. En este, se muestra de forma parcial algunas conductas adoptadas para paliar una pandemia de la que pocos hablan, puesto que no hay cabida en un mundo de espectáculos y diversión para temas serios. Dice Anita Botwin (2018) en su artículo para *El Día*: "Intentas lo del poder del ahora, la meditación, pero te interrumpe el sonido del móvil...". No hay posibilidad de desconexión, la acelerada vida capitalista no permite des-

conexión de ningún tipo, y mucho menos digital. Además, a esto se le suma el constante bombardeo de mensajes abrumadoramente motivacionales que más que ayudar, agravan la sobredosis de información. Como respuesta a esto, se desarrollan actitudes y rutinas que apacigüen esta incómoda y prohibida sensación de ansiedad. Desde el consumo de estupefacientes al consumo excesivo de internet y/o redes sociales, pasando por un sin fin de actividades que en ocasiones derivan en conductas obsesivo compulsivas que afectan seriamente la vida de quien las padece. Este tema relacionado con la necesidad de mantener una apariencia de constante felicidad se ve reflejado tam-

bién en una obra más reciente titulada "No sabía qué ponerme y me puse feliz" (fig.3), donde el discurso y el planteamiento formal se aproximan un poco más a los de esta investigación.

En este cuadro (fig. 3), se pone en duda la práctica del selfie por ser utilizada con un fin similar al de un bodegón pintado en el pasado: alardear de riquezas. Aunque en este sentido, en la práctica del selfie no se trata tanto de capturar riquezas materiales explícitas, sino de evidenciar un falso estado de bienestar que da por supuesto que el sujeto posee una vida exitosa (por lo menos en el aspecto emocional de la misma).



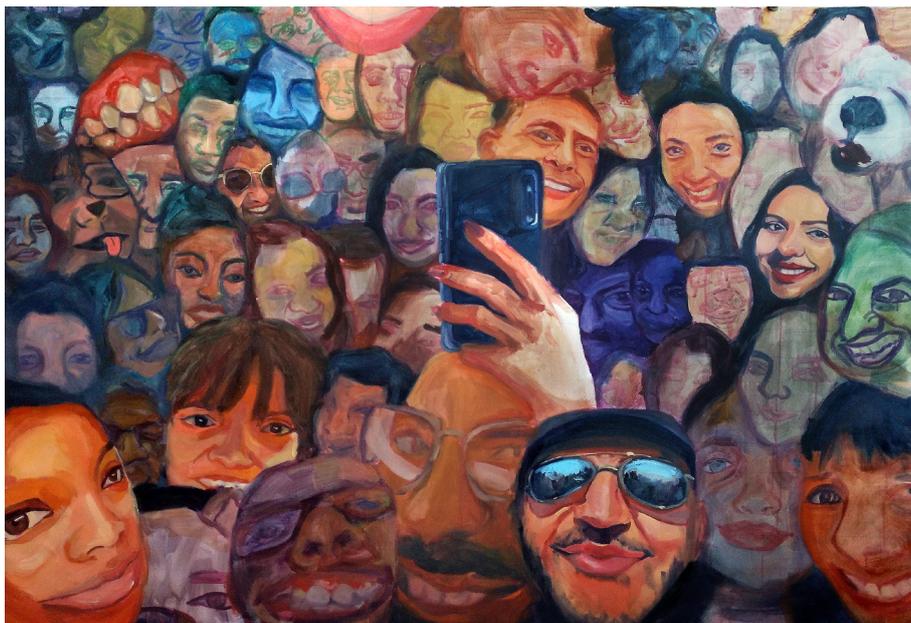
**FIG. 2**

*Sin título.*

Óleo s. lienzo.

114 x 146 cm.

2018-19

**FIG. 3**

*No sabía qué ponerme y me puse feliz.*

Óleo s. tela.

141 x 200 cm.

2019 (inacabado)

A continuación de este cuadro, se realizó otro titulado "Alabanza al vacío" (fig. 4), donde se optó por un planteamiento formal alejado del anterior (fig. 3) aunque manteniendo la necesidad de cuestionar actitudes presentes, con más fuerza, en el ámbito digital. En este caso, se pone en duda la creación artística actual partiendo del estilo de "obra" popular en redes sociales. Este tipo de "obra" consiste en retratar de forma hiperrealista mujeres, ojos, ancianos y objetos de consumo tales como botellas y latas de Coca-Cola, frutas, zapatillas, etc., con el fin de demostrar un dominio técnico y ser elogiado por ello. Es este aspecto (el elogio) el que motiva a numerosos usuarios a realizar este tipo de piezas, viéndose

influenciados y condicionados a elaborar un tipo de "obra" que se asemeje lo máximo posible a la fotografía. Aquí, el/la artista adopta un papel de impresora humana que le obliga a controlar cualquier atisbo de expresividad que trate de fluir a través de su mano. Por tanto, se muestra en este cuadro a un grupo de personas que alaba obras vacías de contenido, valorando las mismas únicamente por su fidelidad con la fotografía, algo -a mi parecer- inentendible en un mundo lleno de cámaras fotográficas que están disponibles en todo momento.

En este punto, el interés por la influencia de lo virtual en nuestra rutina fue tomando más fuerza, por lo que se empezó a



**FIG. 4**

*Alabanza al vacío*

Óleo s. tela.

110 x 200 cm.

2019 (inacabado)

investigar el tema con más detenimiento, tratando de estudiar, a su vez, cómo plantear formalmente las inquietudes conceptuales de las que se partía. Así pues, se aprovecharon asignaturas del grado como Creación Artística III y Taller de Técnicas y Tecnologías V para explorar posibilidades plásticas. Como resultado, se obtuvieron algunas piezas que ayudaron a desarrollar una inclinación hacia la caricatura, exageración y/o deformidad (fig. 5 a 11).



**FIG. 6**

*Fashion Victim*. Monotipo en óleo,

21 x 14,7 cm,

2020



**FIG. 7**

*Ahora sí.*

Técnica mixta, 21 x 14,3 cm,

2020



**FIG. 5**

*Sin título.*

Técnica mixta. 32 x 28,5 cm.

2020



**FIG. 8**

*Pa' que no moleste.*

Falso grabado, 59,4 x 42 cm,

2020



**FIG. 9** *Sin título.* Técnica mixta. 32 x 28,5 cm. 2020



**FIG. 10** *Así somos, así nos ven.* Falso grabado, acrílico y acuarela 42 x 29,7 cm, 2020



**FIG. 11** *Cerdos.* Óleo s. lienzo. 50 x 70 cm. 2020



**FIG. 12**  
*Sin título.*  
Falso grabado, 21 x 14,7 cm, 2020

Por otro lado, las influencias visuales y conceptuales provenientes de dibujos animados de la infancia, de redes sociales, vídeos musicales populares, artistas, etc., han tenido gran relevancia para dar rienda suelta al desarrollo plástico del tema desde el principio. Se procederá, a continuación, a mencionar algunas de las referencias que han formado parte de esta trayectoria y que han trazado de forma directa o indirecta, un camino determinante para la realización de este trabajo.

En primer lugar, se comenzará citando una serie de artistas, desarrollando brevemente ciertos datos bibliográficos de aquellos cuyos nombres sean menos escuchados, e incluyendo algunas obras relevantes para la configuración de este proyecto. En segundo lugar, se mencionarán varias animaciones de la infancia que irán acompañadas por capturas de pantalla de escenas representativas. Y, finalmente, se concluirá este apartado haciendo alusión a un grupo de referencias relacionadas con lo digital, Internet y las redes sociales.

**Jean-Honoré Fragonard** (1732 - 1806) y su obra **"El columpio"** (fig. 12), perteneciente al Rococó, un movimiento artístico en el que se trataron temas cotidianos de forma agradable, con un punto exótico y recargado que se mimetiza a la perfección con la actualidad. Aunque no me había percatado hasta ahora, me atrevería a decir que esta obra es el punto a partir del cual se ha desarrollado gran parte del interés por plasmar plásticamente el espectáculo virtual del siglo XXI.

**Francisco de Goya** (1746 - 1828): existe



**FIG. 13**  
**Fragonard**  
*El columpio*  
Óleo s.  
lienzo, 81 x  
65 cm,  
1767

una atracción y curiosidad aún por satisfacer por la obra de Goya en su conjunto, sin embargo, para lo que aquí acontece, es preciso mencionar que el uso que hace de la sátira para criticar temas tabú del momento en sus obras ha inspirado un gusto por esta forma de hacer.



**FIG. 14**  
**Goya**  
*Bravissimo* |  
Serie *Caprichos*.  
Aguatinta y  
aguafuerte s.  
papel, 21,5 x 15,5  
cm, 1797 - 1799



**FIG. 15**  
**Goya**  
*Miren que grabes* | Serie *Caprichos*.  
Aguatinta, aguafuerte  
y punta seca s.  
papel, 21,5 x 15,5  
cm, 1797 - 1799



**FIG. 16**  
**Goya**  
*Vuelo de brujas*  
Óleo s. lienzo  
43,5 x 31,5 cm,  
1797 - 1798

**Joaquín Sorolla** (1863 - 1923): no es ninguna novedad decir que el color y la luz en la cotidianeidad plasmada por Sorolla transmiten una sensación de tranquilidad.

lidad y felicidad indiscutible; y son precisamente estas cualidades las que han provocado que se preste especial atención tanto al claroscuro como al color durante estos años de formación. **Matisse** (1869 - 1954): la importancia

(1887 - 1938): fue un artista polifacéti-



**FIG. 17**  
**Sorolla**  
*El baño del caballo*  
Óleo s. lienzo, 205 x 250 cm, 1909



**FIG. 18**  
**Sorolla**  
*Pescadoras valencianas*  
Óleo s. lienzo, 93 x 126 cm, 1903

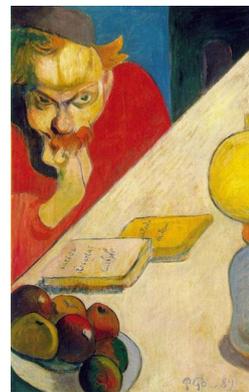
dada al color mencionada tras conocer a Sorolla, se ve reforzada al conocer la obra de Matisse, la cual despertó, junto a la obra de **André Derain** (1880 - 1954) y algunas de **Gauguin** (1848 - 1903), una fascinación absoluta por el color y la línea. **Néstor Martín Fernández de la Torre**



**FIG. 19**  
**Matisse**  
*Retrato de familia*  
Óleo s. lienzo, 58 x 75 cm, 1911



**FIG. 20**  
**Matisse**  
*Peces dorados.*  
Óleo s. lienzo, 140 x 95 cm, 1911



**FIG. 21**  
**Gauguin**  
*Retrato de Jacob Meyer de Haan.*  
Óleo s. madera, 80 x 52,5 cm, 1889

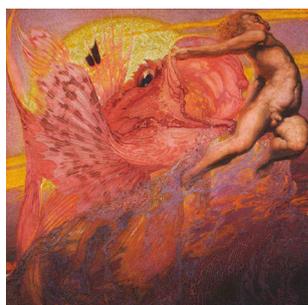


**FIG. 22**  
**Derain**  
*Paisaje de Chatou*  
Óleo s. panel, 56,2 x 46,04 cm, 1904

co nacido en Las Palmas de Gran Canaria con reconocimiento en capitales europeas como París. De su obra llama la atención tanto el contenido como la calidad pictórica. Pinceladas seguras y precisas, una escena idílica inspirada en esa visión de las islas reflejada en las antiguas leyendas como paraíso soñado. Composiciones con elementos de su tierra; un drago, el mar... Personajes andróginos basados en el mito del andrógino que compartía con los prerrafaelistas y un largo etcétera.

**Remedios Varo** (1908 - 1963) y **Dorothea Tanning** (1910-2012): me ayuda-

ron a eliminar barreras mentales compositivas. María de los Remedios Varo y Uranga (1908-1963) fue una artista gráfica, escritora y pintora surrealista nacida en España (Gerona). Una de las primeras mujeres que estudiaron en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando de Madrid. Lo que me cautivó desde el primer momento en la obra de esta artista fue su capacidad para representar escenas imaginarias con ese aroma místico o mágico que le caracteriza. Sus composiciones parecen fotogramas sacados de películas que sólo existieron en la mente de Remedios Varo. Por otro lado, Dorothea Tanning (1910 - 2012), fue una pintora, escritora y escultora nacida en Estados Unidos que, al comenzar a trabajar como diseñadora publicitaria en Nueva York, se vio influenciada por el surrealismo y el dadaísmo. Esto se reflejó de forma muy clara en su obra, donde además se perciben escenas cargadas de simbolismo.



**FIG. 23**  
**Néstor de la Torre**  
*Poema del Atlántico*  
Óleo s. lienzo.  
1913-24



**FIG. 24**  
**Néstor de la Torre**  
*Poema de la Tierra*  
Óleo s. lienzo.  
1934



**FIG. 25**  
**Remedios Varo**  
*Papilla estelar*  
 Óleo s. lienzo  
 1958



**FIG. 26**  
**Dorothea Tanning**  
*Avatar*  
 Óleo s. lienzo  
 1947



**FIG. 27**  
**Dorothea Tanning**  
*Palestra*  
 Óleo s. lienzo  
 1947

**Paula Rego** (1935) Maria Paula Figueiroa Rego es una artista nacida en Lisboa (Portugal) cuya producción artística se centra en la pintura y la ilustración. Se basa para sus creaciones en expe-

riencias y recuerdos personales, además de pesadillas, fantasías y realidades sociales polémicas. Su imaginario está lleno de imágenes traumáticas de su infancia y de secretos de familias burguesas, acentuando siempre lo siniestro del mundo; y es esto precisamente, lo que más me llama de su obra, cómo consigue en cada cuadro reunir elementos que provoquen con éxito esa sensación que busca.



**FIG. 28**  
**Paula Rego**  
*Sin título*

**Natalie Frank** (1980) es una pintora nacida en Austin, Texas (Estados Unidos). Actualmente vive y trabaja en Nueva York y sus temas principales son la sexualidad, el feminismo, el género, el poder y la identidad. Admiro mucho su manera de hacer, sus composiciones y uso del color. Me atraen sobre todo las composiciones en las que la abstrac-

ción y la figuración conviven y transmiten una sensación de inquietud en contraposición a los tonos que utiliza



**FIG. 29**  
**Natalie Frank**  
*Dos animales en el bosque*  
 Técnica mixta



**FIG. 30**  
**Natalie Frank**  
*The Ungrateful Son, from Tales of the Brothers Grimm*  
 Técnica mixta



**FIG. 31**  
**Natalie Frank**  
 Técnica mixta

A **Yann Leto** (1979) y **Ana Barriga** (1986) los descubrí en ARCO 2019. Yann Leto, nacido en Bordeaux, Aquitaine (Francia), es un artista que abarca diversas disciplinas artísticas como la performance, la pintura y la instalación, combinando -en ocasiones- todas ellas en una misma obra, otorgándole a su obra un lenguaje híbrido muy particular. A este artista llegué por casualidad, cuando después de una excesiva saturación de imágenes me topé con un cuadro que me atrapó por completo. En ese momento me pareció un "espectáculo" y en seguida empecé a recorrer todos los rincones del gran lienzo que tenía delante de mí. Sus composiciones pictóricas son grandes collages que explotan ante nuestros ojos, hay mucho barullo, grafismos, mil cosas sucediendo en todas partes y al mismo tiempo. Decía Yann Leto sobre su obra en una entrevista para Elemental: "Mi pintura es también una experiencia inspirada en lo que ofrecen las redes, la prensa, la inmediatez... como una cosa que llega y muere reemplazada rápidamente por otra." Esta declaración me hizo co-

nectar inmediatamente con su obra debido a la similitud con mis inquietudes. En el mismo espacio, encontré también a Ana Barriga, una artista nacida en Cádiz (España) que trata de encontrar un equilibrio entre la razón y la emoción haciendo uso del humor, la ironía y el juego como forma de posicionamiento ante la realidad. De la misma manera que con Leto, su pintura me hizo conectar de inmediato, puesto que daba respuestas plásticas que conectaban con las ideas que rondaban por mi cabeza. Su uso del color, su elección de motivos y el hecho de intervenir sus propias piezas con spray, quedó grabado en mi memoria.



**FIG. 32**  
**Yann Leto**  
*White Riot*  
 Mixta  
 2019  
 (Cuadro expuesto en ARCOmadrid 2019)

**Enrico Robusti** (1956) nacido en Parma (Italia), muestra en sus obras escenas



**FIG. 33**  
**Yann Leto**  
*Turn off the Landscape*  
 Mixta  
 2017



**FIG. 34**  
**Ana Barriga**  
*Sálvate tú.*  
 Mixta s. lienzo,  
 130 x 160 cm,  
 2017



**FIG. 35**  
**Ana Barriga**  
*Cántame (dijo el coro).*  
 Óleo, esmalte, rotulador y spray s. tela  
 195 x 165 cm. 2018  
 (Cuadro expuesto en ARCOmadrid 2019)

enrarecidas que sacan a la luz aquellas facetas que tratamos de mantener ocultas. Esto lo hace a través de la exageración, con composiciones muy dinámicas y acciones teatrales que motivan diversas reacciones en el espectador.



**FIG. 36**  
**Enrico Robusti**  
Óleo s. tela



**FIG. 37**  
**Enrico Robusti**  
Óleo s. tela

**Todd Schorr** (1954): es un artista estadounidense que habla sobre la condición humana mediante un lenguaje ácido y a la vez humorístico. Schorr ha motivado la búsqueda personal por dar soluciones plásticas dinámicas en las que se incluyan personajes y elementos fácilmente reconocibles.



**FIG. 38**  
**Todd Schorr**  
*Miseryland*

**Tiago Hoisel** es un ilustrador brasileño conocido por sus caricaturas digitales. Sus obras están llenas de energía e ironía y relata sueños o historias que tienen lugar en su día a día. Este artista, junto a otros ilustradores, me ha llevado a experimentar con la caricatura con el fin de adaptarla e incluirla a mis composiciones.



**FIG. 39**  
**Tiago Hoisel**  
*Tourist.*  
Renderización digital.  
Photoshop



**FIG. 40**  
**Tiago Hoisel**  
*Chico Bento.*  
Renderización digital.  
Photoshop

**Wayne Horse** (1981): Willehad Eilers nacido en Peine (Alemania) trabaja el vídeo, el dibujo, la performance y la

instalación. Su obra narra aspectos extraños de la humanidad, investigando sobre las costumbres políticas y culturales que definen la sociedad contemporánea y ofreciendo al espectador una visión antropológica de las tendencias obsesivas -a menudo grotescas- a las que tienden los individuos que componen la sociedad actual.



**FIG. 41**  
**Wayne Horse**  
*Que todos tus sueños se hagan realidad. Óleo s. lienzo 145 x 190 cm, 2020*

Algunos dibujos animados de la infancia también han marcado este interés por espacios y sujetos distorsionados o exagerados.

**¿Quién engañó a Roger Rabbit? (1988).**

Dir. Robert Zemeckis. La combinación que se hace de caricatura y realidad en esta película me parece impresionante, sobre todo pensando en el momento en el que se realizó. Desconozco si

se había realizado algo similar antes de ella, pero me parece increíble ver cómo este recurso de mezclar realidad con animación se sigue utilizando actualmente. Podemos verlo en artistas que suben sus creaciones a redes sociales como Instagram, en videoclips musicales y, en general, en el auge de la simulación 3D y el holograma.



**FIG. 42**  
 Frame de la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988)



**FIG. 43**  
 Frame de la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988)



**FIG. 44**  
 Frame de la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988)



**FIG. 45**  
 Frame de la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988)

**Vaca y pollo** (1997) creada por David Feiss para Cartoon Network. Narra las aventuras de dos hermanos (una vaca y un pollo) que tienen un enemigo que les atormenta (el diablo). En esta serie animada destacan el uso de lo ridículo y burlesco.



**FIG. 46**  
Frame de la serie animada *Vaca y pollo*  
T. 2 Ep. 9  
(1997)



**FIG. 47**  
Frame de la serie animada *Vaca y pollo*  
T. 3 Ep. 10  
(1997)



**FIG. 48**  
Frame de la serie animada *Vaca y pollo*  
T. 4 Ep. 12  
(1997)

**Ed, Edd y Eddy** (1999) creada por el dibujante Danny Antonucci para Cartoon Network. La serie contaba, mediante el uso de un humor absurdo, la



**FIG. 49**  
Frame de la serie animada *Vaca y pollo*  
T. 4 Ep. 12  
(1997)

historia de tres amigos que se veían en la necesidad de realizar estafas para poder obtener caramelos gigantes.



**FIG. 50**  
Frame de la serie animada *Ed, Edd y Eddy*  
T. 1 Ep. 23  
(1999)



**FIG. 51**  
Frame de la serie animada *Ed, Edd y Eddy*  
T. 2 Ep. 2  
(1999)



**FIG. 52**  
Frame de la serie animada *Ed, Edd y Eddy*  
T. 2 Ep. 2  
(1999)



**FIG. 53**  
Frame de la serie animada *Ed, Edd y Eddy* (1999)

**Agallas, el perro cobarde** (1999) fue creada y dirigida por John R. Dilworth para Cartoon Network y Stretch Films Studios. Es una comedia de terror animada en la que Agallas (el perro) trata de proteger a sus dueños (Muriel y Eustaquio Habichuelo) de criaturas monstruosas. Para poder protegerles con éxito, realiza acciones de todo tipo, tratando de remendar los daños provocados por estas criaturas y procurando reconciliarse o frustrar a las mismas con la esperanza de alejarlas del hogar.



**FIG. 54**  
Frame de la serie animada *Agallas, el perro cobarde* 1999  
Cap: "La historia de un castor"

Al igual que los dibujos de la infancia, ciertos videojuegos han aportado un grano de arena en la formulación actual de preguntas relacionadas con la per-



**FIG. 55**  
Frame de la serie animada *Agallas, el perro cobarde* 1999  
Cap: "El Viaje de Las Valquirias"



**FIG. 56**  
Frame de la serie animada *Agallas, el perro cobarde* 1999  
Cap: "El contaminador"



**FIG. 57**  
Frame de la serie animada *Agallas, el perro cobarde* 1999  
Cap: "El contaminador"

cepción de nosotros mismos y la necesidad de ser alguien distinto. Videojuegos principalmente vinculados a la simulación y alguno de estrategia, donde la identidad personal se extrapola a una identidad virtual que puede venir predeterminada o puede ser completamente personalizable. Una identidad virtual desarrollada en un espacio alejado de la realidad en el que cualquier

límite físico o emocional es eliminado.

**Habbo** (2000) es una comunidad virtual que funciona como red social y videojuego cuyo servicio permite a los usuarios registrarse con un avatar personalizado (creando su propio personaje Habbo) así como crear y personalizar salas, interactuar con otros usuarios, organizar eventos y juegos, etc.



**FIG. 58**  
Imagen con el logo de Habbo



**FIG. 59**  
Creación de personaje en Habbo



**FIG. 60**  
Creación de sala personalizada y algunos furnis "rares" del juego

**Los sims 3** (2010) es un videojuego de simulación social y estrategia disponible para varias plataformas (Windows, PlayStation, Nintendo DS, etc.) desarrollado por el estudio Maxis y diseñado por Will Wright y Rod Humbler. Consiste en crear personajes (llamados Sims) completamente personalizables y construirles una vida, satisfaciendo sus necesidades y cumpliendo sus sueños.



**FIG. 61**  
Pantalla de inicio de los Sims 3 en Nintendo DS



**FIG. 62**  
Creación de un Sim en los Sims 3 en Nintendo DS

**Animal Crossing: Wild World** (2005) es un videojuego desarrollado por Nintendo para la consola portátil Nintendo

DS. Este permitía jugar en tiempo real puesto que se sincronizaba con la fecha y hora de la Nintendo DS, lo que aportaba un extra de realismo al juego ya que los escenarios del mismo se modificaban en función de la estación del año y la hora del día. El jugador/a podía desarrollar su propia vida de forma libre en un pueblo en el que debía convivir con animales de apariencia humana con los que podía interactuar. Además, el juego contaba con una opción para visitar los pueblos de otros jugadores mediante conexión wi-fi.



**FIG. 63**  
Pantalla de inicio de *Animal Crossing: Wild World* en Nintendo DS



**FIG. 64**  
Captura del juego *Animal Crossing: Wild World* en Nintendo DS

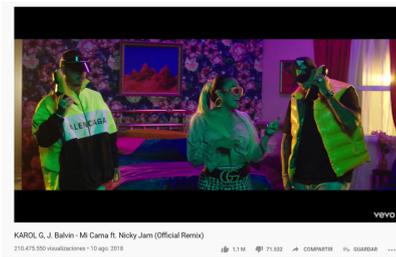
Cerrando este capítulo de videojuegos, y para concluir definitivamente con este apartado, se muestra a continuación una recopilación breve realizada a modo de investigación desde 2018 hasta la actualidad. Esta recopilación recoge algunos videoclips aparecidos en la sección de "tendencias musicales" de Youtube, cuya composición visual y letras aluden a la cultura digital, a la fama, el dinero y la "buena vida", entendiéndose esta como una vida llena de lujos y excesos. Estos videoclips junto a la información visual recibida diariamente a través redes sociales, forman parte de las fuentes de las que se ha nutrido este proyecto. Estas han permitido el entendimiento de ciertas tendencias, adoptando algunos recursos visuales



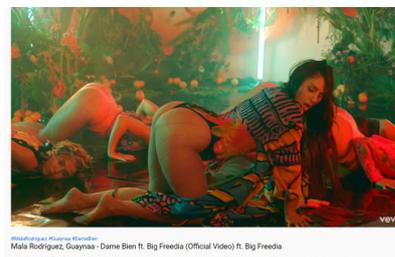
**FIG. 65**  
**C. Tangana, Becky G**  
Videoclip *Booty*  
24 oct. 2018



**FIG. 66**  
**C. Tangana, Becky G**  
Videoclip *Booty*  
24 oct. 2018



**FIG. 67**  
**Karol G, J. Balvin ft Nicky Jam**  
 Videoclip *Mi cama*  
 10 ago. 18



**FIG. 71**  
**Mala Rodríguez, Guaynaa ft Big Freedia**  
 Videoclip *Dame Bien*  
 25 oct. 19



**FIG. 68**  
**Iggy Azalea**  
 Videoclip *Sally Walker*



**FIG. 72**  
**Mala Rodríguez, Guaynaa ft Big Freedia**  
 Videoclip *Dame Bien*  
 25 oct. 19



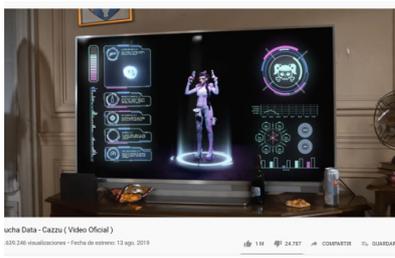
**FIG. 69**  
**Guaynaa**  
 Videoclip *Buyaka*  
 20 sep. 19



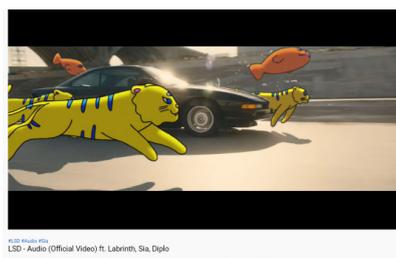
**FIG. 73**  
**Cazzu**  
 Videoclip *Mucha Data*  
 13 ago. 19



**FIG. 70**  
**Guaynaa**  
 Videoclip *Buyaka*  
 20 sep. 19



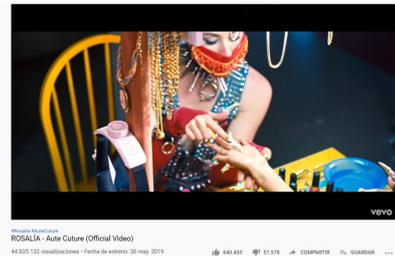
**FIG. 74**  
**Cazzu**  
 Videoclip *Mucha Data*  
 13 ago. 19



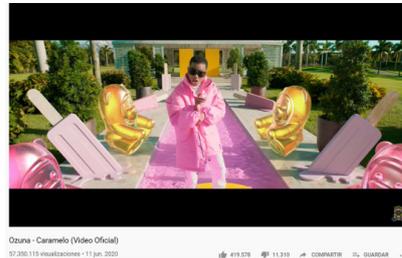
**FIG. 77**  
**LSD ft Labrinth, Sia, Diplo**  
 Videoclip *Audio*  
 12 abr. 19



**FIG. 84**  
**Rosalía**  
 Videoclip *Aute culture*  
 30 may. 19



**FIG. 75**  
**Rosalía**  
Videoclip *Aute culture*  
30 may. 19



**FIG. 79**  
**Ozuna**  
Videoclip *Caramelo*  
11 jun. 20



**FIG. 76**  
**Rosalía**  
Videoclip *Aute culture*  
30 may. 19



**FIG. 80**  
**Ozuna**  
Videoclip *Caramelo*  
11 jun. 20



**FIG. 77**  
**J. Balvin**  
Videoclip *Azul*  
11 jun. 20



**FIG. 78**  
**J. Balvin**  
Videoclip *Azul*  
11 jun. 20

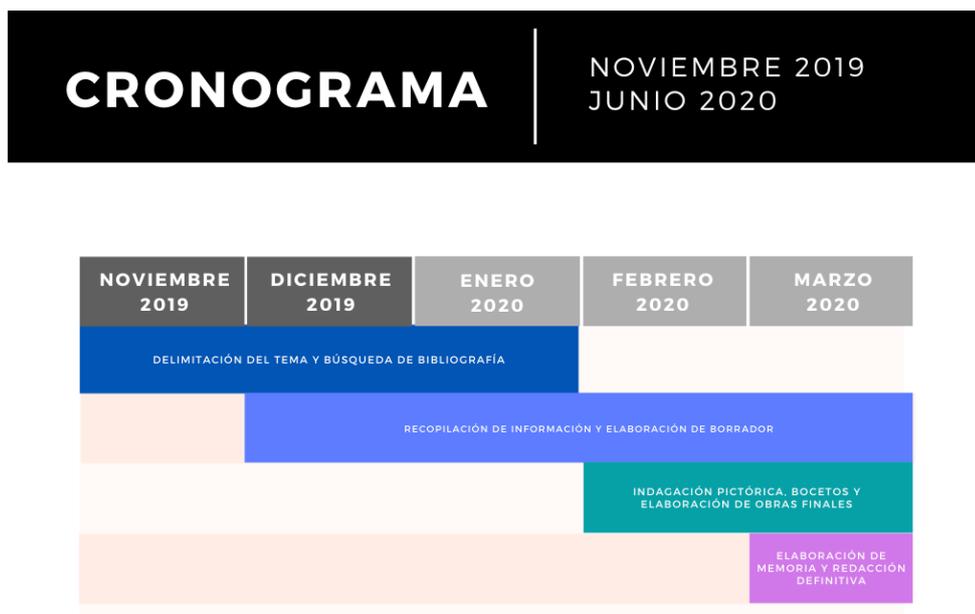


**FIG. 79**  
**Ozuna**  
Videoclip *Caramelo*  
11 jun. 20

## 5. METODOLOGÍA EMPLEADA

El proyecto se ha desarrollado partiendo de una planificación previa del trabajo, que tuvo que ser modificada debido a la imposibilidad de trabajar en el taller de nuestra facultad durante el confinamiento mantenido por el Covid-19. Por esto, se muestran a continuación tanto la planificación inicial como la planificación posterior y el proceso de acercamiento a las imágenes definitivas.

### 5.1 Cronograma



**FIG. 81**  
Planificación  
general del  
trabajo 1

# CRONOGRAMA

NOVIEMBRE 2019  
JUNIO 2020



**FIG. 82**  
Planificación general del trabajo 2

## Nueva planificación del trabajo durante el confinamiento

# CRONOGRAMA

MARZO 2020  
JULIO 2020



**FIG. 83**  
Planificación general del trabajo en cuarentena

## 5.2 Acercamiento a las imágenes definitivas

### 5.2.1 Recopilación de imágenes

Lo primero que se hizo fue recopilar imágenes de todo tipo que ayudaran a comprender la estética recargada y las actitudes virtuales actuales. Estas imágenes fueron sometidas a una selección posterior que se mostrará en el desarrollo correspondiente a cada cuadro.

Es necesario aclarar en este punto que, la utilización de imágenes encontradas en la red para la realización de este trabajo, es una práctica completamente lícita, puesto que éstas no están siendo fielmente reproducidas (acto que incumpliría la Ley de Propiedad Intelectual, ya que los derechos de reproducción corresponderían a su autor), sino que son previamente manipuladas para ser usadas en un contexto que nada tiene que ver con el original.

Por otra parte, como veremos con pos-

terioridad, en este trabajo se entiende que Internet es, al fin y al cabo, un espacio público más, en el que es imposible tener control sobre el posible paradero del contenido que publicamos, y más si utilizamos un perfil público. Es por esto por lo que no se tiene reparo a la hora de utilizar imágenes de múltiples plataformas. Además, como dice Rafael Gómez en su libro "Cultura audiovisual: Itinerarios y rupturas"

*[...] la sociedad vive una <<cultura del remake>> en la que no se puede apreciar dónde radica la originalidad de una obra y dónde las líneas de adaptación de un texto a otro se convierten en trayectorias en las que a veces es difícil encontrar un origen. (Gómez, 2007, pág. 45)*

### 5.2.2 Bocetos para definir estructuras dinámicas de las que partir

Al comienzo de cada composición, lo primero que se hizo fue establecer, a modo de armazón, una serie de líneas estructurales que organizaran el espacio y a partir de las cuales comenzar a distribuir elementos. Estas líneas se distribuyeron de forma semi-intuitiva, sin dejar de tener presente la sensación de saturación y movimiento que se quería transmitir. Se establecieron diferentes gradientes de tamaño al disponer las figuras para sugerir sensación de avance y retroceso, intentando fijar la atención en algunos protagonistas a través de una desproporción expresiva. Esta desproporción expresiva, a su vez, es utilizada para jerarquizar la composición e invitar a entrar en el soporte rectangular. Se han procurado compensar los diferentes centros de atención al igual que las direcciones subyacentes, muchas de las cuales adoptan una orientación oblicua. Las fronteras entre los fondos de colores suelen presentar contornos curvos.

Finalmente, el espacio se ve dominado por una especie de *horror vacui* donde diferentes actividades parecen suceder simultáneamente y donde la vista puede saltar de una figura a la siguiente. Estos recursos dinámicos se lograron armonizar mediante diferentes estructuras pregnantas que parecen respirar bajo el conjunto y que pueden guiar la mirada a través de la imagen: un aspa (Pa' que no moleste), una estructura radial (Sociedad del souvenir), una espiral (Mamá y papá son los niños), un triángulo (¿Hoy quieres ser un qué o un quién?) o una especie de catarata (It's a match!). Predomina el uso de colores saturados con la intención de captar agresivamente la atención y el código pictórico se ajusta a imágenes que se encuentran en la red, provistas de un alto grado de iconicidad para facilitar la comprensión de lo que aquí se pretende relatar.



#### 5.2.4 Bocetos pintados en pequeño formato

Tras realizar los bocetos compositivos en Photoshop, se procedió a realizar bocetos en físico de cada composición, con el fin de retocar aquellos elementos o tonos que no terminaran de convencer.



**FIG. 88** *¿Hoy quieres ser qué o quién?* (Boceto) Gouache y lápices de colores. 17,5 x 14 cm. 2020

### 5.2.5 Bocetos y materiales descartados

Durante la planificación plástica del trabajo, se propusieron una serie de materiales con los que experimentar. Sin embargo, éstos se descartaron por no disponer de un espacio ventilado en el que trabajar con ellos. Estos materiales eran pinturas plásticas satinadas y brillantes y sprays fluorescentes y brillantes, que aportaran una saturación y luminosidad a los cuadros similar a la que ofrecen las imágenes con luz digital. Se pretendía, con su uso, reclamar la atención del espectador mediante formas geométricas simples muy llamativas que contrastaran con acabados mate y colores desaturados.

En este apartado se incluyen también todos los bocetos descartados, además de dibujos rápidos relacionados con el proyecto.



**FIG. 89** Estudio. Grafito. 9 x 9 cm (aprox.)



**FIG. 90** Boceto descartado. Gouache y lápices de colores. 21 x 29,7 cm



**FIG. 91** Boceto descartado. Grafito y conté. 29 x 19 cm (aprox.)



**FIG. 92** Boceto descartado. Óleo s. lienzo. 27 x 35 cm



**FIG. 93** Boceto descartado. Grafito y óleo s. papel



**FIG. 94** Estudios. Grafito. (En bloc de 29,7 x 21 cm)



**FIG. 95** Boceto descartado. Lápiz azul, rojo y conté. 26 x 20 cm (aprox.)



**FIG. 96** Boceto descartado. Técnica mixta. 50 x 40 cm



**FIG. 97** Cuadro definitivo descartado. Óleo s. lienzo, 146 x 114 cm

### 5.2.6 Elección de soportes y materiales definitivos

Se optó por entelar 5 bastidores con los siguientes tamaños:

- 116 x 89 cm
- 100 x 81 cm (3 cuadros)
- 92 x 73 cm

Utilizando como material principal el óleo y de forma puntual, pastel graso y ceras Manley. Además, se hizo uso de una mezcla de aceite de linaza y secativo con el fin de aportar un poco más de brillo.



**FIG. 98** Recorte de tela sobrante para uniformar el acabado de los bordes



**FIG. 99** Desentelado para reutilización de bastidor



**FIG. 100** Entelado

## 6. DESARROLLO

Se procede a explicar con detenimiento, los tres bloques temáticos de este trabajo, que contextualizan los cuadros realizados. El desarrollo de los mismos será explicado dentro de sus respectivos bloques.

### 6.1 Las realidades alternativas

El ser humano, siempre ha intentado representar la realidad con aquellos elementos que tenía a su alcance, y en su búsqueda por dar con nuevas formas de copiar la realidad, inventa una de las herramientas más revolucionarias: el ordenador, que ya no solo es capaz de reproducirla sino que además, tiene la capacidad de crearla mediante el uso de códigos numéricos que permiten producir una realidad virtual modificable. (García, 2000)

Dice José A. Marín (2006, p. 13) en su artículo *La superficie digital: Metáfora, escatología y revolución* que “en la su-

perficie digital lo auténtico es auténticamente artificial, un artefacto [...]” Declaración que se puede complementar con otro argumento de Alberto Luis García (2000, p. 35) en el que afirmaba que “la sociedad emergente” sería “una sociedad de la simulación”, donde lo “natural” habría desaparecido. Esto puede verse claramente en la actualidad, donde las TIC han ganado gran protagonismo e importancia dentro de nuestras actividades cotidianas, que se han visto modificadas por la incorporación masiva de estas herramientas tecnológicas a entornos tanto personales como profesionales.

Una de las características más revolucionaria de estos aparatos electrónicos es la eliminación de límites espacio-temporales, una propiedad que favorece el nacimiento de la “globalización cultural” que transforma el significado de identidad cultural, puesto que la comunicación y los flujos culturales

no se ven condicionados por estos límites espacio-temporales (Dentzel, 2013), lo que fomenta la integración e interrelación de múltiples culturas.

Paul Virilo (1997, p. 14), en su libro *El ciberespacio, la política de lo peor*, considera que las TIC's son "[...] tecnologías de la puesta en red de las relaciones y de la información y, como tales, son claramente portadoras de la perspectiva de una humanidad unida, aunque al mismo tiempo de una humanidad reducida a una uniformidad." Esta idea de "humanidad reducida a una uniformidad" provoca que cuestionemos el impacto negativo que puede tener un acontecimiento tan positivo como es el de poder comprender el mundo mediante un tiempo mundial (Virilo, 1997), en nuestras formas de socialización, percepción y actuación.

Desde el arte, hemos visto cómo a partir del siglo XX los "procesos aglutinadores, de convergencia, de integración y de sinergia" han producido "nuevas prácticas culturales y sociales" (Gómez,

2007, p. 38). Un ejemplo muy claro de la actual interconexión de discursos y códigos puede verse en los memes de internet que, como se mencionaba con anterioridad, tienen su origen en el concepto que el científico Richard Dawkins expuso en su libro *El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta* (1976), como respuesta a la necesidad de establecer una unidad de información cultural que explicara por qué los rasgos culturales se transmiten y sufren mutaciones entre generaciones de la misma manera que los genes. Según Gómez Alonso, los memes de internet son intencionalmente modificados por los usuarios y necesitan de ellos para poder sobrevivir en la red. Además, estos responden a la necesidad de producir y transmitir significados en la sociedad, mediante el uso de una comunicación audiovisual que puede generar una serie de reacciones en el receptor en función de múltiples factores, como pueden ser: las motivaciones psicológicas, los gustos personales y hábitos, las influencias recibidas en el entorno del individuo (familia, amigos,



prima la fórmula “ver para contemplar” en la que “persiste la idea de registro visual y el receptor observa los acontecimientos bajo una estética condicionada por las pautas de sensacionalismo de determinados medios de comunicación.” (Gómez, 2007, p 53). Podríamos decir, a modo de hipótesis, que esto se ha desarrollado como respuesta evolutiva a la hiperconectividad, puesto que el bombardeo constante de catástrofes y acontecimientos mundiales, ha traído consigo la necesidad de desarrollar un mecanismo que permita digerir lo que ocurre no sólo en nuestro entorno, sino en el mundo entero, sin poner en riesgo la propia estabilidad emocional. Y, aunque es cierto que el ser humano ha buscado siempre formas de desconectar del mundo real (García, 2000) -bien sea haciendo uso de estupefacientes, alucinógenos y/u otras sustancias-, la búsqueda actual de un refugio que nos proteja de lo que azota con fuerza a través de los medios de comunicación de masas, se ve reflejada en la necesidad de recurrir a nuevos tipos de realidad en la que poseamos el control abso-

luto y donde no existan posibilidades palpables de que algo malo pueda pasar. Hablamos por tanto, ahora, de las realidades alternativas, del surgimiento de “comunidades virtuales que ofrecen vivir otra vida virtual” (Gómez, 2007, p. 54), de videojuegos; de simulacros. Simulacros en los que, lo que se ve tiene “existencia aparente y no real” (García, 2000, p.11) y donde la “estima carece de valor” y el “engaño es patente” (Perniola, 2009, p. 162)

Esta simulación de la realidad se da también en otros ámbitos virtuales como son, por ejemplo, las redes sociales, donde la imagen mostrada no tiene por qué coincidir con la realidad que observamos (Gómez, 2007), puesto que es también una representación de la misma y por ende, se trata de una escenificación que refleja “una visión propia exagerada” en la que se tiende a “reclamar los atributos positivos y negar los negativos” en un intento por “proyectar una imagen propia favorable” (Steenkamp, De Jong, Baumgartner, 2010, p. 200). Alberto L. García defiende

en su tesis que, en los espacios virtuales, se ofrece también la posibilidad de mantener una vida social, puesto que puedes interactuar con otros "actores virtuales" que también han dotado de vida a sus representaciones ficticias dentro de este espacio, atribuyéndoles una personalidad y una imagen -que puede asemejarse o no a la del usuario- permitiendo así, el desarrollo de "una vida real dentro de la realidad del mundo virtual" (García, 2007, p. 23).

El problema surge, cuando esa necesidad de escapar de la realidad mediante el acceso a realidades alternativas, comienza a modificar la percepción e identidad del usuario, que empieza a sentirse representado por su personaje virtual y los vínculos afectivos que este tiene con otras imágenes. Esto da paso a una relación de dependencia con la máquina que ahora siente como "una prolongación fundamental de su propio cuerpo" (García, 2007, p. 35). Lo mismo sucede con las redes sociales, en las que podemos potenciar nuestras cualidades o reemplazarlas por unas

mejores al crear un personaje que nos represente, permitiéndonos figurarnos en "una nueva vida autoconstruida en la que todo es posible" y donde podemos "descargar nuestros deseos y frustraciones" sin que las limitaciones impuestas por la realidad nos lo impidan. (Del Pozo, Pérez, Ferreras, 2009, p. 42)

Hemos visto cómo en poco tiempo nos hemos convertido en una sociedad en la que "lo artificial prima ante lo original" (Gómez, 2007, p. 83), en la que nos sentimos más identificados con lo que queremos ser que con lo que somos y donde la deshumanización es tratada con normalidad. Este contexto ha motivado la creación de este cuadro, titulado "¿Hoy quieres ser qué o quién?", donde se presenta una composición cargada de personajes reales y animados que miran hacia puntos distintos y realizan acciones diversas como forma de acentuar la individualidad de cada elemento dentro del cuadro que, al igual que en un espacio virtual, poseen características y vidas virtuales diferentes entre sí, ofreciendo al

espectador la posibilidad de elegir a qué personaje quiere prestar atención.

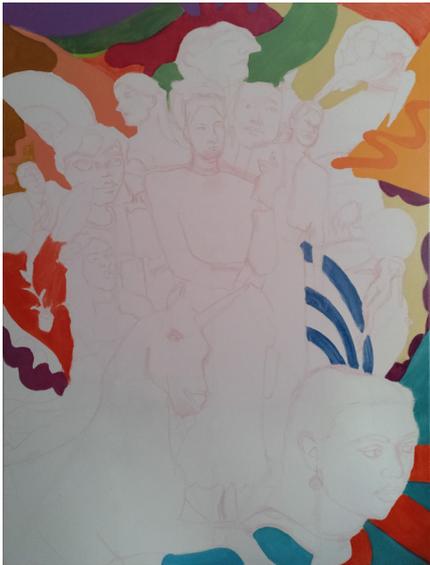
Para comenzar a componer este cuadro, se tuvo en mente la imagen de unos fuegos artificiales, ese movimiento tan dinámico que va en aumento hasta que explota y se expande hacia todas las direcciones. Para simular la sensación de "explosión" en un soporte bidimensional, se organizaron los elementos en torno a un triángulo (invertido) que junto a la elección de un formato vertical, dotaron a la composición de una sensación de movimiento ascendente y disperso. Esto se enfatiza mediante las formas curvilíneas que parten del centro y apuntan hacia direcciones externas al cuadro.

Las imágenes seleccionadas tratan de unificar la idea de juego existente en las realidades alternativas, donde -como hemos visto- podemos potenciar nuestra propia imagen o adoptar una nueva. Se utilizan imágenes de juguetes reconocibles (Bratz, Barbie) y elementos fantásticos (unicornio, cuerpo flotante sin cabeza), para atribuir ese compo-

nente de diversión al cuadro, potenciado por la distorsión de cuerpos y rostros que junto al uso de colores no correspondientes con la piel y luces no focalizadas, configuran un espacio de irrealidad que contrasta con retratos realistas en actitudes posadas (mujer de época, mujer haciéndose un selfie con el móvil, cabeza sin cuerpo en primer plano, rostro con mariposas en la cabeza que imitan el uso de un filtro digital...)

Lo primero que se hizo fue encajar todos los elementos con pastel, sin prestar demasiada atención a los detalles de los mismos, para posteriormente dar primeras capas que establecieran zonas de máxima luz y oscuridad. El cuadro se fue trabajando conjuntamente, evitando dejar de lado zonas que pudieran comprometer la armonía del mismo.





**FIG. 108**  
Primeras  
manchas



**FIG. 111**  
Proceso



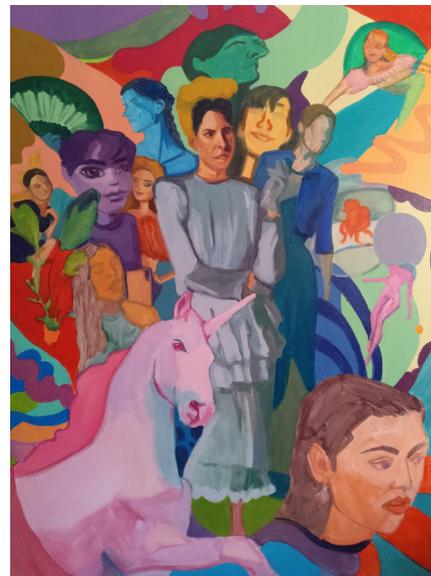
**FIG. 109**  
Primeras  
manchas



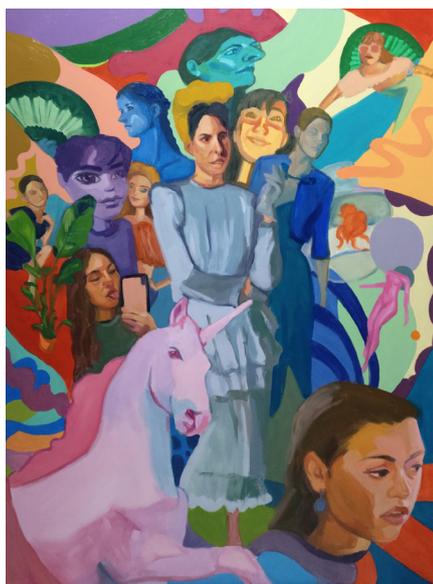
**FIG. 112**  
Proceso



**FIG. 110**  
Proceso



**FIG. 113**  
Proceso



**FIG. 114**  
Proceso



**FIG. 115**  
Proceso

## 6.2 La impaciencia y la infancia

La evolución de Internet ha traído consigo una realidad en la que poseemos conectividad total en todo momento y en todo lugar, a través de dispositivos móviles como smartphones y tabletas (Dentzel, 2013). La eliminación de los límites espacio-temporales permitidos

por las TIC, ha posibilitado el compartir experiencias e información constantes con otros usuarios de manera inmediata.

Nos vamos a centrar ahora en la carga negativa existente tras las TIC's y empezamos por recordar que la manera en la que se han introducido estas tecnologías en todos los aspectos de la vida, nos ha hecho modificar hábitos y costumbres laborales y sociales, introduciendo en el entorno profesional algunos conceptos como "teletrabajo" o "clases virtuales" y en el social otros como "followers" o "likes". Esta hiperconectividad obligatoria ha provocado que el comienzo del siglo XXI esté dominado, desde un punto de vista patológico, por "enfermedades neuronales como la depresión, el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), el trastorno límite de la personalidad (TLP) o el síndrome de desgaste ocupacional (SDO)" (Byung-Chul, 2015, p. 23). Estas enfermedades neurológicas se dan tanto en adultos como en niños, en los que la exposición continua a las nuevas tecnologías se ha traducido en "menos paciencia y autocontrol, peor desarrollo madurativo

de la atención y mayores tasas de fracaso escolar" (Bilbao, 2017, párr. 7). Nos hemos introducido en una "era de las mentes dispersas, [...], de las microconversaciones y la microatención" (Elola, 2017, párr. 2) donde el uso abusivo del móvil ha provocado un aislamiento del exterior y una ausencia de relaciones sociales cara a cara (Herrero, Blanco, 2019). Las pantallas han reemplazado las interacciones personales incluso en el ámbito familiar, donde padres y niños dedican su tiempo de ocio a usar pantallas de forma individual en lugar de compartir tiempo juntos ("A partir de los 12 años", 2019). Estas tecnologías de la información "afectan a la multitarea, a la atención, al humor y al estrés" (Elola, 2017, párr. 7). Además, cuando éstas se convierten en una parte imprescindible de la rutina, generan ansiedad y comprometen seriamente la capacidad de tomar decisiones y de mantener la atención sostenida, responsable del pensamiento profundo y la creatividad (Elola, 2017). Por lo tanto, el estrés y la falta de tiempo, da pie a una generación a la que le importa menos hacer

las cosas despacio (Carballeira, 2018), algo que, sin duda, se ve reflejado en la educación, donde la impaciencia y las TIC's, también han ganado terreno. Móviles y tabletas son introducidas en las vidas de los niños desde muy pequeños, con el fin de distraerlos mientras realizan actividades que requieren concentración como vestirse, comer, etc. y que resultan aburridas para ellos. Esto provoca que el cerebro aprenda a distraerse cada vez que debe concentrarse o esforzarse, lo que produce que el niño crezca siendo impaciente, y sufra dificultades a la hora de atender o tomar decisiones (Bilbao, 2017). Por otra parte, la exposición temprana a las TIC's viene acompañada de una exposición temprana a peligros como el cyberbullying o el cyberacoso, además de la exposición a posibles contenidos violentos, sexuales, fraudulentos, etc., que un niño no es capaz de diferenciar, ni comprender (Herrero, Blanco, 2019).

Pero, ¿qué provoca que sintamos la necesidad de revisar constantemente estos aparatos?. Bien, nuestro cerebro

es un órgano que reclama novedades constantemente, y las grandes corporaciones tecnológicas lo saben, por lo que se aprovechan de esta circunstancia para diseñar y desarrollar sus productos, a los que dotan de sonido, vibración y parpadeos que notifican que algo nuevo acaba de suceder (Elola, 2017). Debido a la similitud con otras adicciones, se sabe que el neurotransmisor dopamina es el causante de las adicciones a las nuevas tecnologías (Moreira, Flaux, 2017, min, 20-25).

La atención, que funciona gracias a la interacción entre el lóbulo frontal, el parietal y el cerebro emocional (Elola, 2017), se ve mermada por el uso de las TIC's, que debilitan el lóbulo frontal. Esto provoca que sea cada vez más complicado rechazar el "sistema de recompensas" creado por los desarrolladores de redes sociales como Facebook, Instagram entre otras (Moreira, Flaux, 2017). El sistema de recompensas es una estrategia diseñada con el fin de aprovechar esta vulnerabilidad del cerebro para crear adicción en los usuarios. Aplicaciones que parecen gratuitas pero que en rea-

lidad estamos pagando mediante algo más valioso que el dinero, nuestra atención (Moreira, Flaux, 2017). Cuanto más tiempo pasamos en ellas, más dinero generan estas organizaciones y menos posibilidades tenemos de desarrollarnos a nosotros mismos.

El sistema de recompensas consiste en entregar al usuario recompensas inmediatas y constantes sin que éste sepa exactamente cuándo va a recibirlas. A esto se le llama "reforzamiento aleatorio" (Elola, 2017, párr. 5), un reforzamiento que asegura que recurramos a consultar una y otra vez el teléfono móvil en busca de "nuevos caramelos digitales" (Elola, 2017, párr. 6). A esto se suma el concepto de "deseabilidad social" que explica una necesidad intrínseca del ser humano por agradar a los demás (Espinoza et al., 2012), lo que refuerza este comportamiento de uso compulsivo de las TIC debido a la búsqueda de aprobación social.

Dice Sean Parker, ex presidente de Facebook en una entrevista para The Guardian "Es un circuito de retroalimentación de validación social... exac-

tamente el tipo de cosas que un pirata informático como yo inventaría, porque estás explotando una vulnerabilidad en la psicología humana". (Solon, 2018, párr. 8)

Por otra parte, otro factor a tener en cuenta es la notoria infantilización de la sociedad postindustrial. Una sociedad en la que los rasgos adolescentes se perpetúan en el tiempo (Blanco, 2018) puesto que la juventud se ha convertido en objeto de culto y se intenta permanecer en ella tanto física (a través de cirugías, formas de vestir, etc.) como mentalmente. Esto genera una sociedad mayoritariamente inmadura, dominada por la impulsividad y la búsqueda de satisfacción instantánea, que ha ido abandonando poco a poco la cultura de la reflexión y el pensamiento (Blanco, 2018).

En este punto, la idea de "humanidad reducida a una uniformidad" propuesta por Paul Virilio toma más fuerza y motiva la realización de las obras de este bloque, puesto que, como hemos vis-

to: adultos, jóvenes y niños terminan accediendo a un mismo tipo de espacio virtual a través del cual son impulsados a consumir contenidos similares. Esto provoca, por un lado, un desarrollo temprano de los niños, a los que esta era de las TIC's despoja de "parte de su infancia y su inocencia" (Carballeira, 2018, párr. 3) y, por otro, un retraso radical de la madurez en los adultos.

Pertenecen a este segundo bloque los cuadros titulados "Pa' que no moleste" y "Mamá y papá son los niños".

Para el primero ("Pa' que no moleste"), se seleccionaron imágenes que permitieran narrar de forma más explícita algunos de los problemas relacionados con el uso compulsivo de dispositivos móviles como smartphones y tabletas por parte de los niños. Para esto, se utilizan imágenes de pantallas que son distorsionadas a conveniencia para configurar el espacio. Otras imágenes como por ejemplo la del niño de la izquierda que hace uso del smartphone, o la del ubicado en el centro que patalea por

intentar separarle de estos dispositivos, ponen en contexto de forma clara lo que está ocurriendo en el cuadro. Por otra parte, se hace mención a los problemas cognitivos y conductuales que devienen del uso a edades tempranas de estos aparatos, mediante imágenes como la del niño que llora, impaciente, en la parte superior del cuadro; o la del niño que se hurga la nariz mientras mira al espectador, al que invita, por medio de un tono humorístico, a reflexionar.

Para realizar este cuadro, se siguió el mismo procedimiento que en el anterior, comenzando por encajar y dar primeras capas de color más o menos diluidas para esbozar el claroscuro y terminando con la enfatización de ciertas zonas para las que se utilizaron papeles grasos.



FIG. 116 Imágenes seleccionadas para el cuadro "Pa' que no moleste"

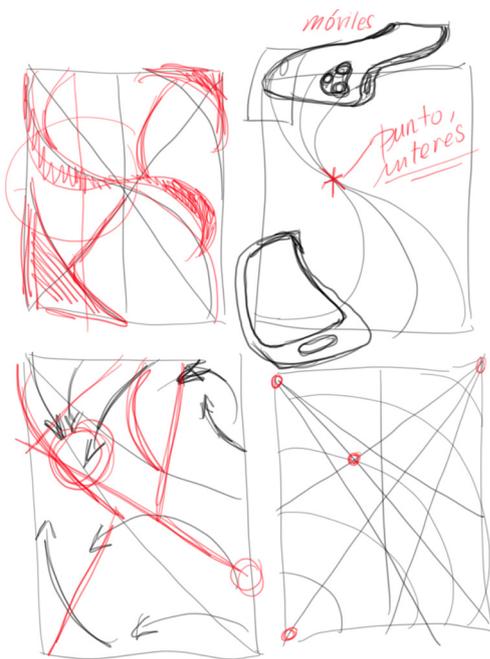


FIG. 117 Bocetos estructurales del cuadro "Pa' que no moleste"



FIG. 118 Boceto digital del cuadro "Pa' que no moleste"



**FIG. 119**  
Boceto "Pa'  
que no mo-  
leste"  
Óleo s. lienzo  
35 x 27 cm.  
2020



**FIG. 122**  
Proceso



**FIG. 120**  
Primeras  
manchas



**FIG. 123**  
Proceso



**FIG. 121**  
Proceso



**FIG. 124**  
Proceso



**FIG. 125**  
Proceso



**FIG. 128**  
Proceso



**FIG. 126**  
Proceso



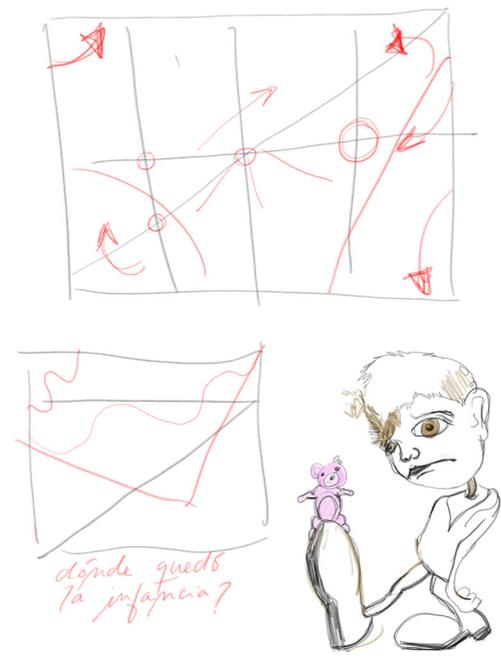
**FIG. 127**  
Proceso

Para el segundo cuadro ("Mamá y papá son los niños"), se opta por un formato horizontal, que creara la ilusión de prolongación del espacio en el que se circunscriben las figuras.

En este caso, se narran a través de un tono irónico dos cosas. Por un lado, la incorporación temprana de actitudes que no se corresponden con las de un niño, como utilizar un código de vestimenta y/o de conducta no adecuados para la niñez (vestir trajes, tacones, tomar cerveza o usar frecuentemente dispositivos electrónicos con acceso a Internet). Por otro lado, la infantilización de la sociedad adulta, que se refleja en este cuadro a través del uso de imágenes de

memojis o animojis en el cuadro (según el dispositivo en el que se realice tiene un nombre u otro, también hay una aplicación llamada Zepeto). Esto son avatares personalizados por el usuario que pueden utilizarse en varias plataformas (Whatsapp, Instagram...) y que configuran una representación virtual de la persona, que termina sustituyendo -en numerosos casos- la imagen propia por la imagen de su avatar, identificándose más con la segunda en redes sociales e incluso interactuando con otros avatares virtuales con los que comparten actividades como celebrar cumpleaños (imagen de dos avatares femeninos en el primer plano comiendo magdalenas). Con esto se trata de dejar constancia visual de cómo los adultos tratan de mostrarse al mundo como niños, y de cómo los niños, por el contrario, tratan de mostrarse al mundo como "adultos". Entendiendo la adultez como se describió en el desarrollo conceptual de este trabajo, en el que se explicaba cómo las actitudes de la juventud continuaban presentes en la adultez. Todo esto bajo ese aspecto distorsionado y humorísti-

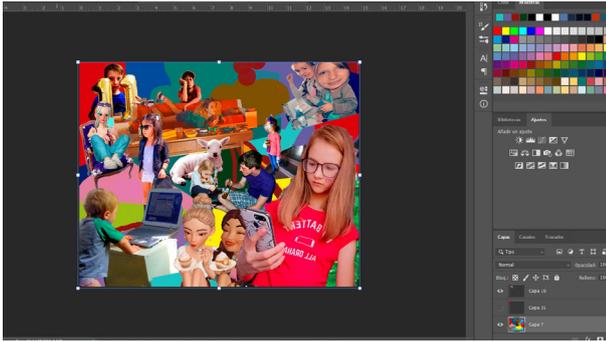
co que se repite en todos los cuadros.



**FIG. 130** Bocetos estructurales del cuadro "Mamá y papá son los niños"



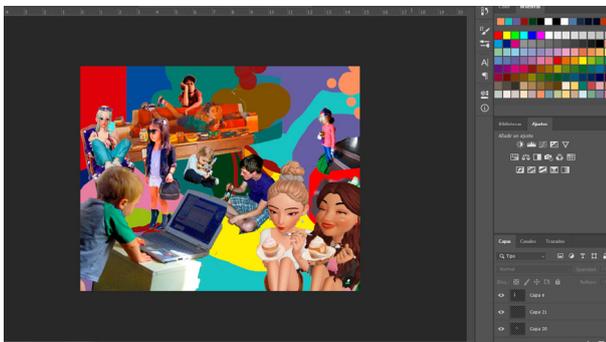
**FIG. 129** Imágenes seleccionadas para el cuadro "Mamá y papá son los niños"



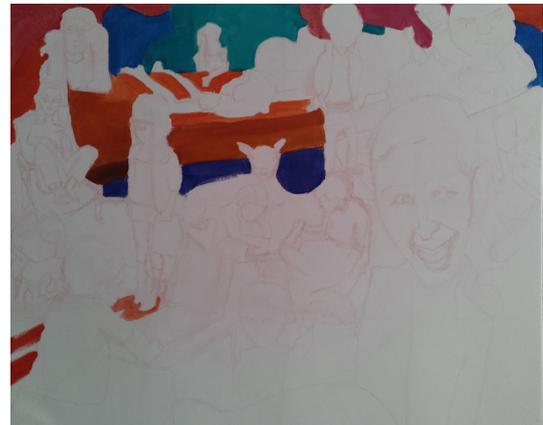
**FIG. 131** Proceso compositivo en Photoshop de "Mamá y papá son los niños"



**FIG. 134** *Mamá y papá son los niños* (Boceto)  
Gouache y lápices de colores 14 x 17,5 cm  
2020



**FIG. 132** Proceso compositivo en Photoshop de "Mamá y papá son los niños"



**FIG. 135** Primeras manchas



**FIG. 133** Boceto digital del cuadro "Mamá y papá son los niños"



**FIG. 136** Primeras manchas



FIG. 137 Primeras manchas



FIG. 140 Proceso



FIG. 138 Proceso



FIG. 141 Proceso



FIG. 139 Proceso



FIG. 142 Proceso

### 6.3 La vida privada como producto

En 2004 nace en Harvard una nueva dimensión de Internet, en la que por primera vez los usuarios son obligados a identificarse, aportando datos personales para poder unirse y participar activamente en la plataforma (Del Pozo et al., 2009). Hablamos de Facebook, una red social que, como veíamos en el bloque anterior, utiliza un sistema de recompensas basado en el reforzamiento aleatorio para mantener a sus usuarios permanentemente atentos. Dice Max Stossel en el documental titulado "Digital Addicts" (2017)

*No pagamos por usar Facebook, no pagamos por usar Google, no pagamos por muchos de los servicios que usamos, ¿por qué?, porque no somos el cliente, somos el producto. Nuestros ojos, nuestra atención es lo que se compra y vende en estas plataformas. Parece como si mi atención fuera captada sistemáticamente por algoritmos que saben exactamente lo que quiero. O no lo que quiero sino lo que estaría dispuesto a mirar. Estas orga-*

*nizaciones generan más dinero cuanto más tiempo nos mantienen en las plataformas. Así que constantemente crean nuevas estrategias para conseguir la mayor cantidad de atención posible. En ese sistema vivimos, ese es el costo de lo gratuito en estas plataformas. (Moreira, Flaux, 2017, min. 35)*

A través de la utilización de éstas y otras plataformas, se va generando un rastro personal que recoge información sobre nosotros y que es almacenado con fines comerciales. Los datos de búsquedas, compras, firmas electrónicas de todo lo que publicamos, etc., configuran un tipo de perfil que es aprovechado por los anunciantes que pagan a empresas como Facebook para promocionar sus productos a potenciales compradores. Podríamos decir que "los verdaderos clientes de Facebook son los anunciantes, y los más de 1.000 millones de usuarios son su producto." (Bremmer, 2014, párr. 4)

Cabe mencionar que no sólo se recopila nuestra huella digital, también nuestra huella física. Drones, satélites, escáne-

res biométricos que nos analizan en aeropuertos, cámaras de vídeo ubicadas en todas partes, e incluso cámaras de infrarrojos que miden nuestra temperatura corporal (Ramonet, 2015), registran datos diariamente y a todas horas sobre nuestra rutina. Sin embargo, no profundizaremos sobre este aspecto en este trabajo.

Otra de las estrategias de promoción de productos a través de la red, se encuentra en el uso de "personajes mediáticos <<utilizados como soporte>> para vender productos". Tienen la finalidad de convencer al público y marcar en éste unas necesidades determinadas por la moda (Gómez, 2007, pág. 65), tratando de crear una identificación por parte del usuario con el personaje mediático (actualmente conocido como "influencer") que le motive a querer ser (y querer comprar) como el/la influencer.

Las posibilidades de imposición de una moda son estudiadas por una minoría que controla la manejabilidad del público (Gómez, 2007). Manejabilidad, que

se ve favorecida por la infantilización de la población de la que se hablaba con anterioridad. Dice Laura Mascaró en un artículo para el Instituto Juan de Mariana sobre la infantilización que "es necesaria e imprescindible para el control y sometimiento de la población" (2013, párr. 4), puesto que una sociedad dominada por la impulsividad y la inmadurez beneficia al consumo rápido y carente de premeditación.

Los datos personales son utilizados incluso a la hora de establecer relaciones sociales o amorosas. Aplicaciones como Badoo, Tinder, Meetic, Grindr, etc., nacen con el objetivo de crear vínculos amorosos o sexuales entre personas. Se basan en "exhaustivos cuestionarios y algoritmos de recomendación" que proponen "personas compatibles con sus usuarios" (Fernández, 2017, pág. 7) y utilizan la geolocalización (ubicación de tu móvil u ordenador) para recomendar personas próximas a ti. Probablemente lo más estremecedor sea la similitud entre la forma de presentar a los usuarios y la forma de presentar cualquier

otro producto de consumo. Por ejemplo, Tinder, utiliza un sistema de descartar, en el que la persona puede rechazar un perfil deslizando hacia la izquierda o mostrar interés deslizando hacia la derecha. Sin embargo, el "Match" sólo se produce cuando dos perfiles muestran interés mutuo, por lo que, en palabras de Fortúnez, "el cliente es el que va solo al supermercado: busca, compara y si encuentra algo mejor, lo elige" (Fernández, 2017, pág. 7). Esta frialdad en las nuevas formas de socialización mezclada con la ausencia de privacidad actual, da pie a la realización de dos cuadros, "Its a match!" y "Sociedad del souvenir".

En "It's a match!" se narra, por un lado, la nueva forma de establecer relaciones interpersonales mediante el uso de aplicaciones. Para ello, se utiliza como ejemplo la web/aplicación de citas Tinder, con su famoso "Its a match", que da título a este cuadro y cuyo "match" se deja intuir en la pantalla del móvil que lleva el dinosaurio. Y, por otro lado, se hace referencia a la falta de privacidad existente en la red, con el uso de una

pareja ubicada en primer plano que es observada por toda una serie de personajes que celebran (o no) que ha sido un "match".

Para dotar a la escena de un aura romántica e irónica, se utilizan colores con tendencia cálida y se incluyen imágenes reconocibles de memes (Shrek con el corazón y el dinosaurio), o dibujos animados como Hello Kitty y My Melody (con la intención de aludir a la inocencia y la dulzura desde un punto de vista irónico, puesto que Tinder no es precisamente una aplicación en la que establecer relaciones que perduren en el tiempo). Además, se insinúa un acto sexual (el principal objetivo de la utilización de estas aplicaciones) mediante la imagen de la mano que introduce los dedos en una tarta de fresas.

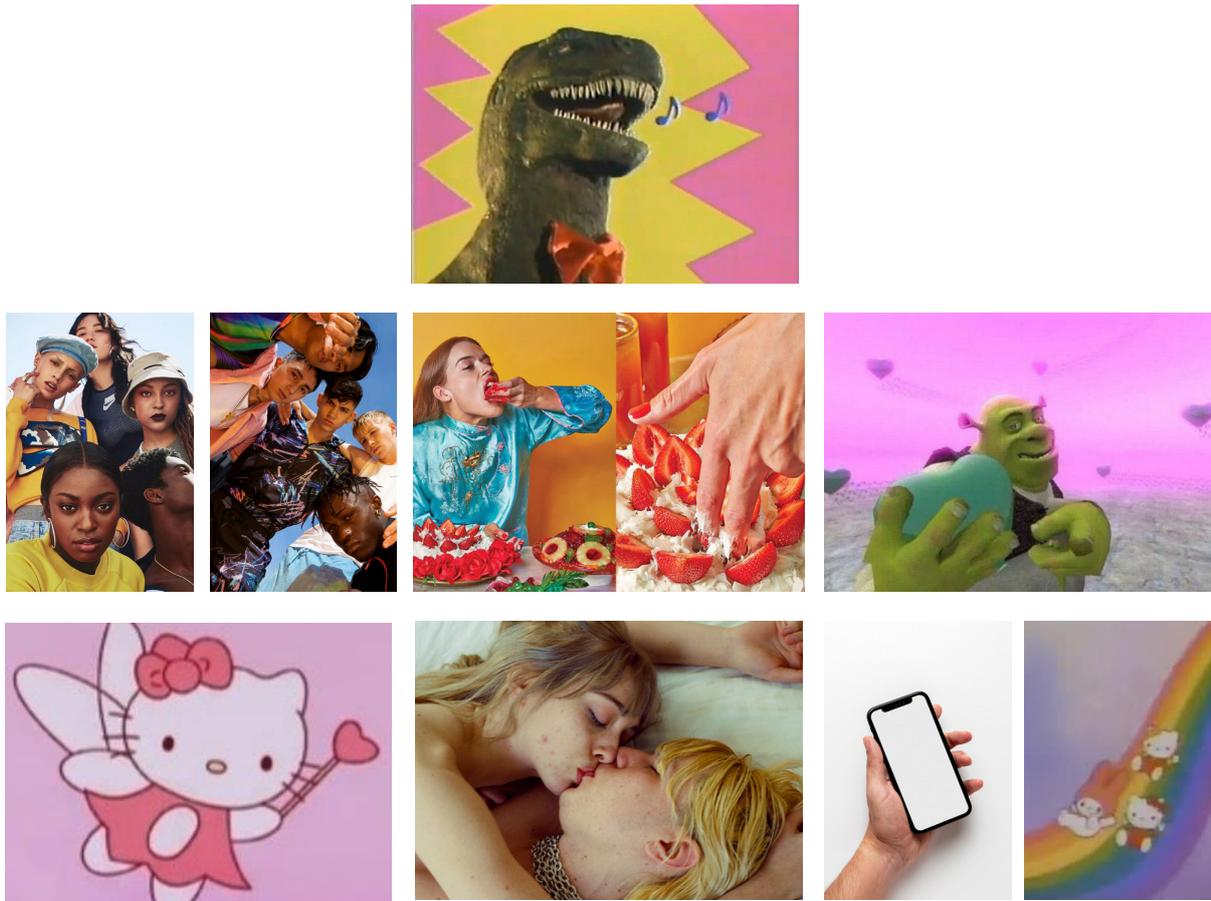


FIG. 143 Imágenes seleccionadas para el cuadro "It's a match!"

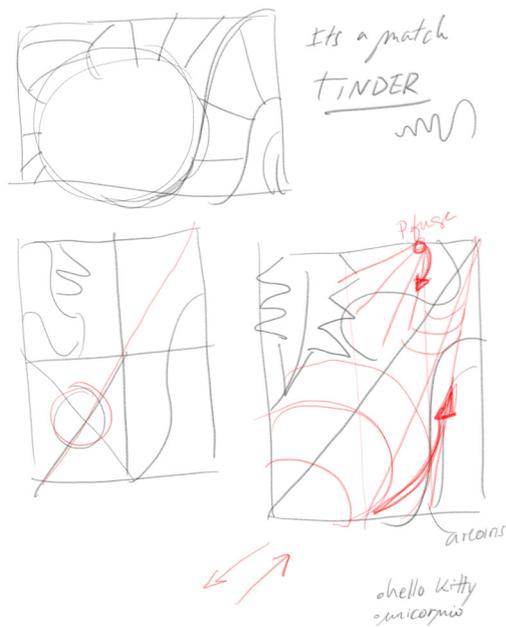


FIG. 144 Bocetos estructurales del cuadro "It's a match!"

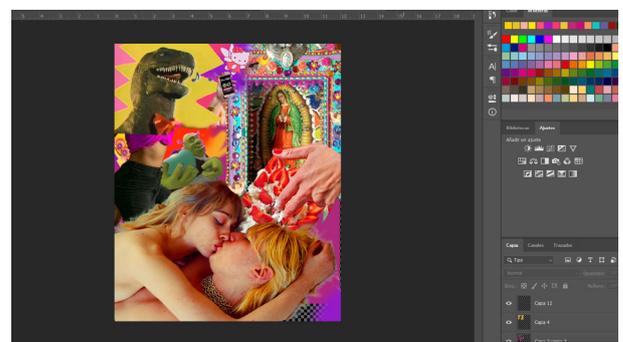


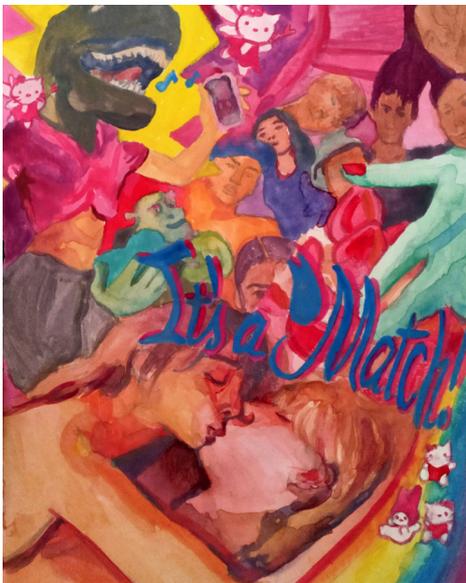
FIG. 145 Proceso compositivo en Photoshop de "Its a match!"



**FIG. 146**  
Boceto digital del cuadro "It's a match!"



**FIG. 149**  
Proceso



**FIG. 147**  
"It's a match!"  
(Boceto).  
Gouache y lápices de colores  
14 x 17,5 cm  
2020



**FIG. 150**  
Proceso



**FIG. 148**  
Primeras manchas



**FIG. 151**  
Proceso



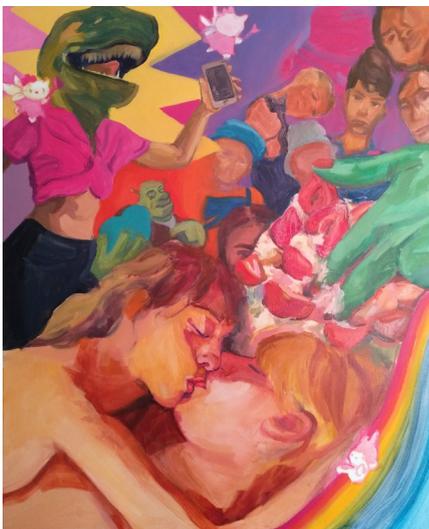
**FIG. 152**  
Proceso



**FIG. 155**  
Proceso



**FIG. 153**  
Proceso



**FIG. 154**  
Proceso

En "Sociedad del souvenir" se trata de reflejar, de nuevo, a través de la manipulación de imágenes encontradas en plataformas como Instagram, Facebook, Flickr, Pixabay, etc., la necesidad de seguir las tendencias marcadas por los/as "influencers", que nos impulsa a consumir el mismo tipo de productos y experiencias que ellos, sin importar si son realmente de nuestro agrado o no. Y la obligación autoimpuesta de dejar constancia de que esa actividad u objeto ha sido consumido mediante una foto que adopta el papel de souvenir (imagen del móvil y del cartel con la palabra "souvenir").

Se utilizan imágenes que hacen referencia al viaje, al desplazamiento de un lugar a otro pero son tratadas con el objetivo de producir la sensación de angustia propia de la práctica turística actual, donde los recorridos son calculados al milímetro con la intención de no perderse nada (y perderselo todo). Se enfatiza lo peatonal y lo turístico con las imágenes de: palmeras, señales de tráfico, el mar, los personajes que se encuentran realizando acciones forza-

das (ubicados en la parte inferior derecha), la muñeca vestida con un traje que imita (mal) al tradicional canario y las ranas que descansan despreocupadas en unas barcas.

Todo esto tiene lugar mientras un personaje ubicado en primer plano contempla todas esas experiencias que desea consumir y una rata mágica (que se corresponde con la imagen de otro meme utilizado en la red) observa al espectador y señala con su varita el centro del cuadro, invitándole a entrar y formar parte de una sociedad que registra recuerdos vacíos a los que aferrarse (mujer con globos) con la esperanza de poder acudir a ellos para sentir algo.

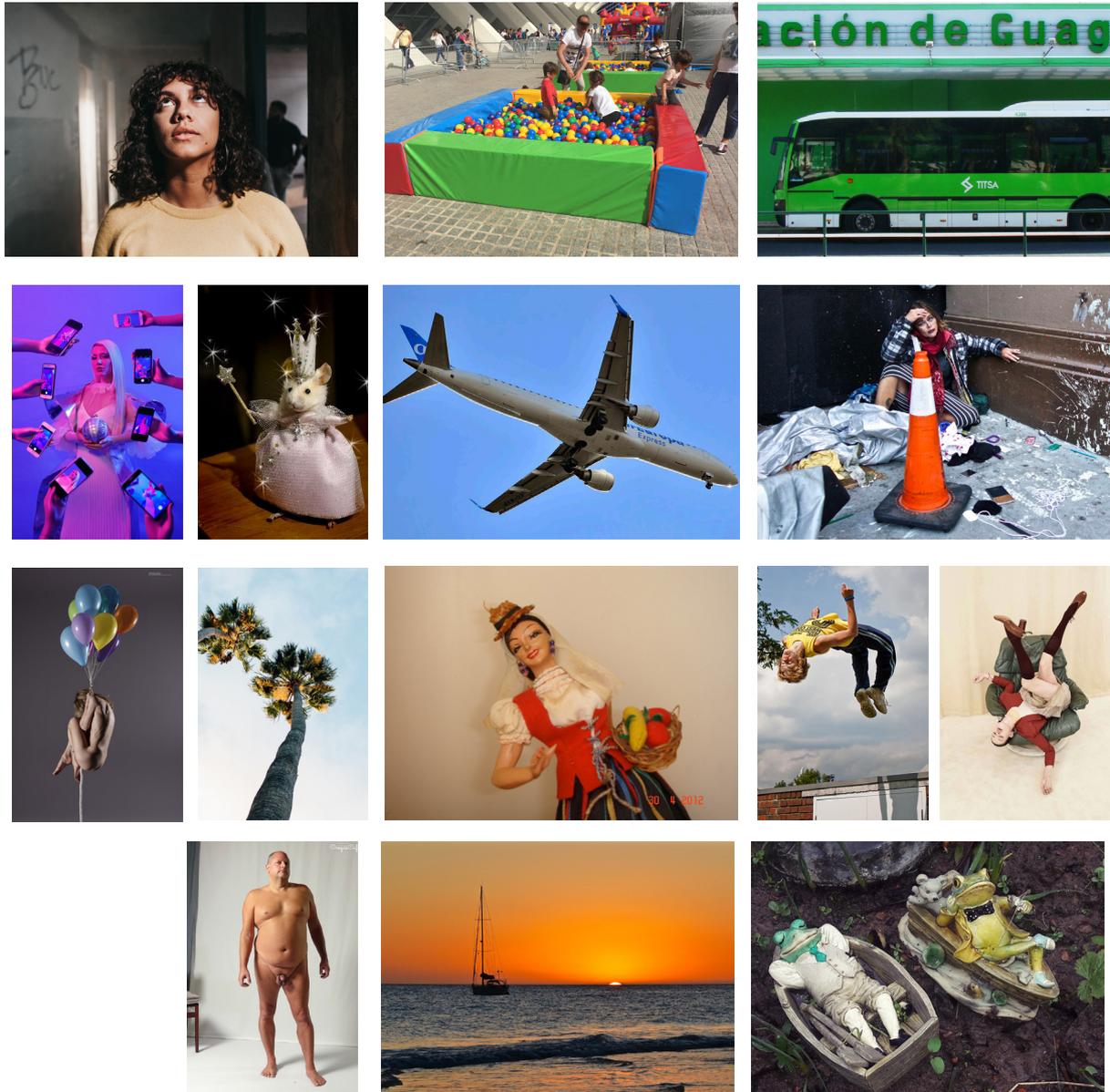


FIG. 156 Imágenes seleccionadas para el cuadro "Sociedad del souvenir"

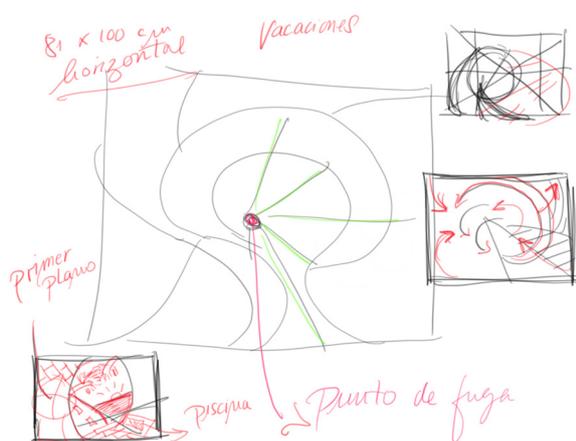
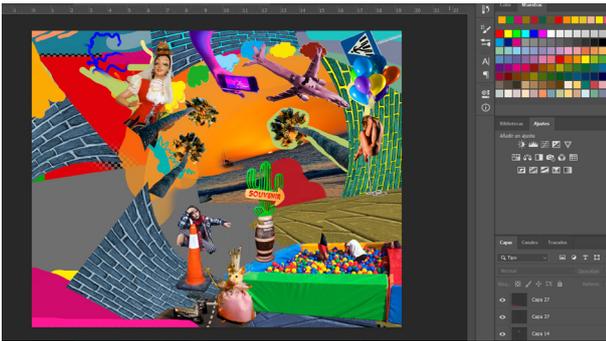


FIG. 157 Bocetos estructurales del cuadro "Sociedad del souvenir"



**FIG. 158** Proceso compositivo en Photoshop de "Sociedad del souvenir"



**FIG. 161**

Proceso



**FIG 159** Boceto digital del cuadro "Sociedad del souvenir"



**FIG. 162** Proceso



**FIG. 160** *Sociedad del souvenir* (Boceto)  
Gouache y lápices de colores 14 x 17,5 cm  
2020



**FIG. 163** Proceso



FIG. 164 Proceso



FIG. 167 Proceso



FIG. 165  
Proceso



FIG. 168 Proceso



FIG. 166 Proceso



FIG. 169 Proceso

## 7. CONCLUSIONES

Este proyecto ha dejado en mí una sensación similar a la que se produce cuando estás en la calle durante el invierno, empieza a llover y tras un rato, consigues llegar a casa, empapada y con una sensación de vacío confortable.

Desde que empezaron las indagaciones en busca de un enfoque más abarcable para este trabajo, el tono autocrítico estuvo ahí. Surgió de forma inocente, con la esperanza de comprender un poco más eso que llevaba tiempo observando en mi entorno y en mí misma, pero al zambullirme en la búsqueda de información, me llevé un doloroso golpe de realidad. En ningún momento me planteé la magnitud real de la influencia de lo estudiado, y mucho menos la interrelación existente entre todo lo expuesto -e incluso en lo omitido-. Aspectos sociales, culturales, políticos y económicos están más entrelazados que nunca, y si tuviera que describir esta investiga-

ción con una palabra, desde luego "esclarecedora" no sería la más adecuada, puesto que pese a que ha servido para poner en contexto algunos fenómenos, ha planteado numerosas cuestiones nuevas. Sin embargo, no tomo esto como algo negativo, ya que siento que este trabajo ha trazado un camino por el que comenzar a andar tanto conceptual como formalmente

Esa sensación de vacío confortable que comentaba al principio se debe a dos aspectos que explicaré muy brevemente. Por un lado, vacío, por la sensación de decepción al esbozar las dimensiones inabarcables del problema. Por otro, confortable, por la tranquilidad de saber que todo tiene un por qué.

No hay duda de que Internet es una de las mejores cosas que nos han podido pasar, es una muestra de las grandes capacidades cognitivas que tiene el ser humano. Sin embargo, como en todo,

siempre hay una carga negativa potencial que en este caso resulta muy preocupante, puesto que afecta de forma global. Cuando Internet surgió, cuando las TIC's surgieron, nadie nos explicó cómo debíamos usarlas, por lo que no es de extrañar que todo esto esté sucediendo. Se podría decir que nuestra generación es la fase "beta" de lo que podríamos llegar a ser cuando aprendamos a utilizar conscientemente estas herramientas.

Uno de los puntos que más me ha hecho reflexionar ha sido ver cómo los creadores de plataformas como Facebook, declaraban que eran conscientes de lo que estaban creando y que ni ellos ni sus hijos utilizaban Facebook porque -en palabras de Sean Parker (cofundador de Facebook)- "cambia tu relación con la sociedad" e "interfiere en la productividad de modos extraños". No sé si esa consciencia comprendía realmente cómo iban a influir en la vida de gran parte de la población pero es sin duda, entristecedor, ver cómo individuos de todas las edades terminan siendo pre-

sos de estos dispositivos.

Tratamos de transmitir poder y control a través de redes, pero es todo apariencia. Ni sabemos gestionar con éxito nuestras emociones, ni nos importa lo que sentimos. Somos una generación felizmente infeliz que llena el vacío con likes, dinero y experiencias marcadas por otros, que no disfrutamos. Nos domina el egocentrismo y la hipocresía, criticamos a todos pero no somos capaces de entender que nosotros tampoco hacemos todo bien. Nos hemos sumergido en una cultura de la "cancelación" y de los ofendidos. De coaches emocionales que dan lecciones de superación y autoconfianza odiándose a sí mismos. Asustadizos, reclamando atención en todo momento y buscando que nos pongan un par de tiritas cuando una crítica nos hiere. Posiblemente tenga relación con la infantilización de la que se ha hablado, o quizás tenga que ver con la forma en la que nos han criado nuestros padres, e incluso con la forma en la que nuestros abuelos criaron a nuestros padres. No digo que sea

necesario pasar miseria para adquirir madurez, pero sí creo que el hecho de que nuestros padres hayan tratado de cubrir sus propias carencias de la infancia dándonos todo, nos ha vuelto incapaces de comprender que vivir requiere de esfuerzo, y que a veces duele.

En cuanto a lo pictórico, creo que las circunstancias en las que fueron realizados los cuadros determinaron y condicionaron el resultado de los mismos. Me hubiera gustado probar materiales que tenía pensados como sprays fluorescentes, pinturas de acabado satinado y brillante, etc., además de ver cómo funcionaba, en este contexto, algunos de los recursos técnicos vistos en las asignaturas de Taller de Técnicas y Tecnologías del grado, pero esto no fue posible debido a la falta de ventilación, espacio y motivación en época de alarma sanitaria.

Siento que la parte plástica, carece de ese componente de juego que forma parte de la experimentación con los acabados que ofrece cada material. No obstante, como mencioné al principio,

no considero que sea algo negativo; más bien, lo entiendo como parte del aprendizaje que ha forjado un camino por el que empezar a andar -como dice el refrán- "sin prisa pero sin pausa".

Por otra parte, este trabajo me ha permitido experimentar con la narratividad visual, algo que espero seguir desarrollando y que viene dado por el interés creciente por la práctica muralística. La efimeridad característica de los murales y la fuerza expresiva que pueden adoptar las imágenes por desarrollarse en un entorno público al que deben adaptarse, son factores que han despertado en mí nuevas inquietudes y formas de enfrentar la pintura, tanto en la manera de componer como en la reflexión personal de por qué querría dedicarme a lo pictórico.

Pintar en un espacio público es pintar para el público, y eso es algo que me parece fascinante. La interacción de la imagen con el medio, ese aire de anonimidad de la obra y la no discriminación entre grupos sociales son las principa-

les cualidades que han favorecido el interés por esta práctica. Además, considero que en esta época de contenidos efímeros y vacíos, la pintura debe volver a la calle cargada de significado y con la esperanza de captar la ajetreada mirada del viandante.

C

A TÁ-  
LO-  
GO

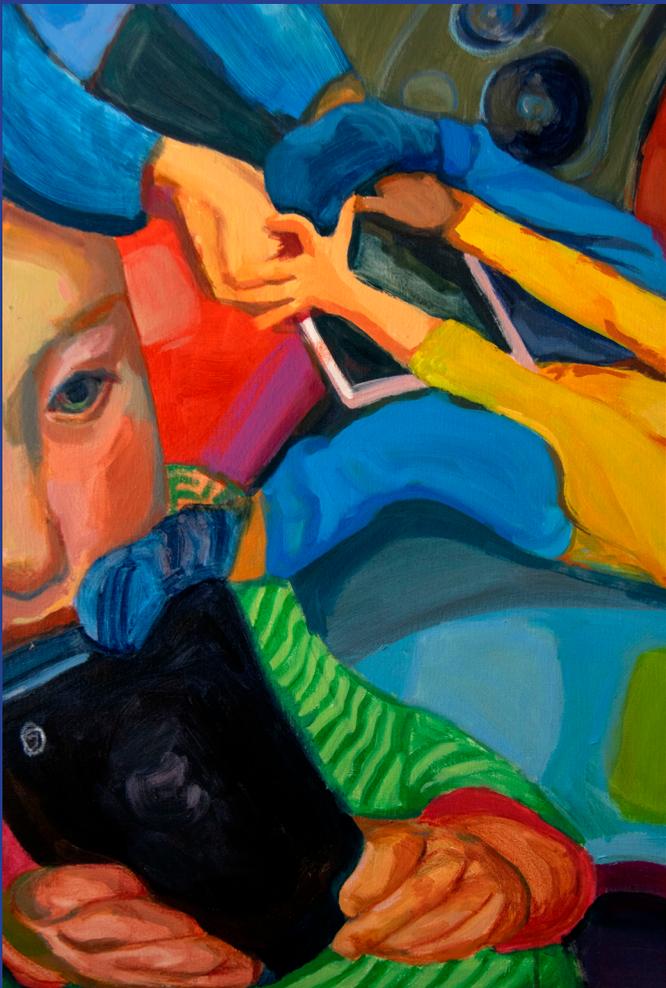
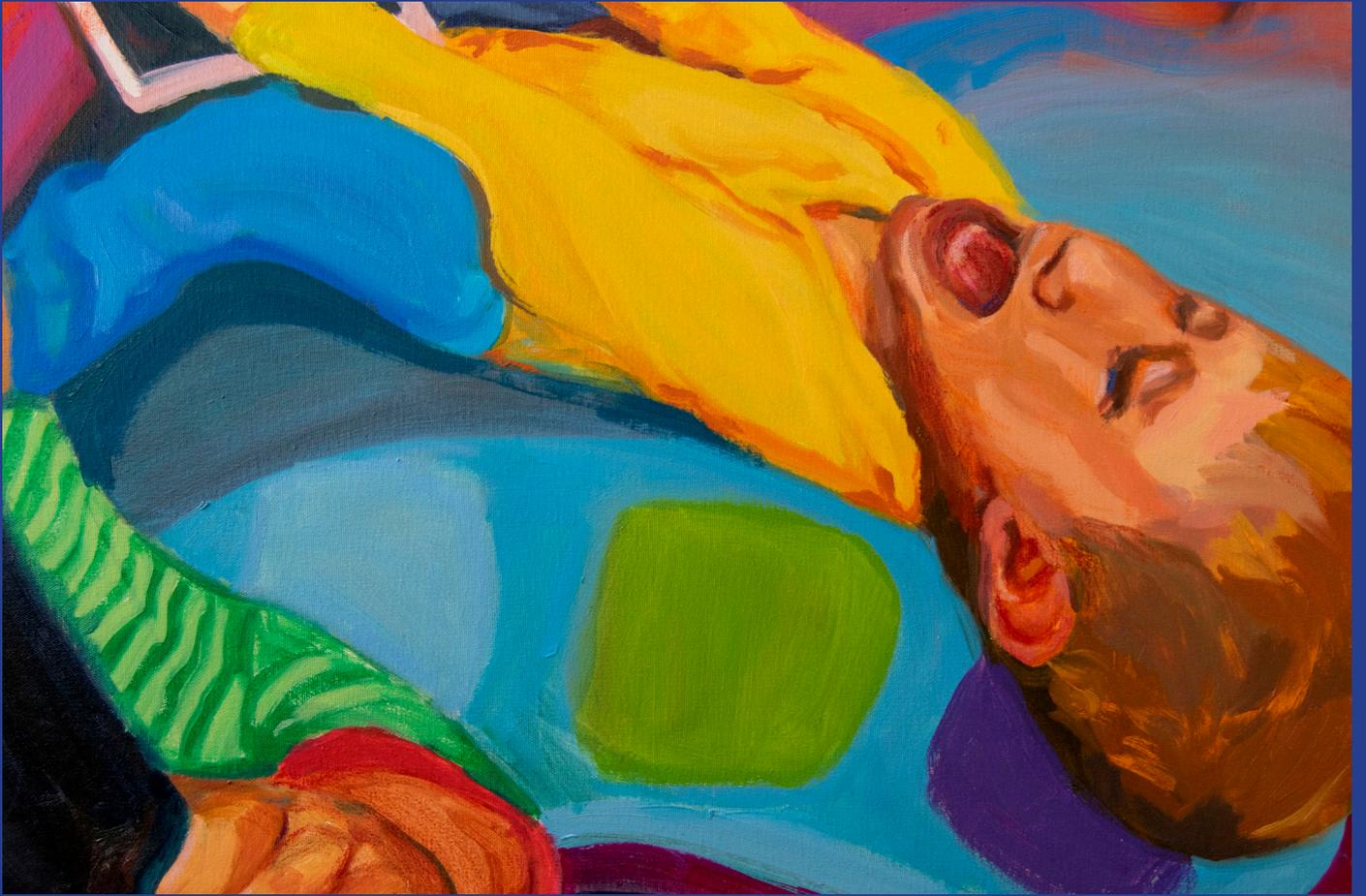


**Martina Armas Valero** *¿Hoy quieres ser qué o quién?* Óleo y pastel s. lienzo. 116 x 89 cm. 2020





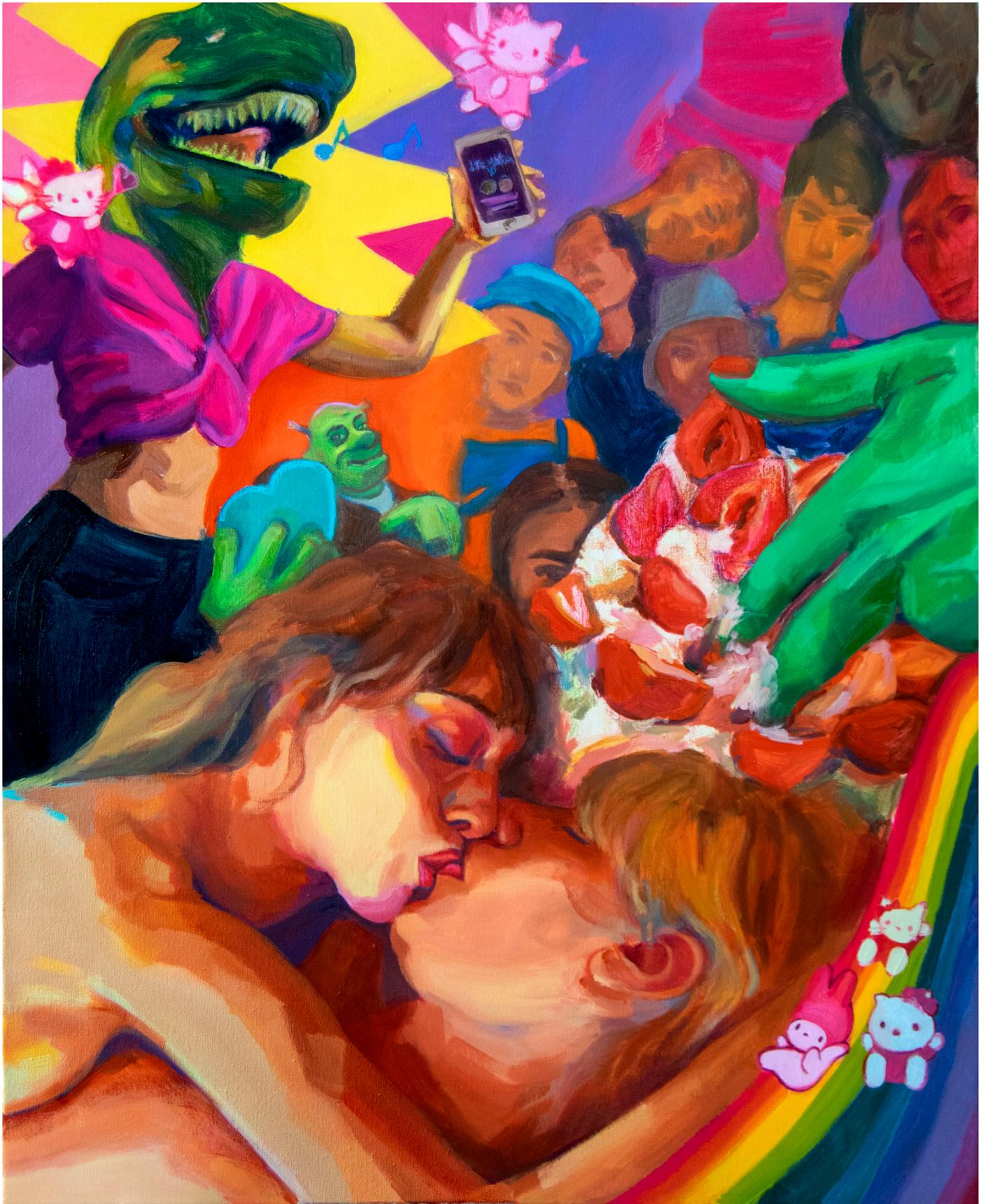
**Martina Armas Valero** *Pa' que no moleste.* Óleo, ceras y pastel s. lienzo. 100 x 81 cm. 2020





**Martina Armas Valero** *Mamá y papá son los niños.* Óleo y pastel s. lienzo. 73 x 92 cm. 2020

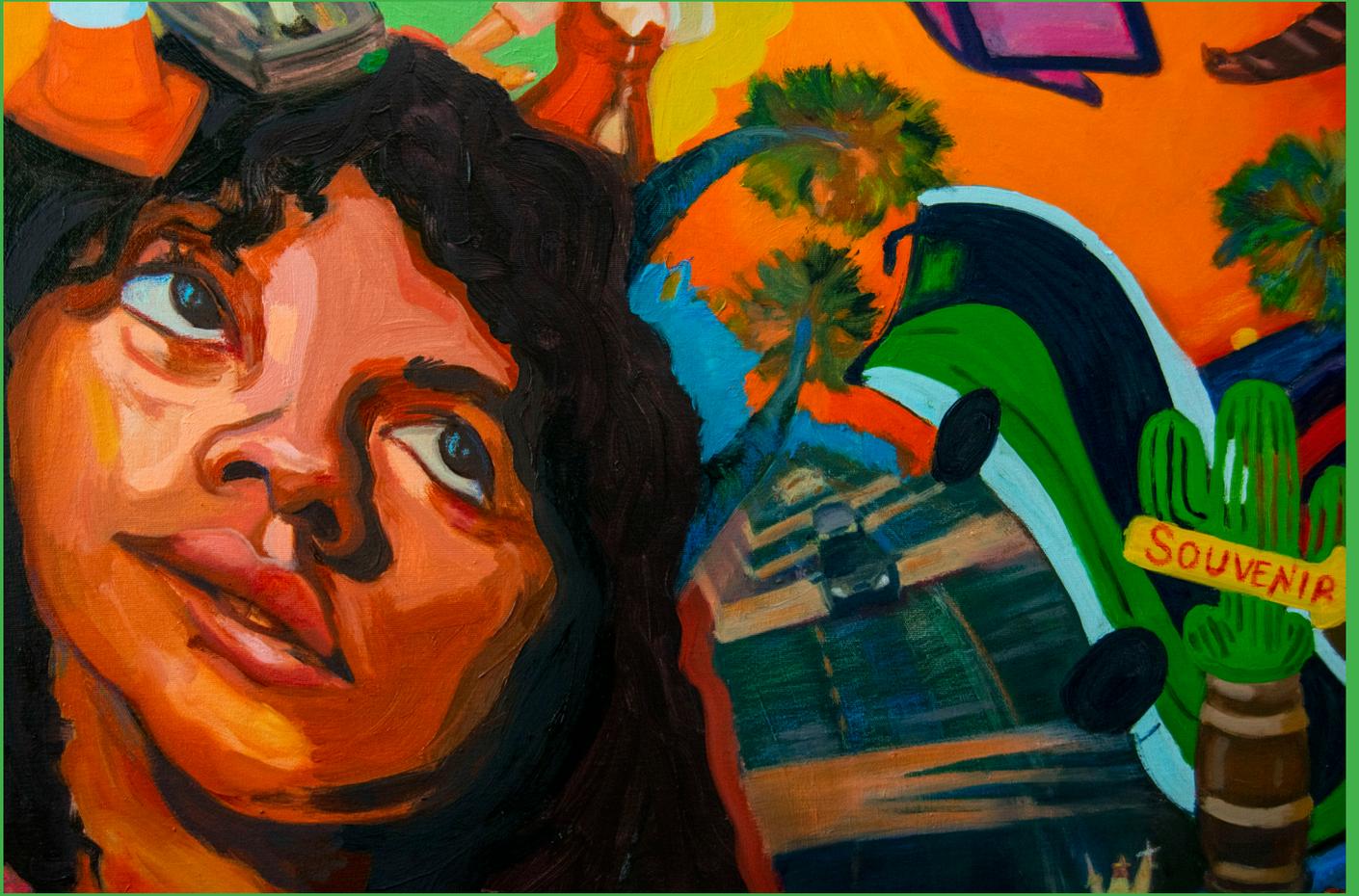




Martina Armas Valero *It's a match!*. Óleo, ceras y pastel s. lienzo. 100 x 81 cm. 2020







## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOTWIN, Anita. (2018). *La enfermedad del siglo XXI*. Recuperado el 13 de febrero de 2020 de [https://www.eldiario.es/retrones/enfermedad-siglo-XXI\\_6\\_763683629.html](https://www.eldiario.es/retrones/enfermedad-siglo-XXI_6_763683629.html)
- BREMMER, Ian. (2014). *El peligroso control de la información*. Recuperado el 7 de diciembre de 2019 de [https://elpais.com/elpais/2014/01/08/opinion/1389195038\\_779961.html](https://elpais.com/elpais/2014/01/08/opinion/1389195038_779961.html)
- BYUNG-CHUL, Han (2015). *La sociedad del cansancio*. Enrahonar: Quaderns De Filosofia, 55, 137-139. Recuperado el 11 de abril de 2020 de <https://elibro-net.accedys2.bbtk.ull.es/es/ereader/bull?page=13>.
- CASTELLS, M. (2000). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Alianza, Madrid.
- DAWKINS, R. (1994). *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta* (Salvat-ciencia; 1). Barcelona: Salvat.
- DEL POZO IRRIBARRÍA, Juan. PÉREZ GÓMEZ, Laura. FERRERAS OLEFFE, Miguel (2009). *Adicciones y nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Perspectivas de su uso para la prevención y el tratamiento*. Gobierno de La Rioja, Consejería de Salud. Rioja Salud.
- DENTZEL, Zaryn. (2013). *El impacto de internet en la vida diaria*. Recuperado el 27 de febrero de 2020 de <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/el-impacto-de-internet-en-la-vida-diaria/>
- ESPINOSA DOMÍNGUEZ, Carlos, DEL CARMEN, Alejandra, AGUILERA MIJARES, Santiago, ACOSTA CANALES, Tania Tamahara, NAVARRO CONTRERAS, Gabriela, & RUIZ PANIAGUA, Zaira. (2012). *La discapacidad social revalorada: más que una distorsión, una necesidad de aprobación social*. Acta de investigación psicológica, 2(3), 808-824. Recuperado en 13 de enero de 2020, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-48322012000300005&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-48322012000300005&lng=es&tlng=es).
- FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, Diego. (2017). *Entendiendo relaciones de pareja*

*en la era de Tinder: análisis cualitativo y propuestas educativas* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Oviedo, España.

- GARCÍA GARCÍA, Alberto L. (2000). *Realidad virtual* (Tesis de Pregrado). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado el 27 de marzo de 2020 de <http://eprints.ucm.es/5207/1/T24498.pdf>
- GÓMEZ ALONSO, Rafael. (2007) *Cultura audiovisual. Itinerarios y rupturas*. Editorial Laberinto Comunicación
- HERRERO, Eva. BLANCO, Rocio. (2019). *Tú usas el móvil, yo pongo las normas*. Recuperado el 7 de diciembre de 2019 de <https://www.rtve.es/noticias/20190108/tu-usas-movil-yo-pongo-normas/1865341.shtml>
- MARÍN CASANOVA, José Antonio. (2006). La superficie digital: Metáfora, escatología y revolución. Argumentos De Razón Técnica: *Revista Española De Ciencia, Tecnología Y Sociedad, Y Filosofía De La Tecnología*, (9), Issue 9.
- MASCARÓ, Laura. (2013). *Estocolmo*. Recuperado el 27 de marzo de 2020 de <https://www.juandemariana.org/>

[ijm-actualidad/articulos-en-prensa/estocolmo](http://ijm-actualidad/articulos-en-prensa/estocolmo)

- MOREIRA, Paul (productor) y FLAUX, Adèle (directora). (2017). *Digital Addicts*. Francia: Premières Lignes Télévision
- PERNIOLA, Mario. (2009). *La sociedad de los simulacros*. Amorrortu editores, Buenos Aires.
- RAMONET, Ignacio. (2015). Nos están vigilando siempre: el fin de la vida privada. *Revista Envío*, nº. 405
- SALINGAROS, Nikos A. (2006). *Architectural memes in a universe of information*. Recuperado el 9 de febrero de 2020 de <https://zeta.math.utsa.edu/~yxk833/memes-english.html>
- SOLON, Olivia. (2017). *Ex-Facebook president Sean Parker: site made to exploit human 'vulnerability'*. Recuperado el 11 de abril de 2020 de <https://www.theguardian.com/technology/2017/nov/09/facebook-sean-parker-vulnerability-brain-psychology>
- STEENKAMP, J., DE JONG, M., & BAUMGARTNER, H. (2010). Socially Desirable Response Tendencies in Survey Research. *Journal of Marketing Research*, 47(2), 199-214.

- VIRILIO, Paul (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Editorial Cátedra, Madrid.

2019/2020

[martinaarmasvalero@gmail.com](mailto:martinaarmasvalero@gmail.com)