

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____

T F G



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat.

T F G



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

La propuesta artística parte del convencimiento del autor y de la observación cotidiana de cómo las nuevas tecnologías están cambiando y creando nuevas realidades sociales. Gran parte de esas realidades y sus consecuentes problemáticas vienen precedidas de un mal funcionamiento del proceso comunicativo.

Para plasmar esta idea se ha realizado un montaje expositivo, en el que se transforman y editan diferentes imágenes pornográficas obtenidas libremente de la red, haciendo así alusión a esas nuevas realidades. El montaje está a su vez compuesto por imágenes montadas sobre cajas de luz de color blanco, esta composición de imágenes combina las ilustraciones principales con otras separadas en RGB, símbolo que remite a la tecnología y al uso de pantallas como canal de comunicación. Las imágenes son una reinterpretación de cada una de las estrofas del poema "Vuelta de paseo" en las que el autor expresa su rechazo hacia la gran ciudad de Nueva York, símbolo de la revolución tecnológica y la degradación humana, en contra posición al ámbito rural y natural del que procede. En los mismos versos, además, Lorca expresa sus sentimientos motivados por una crisis de identidad sexual que arrastraba desde su pasado, lleno de temores y culpabilidad por su condición de homosexualidad. La temática del poema es una oposición binaria entre libertad sexual y urbe y represión y entorno rural.

Tras un proceso de experimentación, se obtiene como resultado una serie de abstracciones en la que se dificulta la comprensión de las imágenes originales. De igual manera, se introduce el texto correspondiente de cada una de las estrofas dificultando su lectura, haciendo así referencia a la idea del mal uso o desconocimiento de los códigos en el proceso comunicativo.

Objetivos

- Criticar el mal uso de las nuevas tecnologías y el proceso comunicativo que se establece mediante una obra que actúa como canal comunicativo, obstaculizando la comprensión del mensaje o código que llegará al receptor con interferencias.
- Experimentar con el uso del lenguaje escrito dentro de la composición tridimensional.
- Hacer uso de las nuevas herramientas tecnológicas, Photoshop e Illustrator englobadas dentro de las artes visuales en un contexto plástico.
- Denunciar la reificación o cosificación sexual que se hace de la mujer en concreto, y del individuo en general en una sociedad basada en el consumo, mediante el uso de imágenes en las que la mujer aparece como un objeto, desposeída de su personalidad.
- Invitar al espectador a la reflexión acerca de la capacidad para procesar una cantidad ilimitada de información.



2. REFERENTES

Los referentes visuales que se nombran a continuación se han analizado desde un punto de vista más procesual y de estilo, que temático.

Barbara Kruger

Aunque bien es cierto que la temática general de la artista podría tener coincidencias con este proyecto en lo concerniente a la crítica de la sociedad de consumo y el papel de la mujer, lo que en realidad se ha utilizado es el método de creación. Cómo, a partir de la copia y variación y el uso de texto, se obtienen imágenes dotadas de una connotación que es reivindicativa y crítica con los estereotipos socio culturales de nuestro entorno. (FIG. 1)

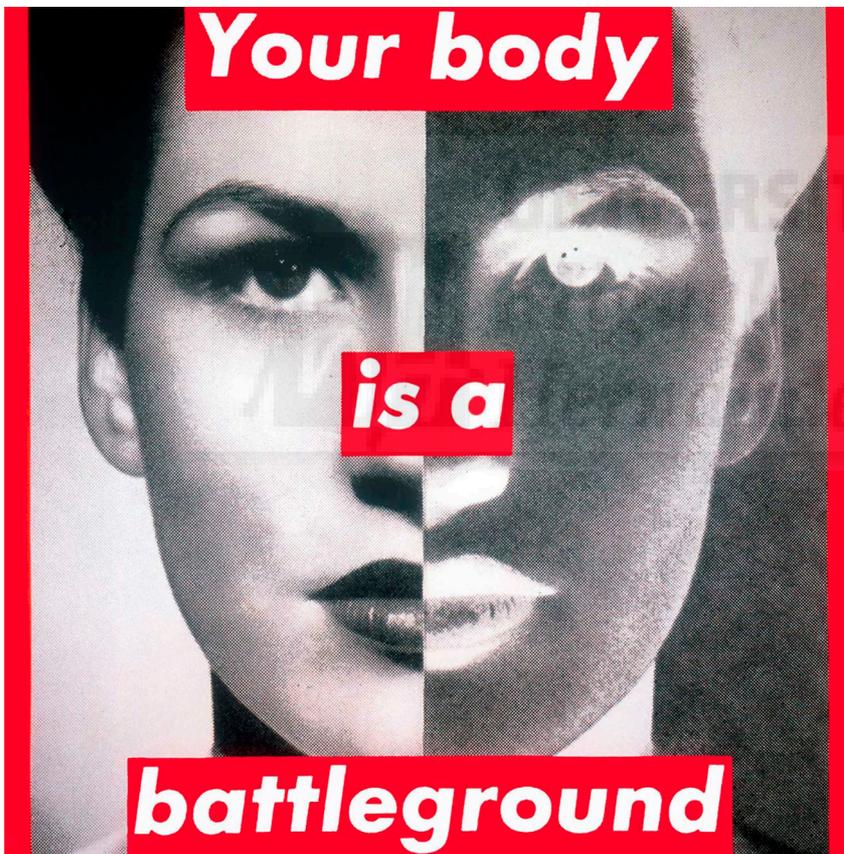


Fig. 1 - Barbara Kruger, *Untitled (Your Body Is a Battleground)*(1989), serigrafía sobre vinilo, 284 x 284 cm

Moisés Mahiques

El dibujo como medio de expresión, la utilización de la línea y la superposición de elementos, así como la representación del cuerpo humano como elemento principal en su obra, son procedimientos claves en este trabajo que, al igual que Mahiques, se utilizan para dar forma a un discurso y reflexionar sobre los roles del individuo, el poder y la sumisión. En definitiva, la sociedad y la identidad del individuo. (FIG. 2)



Fig. 2 - Moisés Mahiques, *Prelude To Violence* (2009), Tinta china, rótring y lápiz sobre papel, 330×420 cm

Hans Bellmer

Bellmer y sus dibujos son un referente claro en este trabajo, tanto por el uso de la línea y la fusión de los cuerpos creando formas a medio camino entre la abstracción y la figuración, como por la temática propia del autor y su obsesión por el cuerpo femenino. (FIG. 3)



Fig. 3 – Hans Bellmer:, *La Philosophie dans le Boudoir*(1968), Grabado agua fuerte, 49 x 34 cm

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Communication breakdown es un trabajo de experimentación que tiene como propósito principal expresar una idea. Se refiere a que el proceso de comunicación no es completo debido, bien a un desconocimiento del código o a un uso de códigos diferentes por parte tanto de emisor como de receptor usando la red a modo de canal. Como consecuencia, este fenómeno deriva en nuevas realidades sociales que se cimentan sobre un mal uso de las nuevas tecnologías y una descodificación errónea del mensaje.

Póngase como ejemplo YouTube, una red social cuya función inicial era compartir videos de interés público, reconvertida ahora en una herramienta que abarca infinidad de utilidades, desde plataforma comercial hasta arma mortal en el caso de abusos.

A partir de esta idea se van a conformar diferentes conceptos. Para empezar, el código en la red es prácticamente visual ya que se basa en la imagen, es decir, el concepto “código” se extrae principalmente de lo que se observa en la pantalla. El conjunto de imágenes constituyen el mensaje, y su descodificación por parte de los distintos usuarios es lo que supone si el uso de las nuevas tecnologías es el apropiado o no. Según cita Kerbrat-Orecchioni,

“toda palabra quiere decir lo que yo quiero que signifique”, pero al mismo tiempo “toda palabra quiere decir lo que quiere decir” (hay un sentido en la lengua). Hablar es precisamente procurar que coincidan esas dos intenciones significantes, esos dos “querer decir”¹

Esta cita bien se puede aplicar a la imagen y su semiótica, es decir, lo que vemos es lo que se nos quiere mostrar y al mismo tiempo lo que queremos ver, y esto se acota a la percepción personal de cada receptor.

Para expresar esta idea se utiliza la imagen pornográfica como referente temático. En primer lugar cabe destacar la simbiosis entre la industria pornográfica y las nuevas tecnologías que acaba resultando en la cosificación femenina, y en segundo lugar la naturaleza sexual inherente a todo ser humano.

Y en relación a esta idea surge un segundo referente temático, el poema surrealista de Federico García Lorca, “Vuelta de paseo” de *Poeta en Nueva York* que ilustra el fenómeno de la interpretación del discurso y que se adapta a la idea del individuo engullido por los avances tecnológicos actuales a pesar de la diferencia temporal, así como de la apertura a una sexualidad sincera motivada por el entorno.

¹ Catherine Kerbrat-Orecchioni, *La enunciación de la subjetividad en el lenguaje* (1986: 23)

Basándose en la utilización de los métodos de creación de copia y variación, se procede a realizar una reinterpretación del poema de Lorca para obtener como resultado cinco composiciones, una por estrofa. La intención es que el espectador vea una realidad diferente mediante la superposición de imágenes pornográficas, con sus respectivas variaciones. Esto se obtiene a partir de la utilización de recursos formales tales como el uso de la línea, el color, la mancha y otros procedimientos basados en la vectorización de la imagen digital y el empleo de herramientas de Photoshop como son los modos de fusión.

Otro de los recursos formales utilizados es el propio lenguaje escrito. Las estrofas que van acompañando la composición final de cada una de las imágenes resultantes se han distorsionado intencionadamente con el fin de dificultar su lectura. La última estrofa, en cambio, se ha mantenido legible para que funcione como indicativo para que el espectador sea capaz de saber lo que está leyendo y viendo, constituyendo así el elemento descodificador del mensaje.

Para concluir, es necesario destacar que esta obra se ha planteado como un montaje expositivo que alude a la realidad actual, en la que la información y el proceso comunicativo se basan en el uso de pantallas y dispositivos digitales, incorporando al montaje final una aproximación a lo que sería la separación de los canales de color propios de la imagen digital RGB y el uso de cables de red que crean un circuito cerrado, a excepción de la reinterpretación de la última estrofa, que queda aislada e ilustra la idea final de que el espectador es cómplice y también víctima del entramado.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Considerando que este proyecto es una obra en constante proceso debido a su posible desarrollo futuro, como lo es la extensión de la obra de Lorca, el proceso de trabajo se ha dirigido principalmente a la experimentación y al aprendizaje de las herramientas digitales, Photoshop e Illustrator, utilizadas normalmente dentro del ámbito audiovisual. Teniendo en cuenta que la carga principal del mensaje recae sobre una imagen bidimensional, se ha intentado crear un dialogo entre las posibilidades que ofrece el trabajo digital y los procedimientos plásticos típicos de la pintura , es decir, la elaboración de la ilustración se realiza mediante el método digital pero procediendo como si fuera analógica. Por otro lado se ha experimentado también con el factor azar, limitando hasta cierto punto el resultado a las posibilidades que ofrece el programa.

El proceso de trabajo se ha basado en una serie de pasos que se han seguido de manera repetida y constante para emular, conceptualmente, lo que seria el lenguaje digital basado principalmente en algoritmos matemáticos.

En primer lugar, se convierte la imagen de bits a vectorial y de esta manera se obtiene un amplio abanico de posibilidades a la hora de trabajar con la mancha y el cromatismo. Paradójicamente, este proceso es lo más parecido a los procedimientos de la pintura tradicional.(Fig. 4)

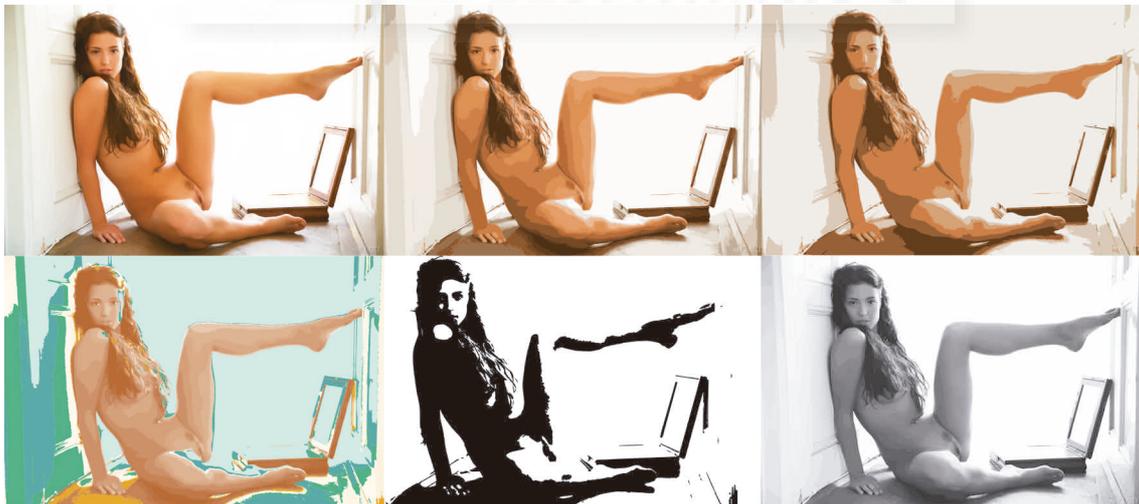


Fig. 4 - Distintas posibilidades de la imagen vectorizada.

De igual manera se ha trabajado con la línea.(Fig. 5)



Fig. 5 - variaciones de línea y mancha.

El trabajo de composición se ha realizado con Photoshop. Entendiendo que la primera parte del proceso esta basado en procedimientos básicos de dibujo y pintura desde un enfoque más tradicional (Fig. 4 y Fig. 5), es con Photoshop donde se trabaja la parte de representación y los aspectos formal-compositivos finales. En esta fase se trabaja jugando con los canales RGB, los modos de fusión y la opacidad.(Fig. 6)

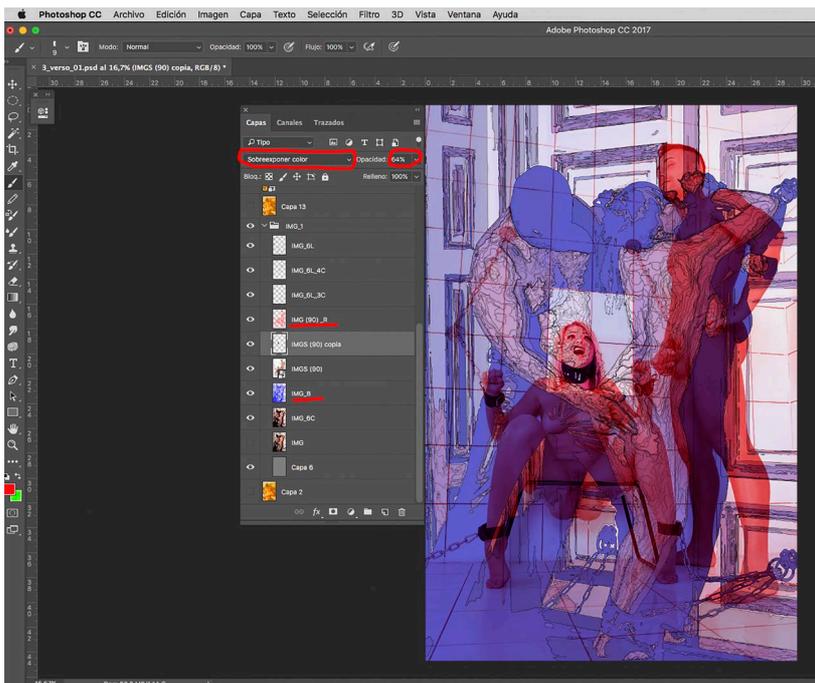


Fig. 6 - Parte del proceso de composición.

Detalle del montaje de la instalación eléctrica de la caja de luz. Se han utilizado tiras de led conectadas para formar un circuito cerrado.(Fig. 7)



Fig. 7- Detalle montaje eléctrico.



5. RESULTADOS

Este trabajo forma parte de un proyecto mayor que está en constante evolución. Tras abordar la tarea de reinterpretación de un texto poético se ha llegado a la conclusión de que, probablemente, se realice el mismo proceso de trabajo con la obra entera de Lorca, *Poeta en Nueva York*. El proceso de traducir el lenguaje propio y característico del surrealismo que utiliza Lorca, basándose solo en imágenes pornográficas, y dotarlo de una connotación dentro de lo siniestro y lo monstruoso, ha sido en ciertas ocasiones agotador. Por un lado, esta la continua repetición de las fotografías, mismas poses, mismo cromatismo, etc... Y por otro lado, está la propia salud mental, ya que durante todo este proceso se ha tenido que lidiar con las propias inseguridades, y valores morales.

Finalmente se ha llegado a la conclusión de que en futuros trabajos relacionados con este proyecto se valoraría la eliminación de la parte pornográfica y se explorarían otras temáticas concernientes a la obra de Lorca para dar dinamismo y amplitud de miras al conjunto del proyecto. Son interesantes, por ejemplo, referentes lorquianos tales como la religión, el racismo o diferentes perspectivas sobre la sexualidad.

En lo que concierne al resultado estrictamente formal de la obra son necesarias dos claras distinciones. En primer lugar, a día de hoy la obra esta compuesta por una serie de abstracciones digitales que son piezas artísticas por si solas. El propio archivo digital es la obra. En cuanto a la parte expositiva, el hecho de optar entre un montaje expositivo o realizar una instalación está, lamentablemente, condicionado al presupuesto.(Fig. 8, Fig. 9).

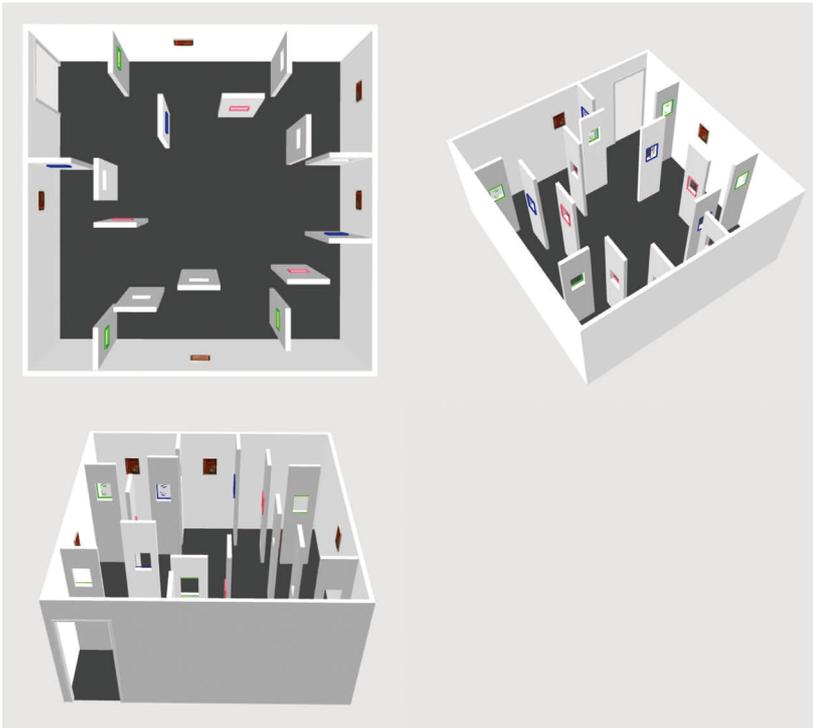


Fig. 8 – Boceto de posible instalación.

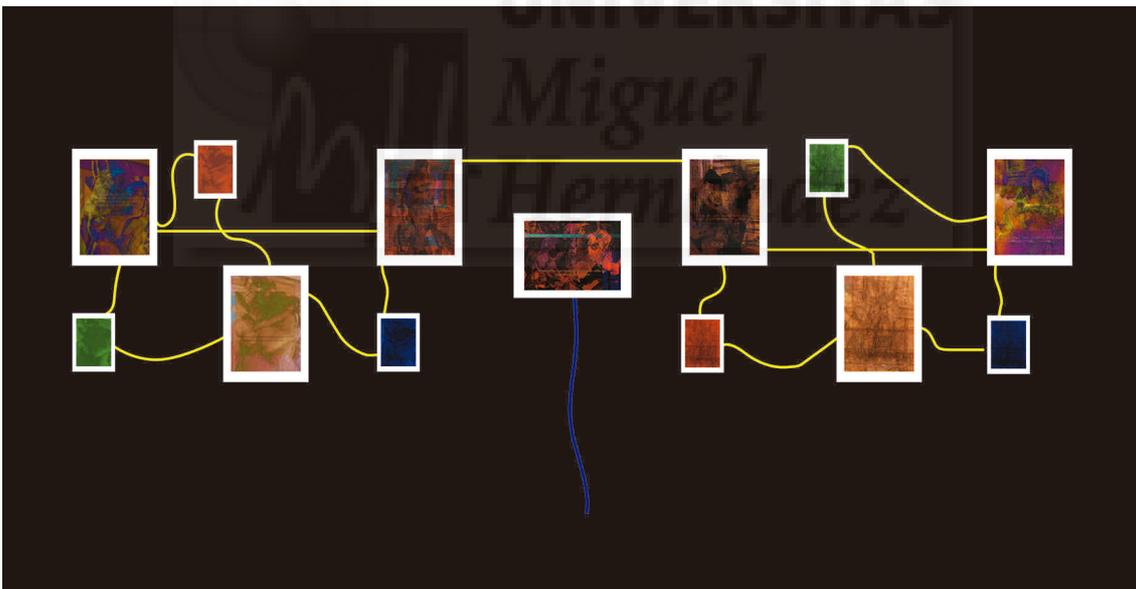


Fig. 9 – Boceto montaje expositivo.

Para finalizar, destacar que lo realmente positivo de todo este trabajo es la parte de experimentación y aprendizaje a la hora de usar herramientas digitales, pues ofrecen una gran versatilidad en la utilización de disciplinas relacionadas con la obra seriada.

5.1 Obra final

Obra Digital



Olmos Martínez, José Carlos: *1_verso_1* (2017), pintura digital, 3508 x 4961 pix.



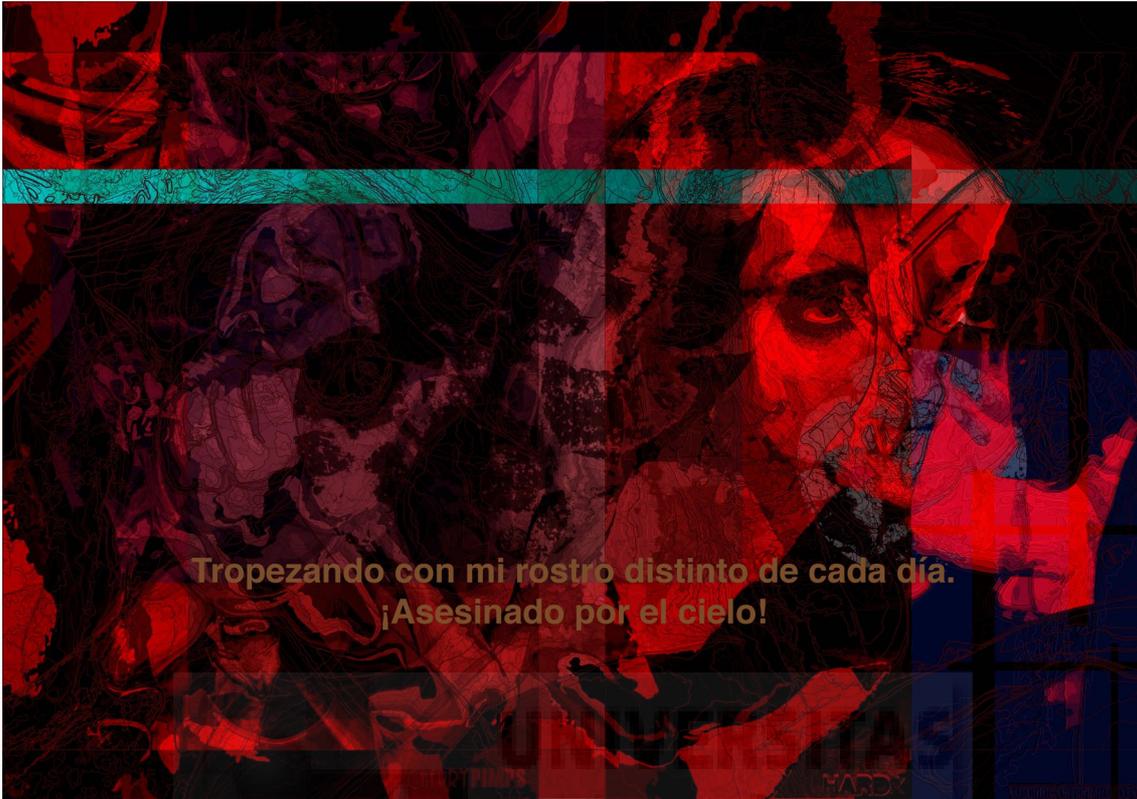
Olmos Martínez, José Carlos: *2_verso_1*(2017), pintura digital, 3508 x 4961 pix.



Olmos Martínez, José Carlos: 3_verso_4(2017), pintura digital, 3508 x 4961 pix.



Olmos Martínez, José carlos: 4_verso_3(2017), pintura digital, 3508 x 4961 pix.



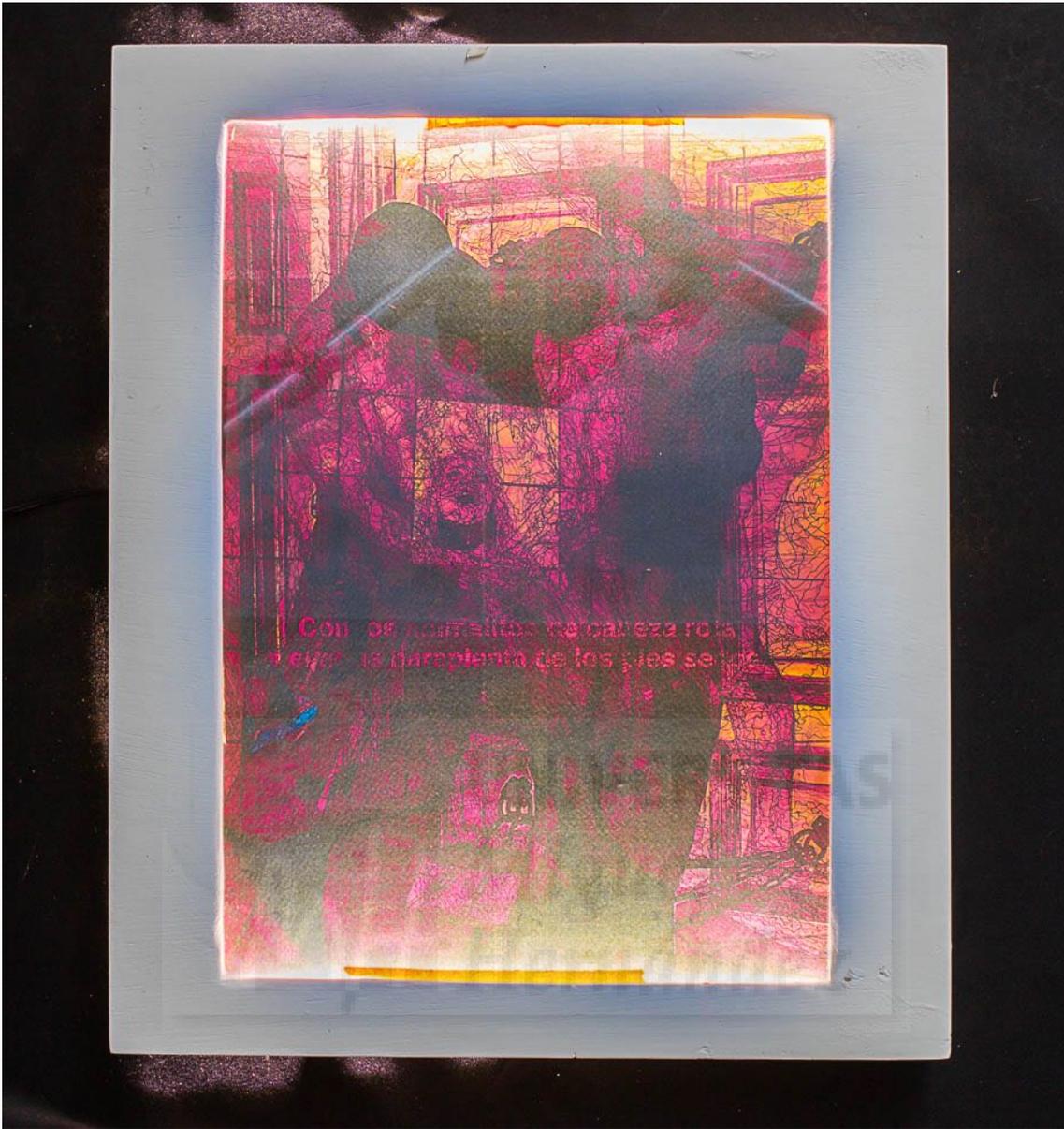
Olmos Martínez, José Carlos: *5_verso_2* (2017), pintura digital, 4961 x 3508 pix.

Miguel
Hernández

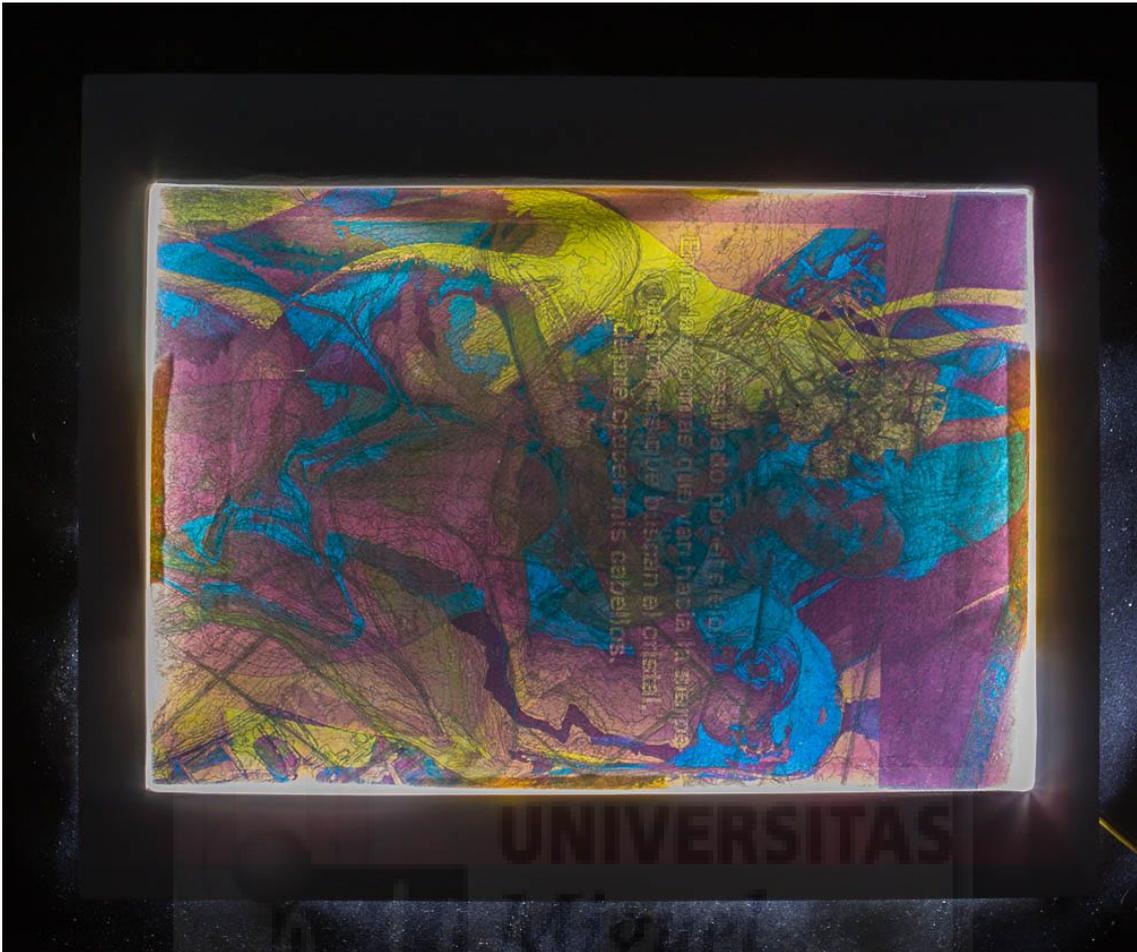


Olmos Martínez, José Carlos: *Communication Breakdown*(2017), montaje expositivo, 300 x 150 cm aprox.

UNIVERSITAS
Miguel
Hernández



Olmos Martínez, José Carlos: *Communication Breakdown*(2017), montaje expositivo, 300 x 150 cm aprox. (Imagen pieza individual).



Olmos Martínez, José Carlos: *Communication Breakdown*(2017), montaje expositivo, 300 x 150 cm aprox. (Imagen pieza individual).

6. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Bataille,G.(2007). *El Erotismo*. Barcelona, España: Tusquets Editores

Escandell Vidal, M.V., Marrero Aguiar,V., Casado Fresnillo,C., Gutiérrez Rodríguez, E. y Ruiz-Va Palacios,P.(2009). *El lenguaje humano*. Madrid,España: Lavel, S.A.

Freud, S. (1983). *El yo y el ello, Tres ensayos sobre teoría sexual y otros ensayos*.
Barcelona, España: Orbis.

García Lorca, F. (1975). *Obras Completas*. Bilbao, España: Aguilar.

Kerbrat – Orecchioni, C. (1986). *La enunciación de la subjetividad en el lenguaje*. Buenos aires, Argentina: Edicial.

Mahmoud Salem, Omnia Ahmed. (2015). *El surrealismo en la obra poética de Federico García Lorca*. Facultad de Filología, Universidad Complutense de Madrid. Tesis doctoral.

Marín,M. (2016). *Lingüística y enseñanza de la lengua*. Aique.

Orwell, G .(1970). 1984. Navarra, España: Salvat.

WEBGRAFÍA

Abad,Ó. (2016). "Photoshop y los 27 modos de fusión de capa: La guía definitiva"[en línea], URL: <https://www.oscarabad.com/photoshop-y-los-27-modos-de-fusion-de-capa-la-guia-definitiva/> [última consulta: 31/8/2018]

Sánchez, A. "Bauman, La modernidad líquida y el espejismo de las redes sociales"[en línea], URL: <https://www.lamonomagazine.com/bauman-la-modernidad-liquida-y-el-espejismo-de-las-redes-sociales/> [última consulta: 31/8/2018]

Benger, R. (productor y director). (2010). *Porndemic: Sex in the digital age* (documental).Canada.: Benger Productions Inc.