



Pa(i)sajes contemporáneos

**Carla Marzán Gutiérrez
Trabajo de Fin de Grado
2020**

En la página anterior
Sin título
Fotografía
2019

Índice

INTRODUCCIÓN	6-7
REFERENTES	8
FIGURA DEL ARTISTA	
La “representación” de un mundo globalizado: pa(i)saje contemporáneo	9-21
Medio como fin	22-25
POSTMUSEO Y USUARIO	26-27
Croma y Delito	28-35
AHORA YA ES AYER	36-39
Mmorf	40-51
COVID-19 COMO CONCLUSIÓN	52-53
BIBLIOGRAFÍA	54

Introducción

Los medios tecnológicos de la segunda revolución digital han generado un impacto en la misma condición humana. Esta revolución se caracteriza por el dominio de Internet, las redes sociales o la telefonía móvil, y se contextualiza en una sociedad de consumo hipermoderna. Las tecnologías de nueva generación se han convertido en omnipresentes e inevitables y han transformado todos los aspectos de nuestra vida social: desde el género a la política, de la ciencia a la cultura, de la ética y la estética, hasta alcanzar el ámbito privado e íntimo.

Estas páginas se proponen hacer alguna reflexión sobre el impacto de dichas tecnologías en nuestra experiencia artística. Esto es, tratan de esbozar cómo y de qué forma influyen los nuevos medios digitales en el mundo del arte: en el quehacer del artista, en la ejecución técnica de la obra, en la experiencia del espectador y en el espacio expositivo.

Las obras a las que atiende este Trabajo de Fin de Grado se han realizado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, e intentan abordar este tema a través de procesos artísticos transdisciplinares.



Pa(i)saje
Óleo sobre lienzo
35x30
2020

Abstract

The technological means of the second digital revolution have had an impact on the human condition itself. This revolution is characterized by the command of the Internet, social media, or mobile communication, and it is contextualized in a hypermodern consumer society. New generation technologies have become omnipresent and inevitable and have transformed all aspects of our social life: from gender to politics, from science to culture, from ethics to aesthetics, all the way into the private and intimate sphere.

These pages aim to reflect upon the impact of these technologies on our artistic experience. That is, they try to outline how and in what way the new digital media influences the art world: in the artist's work, in the technical execution of the work, in the experience of the spectator, and in the exhibition space.

The works covered by this Degree Final Project have been carried out at La Laguna Faculty of Fine Arts, and attempt to address this issue through transdisciplinary artistic processes.



Referentes



<https://vimeo.com/422392173>



En la página anterior

- Atget, E. (1910). *Sin título*. [Fotografía]
- Weir, H. (2015). *Rubbish*. [Serie fotográfica]
- Thiel, F. (2002). *Stadt 2/55 (Berlin)*. [Fotografía]
- Davey, M. (2017). *Hemlock Forest*. [Impresión]
- Atget, E. (1913). *Zoniers, Porte de Choisy*. [Fotografía]
- Jonas, J. (2016). *Moving Off the Land*. [Performance]
- Becher, H., Becher, B. (1972). *Typology of Watertowers*. [Serie fotográfica]

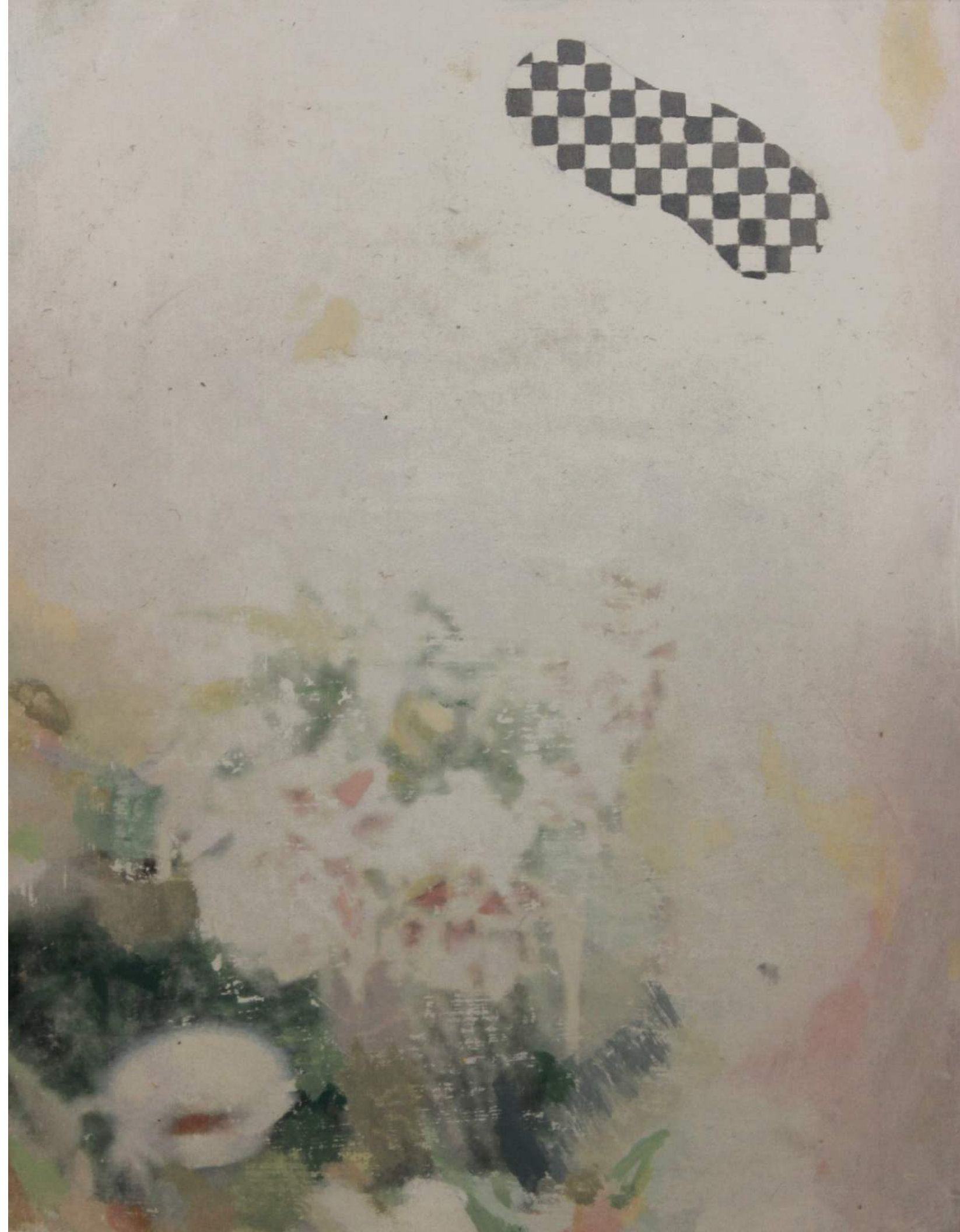
La “representación” de un mundo globalizado: pa(i)saje contemporáneo

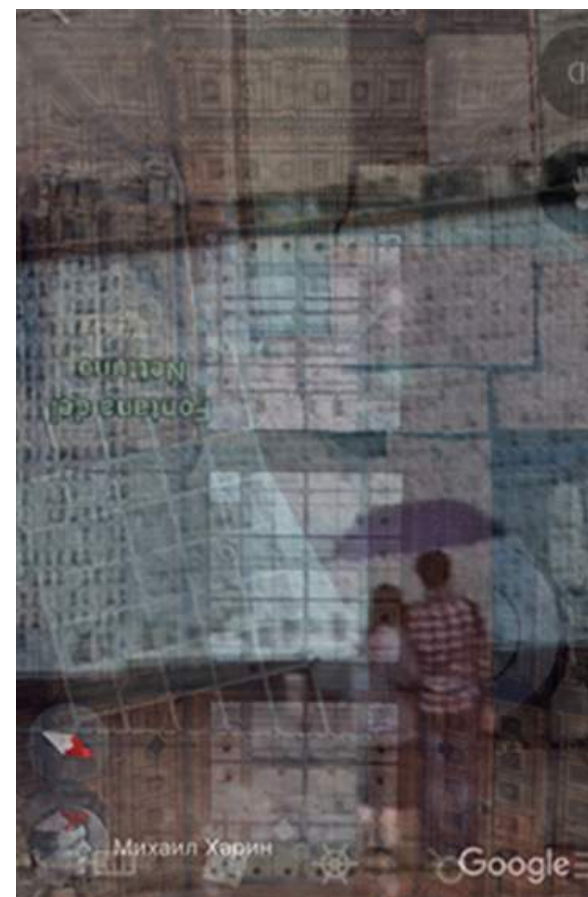
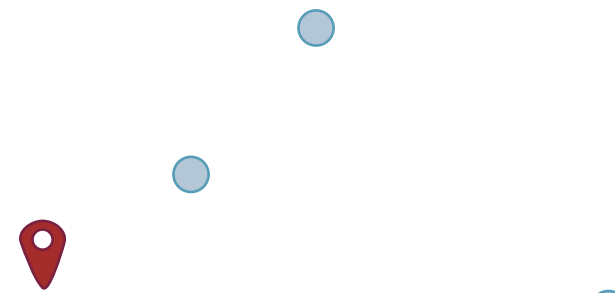
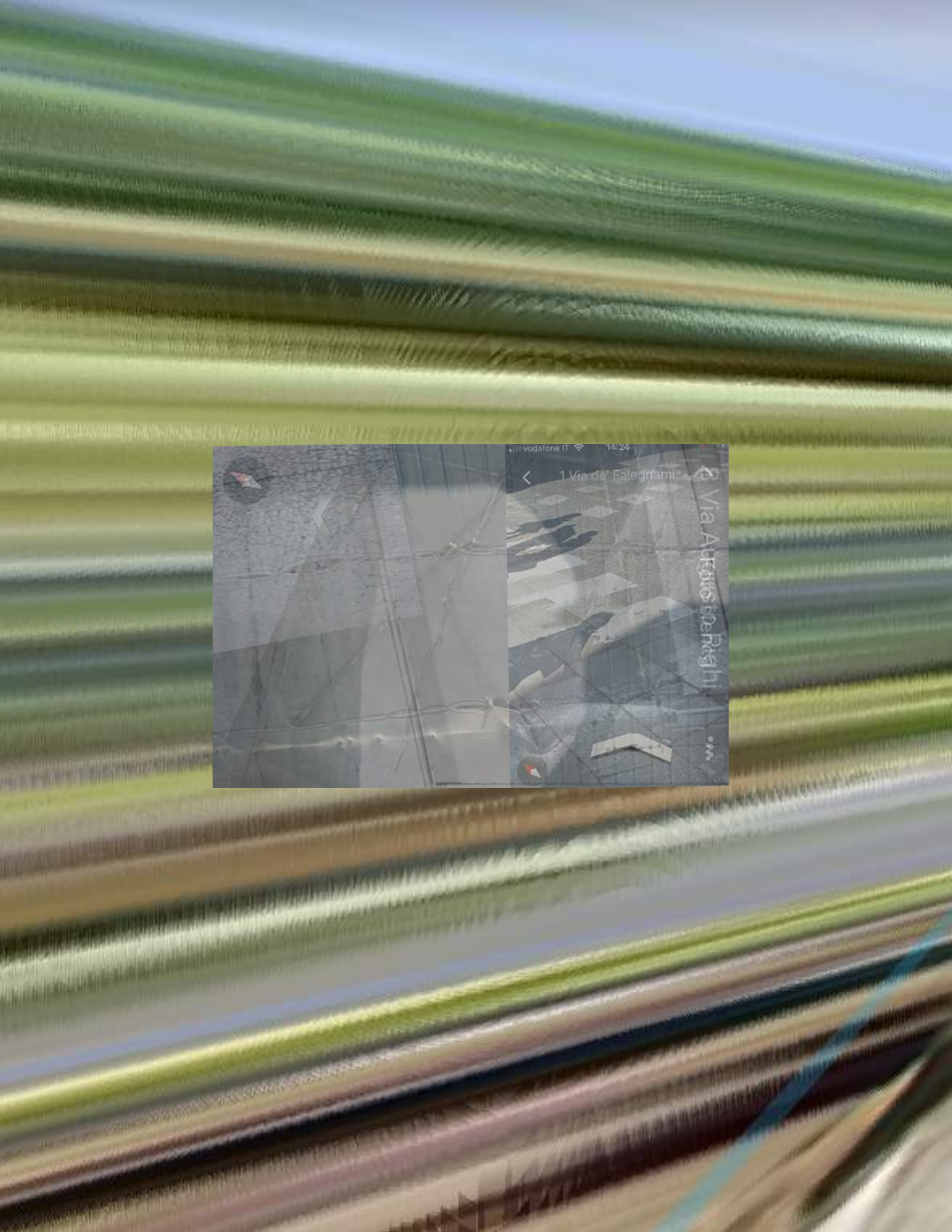
Los artistas siempre han interpretado el mundo de forma imitativa o mimética, como ha expresado H.-G.Gadamer. Pero esto no significa que la representación artística sea una forma pasiva o una simple copia de lo que consideramos realidad, sino que se trata de un proceso selectivo y meditado sobre ésta. Los artistas tratan de imitar algo semejante a un “mundo” con sus propias estructuras, con su propio ser. Eso es algo que se hace patente, por ejemplo, en la idea de paisaje que pone en juego el artista contemporáneo. Si desde La Edad Media hasta la Modernidad esta idea fue concebida de una forma fundamente visual, ahora se ha transformado. El artista, alejado de la tradición romántica del arte se convierte en una especie de *flâneur*. Un *flâneur* que es observador de la sociedad en la que vive, que imita y reflexiona sobre el mundo “posfordista” que está ante sus ojos, caracterizado por la tecnología y la industria, que “habita la imagen y la imagen le habita”, y que intenta descifrar con urgencia la condición maleable y mutante de ésta, centrándose en sus efectos e intentando poner en relieve en su obra una perspectiva sociológica y antropológica.



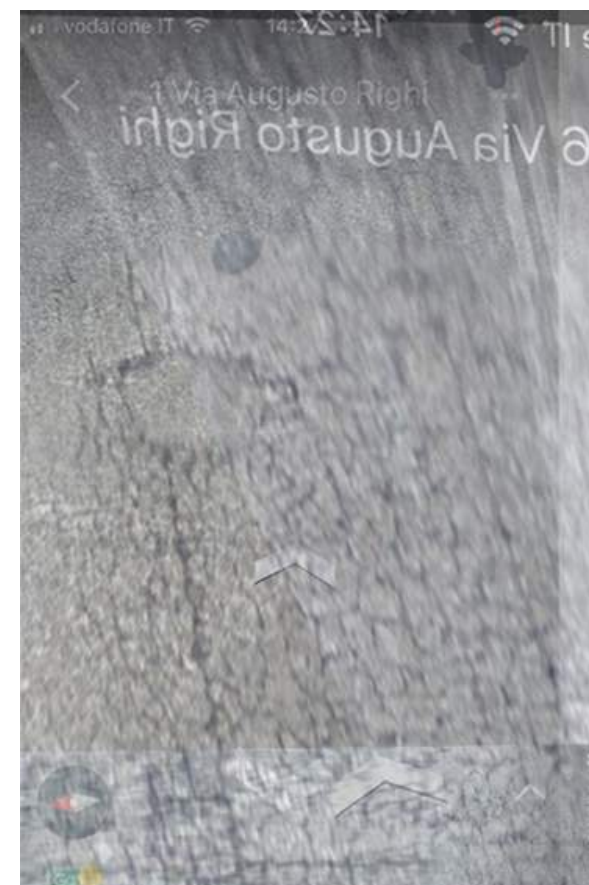
A la derecha
Sin título
Fotografía
2019
En esta página
Pa(i)saje
Óleo sobre lienzo
21x29,7
2020

A la derecha
Pa(i)saje
Óleo sobre lienzo
21x29,7
2020

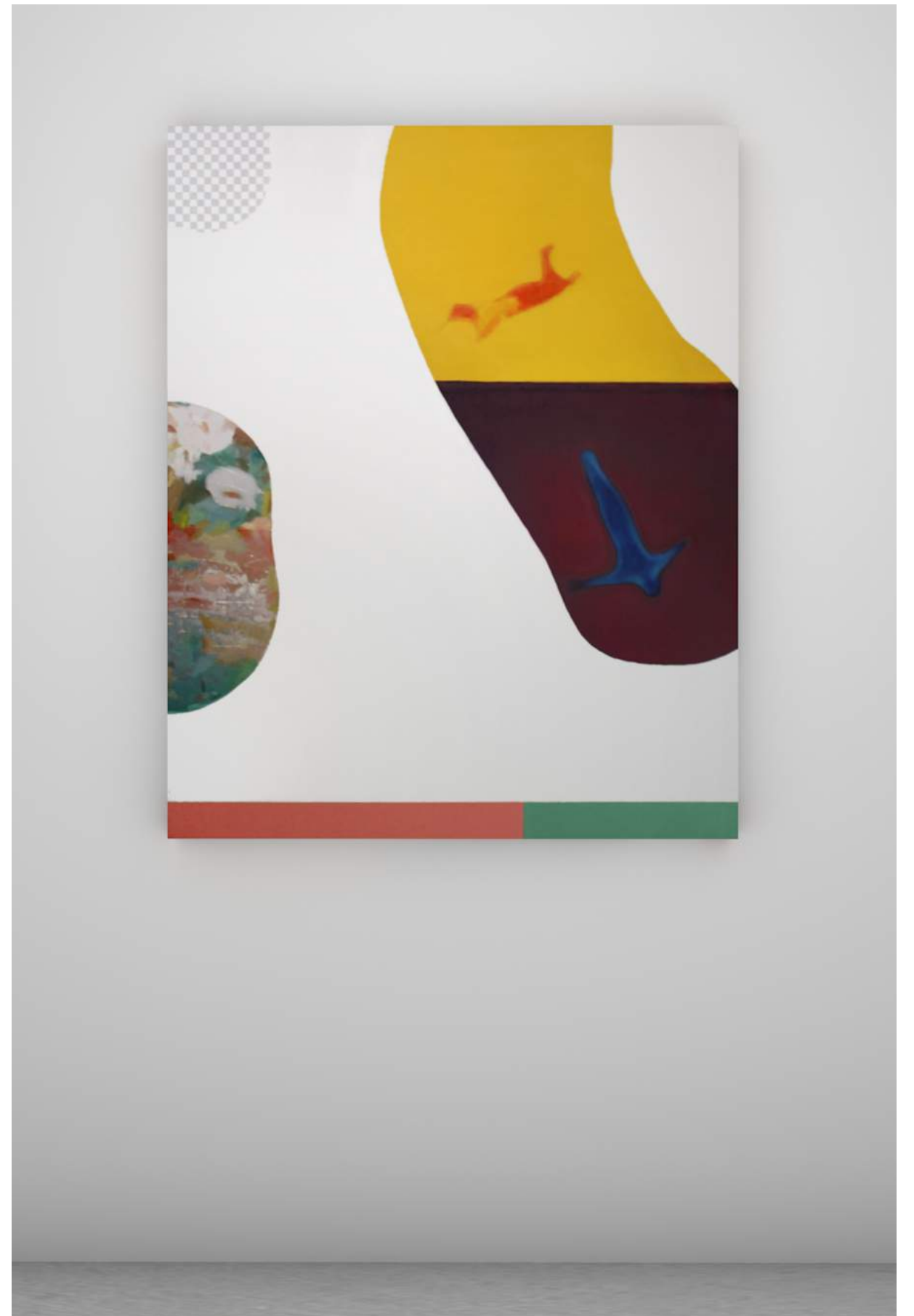


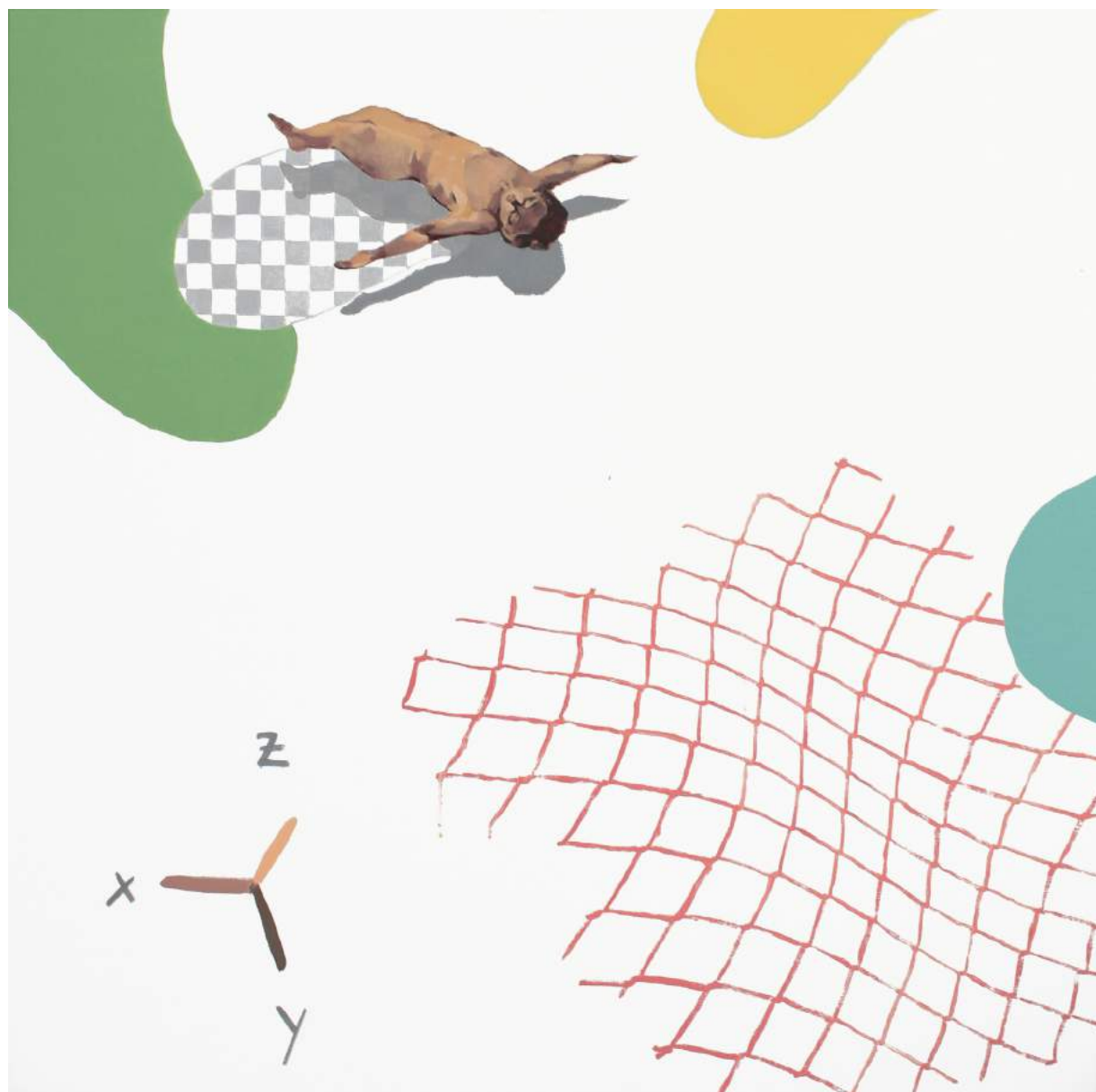


En este pliego
Diario de paseos
Serie fotográfica
Resultado de la superposición
de imágenes trabajadas desde
Google Earth
2019

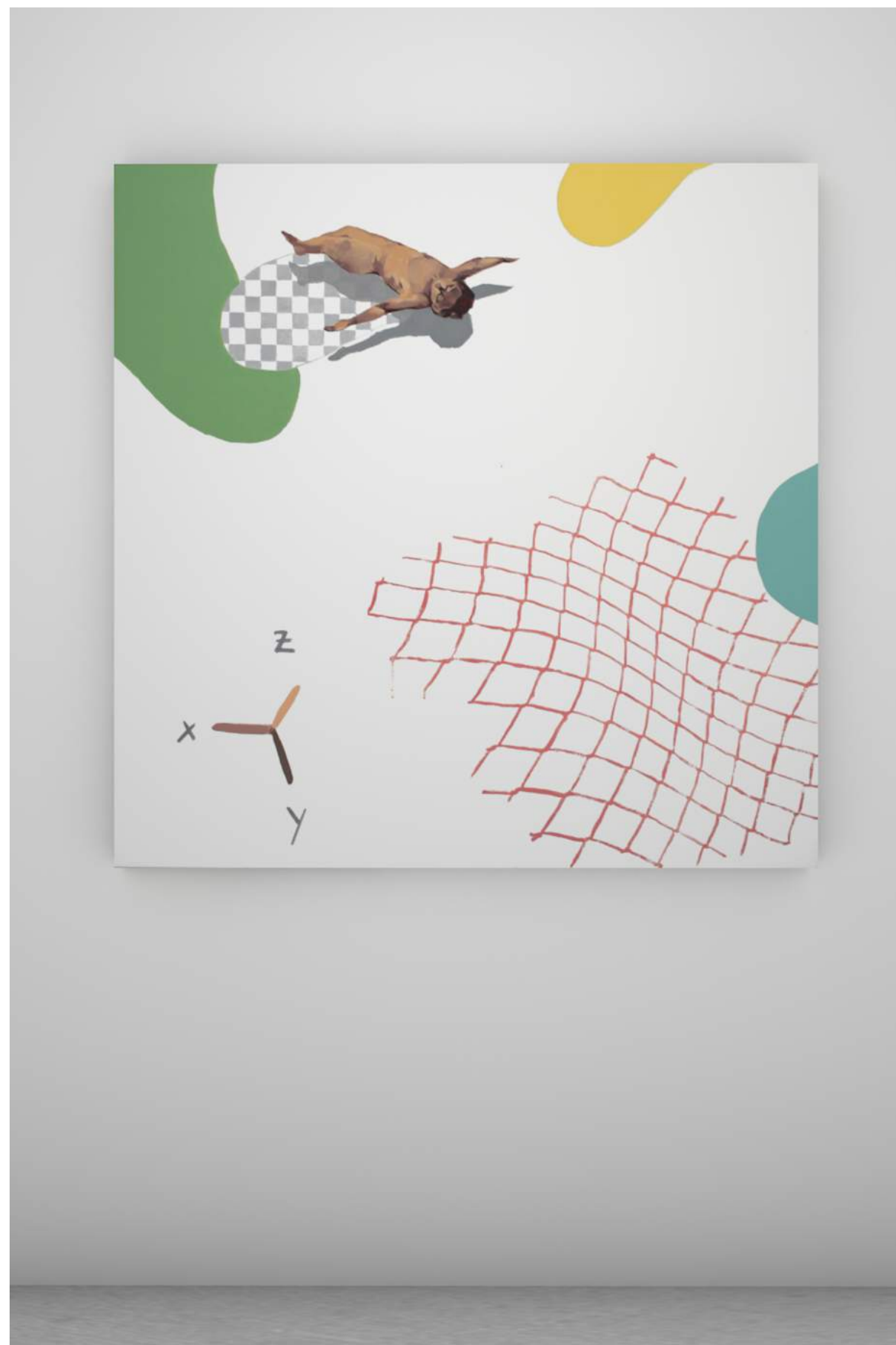


Digital Natives
Óleo sobre lienzo
80x100
2020



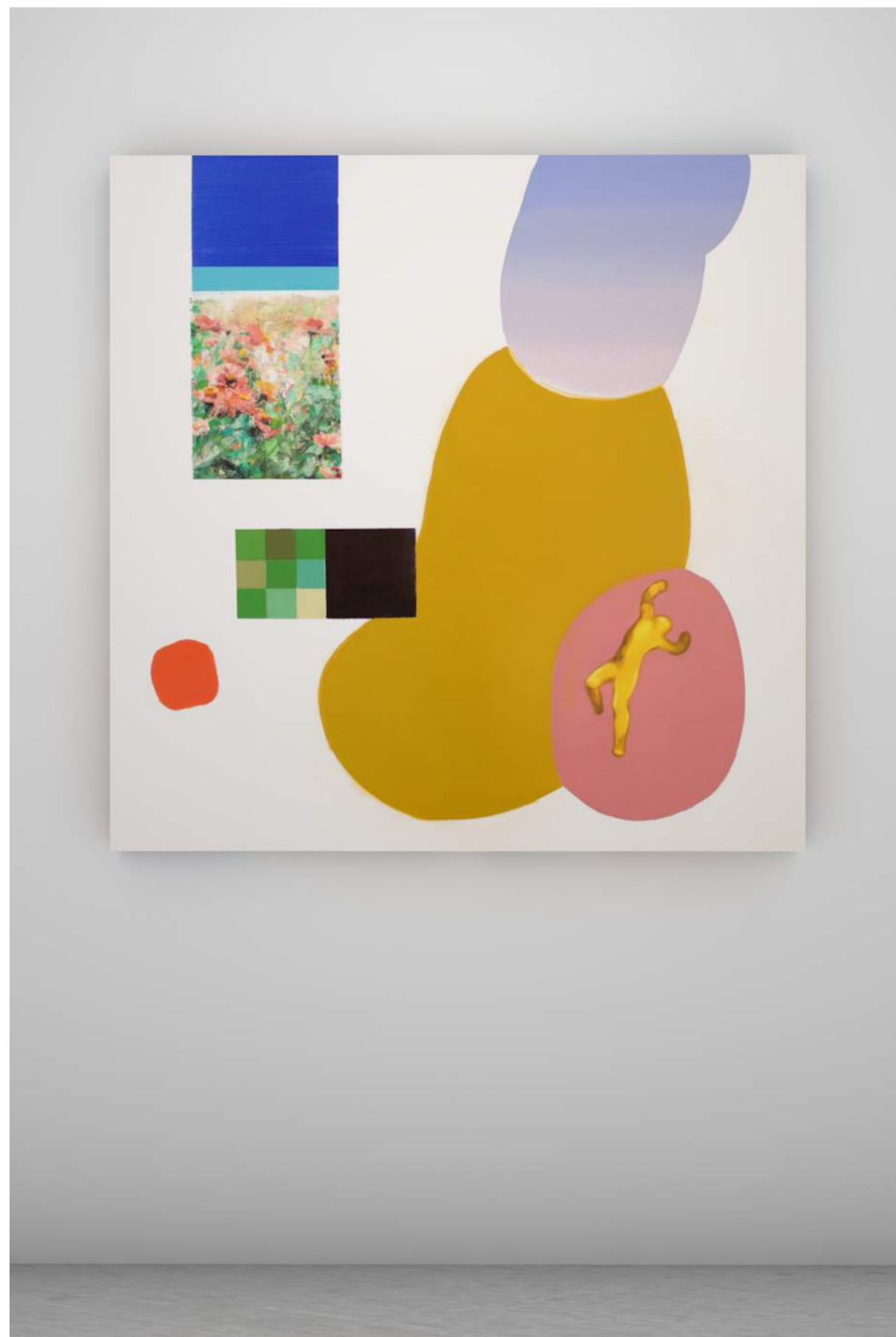


Digital Natives
Óleo sobre lienzo
100x100
2020





Digital Natives
Óleo sobre lienzo
100x100
2020

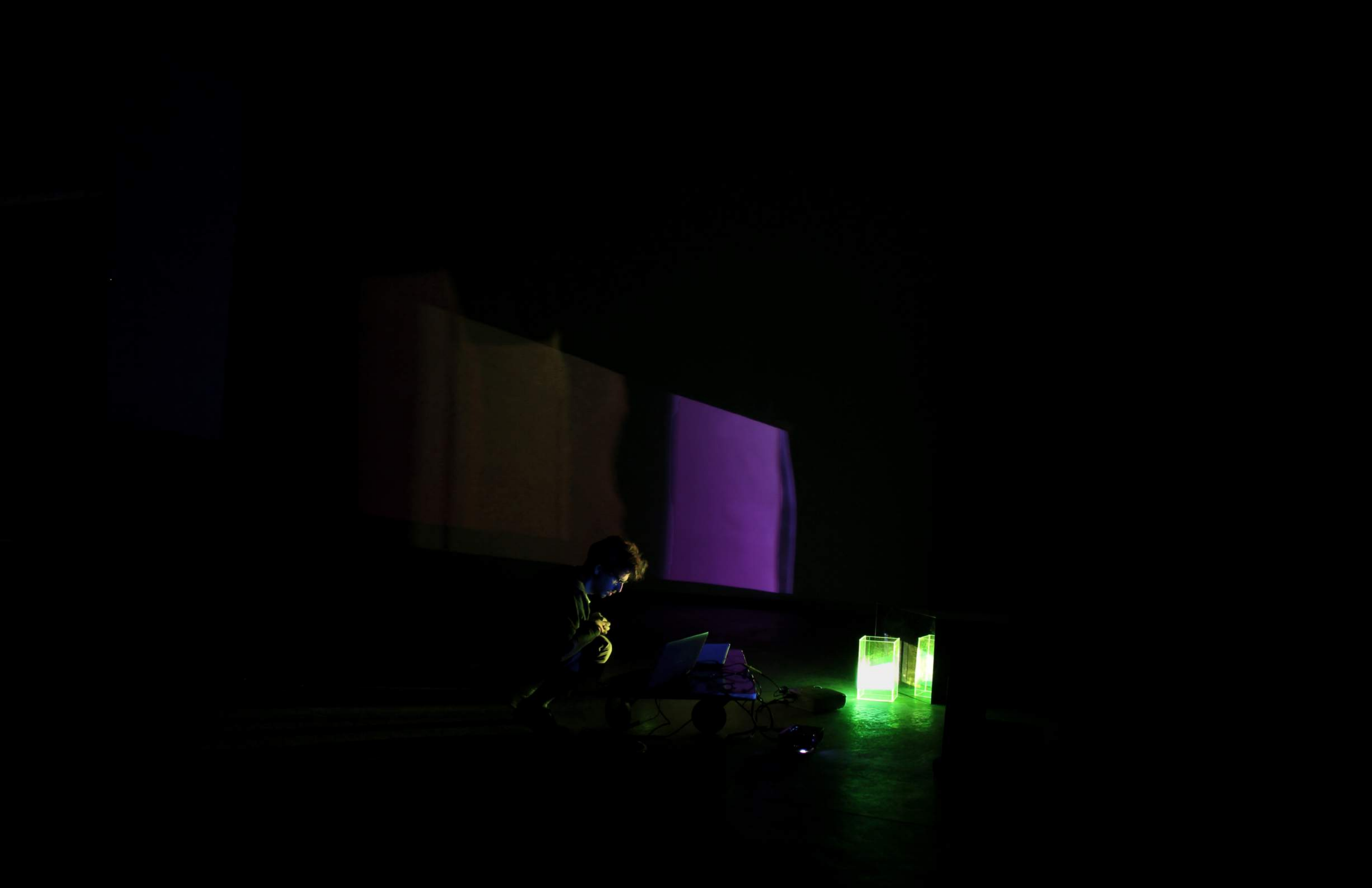


El fin como medio

Desde el siglo XX son cada vez más los artistas que experimentan con los nuevos medios. Esto ha tenido como consecuencia la aparición de nuevas prácticas artísticas. Con ello no sólo cambia la idea de paisaje a la que aludimos, sino que se revoluciona, en general, toda la temática del arte. Ahora, a diferencia del siglo XIX, la tecnología no aparece como una herramienta más, sino como la condición de posibilidad de las obras mismas. Es decir, el medio artístico se convierte en un fin. El proceso que utiliza el arte en la era posmedia para producir imágenes o sonidos, son tecnológicos: cámara, ordenador, grabadora... Estos dispositivos, tienen carácter numérico, binario. Dicho de otra forma, poseen modelos o estructuras matemáticas. Además de esta mutabilidad matemática o mecánica de la estructura captada por los nuevos medios, el artista tiene a su disposición herramientas informáticas que le permite infinitas posibilidades de acción en todas las fases de su trabajo: acceder, seleccionar, abrir, guardar, cortar, pegar, visualizar, sonorizar, editar, o archivar. A consecuencia de estos factores, podemos decir que ello repercute indudablemente en la capacidad de transformar la información que se capta sobre la naturaleza de la materia y que, a su vez, la instantaneidad de respuesta en las operaciones informáticas ha cambiado la noción de un tiempo “real” por un tiempo “diferido”. Esto es, se produce un proceso de abstracción y homogeneización del tiempo. Los dispositivos, permiten (re)significar el sentido. Ya no se trata de la imagen como entidad aislada, sino híbrida, una colisión que se da con el entorno de recepción: la misma imagen tendrá lecturas totalmente distintas si es observada en un museo, en una portada de revista o en un escaparate. La imagen no vive por sí misma, sino que vive en un contexto y un entorno que crea subjetividades.

A la derecha
La mirada después de lo mirado
Autoediciones
2019





Postmuseo y usuario

Como afirmaba Benjamin (1937) en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, lo que queda dañado en la obra del arte es “su aura”. El aura de la obra de arte, que significaba para él, su presencia única, su aquí y ahora, vinculada al entorno y tradición en la que se enmarca, había sido liquidada por las nuevas tecnologías. Casi cien años más tarde de ese ensayo de Walter Benjamin, esa pérdida se ha acentuado hasta límites insospechados. Con la llegada de Internet -un enorme contenedor de imágenes- se da un distanciamiento radical entre “reproducción” y “original” en la obra de arte, y esta diferencia entre esas esferas resulta irrelevante. Esto provoca necesariamente que el artista haga uso de prácticas de apropiación; esto es, que adquiera imágenes de vidas ajenas y las convierta en suyas, generando un lenguaje propio construido sobre otros ya existentes. En este sentido se podría decir, que para el artista contemporáneo ahora más que nunca “citar es citarse”.

Esta caída del valor aurático de la creación artística lleva aparejada, como también sostuvo Benjamin, un aumento en su valor exhibitivo. Es decir, favorece incluso a que la propia obra se dé precisamente en el soporte de su difusión pública. Esto es debido a que la propia experiencia de la obra venga determinada por la industria cultural en un contexto de masas.

La pérdida del aura en la obra de arte ha generado una modificación importante en la experiencia estética, algo que se puede observar en los mismos espacios en los que tradicionalmente se exhibía el arte.

La institución del arte no se encuentra ahora objetualmente condicionada, sino más bien transformada en una mera portadora de información, en la que su dinamicidad interna alberga un espacio expandido. Con los nuevos medios, el espectador se convierte en “usuario”, y adquiere mayor accesibilidad a la experiencia artística, “saliendo al encuentro de su espectador”, de su receptor, lejos ya de obligarle a desplazarse hasta las instituciones del arte. Cabría destacar que, mientras aumenta el valor exhibitivo (y de espectáculo) de la obra de arte, su valor cognitivo se desliza en sentido contrario: los procesos digitales, tienen un efecto casi hipnótico que nos llevan a vivir en un flujo heraclítico de continua información ante el que transcurre nuestra mirada. Y esto afecta tanto a la manera de percibir como de crear arte. Se generan espectadores con una percepción rápida y ansiosa, que necesitan de elevados niveles de estimulación visual, lo que conlleva a una carencia de atención y contemplación prolongada. El espectador parece no demorarse ante la obra. La tendencia que apuntaba el arte según Benjamin parece haber alcanzado su consumación.



Arriba
La mirada después de lo mirado
Instalación
2019

En el anterior pliego
Sin título
Fotografía
2019



CROMA Y DELITO

Instalación de *Croma y Delito* participando junto a *El Apartamento* durante la inauguración en el TEA de *Crisis? What Crisis? Cap III*.

2019



Ateneo de La Laguna
9 NOV 18
7 DIC 18
Inauguración: 9 NOV
20:00h - 22:30h

CROMA Y DELITO

14 NOV Escenarios para el régimen estético del exceso I: activismo artístico. Ramón Salas

16 NOV Diálogo sobre el texto de Peter Osborne: "El arte más allá de la estética"

19 NOV Performance J. Krissis

28 NOV Escenarios para el régimen estético del exceso II: relación e interacción. Ramón Salas

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

3 DIC Diálogo sobre los límites del espacio expositivo y la web 2.0

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, Victor Reyes, Rocío Nosella, Stephanie Blas, Olalla Hidalgo



@cromaydelito

Croma y delito

En otros idiomas una representación artística se denomina "jugar". Así, en inglés, se dice "to play" o en alemán "spielen". Una palabra para lo que no tenemos equivalente en nuestro idioma. En "Croma y delito", se planteó el arte como un juego en el que ni el artista ni el espectador ocupan un lugar privilegiado. El auténtico sujeto ahora es el arte mismo. Jugar al juego del arte es ser arrastrado por él, por aquello que nos ofrecen los procesos artísticos, que no debemos considerar como algo fijo, sino como un organismo vivo e inacabado. En el caso de *Croma y Delito*, se trata de un "delito" frustrado, puesto que si lo consumáramos incurriríamos en lo mismo que criticamos.

Croma y Delito fue un proyecto colectivo que se llevó a cabo en el año 2018 en el Ateneo de La Laguna. Fue realizado y planteado en un margen de dos semanas. En él, diecisiete personas exhibimos una instalación que funcionaba a modo de "happening" en una sala de arte.

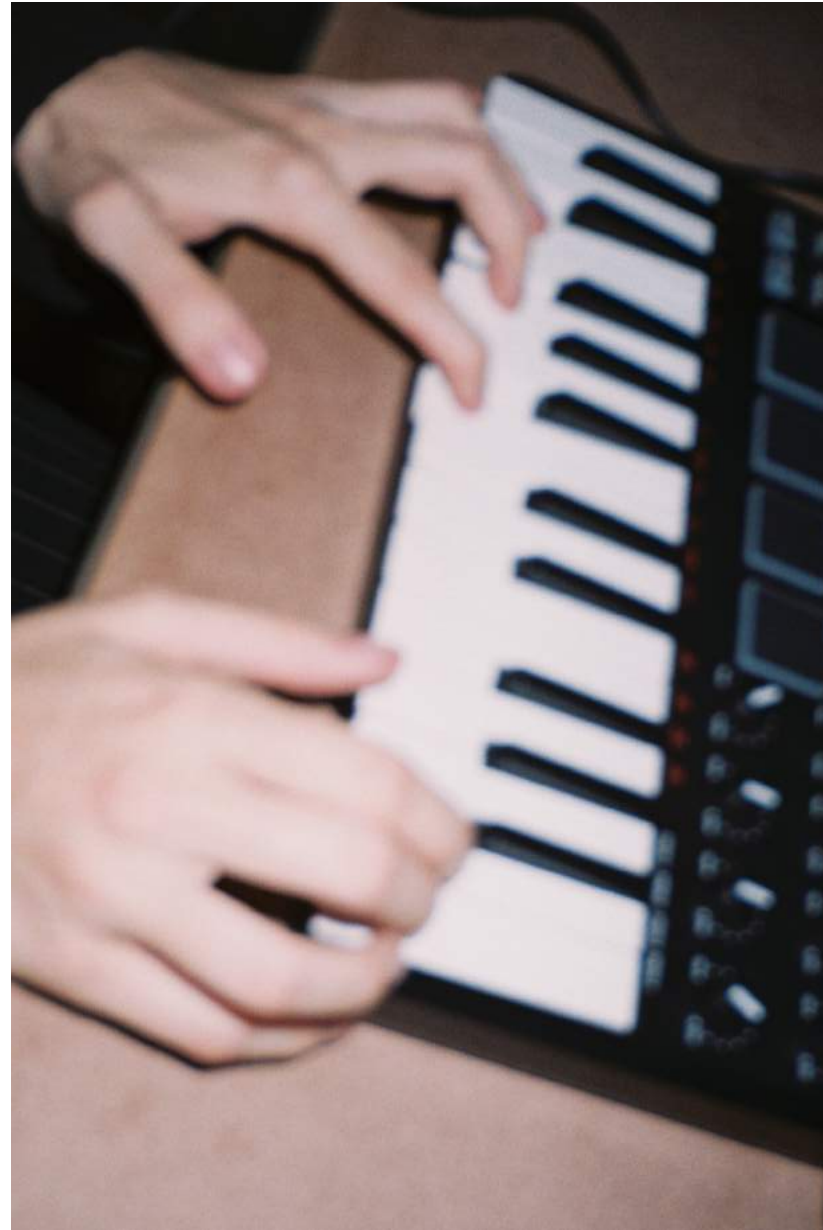
En *Croma y Delito*, reflexionamos sobre los límites del museo artístico contemporáneo en la era digital. Se trató de un dispositivo interactivo, en el que se generó un material audiovisual que se proyectaría en una televisión después de ser posproducido en directo en la sala el mismo día de la exposición. Los vídeos se grababan en el croma, y, una vez editado, se sustituía la pantalla verde por fotografías de exposiciones artísticas anteriores que se habían producido en ese mismo espacio, apelando a la memoria del mismo. En referencia al espacio expositivo, se colocaron también piezas de los diecisiete participantes colocadas en una pared.

Esta primera intervención se prolongó a lo largo tiempo. Posteriormente, durante el mes que duró la exposición, se realizaron una serie de charlas que trasladaron las clases del curso *Creación de Proyectos Transdisciplinares* de la Facultad de Bellas Artes al museo. Por otro lado, el 6 de junio de 2019, Croma y Delito volvió a participar como colectivo colaborando con "¿Qué fue el Apartamento?" en el TEA.

En la página anterior
Folleto de la exposición "Croma y
Delito" realizada en el Ateneo,
San Cristóbal de la Laguna (2019)



En los siguientes pliegos
Fotografías tomadas
durante la inauguración
de *Croma y Delito* en el
Ateneo, San Cristóbal de
La Laguna (2019)



<https://www.youtube.com/watch?v=Dn-Tve6UGCoQ&t=474s>

A la izda.
Croma y Delito x El
Apartamento / TEA
Documental
2019

AHORA YA ES AYER



Ahora ya es ayer
Instalación realizada en la
exposición "Investigación
Artística, Imaginarios de síntesis:
¿de dónde son los nativos
digitales?".
Antiguo Convento de Santo
Domingo de Guzman, San
Cristóbal de la Laguna

2019

Ahora ya es ayer

Con la llegada de los medios digitales, la apariencia estética recibe un peso ontológico desmesurado. Esto es, se producen procesos de espectacularización de la intimidad y un abandono de la privacidad en todos los órdenes. En la actualidad, si una experiencia no es mediática, es como si no existiera físicamente, resulta una especie de no ser en un cuerpo vivo. Este estatus ontológico que la estética recibe de la cultura digital se fundamenta en la economía “posfordista” que no se orienta a la satisfacción de nuestras necesidades, sino a su creación. Produce su propia demanda al tiempo que la supera con una nueva oferta de ciclo corto adaptada a un segmento de mercado variable. No solo los productores, sino los consumidores (cuya conjunción es lo que llamamos “prosumidores”) deben adaptarse nerviosamente a constantes reconfiguraciones del deseo y sus imaginarios. El individuo, lastrado por su cuerpo, resulta obsoleto, una especie de atavismo disfuncional para las fluidas identidades que generan las pantallas. La realidad se supera constantemente. Pasamos de la sociedad del ser a la del tener, de la del tener a la del parecer y de ésta, a la del aparecer para sublimarla, definitivamente, en el desaparecer. La sociedad, liberada de compromisos, puede consagrarse a generar necesidades que eternamente se renuevan y placeres hedonistas. No disponemos de más interioridad que la que se expone a la mirada, y preservarla implica necesariamente su desaparición. De este modo, la satisfacción (interior) y su exposición convergen y convierten la realidad del placer en una mera escenificación del deseo. El capitalismo del siglo XXI alcanza su tautológica autoafirmación: las cosas pueden ir bien sin necesidad de que nadie esté satisfecho.

A la derecha
Salas, R (2019). *Investigación artística*. [Folleto de la exposición]

En el siguiente pliego
Mm0rf
Instalación realizada en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes ULL, 2018.

INVESTIGACIÓN INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA

02. Imaginarios de síntesis: ¿de dónde son los nativos digitales?

Sofía Alemán
Dailos Báez
Diego Cruz
Sara Garsía
Carla Marzán
Mónica Serna
Víctor Reyes
Eduardo VD

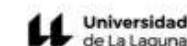
Inauguración:
Viernes 12 de Abril. 20:00h

HORARIO: L-V DE 11:00 A 14:00 Y DE 17:00 A 20:00, S DE 11:00 A 14:00

12 ABR/10 MAY

Antiguo Convento de Santo Domingo de Guzmán
La Laguna

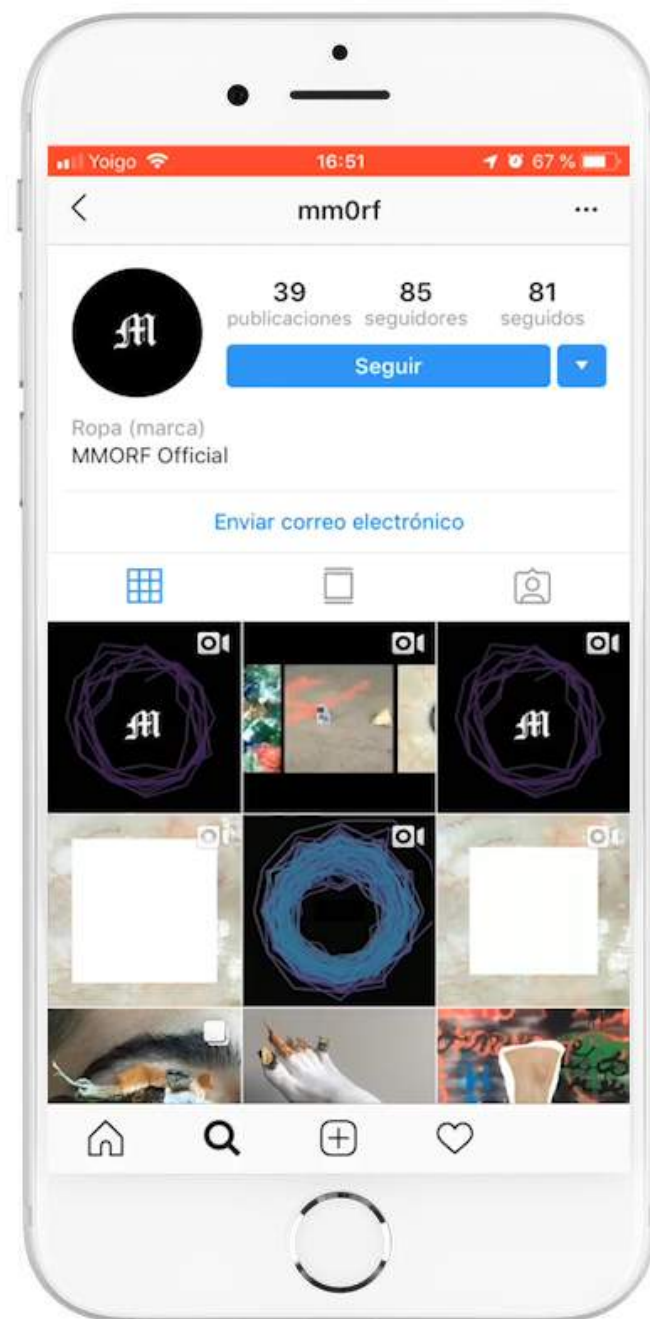
ORGANIZAN:



PATROCINA:







@mm0rf

<https://vimeo.com/421045779>

MmOrf

“Ahora ya es ayer”, es un proyecto realizado junto a Diego Cruz a través de la empresa online @mm0rf en el año 2018. Este trabajo cuestiona mediante la moda y otros procesos artísticos los problemas que generan el vivir en un mundo globalizado, así como los medioambientales o sociales. Por un lado, trata la vulnerabilidad de los sujetos contemporáneos frente a los códigos débiles de la moda a través de las redes sociales y, a su vez, pretende mostrar cómo éstos obedecen a las convenciones que rigen dichos códigos impuestos por la sociedad. Por otro, intenta establecer un análisis del consumismo y producción exuberante que genera prendas obsoletas, inútiles y efímeras. Se han propuesto tres temporadas: plástico, cartón y orgánico que definen simbólicamente nuestra sociedad mediante sus propios desechos.

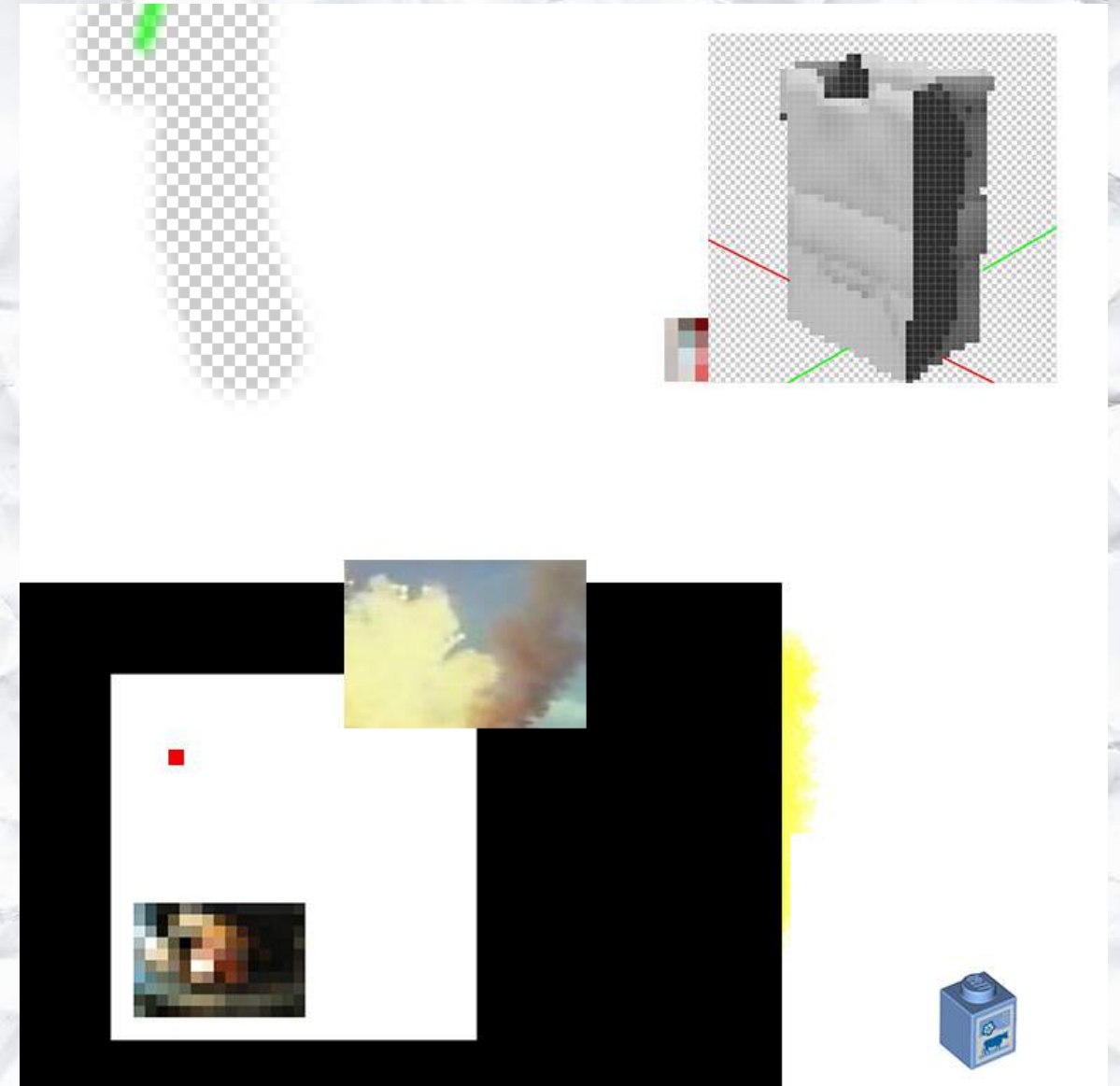
Este trabajo compartido, se prolonga a lo largo del tiempo, y vuelve a tener lugar en 2020, a causa del Covid-19. Se produce desde la distancia (Tenerife-Londres-Bologna), con la colaboración además, de Lorenzo Cavicchioli. La pieza reflexiona una vez más, sobre los límites de un capitalismo globalizado que ha desencadenado en pandemia.

Visitar la pieza al completo y actualizada en

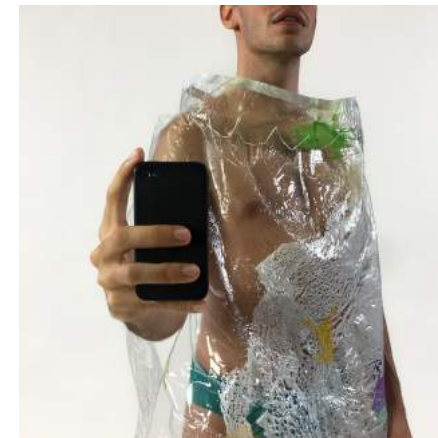
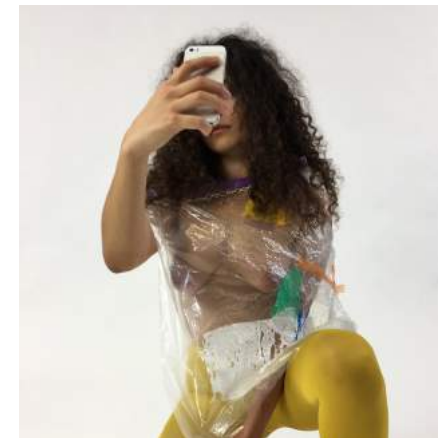
<https://www.instagram.com/mmorf/>



En este pliego
Papel
Fotografías
extraídas del
Instagram
@mm0rf
2018/2019

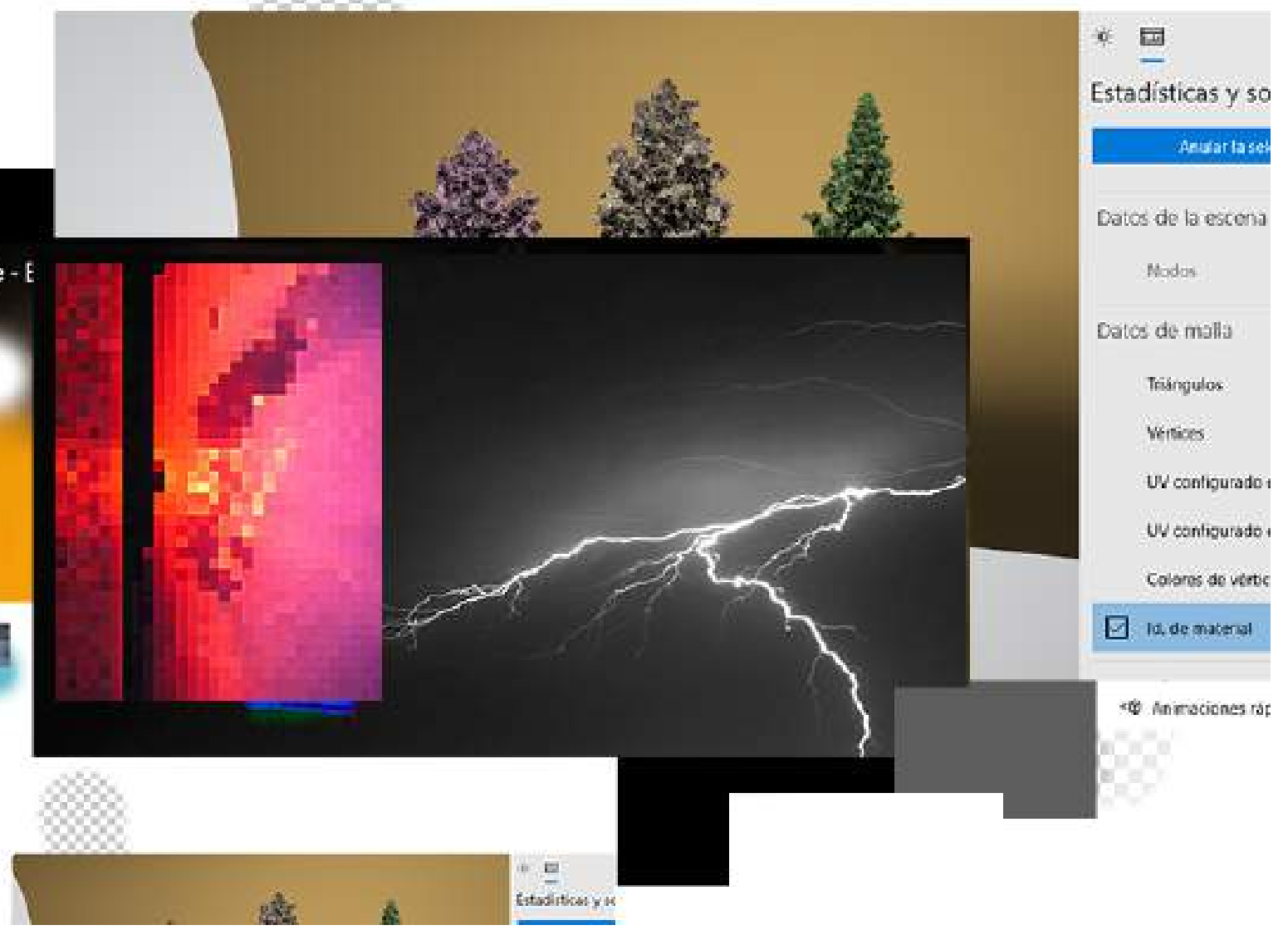


En este pliego
Plástico
Fotografías
extraídas del
Instagram
@mm0rf
2018/2019



En este pliego
Orgánico
Fotografías
extraídas del
Instagram
@mm0rf
2018/2019

claje - E





Covid-19 como conclusión

La aparición del Covid-19 hace aún más visible las consecuencias que están generando los medios digitales en el arte, convirtiendo a Internet en su quintaesencia y liquidando definitivamente su carácter aurático. La tradición se diluye, y la unicidad de la obra se convierte en algo efímero y fungible.

Aunque aún es pronto para predecir, tras la pandemia, cuales serán los cambios que se producirán en el sector artístico, ya se pueden observar notables modificaciones: museos, galerías y los proyectos de los artistas buscan reinventarse desde la vida en directo. Y con ello, el *tempus* en el arte, que requería demora y contemplación, se vuelve algo así como un “tiempo-ahora”, un tiempo pasajero marcado por la instantaneidad.

Cabría destacar también que, como consecuencia del propio formato digital, se ha producido una colaboración entre creador-espectador que era casi inédita. Y esto, de nuevo ha desdibujando la autoridad del artista y ha promovido que el espectador ratifique su condición de usuario, convirtiéndose en una figura participativa. Esto también es palpable en la experiencia museística, pues el confinamiento ha obligado a las instituciones artísticas a promover la cultura de forma online. Son innumerables los museos y galerías que han puesto a disposición de forma virtual su contenido. Además, muchas de estas instituciones han optado por su apertura en realidad virtual, algo que genera una inmediata deslocalización espacial dentro del concepto tradicional del cubo blanco.

Habría que repensar, asimismo, de qué forma nos afecta esta omnipresencia de los medios digitales a los que inevitablemente parece que estamos condenados a asumir. Reflexionar a su vez sobre la condición de dispositivo que, como se ha visto durante la emergencia sanitaria, se liga paradójicamente al concepto de “seguridad”, pero que como ya afirmaba Foucault “se encuentra siempre inscripto en un juego de poder”. Durante la pandemia, algunos países tienen potestad para imponer el uso de brazaletes eléctricos a las personas infectadas por el coronavirus o para rastrearlas para evaluar su riesgo de contagiosidad a través de aplicaciones móvil. No sólo nos enfrentamos a una crisis sanitaria, sino a una “crisis de dispositivos”, pues estamos cada vez más rodeados de dispositivos digitales que poseen el dominio sobre los individuos. Además, quizá habría que analizar cómo cambiará la forma de ver y hacer arte con la sobresaturación de

información que hemos consumido durante esta pandemia, siendo Internet y por ende, las imágenes, el único recurso para percibir el mundo fuera de nuestras casas. Cabría cuestionarse finalmente si se abrirá una nueva etapa artística después de este periodo, en el que como metáfora misma del capitalismo ha sobresalido el individualismo, el hartazgo de imágenes y el control social. No tenemos la suficiente distancia temporal para analizar las consecuencias de esta pandemia que, seguramente, afectará a la noción misma de arte. La incertidumbre que está generando esta catástrofe nos agolpa, como en otros ámbitos de la vida, más preguntas que respuestas.

En el anterior pliego

Stay home

Fotografías extraídas del instagram @mm0rf

2020

Bibliografía

- Adorno, T. W., y Horkheimer, M. (2013). *La industria cultural*. (1ª ed.). Buenos Aires: El cuenco de plata.
- Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo?* Barcelona: Anagrama.
- Anders, G. (2011). *La obsolescencia del hombre*. (1ª ed.). Valencia: Pre-textos.
- Benjamin, W. (2004). *Libro de los Pasajes*. Madrid: Akal.
- Benjamin, W. (2012). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. (2ª ed.). Madrid: Abada.
- Cabot, M., Calmon, L., y Zuin, A. (2018). *Tecnología, violencia, memoria: diagnósticos críticos de la cultura contemporánea*. Barcelona: Anthropos.
- Carta blanca a... Juan Martín Prada. Poéticas de la conectividad (2015). Metrópolis. Recuperado de: <https://www.rtve.es/television/20150408/poeticas-conectividad/1125702.shtml>
- Cortázar, J. (1967). *Vuelta al día en ochenta mundos*. Buenos Aires: Siglo XXI
- Deleuze, G. (1986). *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (2004). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Foucault, M. (2009). *Vigilar y castigar* (2ª ed.). Madrid: Siglo Veintiuno.
- Gadamer, H.- G. (1999). *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- Gadamer, H.- G. (2017). *Verdad y método* (14ª ed.) Salamanca: Sígueme.
- Horkheimer, M., y Adorno, T. W. (2018). *Dialéctica de la Ilustración*. (10ª ed.). Madrid: Trotta.
- Jappe, A. (2019). *La sociedad autófaga*. Logroño: Pepitas de calabaza.
- Simmel, G. (2014). *Filosofía de la moda*. Madrid: Casimiro.

