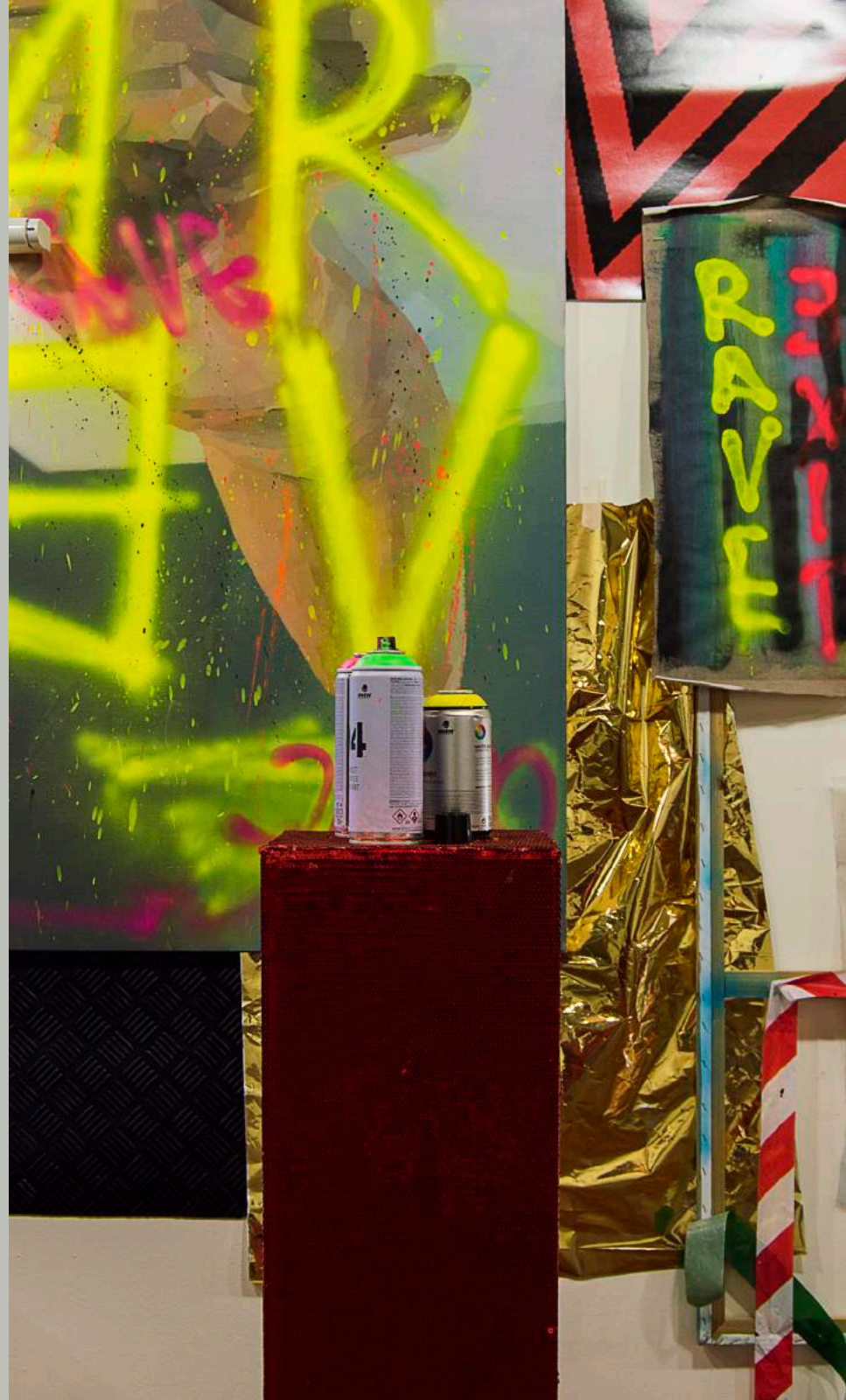


Víctor Reyes García | TFG | 2019

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA



Índice

Postproducción en la era
de la cultura digital 2

Proyectos

Ciudades Refugio 8

Stupid Architecture 28

Punching Bag 35

Punching Bag, vol II 44

Pool-fiction 53

Curaduría

Croma y Delito 60

Canarias Canibal 64

Vídeo

Welcome to the struggle 71

Editorial

Fanzine: An act of resistance 74

Conclusión 78

Bibliografía 79

Postproducción en la era de la cultura digital

Nos encontramos frente a un panorama en donde el Sistema Capitalista y la globalización invade el Siglo XXI. Éste ya no solo compra fuerza de trabajo. Ni tan siquiera se limita a fagocitar el tiempo "libre" reintegrándolo en la economía productiva, interpenetrando producción y entretenimiento, salud y cuidados personales, cultura y relaciones sociales. El capitalismo posfordista no tolera otro espacio para el desarrollo de la creatividad y de la iniciativa, las capacidades cognitivas y sociales, la identidad y la realización personal, para el entretenimiento y la cultura, el compromiso y la acción política¹. Tampoco se conforma con comercializar todas las actividades y espacios desde el cuidado de los mayores a la educación de los menores y desde la calle hasta los canales de comunicación y las redes de relación.

El eje del capitalismo ha pasado de la producción al consumo y es que la sociedad de consumo alardea de ser la sociedad más libre de las que ha existido pero en realidad, el consumo es sólo un simulacro de libertad y no se caracteriza sólo por la proliferación y acumulación de objetos sino también por su destrucción sistemática.

La cultura de masas se mueve al son del consumo, la lógica propia de la moda, el tiempo libre y el placer. La producción cultural y estética de todo orden se subsume a las leyes del mercado y a los nuevos espacios y modos de ocio propios de una era postindustrial, donde las necesidades de vías de fuga son cada vez más significativas, por lo que dicho consumo define la cultura posmoderna.

La cultura de masas no se desarrolla como la nueva cultura popular de la era moderna, sino como una industrialización de lo cultural y de lo estético.

"Toda la cultura mass-mediática se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción y de las diferencias marginales. A una industria cultural que se organiza según el principio soberano de la novedad, corresponde un consumo especialmente inestable, y en ella más que en ninguna otra parte han de reinar la inconstancia y la imprevisibilidad de los gustos. Las industrias culturales son por completo industrias de moda y sus vectores estratégicos son la renovación acelerada y

¹ Salas, R. (2012). *Crisis...What Crisis?. 1st ed. España.*

la diversificación".²

El crecimiento de los medios audiovisuales ha tenido como consecuencia una saturación excesiva de información, una sobrecarga o sobreexposición, alejando a la gente del significado, trasladando la atención a la fascinación que provoca el espectáculo de superficie, el movimiento y el juego con el detalle y con las formas.

El ascenso del espectáculo y de la fascinación por la imagen en sí, tanto en el sentido de la excitación visual como en el de la densidad tecnológica indican que la atención a las facetas formales, es decir, a los medios y al puro juego perceptivo, está encontrando su lugar dentro de las formas de entretenimiento de masas.

El cine y el parque de atracciones aparecieron simultáneamente, como las últimas manifestaciones de una tradición de formas de entretenimiento popular cuyas propiedades estéticas fundamentales giraban en torno a las modalidades del espectáculo directo y centrado en las sensaciones, hoy en día estamos asistiendo a algo parecido a un renacimiento del espectáculo en el ámbito de las formas de entretenimiento y de las diversiones populares.

Estas formas propias de cultura visual digital comparten un cierto espacio cultural con una tradición anterior de formas populares de entretenimiento. Lo que tienen en común es su interés primordial en nutrir y en tomar posesión de los ojos, en estimular, conmocionar o saturar los sentidos y las tecnologías digitales lo que quizá distinga el pasado del presente.

La aparición del cine, de la radio y de la televisión en cuanto a formas culturales comerciales, produjo un desplazamiento de las formas espectaculares de entretenimiento popular. El consumo generalizado de imágenes, datos e información nos hace creer

² Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero*. 1st ed. Barcelona: Editorial Anagrama.

que estamos mejor informados y más cerca de la realidad que nunca en la historia y sirve exactamente para lo contrario.

Hoy en día estamos inmersos en excesos de información provenientes de emergentes tecnológicos y de acumulación de archivos. Las nuevas tecnologías están transformando las maneras en las que se produce y se recibe la cultura visual.

**NO ONE
LOVES**

La dinámica propia de la moda, su ciclo acelerado de renovación intensiva y constante, en el que las nuevas formas y producciones se incorporan y reciclan como mercancías fungibles.

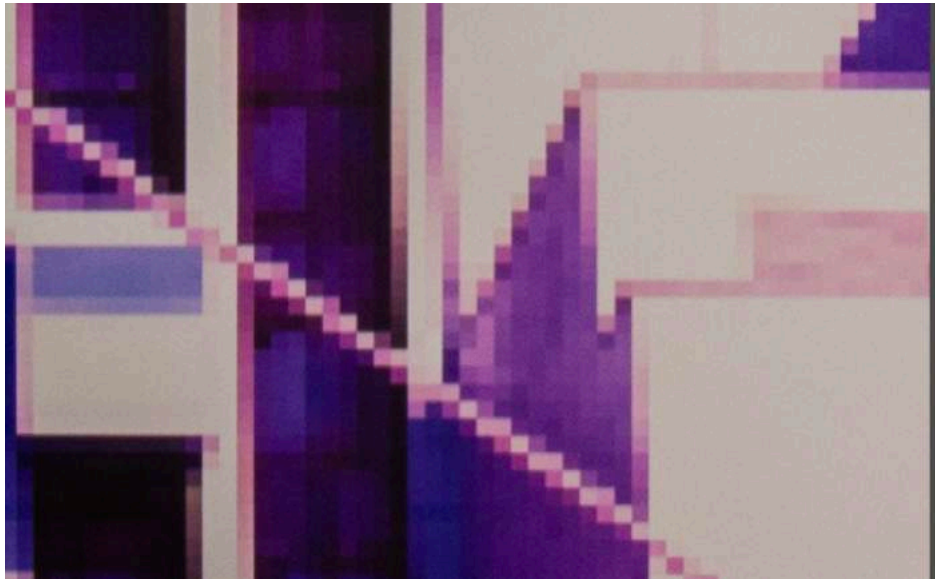
La experiencia estética contemporánea aparece íntimamente ligada a la existencia de las masas, a través del discurso, la pérdida de un horizonte de sentido único ha dado paso a una diversidad extrema de criterios y de modos y gustos estéticos, el paso de una utopía a un ramillete de heterotopías, caracterizadas por su cambio y transformación constante según modas y gustos de ágil caducidad. Según esa visión de la cultura, no importa en absoluto lo que cada uno pueda hacer con lo que consume.

NO ONE

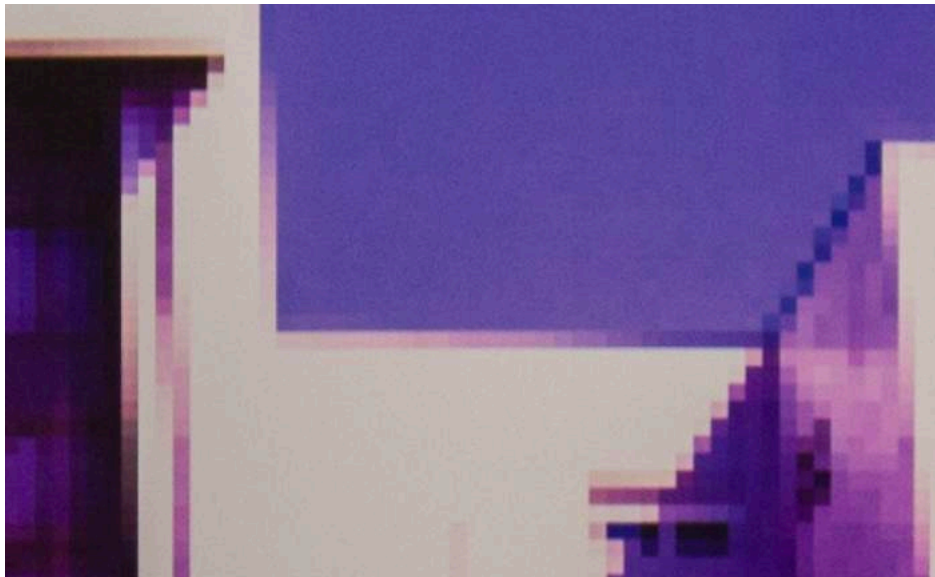
No one loves no one I, Impresión, 2018

Estos son los ejes que sostienen la lógica del consumo cultural dominante, así como también del conjunto de la cultura visual contemporánea.

"Toda la vida de las sociedades donde rigen las condiciones modernas de producción se manifiesta como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que antes se vivía directamente se aleja ahora en una representación [...] El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas, mediatizada a través de imágenes [...] No es un complemento del mundo real, una decoración superpuesta a éste. Es la médula del irrealismo de la sociedad real. Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de entretenimientos, el espectáculo constituye el modelo actual de la



Sin título I, Fotografía, 2019



Sin título II, Fotografía, 2019

vida socialmente dominante”.³

Según Baudrillard, una de las características de la cultura del siglo XX radica en la desaparición del significado y en la preponderancia paulatina de lo que llama superficialidad. La televisión, el cine, el vídeo y, finalmente, la emergencia del ciberespacio han implicado un proceso de intensificación comunicativa sin precedentes.

“El consumidor vive sus conductas distintivas como libertad, como aspiración, como elección y no como imposiciones de diferenciación ni como obediencia a un código(...) no vive la presión estructural que hace que las posiciones se intercambien y el orden de las diferencias se perpetúe”.⁴

La imagen toma viscosidad

El sistema capitalista occidental concibe el objeto como una recompensa por el trabajo efectuado o por el éxito y una vez acumulados esos objetos definen la personalidad del yo, realizan y expresan sus deseos.

Cuando Marcel Duchamp expone en 1914 un portabotellas y utiliza como “instrumento de producción” un objeto fabricado en serie, trasladada a la esfera del arte el proceso capitalista

de producción, se emparenta de pronto con el comerciante cuyo trabajo consiste en desplazar un producto de un sitio a otro.

Duchamp parte del principio de que el consumo también es un modo de producción y afirma que el acto de elegir basta para fundar la operación artística, al igual que el acto de fabricar, pintar o esculpir: “darle una nueva idea” a un objeto es ya una producción. Duchamp completa así la definición de la palabra crear: es insertar un objeto en un nuevo escenario, considerarlo como un personaje dentro de un relato. La primera virtud del ready made: establecer una equivalencia entre elegir y fabricar, consumir y producir.

“El objeto entra a formar parte de un complejo código cuyo objetivo es mantener intocables las diferencias sociales. Cuando el sujeto consume no está satisfaciendo una necesidad sino usando signos o, mejor, siendo usado por ellos: atrapado en un lenguaje o en un código cuyo funcionamiento desconoce.”⁵

Todos los elementos, tomados de cualquier parte pueden ser objeto de nuevos abordajes, todo puede servir. La apropiación es en efecto el primer estadio de la postproducción; ya no se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención

³ Debort, G. (2007). *La sociedad del espectáculo*. 2nd ed. Rosario, Argentina.

⁴ Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo*. España: Siglo XXI de España Editores, S. A

⁵ Ibid.

específica. El mundo está ya saturado de objetos por lo que hay que utilizar la cultura mundial como una caja de herramientas.

Los materiales utilizados en estas obras son objetos en su mayoría con poco valor monetario, basados en un contexto de lo que se quiere transmitir, los sentimientos que quiere despertar, las reflexiones a las que quieren que el espectador llegue. Cada uno de los objetos es tomado como el pretexto preciso que desvela acontecimientos, sentimientos y sensaciones pero también cada objeto encierra motivaciones, ideas, voluntad y deseos, así como una historia minuciosa y precisa que narra el modo en el que fue creada y por quien.

A partir del mismo material (lo cotidiano) procedente de la producción industrial y del consumo masivo podemos realizar diferentes versiones de la realidad. El arte contemporáneo se muestra así como una isla de edición alternativa que apertura las formas sociales, las reorganiza o las inserta en escenarios originales, desprogramando para reprogramar, sugiriendo que existen otros usos posibles de las técnicas y de las herramientas que están a nuestra disposición.

El espectador puede identificar los objetos que encuentra, diarios, productos, vehículos, objetos usuales, pero bajo la forma de espectros viscosos.

Incrustaciones de la iconografía popular en el sistema del arte, descontextualizando los objetos hechos en serie a través de la reapropiación cultural y presentados como fragmentos de la sociedad de consumo. La idea de fragmentación constituye la cualidad narrativa de los diferentes relatos y es la condición que establece la naturaleza del naufragio de la sociedad como una perspectiva vital. La cualidad de la obra depende así, de la trayectoria que describe dentro del paisaje cultural. Elabora un encadenamiento entre formas, signos, imágenes, objetos y texto, favoreciendo al mismo tiempo el formato de instalación.

Lo que realmente importa es lo que hacemos con los elementos puestos a nuestra disposición y la capacidad de utilizar las formas existentes para crear nuevos relatos a partir de actos y elementos populares de la vida cotidiana y estos se traducen en maneras de

vivir, relaciones con el trabajo o con el ocio por lo que esta documentación, en este sentido, remite a la vida misma.

Recogiendo todo tipo de objetos para mostrarlos no como meros objetos-encontrados, ni tampoco para simplemente desplazarlos y reinstalarlos. Es el resultado de una búsqueda activa de materiales como expresiones de la vitalidad del paisaje y de nuestras acciones. Se puede ver así como una suerte de materialismo vitalista, donde la materia no es estrictamente inerte siempre a la espera de que actuemos sobre ella, sino formando parte de las vibraciones y acontecimientos de la vida.

Esto guarda relación con el Mercado de pulgas⁶, rastrillo en el que se reorganiza y se compra y se vende más o menos la producción del pasado y es un lugar donde convergen productos de múltiples procedencias a la espera de nuevos usos y así un objeto anteriormente utilizado, de acuerdo con el concepto para el cual fue producido, encuentra nuevos usos y es que el comercio es ante todo una forma de relación humana, e incluso un pretexto destinado a producir una relación. Así toda transacción podría definirse como un encuentro logrado de historias, donde la recolección de imágenes y objetos, textos e informaciones, registros fotográficos o audiovisuales, así como su montaje y su organización diversa se expande de manera rizomática⁷ formando una cartografía social en la que se emplean también referencias mezcladas, flujos de información y el exceso de producto. Por lo que el conocimiento histórico y las formas de rememoración son acumulados, almacenados y recuperados.

La obra de arte puede entonces consistir en un dispositivo formal que genera relaciones entre personas o surgir de un proceso social

-un fenómeno que Bourriaud describe con el nombre de *estética relacional*⁸- cuya principal característica es considerar el intercambio humano en tanto que objeto estético de pleno derecho.

⁶ Bourriaud, N. (2014). *Postproducción*. 1st ed. España: Adriana Hidalgo Editora.

⁷ Deleuze, G. and Guattari, F. (2013). *Rizoma*. Valencia: Pre-textos.

⁸ Bourriaud, N. (n.d.). *Estética relacional*. 1st ed. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.



No one loves no one II, Impresión, 2018



Sujeto, Impresión, 2019

“El mundo de los objetos y de las necesidades será así el de una histeria generalizada. Del mismo modo que , en la conversión, todos los órganos y todas las funciones del cuerpo llegan a ser un gigantesco paradigma que declina el síntoma, en el consumo, los objetos se convierten en un vasto paradigma donde se declina otro lenguaje, donde hala otra cosa. Y podría decirse que está en evanescencia, que esta movilidad continua que hace imposible definir una especificidad objetiva de la necesidad -como es imposible definir en la histeria de una especificidad objetiva del mal, por la sencilla razón de que no existe-, que esta huida de un significativo al otro, no es más que la realidad superficial de un deseo que es insaciable porque se asa en la falta y que este deseo, por siempre insoluble, es lo que aparece representado localmente en los objetos y las necesidades sucesivas.”⁹

Las obras en cuestión pueden representar así un archivo visual ya que no solo se recurre a archivos informales sino que también se producen, poniendo de relieve la naturaleza de todos los materiales tanto encontrados, como elaborados, como encontrados pero contruidos, factuales pero ficticios, públicos pero privados, constelaciones de sentido que establezcan relaciones sincrónicas y diacrónicas con referentes variados en espacios transdisciplinares posmodernos. Esto provoca el desbordamiento de los soportes como el de los

⁹ Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo*. España: Siglo XXI de España Editores, S. A

¹⁰ Foster, H. (2004). *An archival impulse*. The Mit Press.

espacios tradicionales del arte en los que se encuentran diferentes formas de experimentación.

El archivo registra y produce el acontecimiento al mismo tiempo y define nuestro presente¹⁰, se inventarían referencias mezcladas, flujo de información y excesos de productos en esta era capitalista y, para ello, se presenta en formato de instalación creando un remake en el que se articulan usos, se ponen en relación formas, se adquieren objetos y se disponen de una determinada manera.

La manifestación de lo social, el compartir lo cotidiano. Actualmente se pregona la libertad de las formas, de los estilos. No solo en la diversidad de pensamientos, sino en las distintas formas materiales y hasta combinaciones de herramientas que podemos mostrar.



Techno , Fotografía, 2018

La inauguración forma parte de la obra de la exposición, todo el proceso se encuentra regulado por mi, que a su vez, al igual que hizo Foucault mientras era director del Palais de Tokyo en París, convirtiendo las noches del museo en una fiesta, abandonando la tradición museística tradicional, y poniendo en práctica el concepto acuñado por Bourriaud antes comentado de, estética relacional. El trabajo en tiempo real tiende a confundir entre creación y exposición pero es el visitante el que ocupa un lugar preponderante ya que su interacción define la estructura de la muestra convergiendo deejaying y arte contemporáneo por lo que las dos figuras y actos son similares.

El remixador se ha vuelto más importante que el instrumentalista, la fiesta rave mas excitante que un recital¹¹.

“Durante su set, un DJ toca discos, es decir productos. Su trabajo consiste a la vez en proponer un recorrido personal por el universo musical (su playlist) y en lazar dichos elementos en un determinado orden, cuidando sus enlaces al igual que la construcción de un ambiente [...]. Además, puede intervenir físicamente en el objeto que utiliza, practicando el scratching o por medio de toda una serie de acciones [...]. Su set se emparenta con una exposición de objetos que Marcel

Duchamp hubiese llamado “ready-mades asistidos”: productos mas o menos “modificados” cuyo encadenamiento produce una duración específica. Así se percibiría el estilo de un Dj por su capacidad para habitar una red abierta y por la lógica que organiza los enlaces entre los fragmentos que toca. El deejaying implica una cultura del uso de las formas que vincula entre sí al rap, la música techno y todos sus derivados posteriores.”¹²

Ningún signo debe quedar inerte ninguna imagen debe permanecer intocable¹³.

La cualidad de una obra depende de la trayectoria que describe dentro del paisaje cultural. Elabora un encadenamiento entre formas, signos, imágenes. Y por lo que me convierto en el autor de una definición que vendría a sustituir la de los objetos que se escogen.

¹¹ Bourriaud, N. (2014). *Postproducción*. 1st ed. España: Adriana Hidalgo Editora.

¹² *Ibid.*

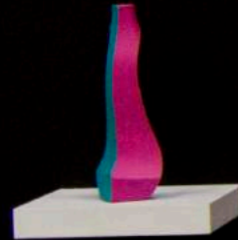
¹³ *Ibid.*

Proyectos

Ciudades Refugio

Instalación
Mixed Media
2017

Las ciudades, que en otro tiempo fueron consideradas la expresión "más perfecta" de los beneficios del desarrollo económico capitalista, son hoy, sin lugar a dudas, la manifestación más acabada y brutal de la crisis profunda y casi insoportable que vive este sistema. Las que en otro tiempo fueron promesa de progreso individual y social -manifestación clara de la modernización- entendida no sólo como incorporación de los avances tecnológicos en la industria, los servicios y otras áreas de la actividad humana, sino también como realización de un futuro anunciado.



La aparición del capitalismo y de las categorías culta y popular, el aislamiento del artista y especialmente la crisis de la representación propiciaran unos nuevos caminos creativos. Surge la pintura abstracta y la copia de la realidad pierde importancia. Se rompe el plano de representación pictórico. En la medida en que el cuadro no representa ya ninguna escena natural situada en otro espacio, anterior o posterior

Estas construcciones remiten de manera indudable a la economía de medios formas y materiales.



17. Una utopía espacial*

extensos
s y en un
ca comien-
cómo será:
ño urbano
e incentivo y
es junto con
amente
a la

entorno, par
los parámetros
a todos, aunque
solo en ese ex
cómo pueden
generales.³²

que resp
que acept
rasgos
una ac
conve
tos.
fisic
in

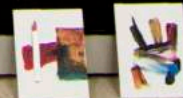
más personal, sobre lo que puede ser un buen
teoría. Esta posición la tomo de acuerdo con
esta una opinión personal mía no satisfará
por espectro posible. Tal vez me quede
todo, esto quizás sirva para ilustrar
muy concretas de declaraciones muy

utopías utópicas no son realistas en lo
estén brillantes fantasías espaciales
utopías sociales que esbozan algunos
solo para incluir unas notas de color y
nuestras espaciales son tan banales y
sobre la sociedad, elaboran los arquitecto-
encontrar ejemplos de cómo la opresión
social de forma muy directa y concreta. Aquí el
vivo y convincente. En realidad, resulta difícil
ente de una nueva sociedad deseable en un deseable

hacer algo mucho más modesto, sin perder de vista la
dola como es, propongo que no la analicemos salvo si se
cial que derive de un rasgo de lugar. Intentaré mostrar que
pueden generarse del análisis de la relación que
entorno, y no, por un lado, de una fantasía técnica introverti-
secuencia mecánica de una receta social, por el otro.
valores pueden surgir de la relación que tienen las personas
as, así como de la relación de las personas entre sí. Con mayor
os valores surgen de nuestras relaciones con la gente-en-el-lugar.
constituye simplemente un paso en esa dirección totalizante. De
go la importancia de los valores tradicionalmente olvidado. Si
dirijo la atención a un aspecto tradicionalmente olvidado. Si
no sólo fija límites, sino que es fuente de satisfacciones. Si
alguien cómo le gustaría vivir, la respuesta estará normalmente
detalles espaciales. Las influencias éticas van del lugar al hombre, y
nuestra idea de lo correcto se deriva de la naturaleza de las cosas
que nos rodean, así como de nuestra propia naturaleza.

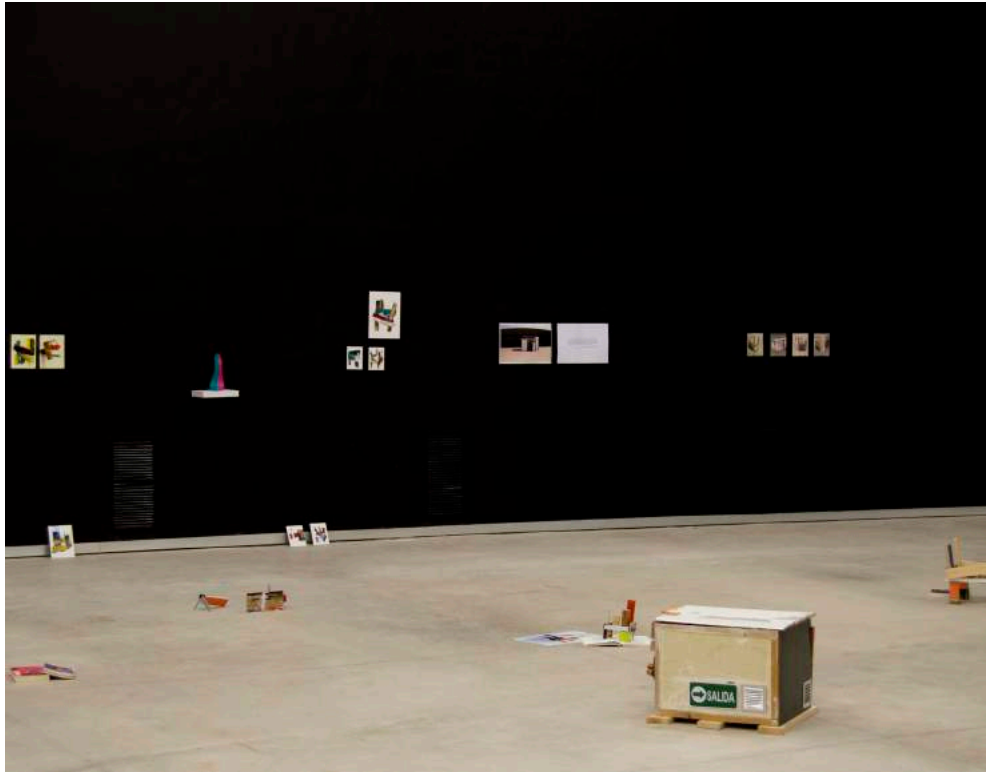
* Este capítulo fue publicado originalmente, aunque en forma bien distinta, como "Fundamentos para una Utopía", en *Responding to Social Change*, Dowden, Hutchinson & Ross, Stroudsburg (Pensilvania), 1975, y aparece ahora aquí revisado por gentileza de Dowden, Hutchinson & Ross.

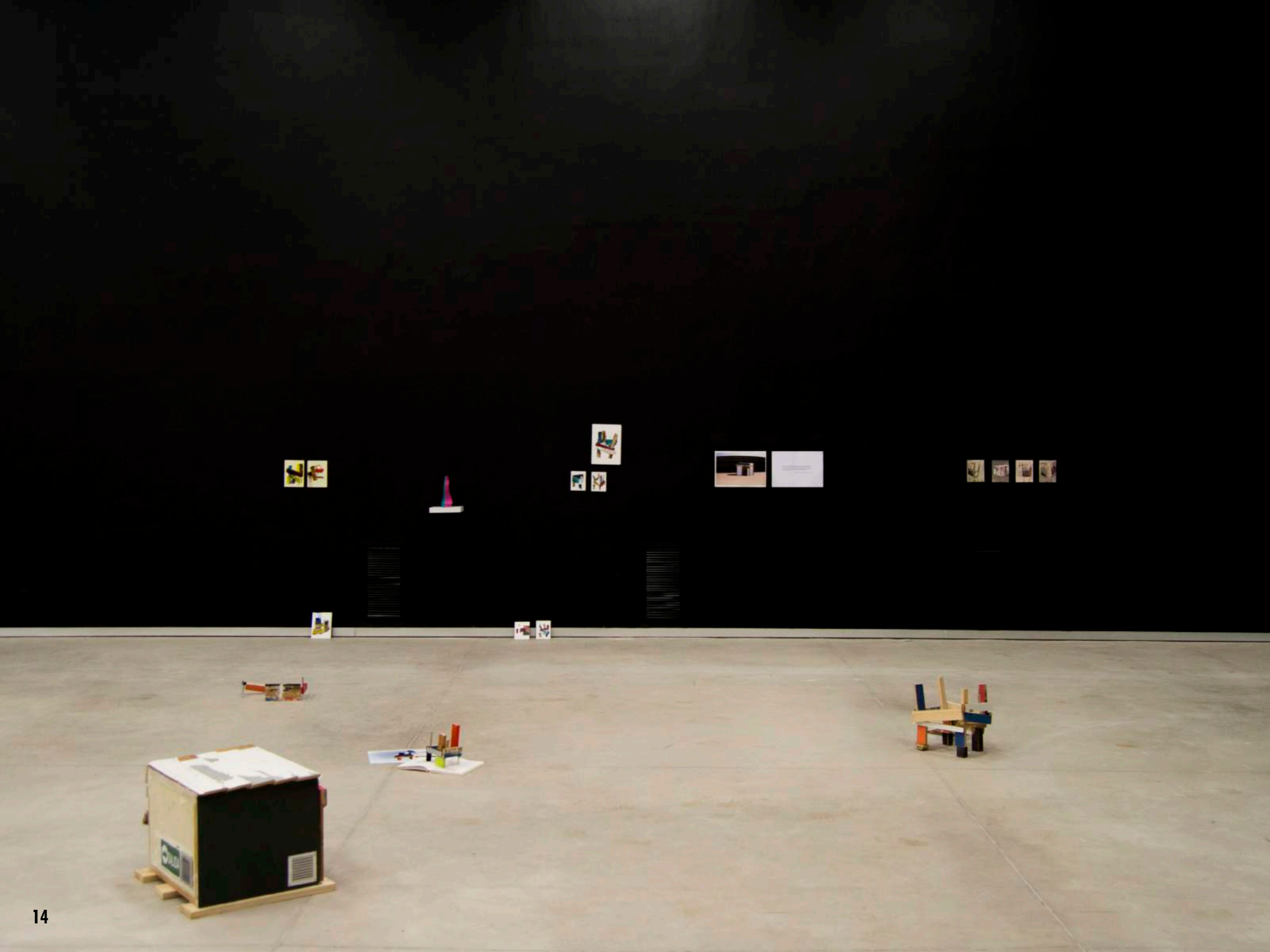
32. ¿O acaso fue la utopía que escribió la teoría?

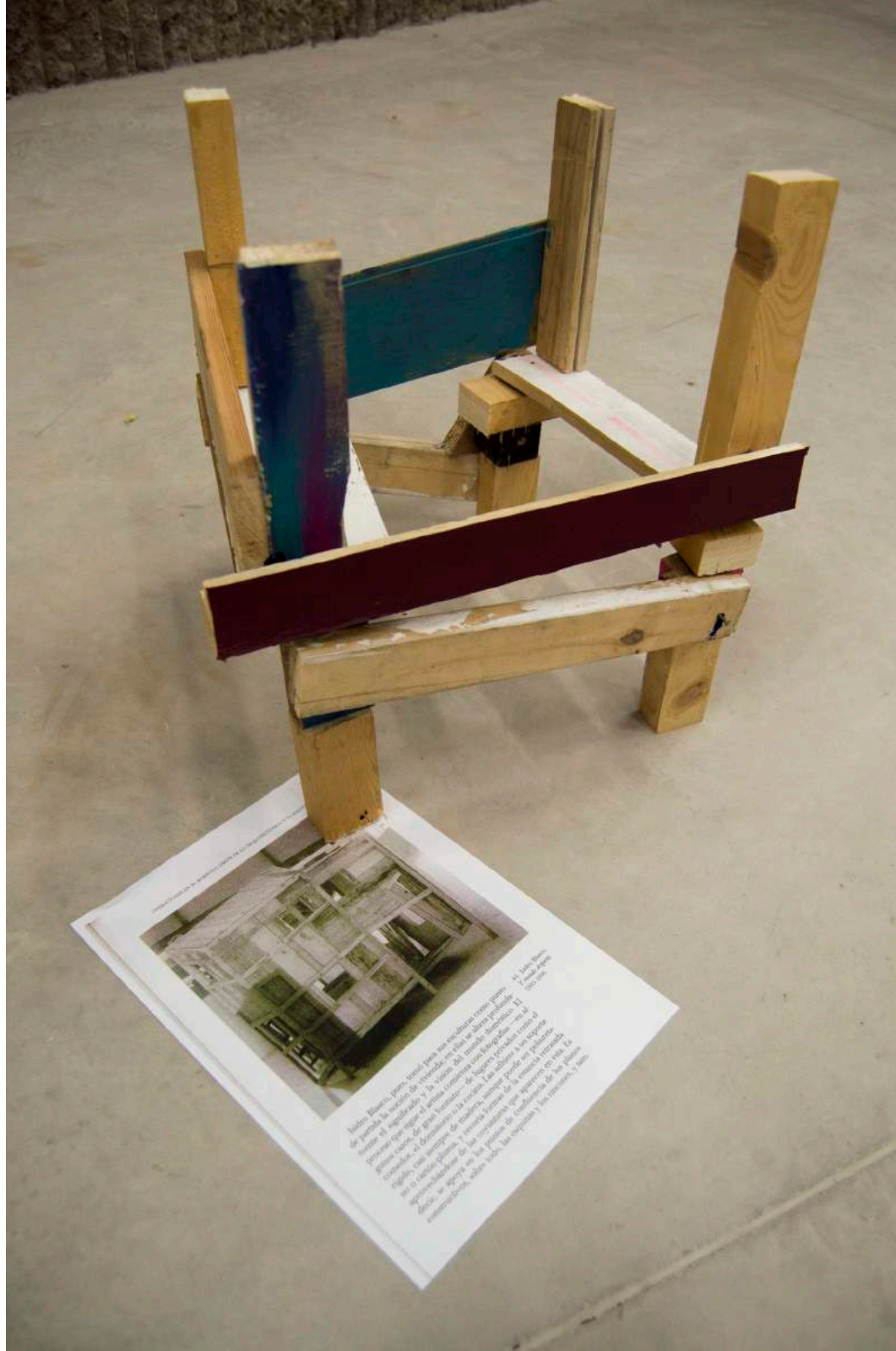




La scultura è un'opera d'arte che si crea attraverso il processo di assemblaggio di materiali e oggetti trovati. L'artista utilizza questi materiali per creare una forma che esprime un'idea o un sentimento. La scultura è un'arte che si evolve nel tempo e che si adatta alle diverse culture e epoche. La scultura è un'arte che si crea attraverso il processo di assemblaggio di materiali e oggetti trovati. L'artista utilizza questi materiali per creare una forma che esprime un'idea o un sentimento. La scultura è un'arte che si evolve nel tempo e che si adatta alle diverse culture e epoche.







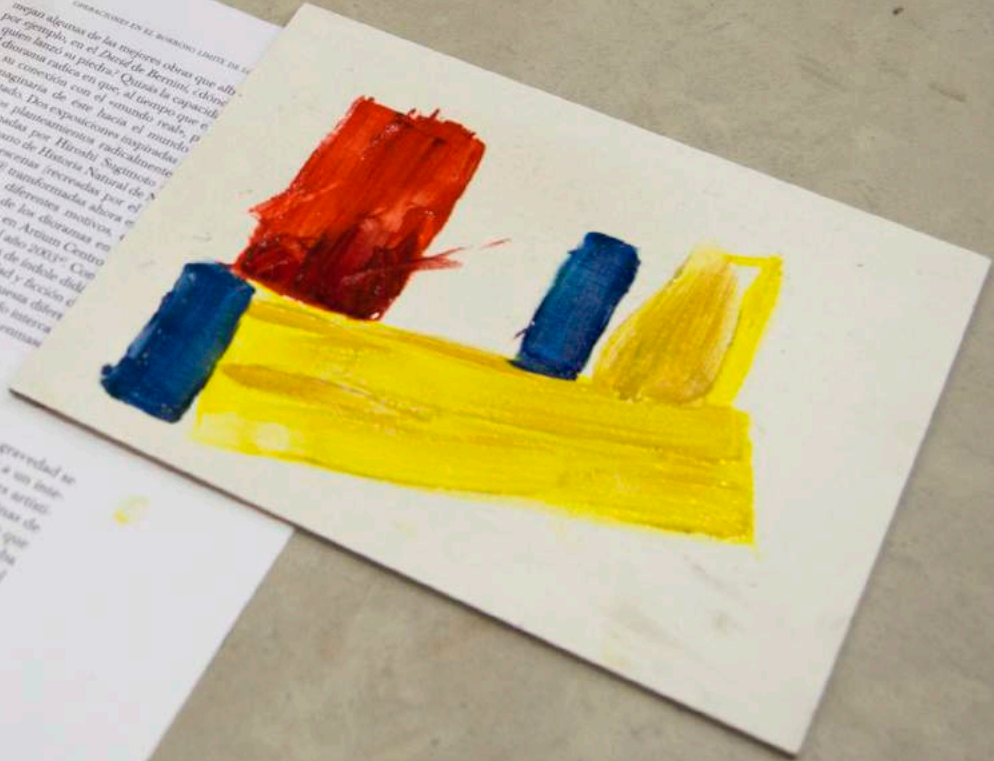


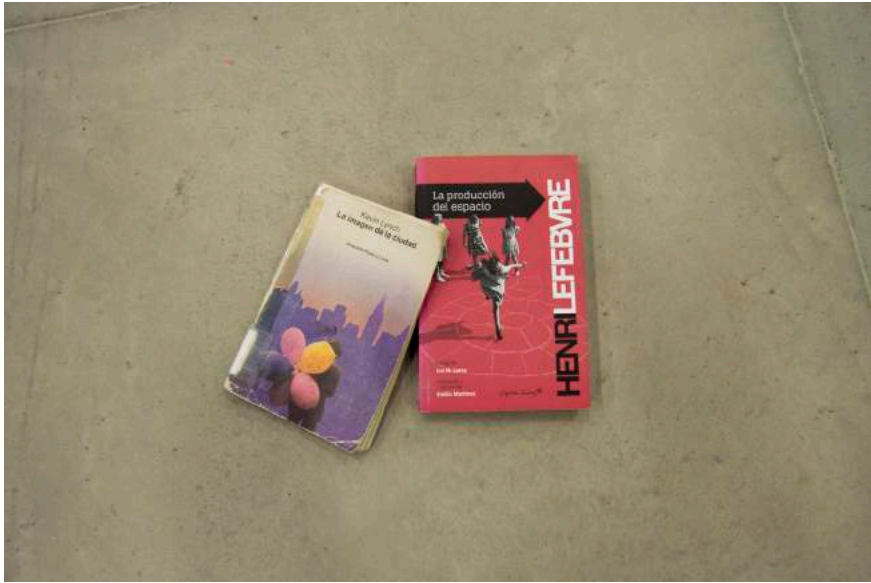
COOPERACION EN EL BUENOS AIRES LINEA DE SU
mepa oleinas de las mejores obras que allí
por ejemplo, en el *Acad de Bertini*, exhibe
a quien lanzó el piedra? Quiza la capacidad
de la persona radica en que al tiempo que o
tiene su conexión con el mundo real, p
ción imaginaria de ese mundo real, p
representado. Dos exposiciones inspiradas
trata un planteamiento radicalmente
siguía tomada por Hiroshi Sugimoto y
Museo Americano de Historia Natural de N
través de vivaces escenas (recreadas por el
Aleky desde 1939) transformadas por el
siglo veinte. Con diferentes motivos, i
siglo veinte. Con diferentes motivos, i
Fotocubierta hace uso de los discursos, i
Arte Contemporáneo en el año 2003. Con
basal en el, con recreaciones de índole didá
ta por un entramado de realidad y ficción e
por esta razón al espectador le cuesta difer
dad y que no lo es por el fotógrafo interie
mos valiera al mismo tiempo que estam
cuerpo en otra demagógica.

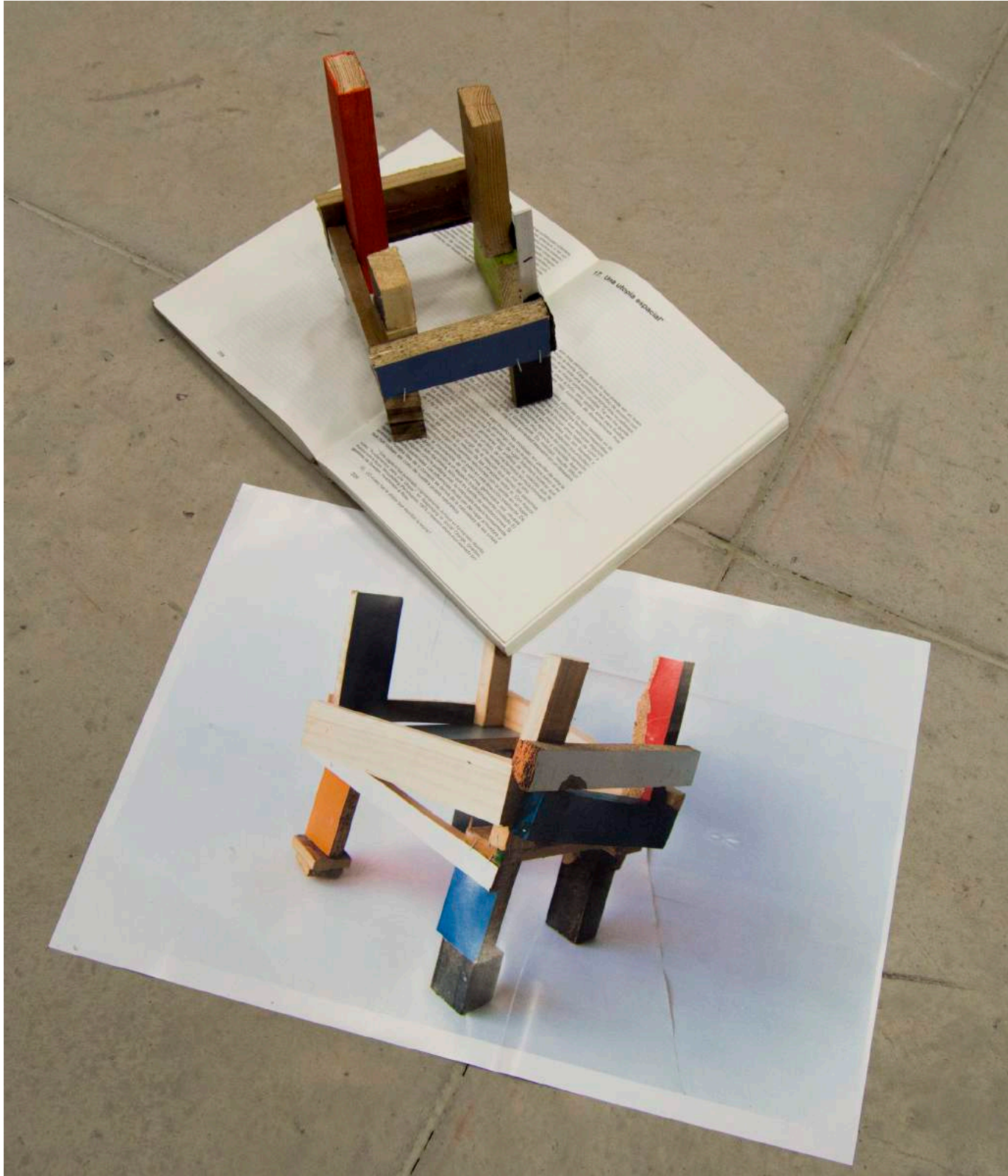
La importancia del ZAMANO

Como si de una liberación de la gravedad se
trata, en los últimos años hemos podido asistir a un int
renante fenómeno de gigantismo en las instalaciones artíst
cas. Es posible que la apertura de la Sala de las Turbinas de
la Tate Modern haya sido, en cierto modo, el elemento que
ha dado mayor visibilidad a una conducta que ya se estaba
practicando silenciosamente [10].

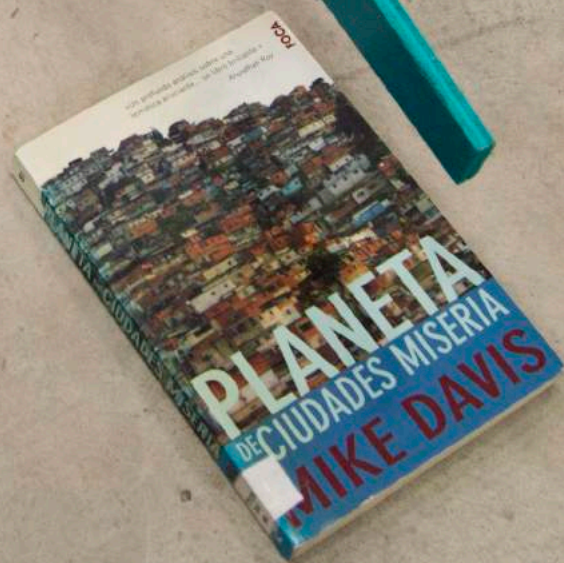
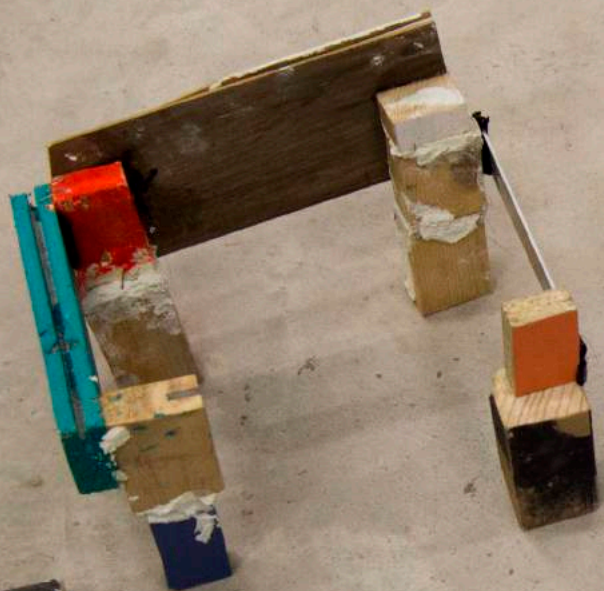
[10] *Vive Luis Buñuel, Plenas espaldas: historias y aperturas en la cine
de Buñuel* (1972-2002), Madrid: Ministerio del Patrimonio, Madrid,
2008. De la misma autora, *Arte & Buñuel: cine, realidad & la realidad
como nunca se vio antes*, Madrid: Espasa, 2008. *Arte & Buñuel: cine,
J. A. Romero / J. Gavilán (eds.), *Buñuel en su día: una vez al día*, Madrid: Espasa,
2008. *Arte & Buñuel*, Madrid: Espasa, 2008, págs. 124-125.*





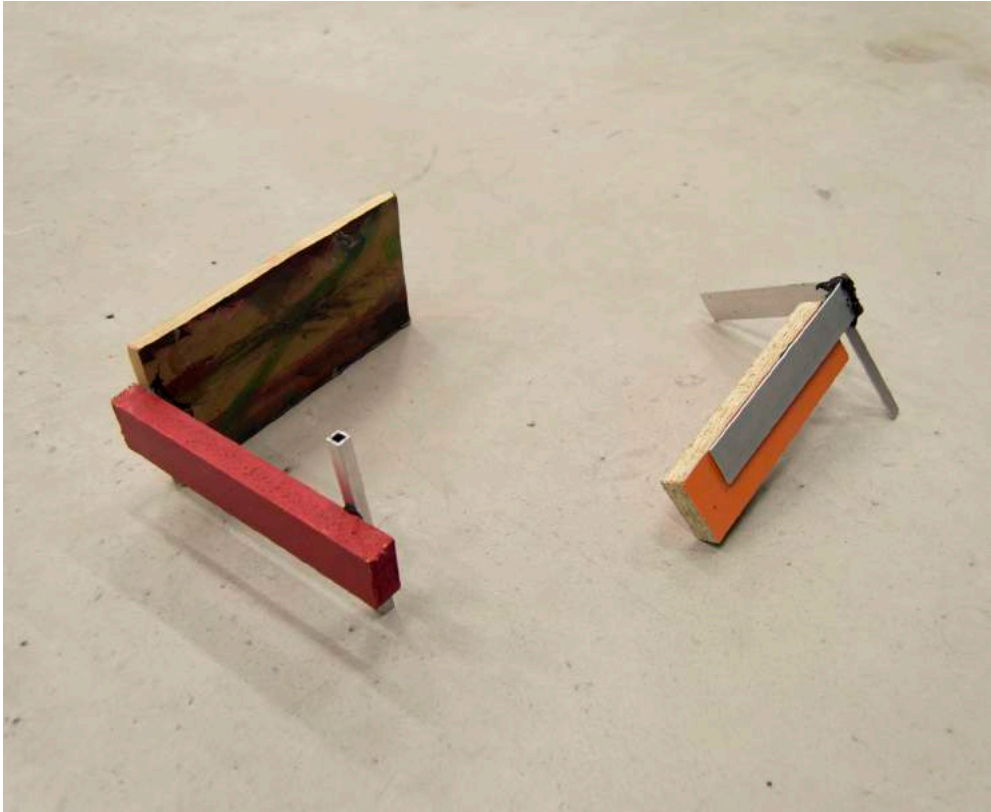
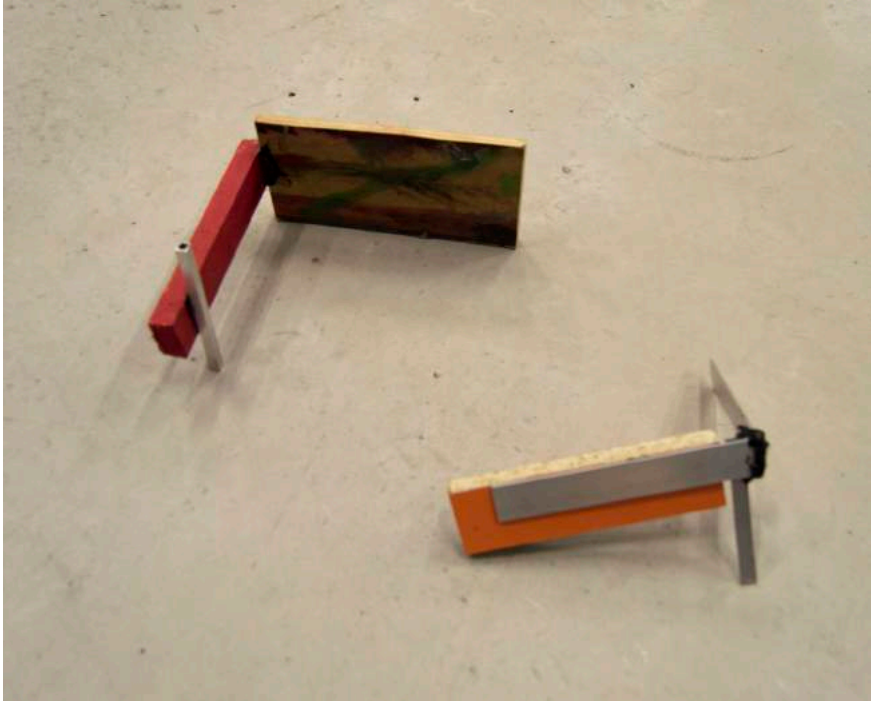






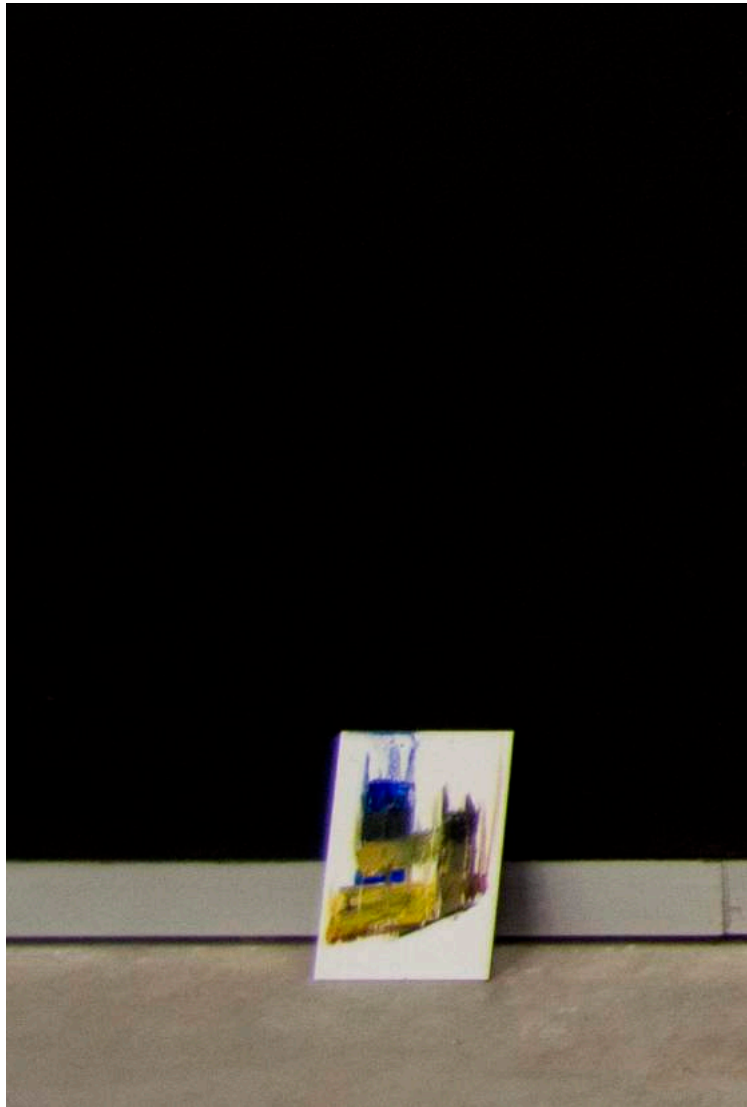
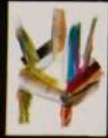
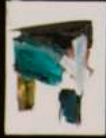














Stupid Architecture

Instalación

Mixed Media

2017

El discurso tendría que ver con la ciudad, investigando la arquitectura funcional que tuvo lugar en la modernidad y con la llegada de la postmodernidad entró en decadencia. La arquitectura fundamental de la modernidad era la arquitectura funcional tradicional, en la que su belleza se basa en la practicidad y la funcionalidad y solo se incluían elementos esenciales. Pues decían que satisfacer exigencias individuales lleva a la anarquía.

Todas las construcciones eran iguales dando lugar así a la industrialización de la arquitectura, con todos sus elementos y diseños iguales haciendo pareciendo una arquitectura prefabricada, convirtiendo a la arquitectura en sí como un bien de consumo.

Por lo que en contraposición a este argumento funcional de arquitectos como Le Corbusier, arquitecto de la modernidad, me sitúo contrario a esto, adoptando el concepto opuesto a funcional de: arquitectura inútil/estúpida, en discusión con la arquitectura funcional que dependía únicamente de su utilidad.

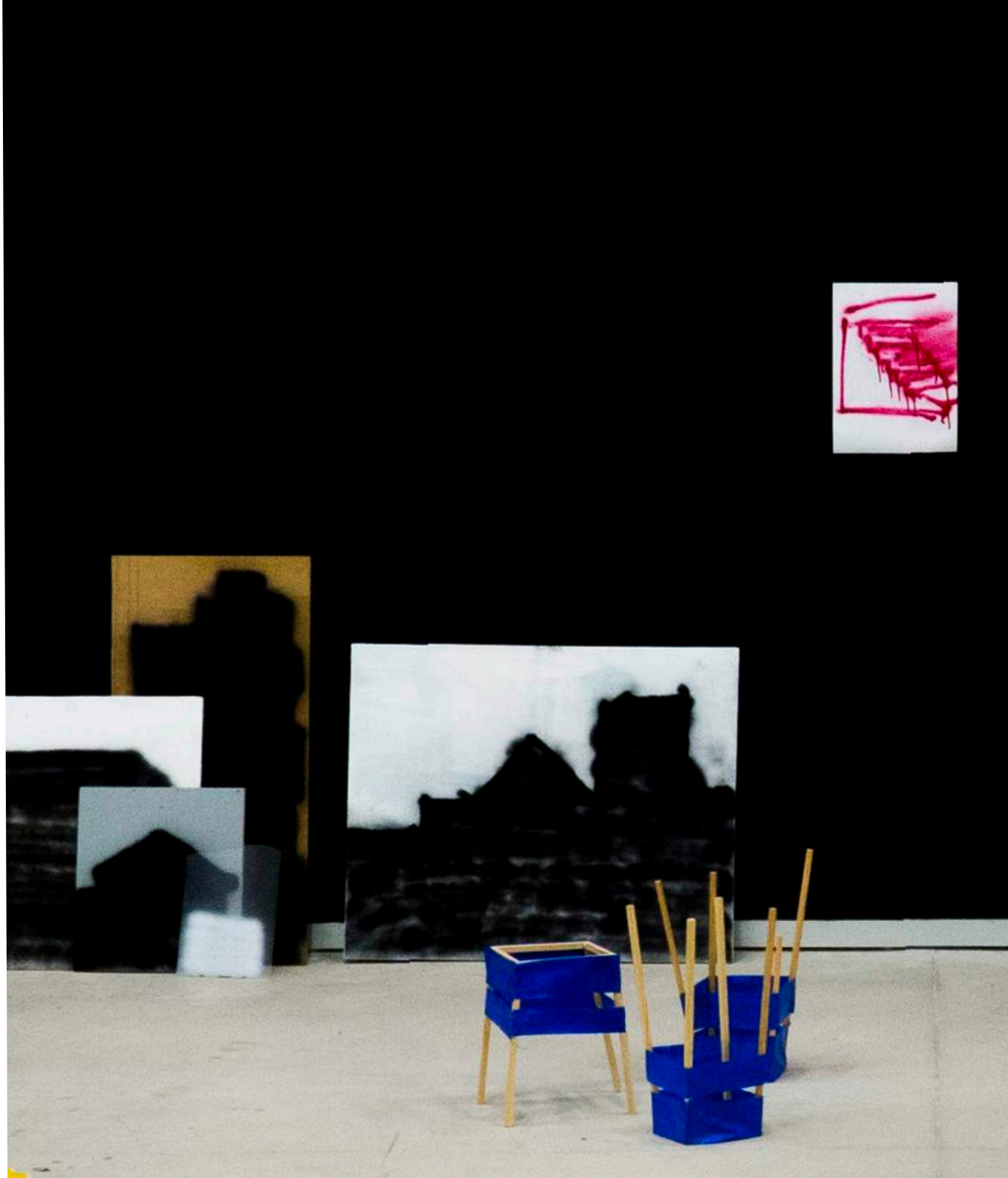
Maquetas de estructuras infuncionales, carentes de sentido, estructuras vacías con toda su carga de espacio sin significado, construir por construir, naturalezas de espacio reducido. El circo que tendría que ver con la transitoriedad de la instalación dando al no-lugar un carácter de lugar aunque no definitivamente.

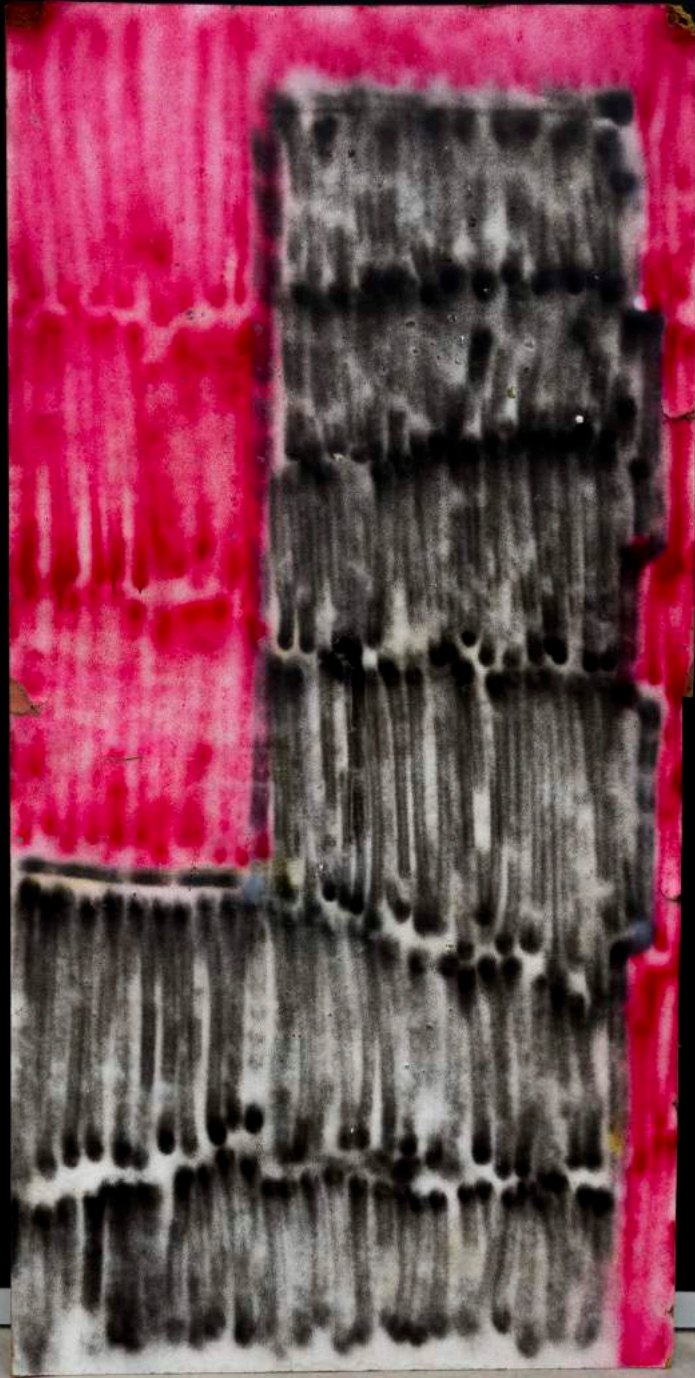
Maquetas de arquitecturas, con las que es posible fantasear utópicamente y experimentar desde presupuestos críticos, es decir, que parten de una crisis que cuestiona lo convencional y vehicula el pensamiento.

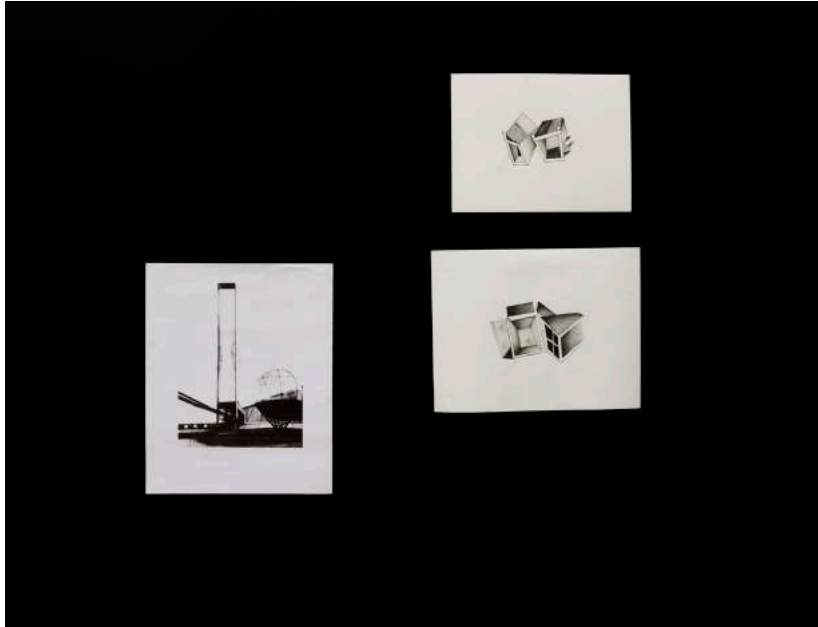
En Japón en los años 80 Akasegawa Genpei creó un movimiento llamado "Hyperart Thomasson"¹⁴ en el que manifestaba que todos los elementos inútiles que iban apareciendo con el desarrollo de la ciudad, tales como ventanas tapiadas puertas en altura, escaleras que no llevan a ninguna parte... lo que equivaldrían a desechos de la ciudad, funcionan como una obra de arte en sí misma considerándolas más artísticas que el arte mismo ya que éstas aparecían por sí mismas de forma involuntaria.

Estos errores equivaldrían a arquitecturas infuncionales por excelencia, por lo que creo representaciones pictóricas de esos errores de infraestructuras recreando mi propio imaginario "Hyperart".

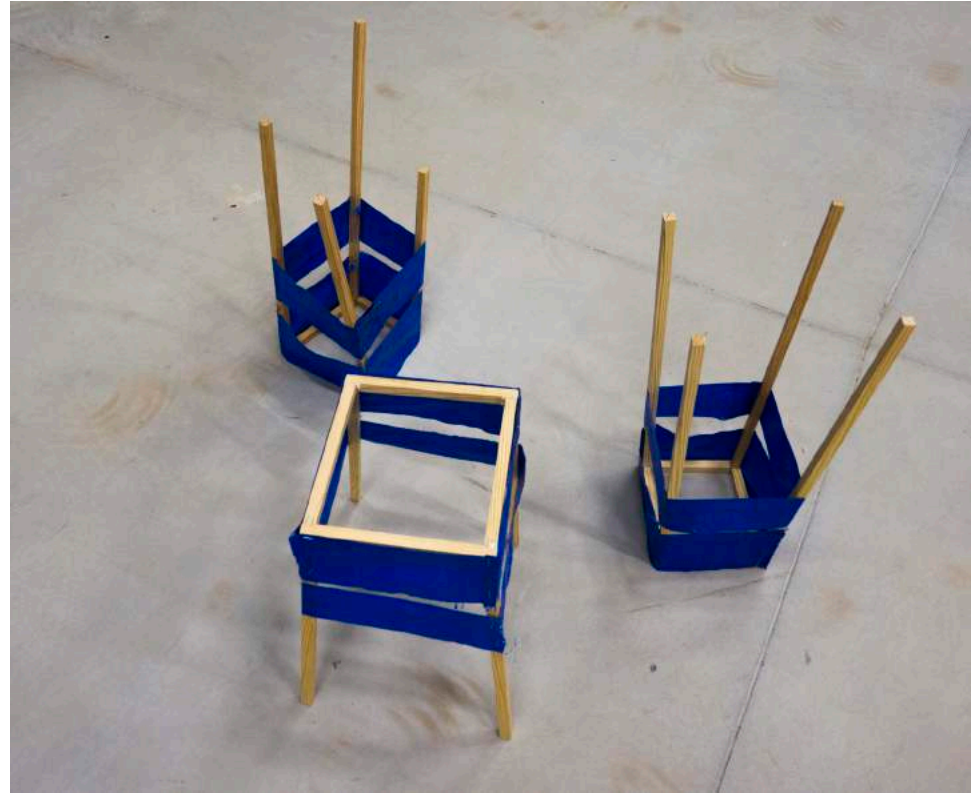
14. Akasegawa, G. and Fargo, M. (2009). *Hyperart*. New York: Kaya Press.

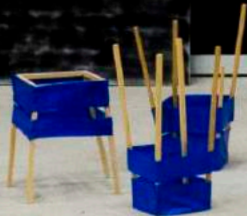












Punching Bag

Instalación
Mixed media
2018

Los grandes ataques de información en la sociedad actual y la sobrecarga de imágenes provoca que estemos atrapados en este juego del exceso, en el que todo es voluble y está influenciado por la saturación de datos que recibimos en los que solo hay flujo financiero y de sobreinformación. En el que mostramos la vida como imagen en sí misma. Este exceso de información nos provoca amnesia. Así nos encontramos una red sobrecargada. El mundo se encuentra desmoronado y ya no puede contener más cosas por lo que se ha vuelto obsoleto.

La información proveniente de la sociedad de consumo en forma de imágenes y objetos se presentan como auténticos restos o ruinas, fragmentos de la cultura popular después del naufragio de la modernidad y de la ciudad purificadora y evocadora, conformando así un arte posmoderno.

Reinterpretando los objetos y las imágenes, objetos encontrados, residuos de la vida cotidiana provenientes de la cultura de consumo, uniendo cosas heterogéneas que antes estaban desconectadas y/o pasaban desapercibidas, detritos de la sociedad y vinculándolo con formas culturales marginales como el movimiento punk y la búsqueda del nuevo hombre, promovido por su lucha antisistema, provocando generar una reacción diferente.

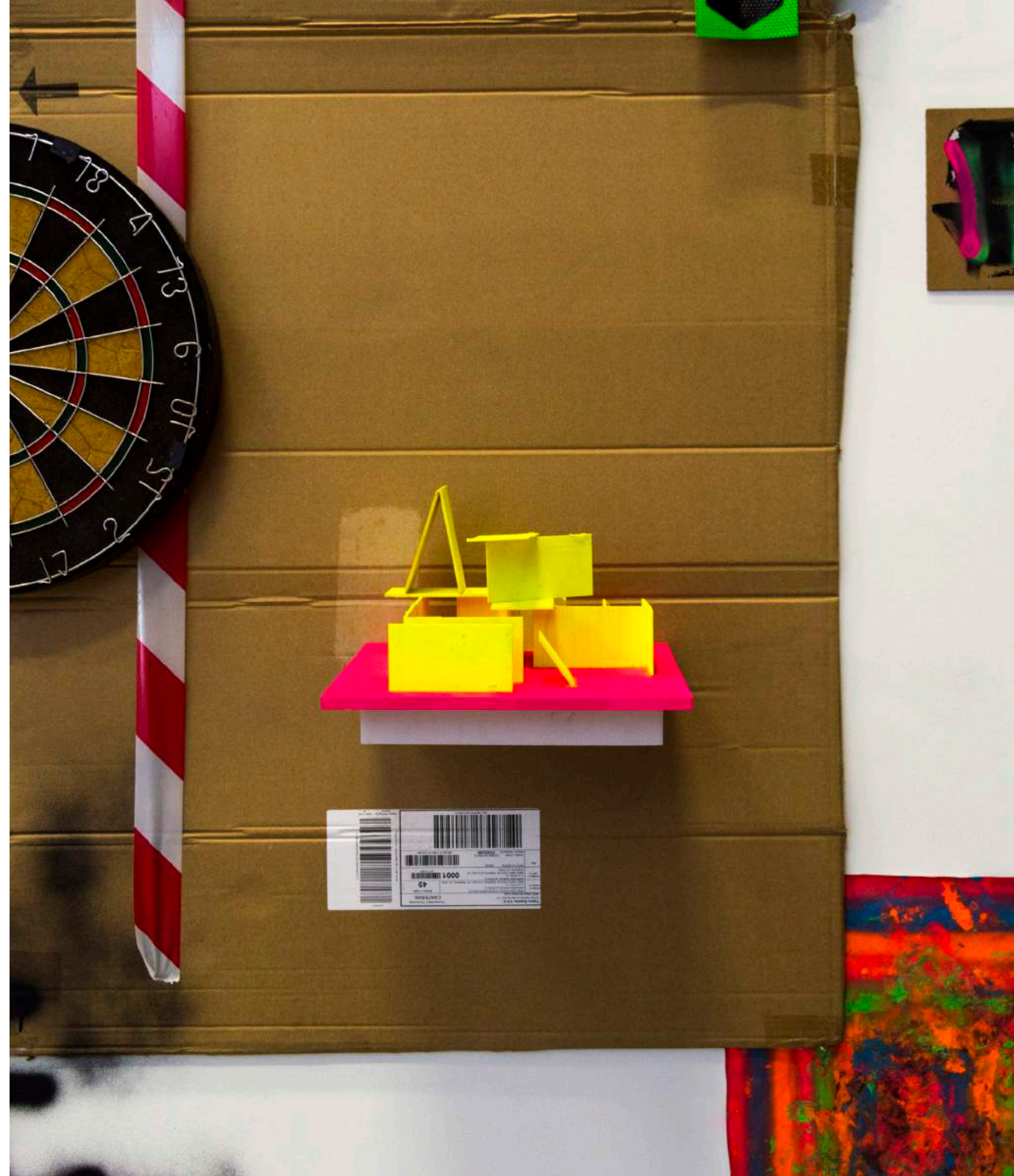


Con todos estos elementos que conforman el lenguaje de la cultura de masas. Reconstruyo e interpreto el paisaje urbano y social y la vida en la gran ciudad, conformando un archivo Post-destrucción mediante el ensamblaje de objetos, reinventando el lenguaje de forma espontanea. Objetos e imágenes precisamente legibles y elementos alternativos de la cultura. Se ensamblan y se relacionan intuitivamente a través de la experiencia por lo que los conceptos no tienen nada de estático y siempre experimentan cambios de significados, formando un relato significativo.

Grandes almacenes y materiales encontrados como principales proveedores de elementos y artículos en serie de carácter pop, elementos de la cotidianidad. Llevando a cabo una antropología virtual. Google como sustentador y catálogo de imágenes.

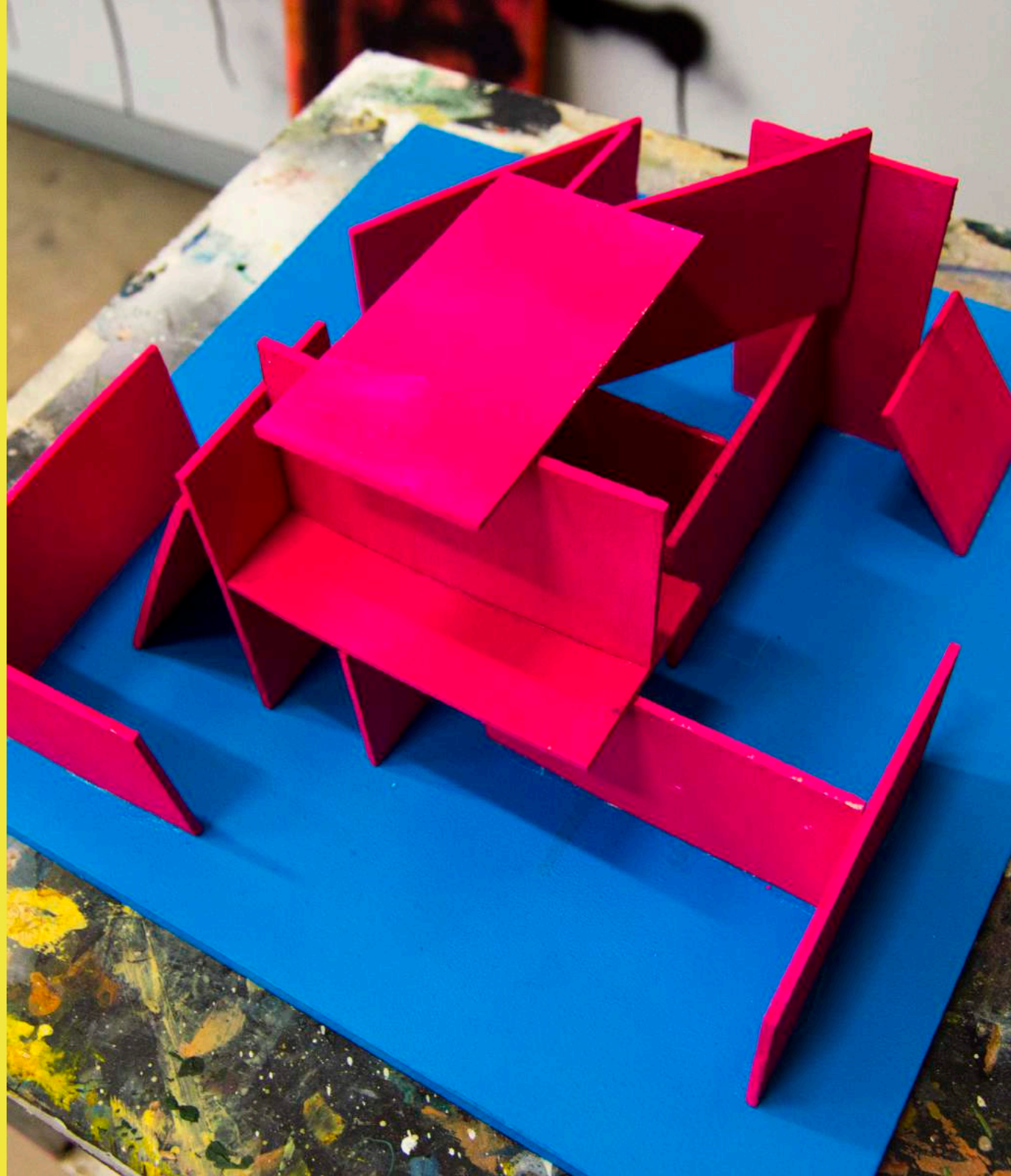
La arquitectura en sí como bien de consumo, como obra manufacturada que conforma la ciudad. Reconociendo la ciudad como utopía por excelencia y como el hecho arquitectónico primordial. Las maquetas referenciales a Le Corbusier arquitecto de la modernidad que simbolizan la experiencia del hombre y su búsqueda del nuevo espíritu que deriva de la función.

Estas relaciones persisten en la experiencia perceptiva aunque el hombre de la calle no pueda reconocerlas de forma instantánea



El mundo entero se hace estético por lo que los objetos pasan de solo tener su forma funcional a funcionar como obras de arte en si mismas, el arte tiende a desaparecer y pasa a convertirse en un reducto marginal dentro del capitalismo.

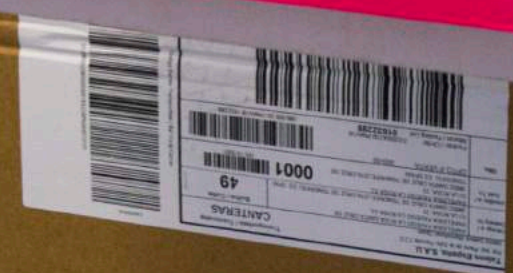
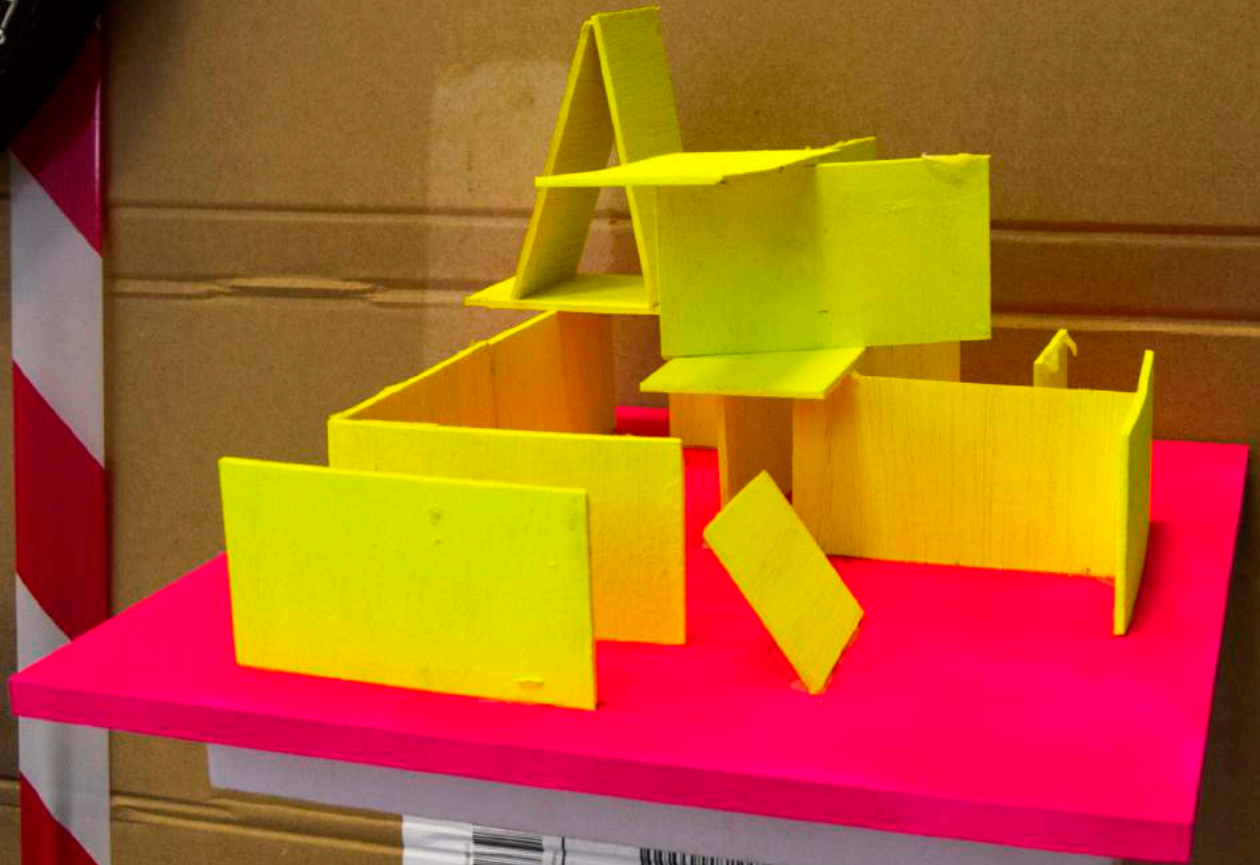
Es importante la relación del objeto con su entorno más inmediato, un entorno que lo envuelve . Esta idea si se extrapola al ser humano y su relación con la ciudad. El objeto es autónomo, subjetivo e individual como el hombre en la ciudad.



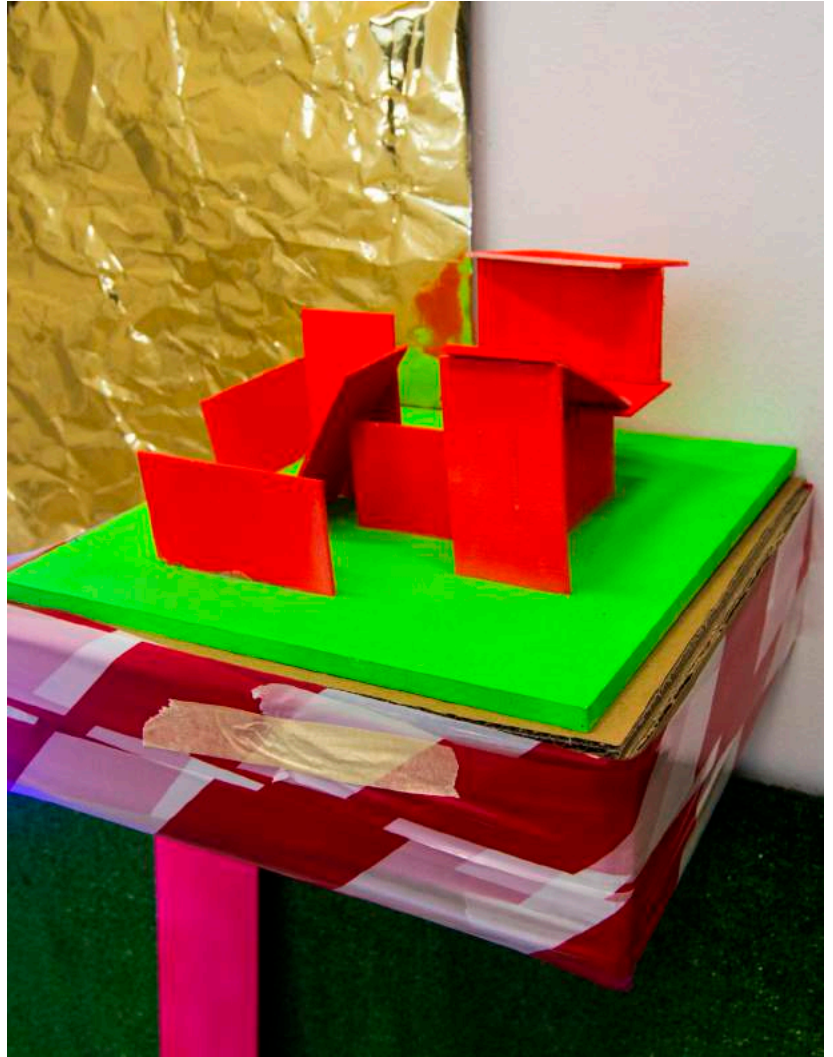




17PH1301/6









Punching Bag. Vol II

Instalación
Mixed media.
2019

Tradicionalmente, hemos entendido la imagen como un elemento de mediación entre una realidad excesiva y el sujeto que pretendía comprenderla en la forma de un mundo. Lógicamente, estos filtros -como los conceptos o las categorías del pensamiento o cualquier otro elemento de mediación del entendimiento- debían ser mucho más reducidos que la propia sustancia que trataban de contener. Hoy el mapa no solo ha alcanzado el tamaño del territorio, lo ha superado con creces. No es solo que el tiempo de grabación supere de largo el tiempo vivido, es que hasta los cuerpos y sus gestos, las decisiones y los impulsos, se han convertido en imagen. El mundo ya no puede contener las cosas y se vuelve obsoleto e impotente. Ante esta imagen del desbordamiento apelamos tímidamente a la realidad con la esperanza de que nos ayude a contenerla: decía Baudrillard¹⁵ que, ante la apoteosis del simulacro, la cosa, que antaño nos aterra por su opacidad, se convierte en nuestra tabla de salvación porque, al menos, nos ofrece la certeza de que está ahí.

15. Baudrillard, J. (1994). *Simulacro y simulación*. 1st ed. Francia.

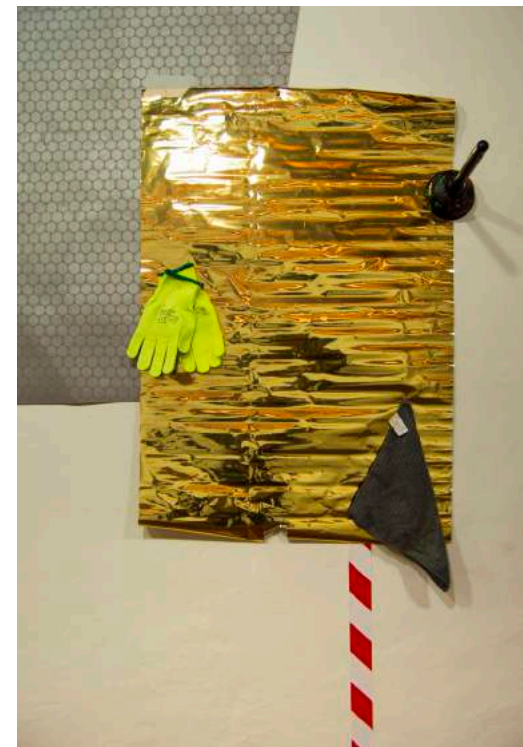


Víctor trabaja a partir de esa paradoja: samplea la cascada de imágenes del mundo digital y les da una densidad pastosa¹⁶. Compacta los flujos y coagula los ceros y los unos como si quisiera que nos tropezáramos con los bits. Desarrolla así una paradójica contracultura de la salvación: igual no podemos darle espesor (temporal) a la imagen, pero siempre podremos darle viscosidad (espacial) para tener la certeza de que, por lo menos, el caos está ahí.

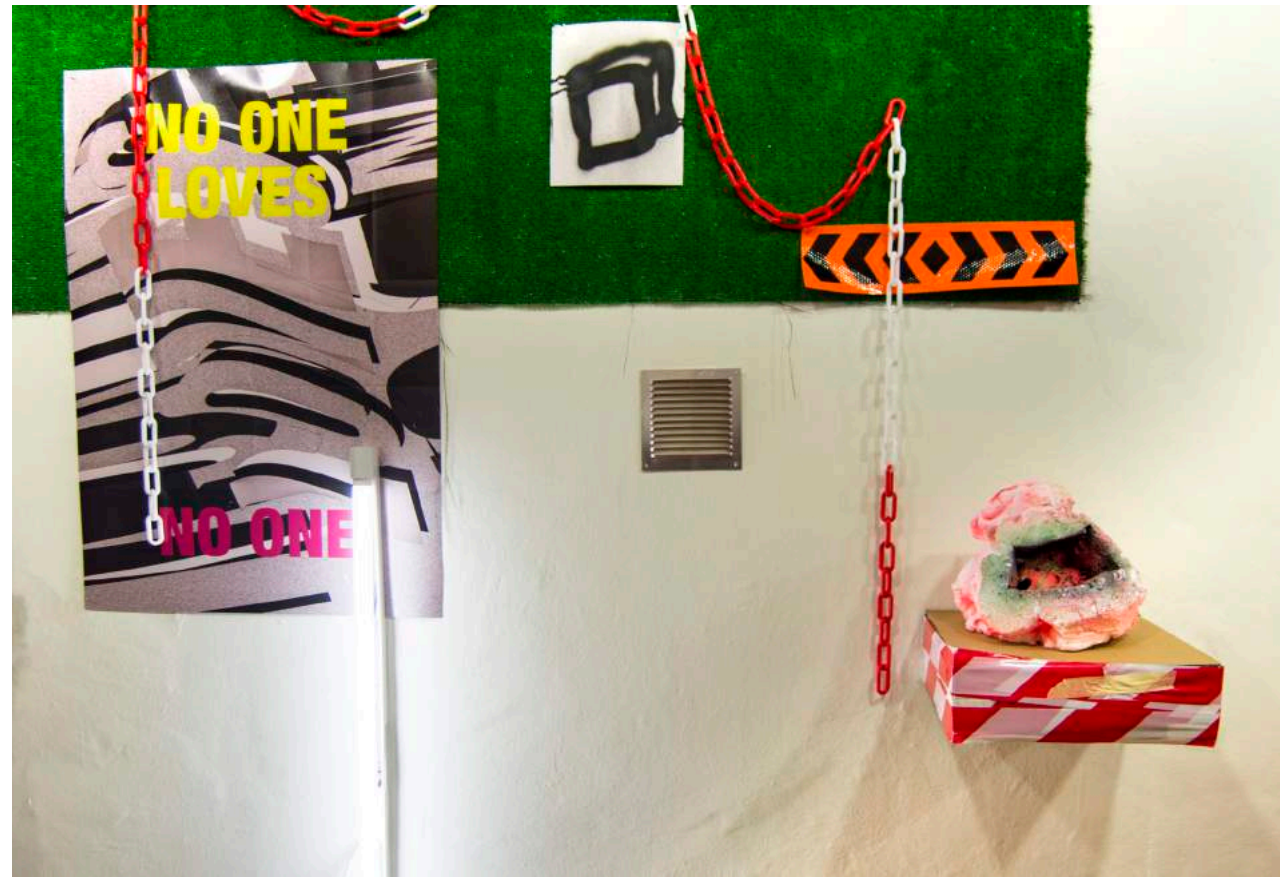
16. Salas, R. (2019). Catálogo Exposición, "Investigación artística, 02. Imaginarios de síntesis: ¿de donde son los nativos digitales?". Tenerife.

















Pool-fiction

Instalación

Mixed media

2017

“Elaborando impresiones, el hombre se libera de ellas. Objetivándolas, las destaca de sí y se hace sentir superior a ellas. La función liberadora y purificadora del arte constituye otro aspecto y otra fórmula de su carácter de actividad. La actividad es liberadora porque arroja la pasividad al exterior”¹⁷

La Piscina como metáfora del juego.

La elección del objeto piscina tanto por su efecto estético como por las asociaciones lúdicas y el significado metafórico que se infiere a dicho objeto. La piscina conlleva asociaciones de frescura y libertad de movimiento. Dejamos de movernos en un espacio aéreo de gravedad para zambullirnos en un medio líquido, como el líquido amniótico que nos puede conducir a lo inconsciente.

Se pretende ocupar el espacio público de un tercer paisaje residual de nuestro entorno cotidiano que habitamos y que nos habita. Alterando el paisaje, nos modificamos a nosotros mismos. De manera intuitiva elegimos el objeto piscina, por las asociaciones que evoca.

¹⁷ Croce, B. (n.d.). Breviario de estética. 7th ed. Colección Austral.



Generando así un oasis en el espacio, el cual, posee un efecto similar al de los espejos, con respecto a como irrumpen el ritmo visual y conceptual, integrando una realidad que también está ahí, pero del otro lado. El arte como ficción y narrativa.

Se plantea mediante varios lenguajes distintos para aproximarnos al concepto: la instalación como obra de arte en sí misma. el acto performático y los documentos resultantes tanto en fotografía como en vídeo.

La asociación lúdica, como paréntesis de la norma atrajo a público que interactuaban con el dispositivo. De manera que seguíamos dibujando el paisaje, a través de la presencia y aportación energética de cada uno de los que participaron.

La piscina trajo consigo toda una serie de elementos asociados que fueron expandiéndose por el espacio. Generamos una especie de campo semántico conceptual.

Las asas adheridas al dispositivo, indicativo de que la piscina-ilusión puede ser transportada allá donde queramos, aunque esté emplazada y enraizada en el terreno.

Se pretende con el proyecto, adentrarnos en lo onírico de cada uno, retratando los modos subjetivos de relacionarse y salpicar, como hacíamos cuando éramos niños a aquellos adultos que se adentraban en el mar en un acto casi ritual.









Otros Proyectos

Curaduría

Croma y Delito.

Ateneo de La Laguna, 2018

Comisariado

Croma y delito parte de una propuesta a fin de reflexionar acerca de como el espacio configura un dispositivo donde el croma funciona como una palabra baúl en la que ésta no solo tiene un significado autorreferencial.

El circuito compuesto por las diferentes instalaciones genera un flujo de diálogo que desborda el terreno físico hacia el virtual y expande el ámbito expositivo. Croma y Delito se dilata así no solo espacialmente, sino también temporalmente, a través de diferentes ateneos.



Ateneo de La Laguna
09 NOV 18
07 DIC 18

Inauguración: 9 NOV
20:00h - 22:30h

Horario: LUN - VIER
10:30h - 14:00h / 17:30h - 21:30h

14 NOV Crisis del modernismo
(y la experiencia del consenso):
agonismo político, giro social,
conocimiento vernáculo y espacio
discursivo. Ramón Salas.
17:30h - 19:00h

16 NOV Diálogo sobre el texto de
Peter Osborne: "El arte más allá de
la estética".
15:30h - 17:30h

19 NOV Performance J. Krissis.
18h - 20h

28 NOV Escenarios para el
régimen estético del exceso:
relación e interacción.
17:30h - 19:00h

30 NOV Diálogo sobre el texto de
Allan Sekula: "Desmantelar la
modernidad, reinventar el
documental. Notas sobre la
política de la representación".
15:30h - 17:30h

03 DIC Diálogo sobre los límites del
espacio expositivo en el contexto
digital.
18h - 20h

CROMA Y DELITO

Sara Garsía, Eduardo VD, Serge Arzoumanian,
Sofía Alemán, Cristina M, Dailos Báez, Inés García,
Yoel Díaz, J. Krissis, Liz Martín, Carla Marzán,
Diego Cruz, Candela González, Víctor Reyes,
Rocío Nosella, Stephanie Blas, Olalla Hidalgo



@cromaydelito

CROMA Y DELITO

14 NOV Crisis del modernismo
(y la experiencia del consenso):
agonismo político, giro social,
conocimiento vernáculo y espacio discursivo. Ramón Salas.
17:30h - 19:00h

16 NOV Diálogo sobre el texto de Peter Osborne: "El arte más allá
de la estética".
15:30h - 17:30h

19 NOV Performance J. Krissis.
18h - 20h

28 NOV Escenarios para el
régimen estético del exceso:
relación e interacción.
17:30h - 19:00h

30 NOV Diálogo sobre el texto de Allan Sekula: "Desmantelar la
modernidad, reinventar el
documental. Notas sobre la
política de la representación".
15:30h - 17:30h

03 DIC Diálogo sobre los límites del espacio expositivo en el con-
texto digital.
18h - 20h

@cromaydelito







Canarias Canibal

Comisariado

2018

Con el Cannarias canibal se plantea una serie de auto comisariados, en el que cada uno de los artistas comisaría sus propias obras, convirtiéndose así en su propio comisario. Todo esto funcionaría como un comisariado de comisariados.

Los artistas pueden estar en cualquier parte del mundo y a su vez participar todos a la vez, por lo que se expande en el tiempo y en el espacio no limitándose a un lugar únicamente, solo tienen que enviar sus fotos de sus obras y a través de una selección se elegirán las obras más adecuadas para su exposición. Con esto se facilita la visibilidad de distintos artistas y de no tener la necesidad de que cada una de las obras este obligatoriamente enfocada para el cubo blanco expandiendo así también el espacio expositivo.

Esta mezcla heterogénea de obras y espacios tendría que ver con el rizoma y el pensamiento arborescente del que hablaba Deleuze, en el que una estructura presupone un sistema y puede articular elementos dispares pero tiende a homogeneizarlos mediante relaciones jerárquicas y conecta cualquier punto con otro punto cualquiera sin que cada uno de sus rasgos no remita necesariamente a rasgos de la misma naturaleza. No está hecho de unidades, sino de dimensiones, o más bien de direcciones cambiantes.





Rocío Nosella





Eduardo Vega



En busca de un territorio, se desplazaron a la TAZ como un hábitat seguro. En su lugar, el territorio se volvió un espacio de negociación. Los días y las noches, la actividad se volvió un juego de poder y resistencia. Los días y las noches, la actividad se volvió un juego de poder y resistencia. Los días y las noches, la actividad se volvió un juego de poder y resistencia.

Mapa de la TAZ
El mapa de la TAZ es un mapa de la TAZ. El mapa de la TAZ es un mapa de la TAZ. El mapa de la TAZ es un mapa de la TAZ.

La TAZ es un territorio de negociación. La TAZ es un territorio de negociación. La TAZ es un territorio de negociación. La TAZ es un territorio de negociación. La TAZ es un territorio de negociación.

En busca, el territorio se vuelve un hábitat seguro. En su lugar, el territorio se volvió un espacio de negociación. Los días y las noches, la actividad se volvió un juego de poder y resistencia.

La TAZ es un territorio de negociación

Los días y las noches, la actividad se volvió un juego de poder y resistencia. Los días y las noches, la actividad se volvió un juego de poder y resistencia. Los días y las noches, la actividad se volvió un juego de poder y resistencia.



Lineas de desterritorialización
Linea de desterritorialización
Linea de desterritorialización



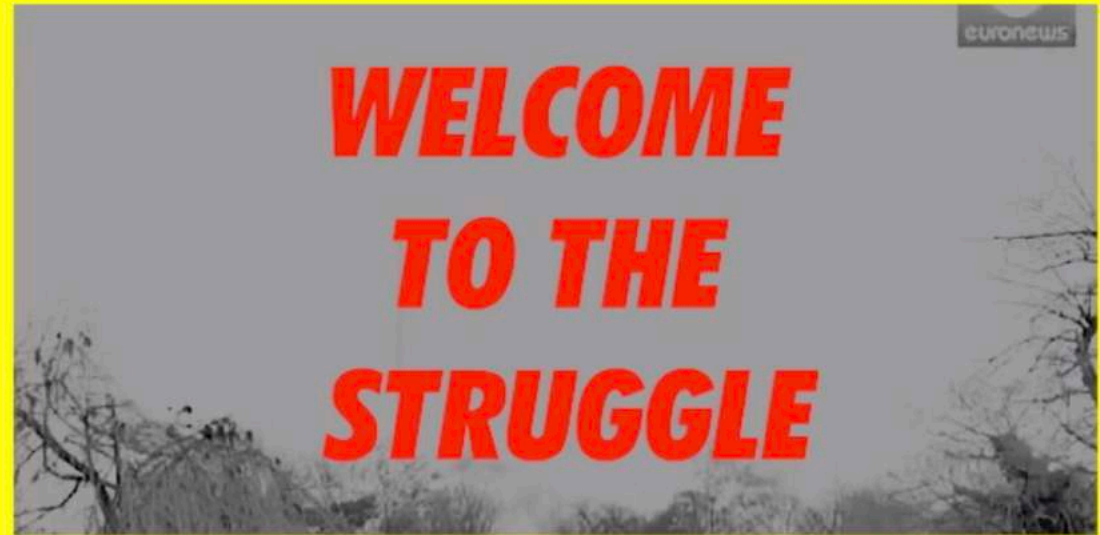
Vídeo

Welcome to the struggle

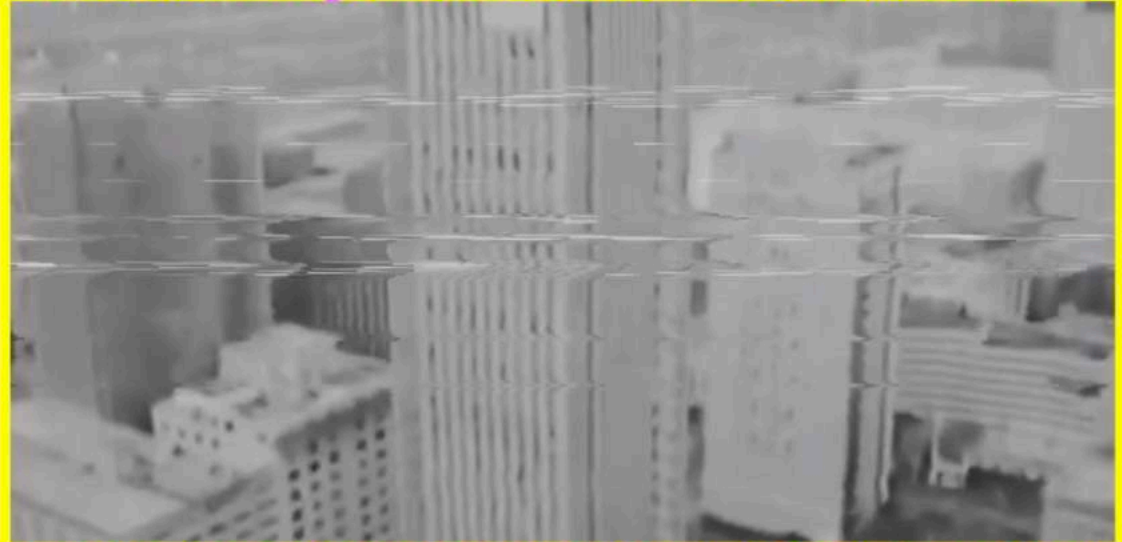
Vídeo
2018

Vídeo elaborado por mí, como complemento para el primer volumen de "Punching Bag", en el que pongo en relación la caída y destrucción de edificios como metáfora a la crisis de la ciudad y de la sociedad en sí misma, junto con textos y frases extraídos de diversos escritos del movimiento Punk, tanto de graffitis como de letras de canciones.

<https://www.youtube.com/watch?v=sFU2g5Jxv2Q>



WE OUT THERE / EXPECT TO LOSE - DON'T EVER SAY



WE OUT THERE / EXPECT TO LOSE - DON'T EVER SAY



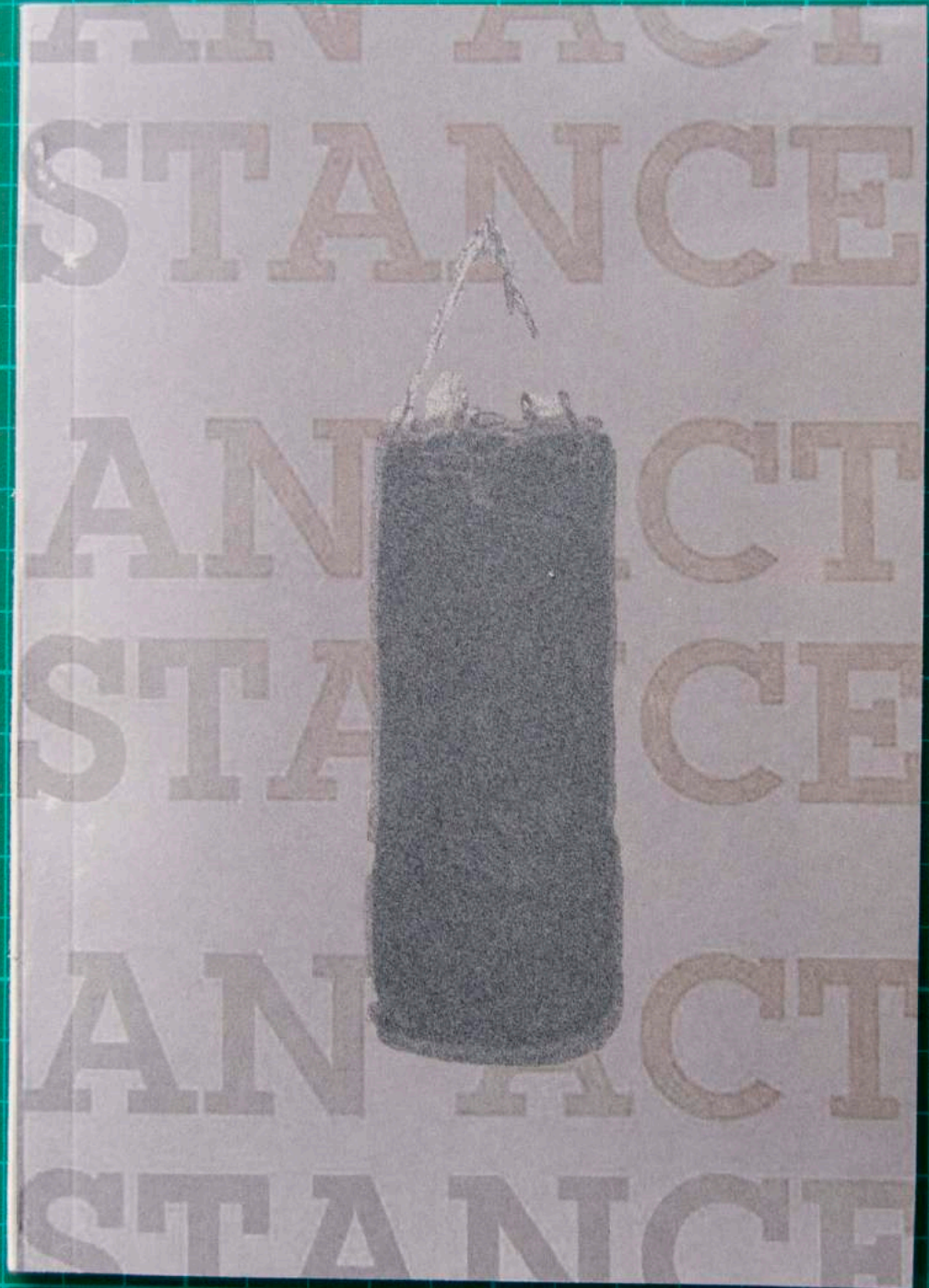
***TIME
SPACE
TIME***

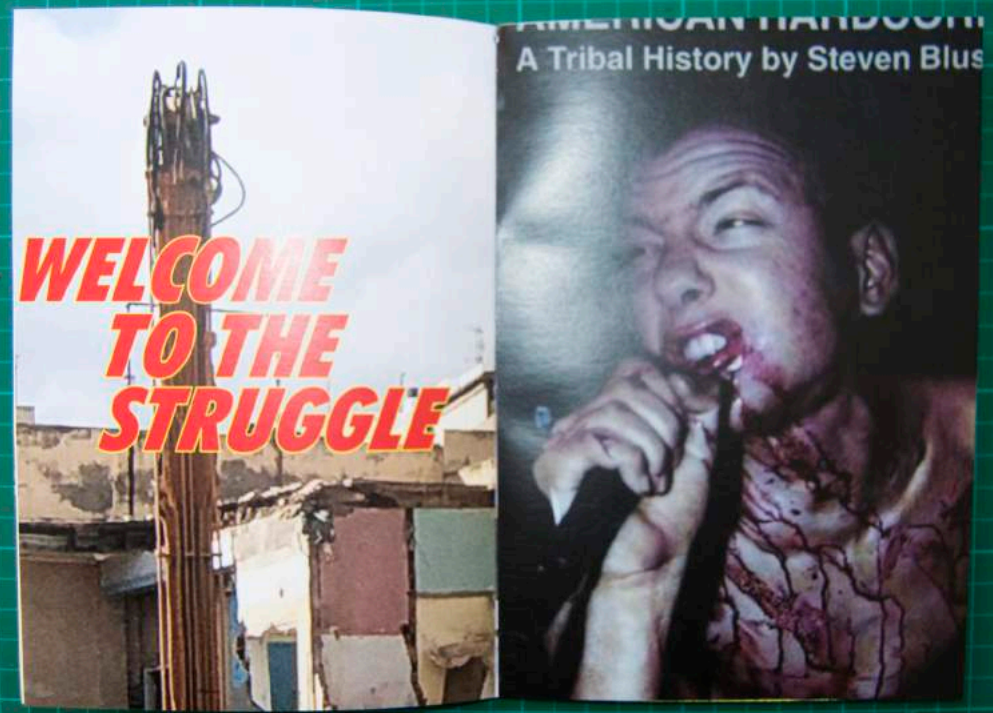
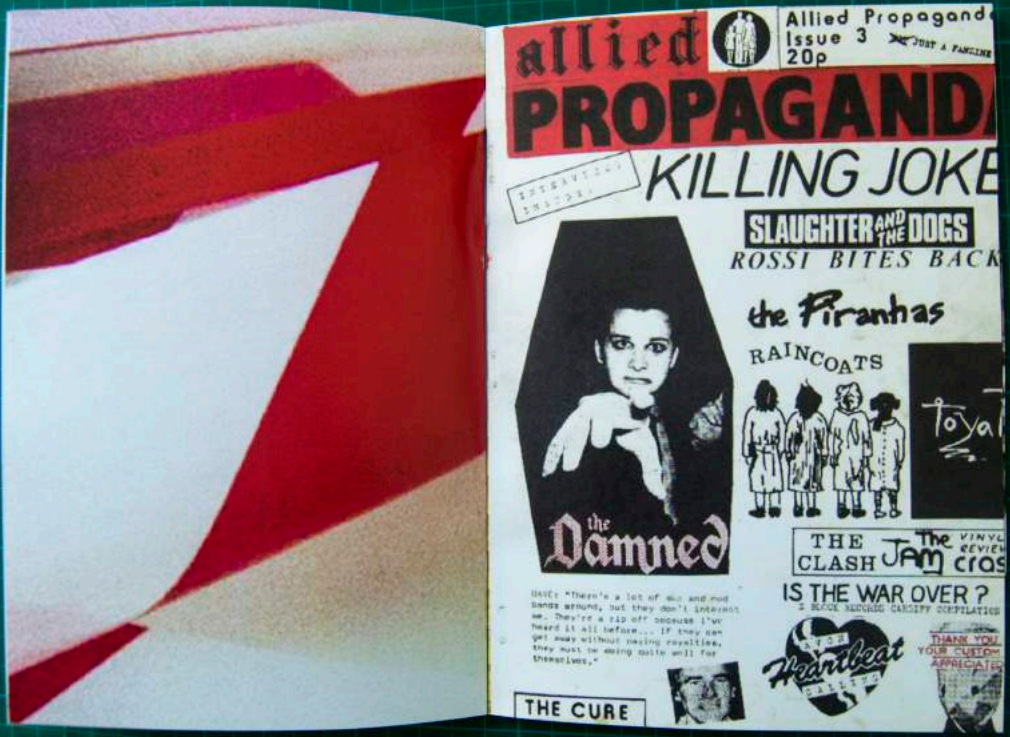
Editorial

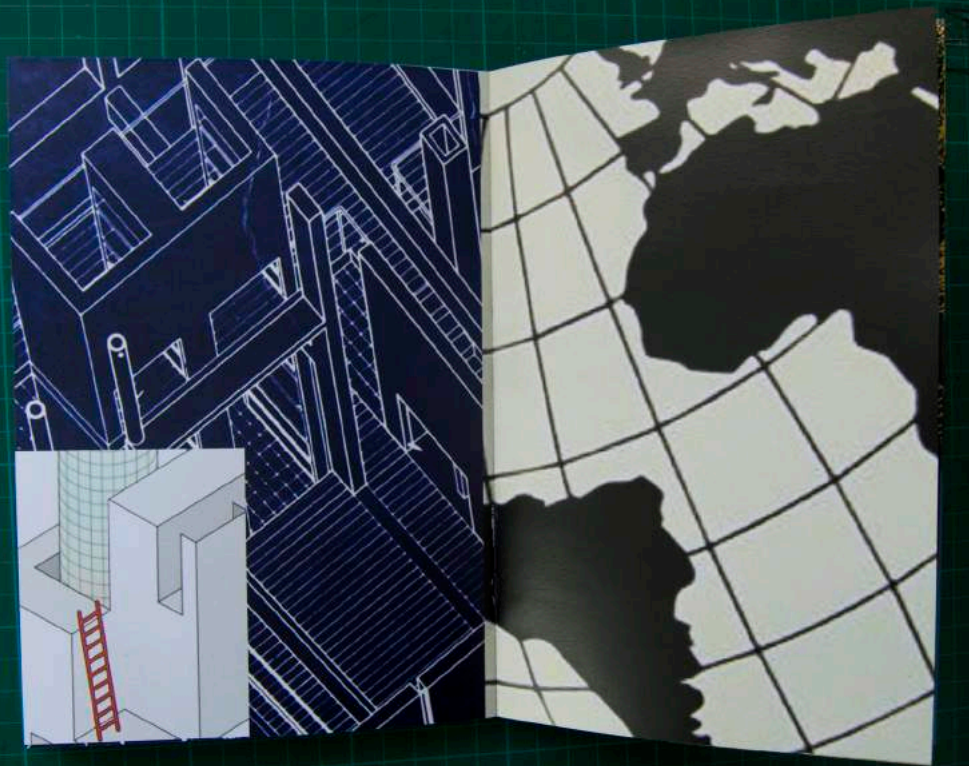
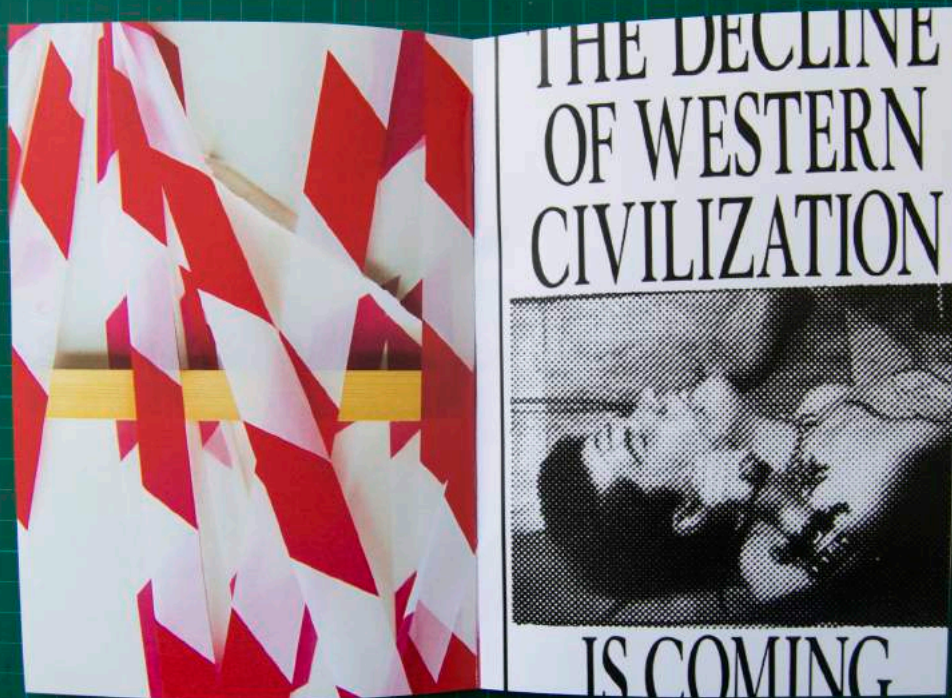
Fanzine: An act of Resistance

Impresión y encuadernación hecha a mano.
2018

Fanzine elaborado en Autolabo, encuadernado completamente a mano en el que se recogen diferentes imágenes como complemento a los diferentes proyectos de "Punching bag", por lo que la obra no se encuentra exclusivamente en el museo o la sala de exposiciones sino que funciona también como un dispositivo portátil y de fácil difusión.







Conclusión

La realización de los diferentes trabajos presentes en este TFG, tienen en común el término antes comentado de "Postproducción" acuñado por Nicolás Bourriaud, esta teoría ofrece otra excelente oportunidad para darle una nueva vida a los diferentes objetos ya en desuso y resignificarlos y es que todas estas acciones de reutilización y reciclaje se unen durante la composición de la obra final.

La necesidad de fabricar utensilios para relacionarnos con la naturaleza, para mantener un dialogo con ella, demuestra la fragilidad del ser humano y su carácter imperfecto. Cada cosa que fabricamos habla de la condición que radica en nuestra existencia y de los intentos que desplegamos por convertirnos en mas resistentes hacia fuera. Sin embargo, cualquier cosa que fabricamos nos sobrevive muchos años. Tiramos a la basura aquello que consideramos que ha perdido valor y sin embargo ese desperdicio puede tener la capacidad de resistir el paso del tiempo mas que nosotros, sus hacedores.

A los objetos encontrados les espera una segunda vida, como imagen fotográfica o como elemento incorporado a una inesperada y efímera existencia artística.

Bibliografía

- Akasegawa, G. and Fargo, M. (2009). *Hyperart*. New York: Kaya Press.
- Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo*. España: Siglo XXI de España Editores, S. A
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacro y simulación*. 1st ed. Francia.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. 1st ed. Editorial Itaca.
- Brea, J. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Bourriaud, N. (n.d.). *Estética relacional*. 1st ed. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Bourriaud, N. (2014). *Postproducción*. 1st ed. España: Adriana Hidalgo Editora.
- Croce, B. (n.d.). *Breviario de estética*. 7th ed. Colección Austral.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S. A.
- Debort, G. (2007). *La sociedad del espectáculo*. 2nd ed. Rosario, Argentina.
- Deleuze, G. and Guattari, F. (2013). *Rizoma*. Valencia: Pre-textos.
- Foster, H. (2004). *An archival impulse*. The Mit Press.
- Groys, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora con temporánea*. Buenos Aires, Caja negra.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero*. 1st ed. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Salas, R. (2012). *Crisis...What Crisis?*. 1st ed. España.

Todas las fotografías y obras presentes en este TFG han sido realizadas por Víctor Reyes.
<https://victor-rg.wixsite.com/victorreyes>