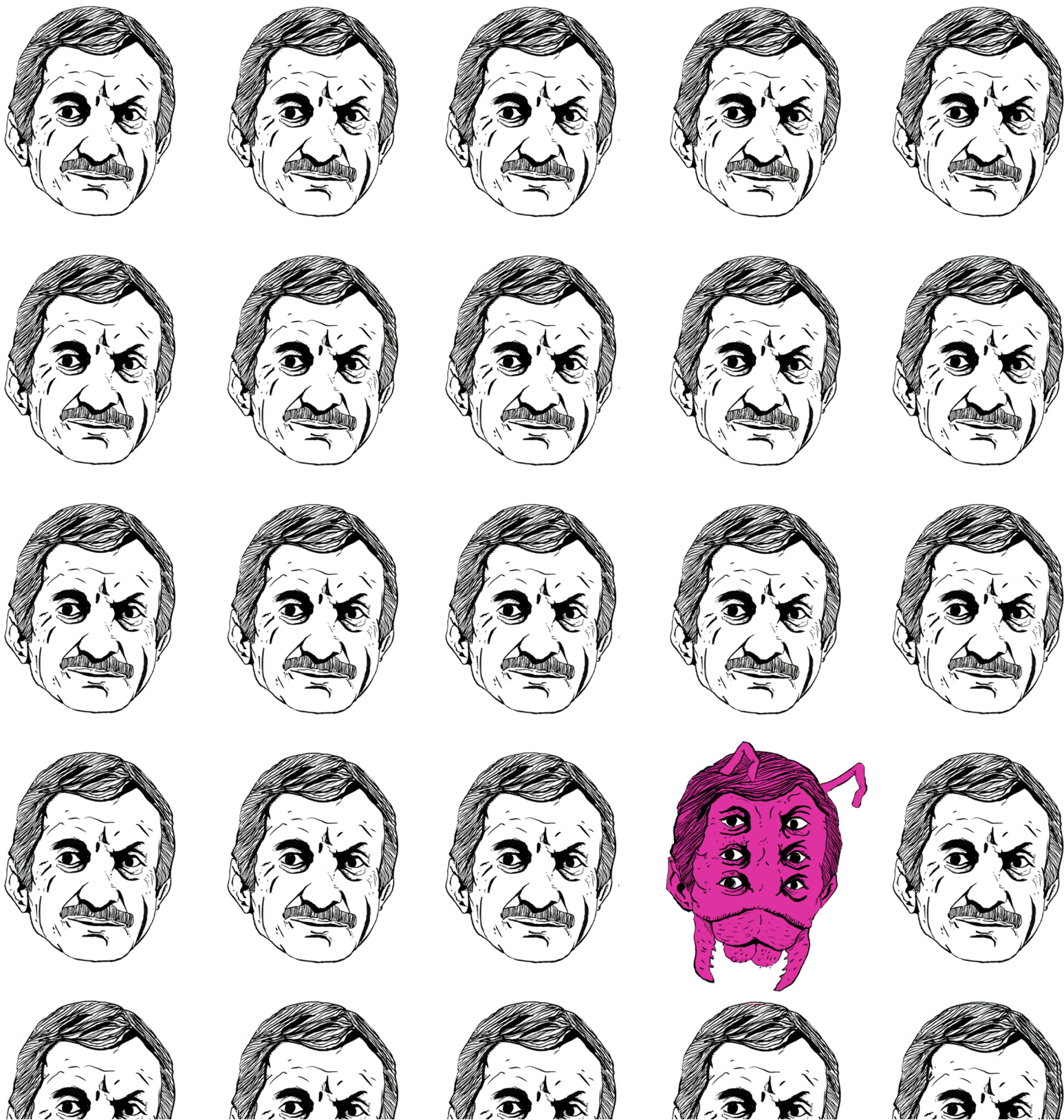




ALBERT CRUSET ARREBOLA

TALE OF THE SPACE JESÚS II

JOURNEY INTO THE VOID

TREBALL DE FINAL DE GRAU BELLES ARTS 2014-15
UNIVERSITAT DE BARCELONA

UNIVERSITAT DE BARCELONA

TALE OF THE SPACE JESÚS II JOURNEY INTO THE VOID*

*L'ODISSEA DE JESÚS ESPACIAL II: VIATGE CAP AL BUIT

ALBERT CRUSET ARREBOLA

TREBALL DE FINAL DE GRAU EN BELLES ARTS

ÀMBIT DE GRAVAT I IMPRESSIÓ DIGITAL

NIUB:16081321

TUTORITZAT PER ALICIA VELA

“Whatever you now find weird, ugly, uncomfortable and nasty about a new medium will surely become its signature. CD distortion, the jitteriness of digital video, the crap sound of 8-bit - all of these will be cherished and emulated as soon as they can be avoided. It's the sound of failure: so much modern art is the sound of things going out of control, of a medium pushing to its limits and breaking apart. The distorted guitar sound is the sound of something too loud for the medium supposed to carry it. The blues singer with the cracked voice is the sound of an emotional cry too powerful for the throat that releases it. The excitement of grainy film, of bleached-out black and white, is the excitement of witnessing events too momentous for the medium assigned to record them.”

-Brian Eno, *"A Year With Swollen Appendices"*

"THAT THE THINGS THAT CHALLENGE WHAT WE WANT IN AN EFFORT TO GIVE US WHAT WE NEED IS THE CENTRAL GOAL OF ART."

-Film Critic Hulk Smash, *"On despair, Gamergate and quitting the Hulk"*

ÍNDEX DE CONTINGUTS

0-Abstract: style > substance	8
1-Assajos contextuais-base teòrica	
1.1-We are posmodern AF: <i>formalisme i apropiació de la imatge en l'àmbit contemporani</i>	11
1.2-PORNO I PARANOIA: <i>Assaig sobre art pulp, o com a l'espai no hi ha sostre de cristall</i>	16
1.3-Una agulla saqueja un paller: <i>la societat de la control dins la biennial de Liverpool 2014</i>	24
2-Metodologia	
2.1-TALE OF THE SPACE JESÚS:Chapter 0, <i>o com construir a través del fracàs</i>	26
2.2-TALE OF THE SPACE JESÚS II: <i>Journey into the void</i>	30
2.2.1Chapter I: <i>Visions of the parallel world</i>	30
2.2.2-Chapter II: <i>Pray for the apocalypse</i> (Apunt sobre apartat contextual 1.3)	31
2.2.3-Chapter III: <i>Guionització</i>	32
3-Realització	34
3.1- Scripting	36
3.2- Pòsters	38
3.3- The Egbert files	46
3.4- Arxiu inversemblant	50
4- Conclusions finals	
4.1-Reflexions sobre el projecte	52
4.2- Agraïments	53
5- Bibliografia general	54

0-STYLE > SUBSTANCE

Dins la meva pràctica, sempre hi han hagut un seguit de conceptes fixes que, més que canviar, s’han anat perfilant més clarament amb el pas del temps. Dins el seu nucli hi trobem un interès per la formalitat i les eines de reproducció, d’entendre i reproduir les estratègies comunicatives de diversos sistemes per tal de generar sentit. Ho podem considerar un interès en com es construeix discurs i com aquest s’integra i afecta el nostre espai social i cultural. També exploro la necessitat d’anar més enllà de la mera reproducció i ser capaç de produir una forma de narrativa pròpia; narrativa que genero des de la manipulació i re-contextualització d’altres formats.

Per aquest motiu m’interessa l’apropiació com a procés, en especial si prenem com a base les idees de saquejar i profanar, ja que ens permeten posicionar-nos de forma directa contra les formes pròpies dels sistemes institucionals i aparells de control. El saqueig s’entén com a producció generada mitjançant fragments de la cultura popular. *Treballant dins les fissures en la narrativa clàssica, dins les quals es pot exercir poder*; actuant així sobre aquells elements i imatges abandonats o ambigus. L’apropiació i la manipulació són aquí actes violents, dirigits a atacar de forma directa les imposicions de l’establishment. S’argumenta així el conflicte entre les formes de crear narrativa imposada impostada vs. les formes de narrativa alternatives.

La formalització d’aquests conceptes es basa en certa manera en la paradoxa: busco construir narratives contràries a les imposades però m’apropio de les seves estructures, es vol convidar a la reflexió, però s’utilitza un llenguatge hiperbòlic i extrem en les seves representacions que sembla poc donat al diàleg. La idea del joc hi és sempre present, actuant com un acte de funambulisme entre el fons i la forma, en ocasions difuminant la línia entre la significació de les dues. Aquesta tensió resulta en una fasciació amb elements que no encaixen en gèneres concrets, en allò estrany que habita els racons més allunyats dels nostres voltants culturals. La ciència ficció, l’horror còsmic, els videojocs, tot allò que anomenem pulp es manté en un limbo conceptual. Es presentem com a obres funcionals a dos nivells diferents, comercial i artístic, i que a la vegada no acaben d’encaixar en cap.

D’aquestes col·lisions sorgeix la meva pràctica, i dins d’aquest TFG em proposo continuar aquesta línia exploratòria, indagant sobre els tipus de sistemes creadors de sentit i les formes de produir-ne més enllà dels aparells dominants culturals, sempre amb l’objectiu d’oferir un discurs alternatiu, crític i en certa manera, absurd.

0-STYLE > SUBSTANCE

Deep within my practice there’s always been a series of key concepts that, more than changing, have been narrowing down with time. At its core we can find an interest in formalism and reproduction methods, in how we can understand and reproduce different strategies from diverse Systems in order to create meaning. We can consider it an interest in how discourse is made and how it merges and affects our cultural and social vicinities. It also explores the necessities of going beyond mere reproduction in order to be able to create our own narrative, which I generate from manipulation and re-contextualization of other formats.

That’s why I’m interested in appropriation as a process, specially taking in consideration the concepts of profaning and pillaging; since they allow me to position directly against the institutional systems and control apparatus. Pillaging is understood as a production from pieces-or shards- of pop culture. *Working within the cracks of classical narrative, within which one can exercise power*, acting over those elements and images abandoned or discarded in our spaces. Appropriation and manipulation are here violent acts destined to confront the establishment’s impositions. Thus the conflict between imposed narratives vs. alternative narratives is expressed.

This kind of action is in a way based around a paradox: I search for the construction of narratives opposed to the controlling systems but at the same time I draw from said structures, there is an invitation to reflexion but an hyperbolic and extreme language is used in the pieces, which appears as not very open to dialogue. The idea of a trick is also always present, working as a balancing act between form and theme and sometimes blurring the line between both. This tension of concepts results in a fascination with that that inhabits the farthest corners of our cultural surroundings. Science fiction, cosmic horror, videogames... basically what we refer as pulp lives in a conceptual limbo of sorts. These are pieces working in two different fields, both as commercial and artistic elements, but that don’t truly belong in neither of them.

From these mixed spaces and collision spaces sprawls my practice, and within this TFG I’m determined to continue this exploratory line investigating the systems that create meaning and how can we disrupt and adapt such systems with the objective of creating an alternative, critical and somewhat absurd discourse.

1.1-WE ARE POSMODERN AF- Formalisme i apropiació de la imatge en l'àmbit contemporani

Dins l'exposició *From here on: La post-fotografia en la era de internet y la telefonía móvil*¹ Joan Fontcuberta presentava tot un seguit de noves concepcions sobre la imatge enfocades a la massificació d'Internet i a les seves noves capacitats de multiplicitat. La base de l'exposició rau en l'enteniment que actualment som una societat massificada d'imatges. Vivim definits i definint les imatges del nostre voltant, i el nostre marc de referència social depèn de com les interpretem i compartim. L'abaratiment i explosió dels aparells d'enregistrament digital ha canviat com entenem el medi visual. No és aqueta situació única al món de la fotografia, sinó que s'estén fins cada punt de la nostra vida moderna afectant de forma directa com consumim i entem els nostres entorns culturals.

En aquesta situació cobra importància el que H. Steyerl anomena com a la *imatge pobre*.² Aquesta imatge, pertanyent de forma total a l'àmbit digital, representa una de les eines comunicatives més importants de la societat contemporània. Es diferencia de la imatge normal de forma radical i serveix d'exemple en com la comunicació ha canviat en el segle XXI. La primera gran diferència amb la imatge clàssica la trobem en relació a les idees que tenim sobre originalitat i autoria. A nivell conceptual la imatge pobre és una còpia des del seu primer moment. De fet, és una còpia d'una còpia d'una còpia. Es fa impossible establir el seu creador- ni tampoc té cap sentit fer-ho, ja que la imatge pobre es manté en constant moviment i refusa ser catalogada de tal forma.

Viatjant de mà en mà la imatge es modifica, s'altera i es re-contextualitza de forma constant, desapareixent o matisant aquell primer significat que el seu creador volia imbuir-hi en la seva primera versió. La figura de l'artista és efectivament anorreada en aquest procés. Al mateix temps, no és tant interessant la desaparició de l'autoria en la imatge com l'entrada de milers de nous productors dins d'ella, així com de tots els sistemes que fan possible aquesta situació. De forma senzilla, es crea una *cultura de la imatge bastarda*³ al voltant de la nova peça, completa amb circuits alternatius per on es comparteixen, i un conjunt de veus que les re-configuren conjunta i individualment. Es potència així l'anonimat i la massificació, obrint les portes a la radicalització conceptual i al trencament del cànon. La signatura es converteix en *nick*, l'exposició en *reblog*.

L'aparició d'aquests circuits alternatius *underground* comporta la germinació de tot un nou context per a les imatges en el seu interior. Al ser llençada dins d'aquest espai la imatge és constantment imbuïda de nous significats, mantenint-se sempre dins del limbo que representen aquests espais digitals. La reprogramació que es pateix en aquestes zones converteix la imatge en un canal de transmissió per allò bizzarro, l'estrany, il·lícit, vehicles del porno i la paranoia que saturen l'espai digital.

La imatge pobre és per definició un element viciós. Les seves formes mantenen aquesta idea, forçant les concepcions del que entenem normalment com a obra. Els seus resultats són incoherents en la gran majoria, movent-se en la línia de l'absurd i el desconcert; un no pot sinó preguntar-se quin motiu va portar al creador del hit online *Una vaina loca*⁴ a combinar un fragment de Van Damme ballant a *Kickboxer*(DiSalle M. Worth, D. 1989)- com a exemple d'imatge pobre a la pàgina següent- amb una melodia clàssica del *reggaeton*.

1-Chéreau, C. Fontcuberta, J. Kessels, E. Parr M. Schmid, J. (2013) *From here on . La postfotografia en la era de internet y la telefonía móvil*, Arts Santa Mònica, Barcelona

2-Steyerl, H. (2009). *In Defense of the Poor Image*. E-Flux Journal, 10. Aquest i els textos següents de Steyerl venen recopilats dins de Los condenados de la pantalla. (2014). Buenos Aires: Caja Negra Editora

Això és degut a les pròpies necessitats intrínseques d'aquesta pràctica. A l'establir-se en una economia lliure d'autors basada en la reproducció constant es dona lloc a l'aparició de múltiples significats, contradiccions i il·legalitats varies. La imatge pobre és ubíqua. La imatge pobre desafia la idea d'art i es posiciona com a expressió postmoderna pura. No es basa en buscar una visió homogènia de la societat, ni en mostrar una visió de caràcter social i reivindicativa del mercat de la imatge. La *cultura de la imatge bastarda* es centra en la bogeria, el lloc on la paradoxa es mostra com a clau per tal de crear un espai on es regeneren les visions descartades per l'establishment. Aquesta concepció il·lícita permet obrir els horitzons a nivell contextual i temàtic, a la vegada que situa el discurs allunyat dels circuits normals de producció- el que podem anomenar *imatge rica*,⁵ la imatge *mainstream* i jerarquitzant- i ens ofereix una visió més lliure, i per tant caòtica.

Si entenem la-imatge rica com a un element de jerarquització que produeix status quo, la cultura de la imatge bastarda produeix narratives des-normalitzadores, que trenquen amb la perspectiva lineal⁶ i formen una pròpia subcultura amb un llenguatge aliè al del poder. Ens trobem davant d'un món reproduït, no produït.⁷ Un espai fragmentat, on re-programar l'entorn no és només una pràctica vàlida, sinó necessària per tal de generar sentit.

Els espais físics alternatius de l'època pre-digital serveixen per mostrar-nos com funcionava aquesta concepció abans d'Internet, amb espais com els mercats de segona mà, funcionant com a primers espais lliures d'intercanvi, principalment d'obres impossibles de fer circular dins de l'espai mainstream com peces d'art experimental que no tenien cabuda en cap espai institucional. Se'ns mostra aquesta situació com un sistema físic d'intercanvi de cintes VHS de forma quasi clandestina, una xarxa d'outsiders culturals creant sistemes de distribució propis.⁸ Aquests espais marginals han anat desapareixent i deixant pas a zones fictícies no-físiques i servint de base estructural per als espais on-line, on l'intercanvi s'ha multiplicat en número de forma massiva fins al punt d'alterar el significat del propi acte.

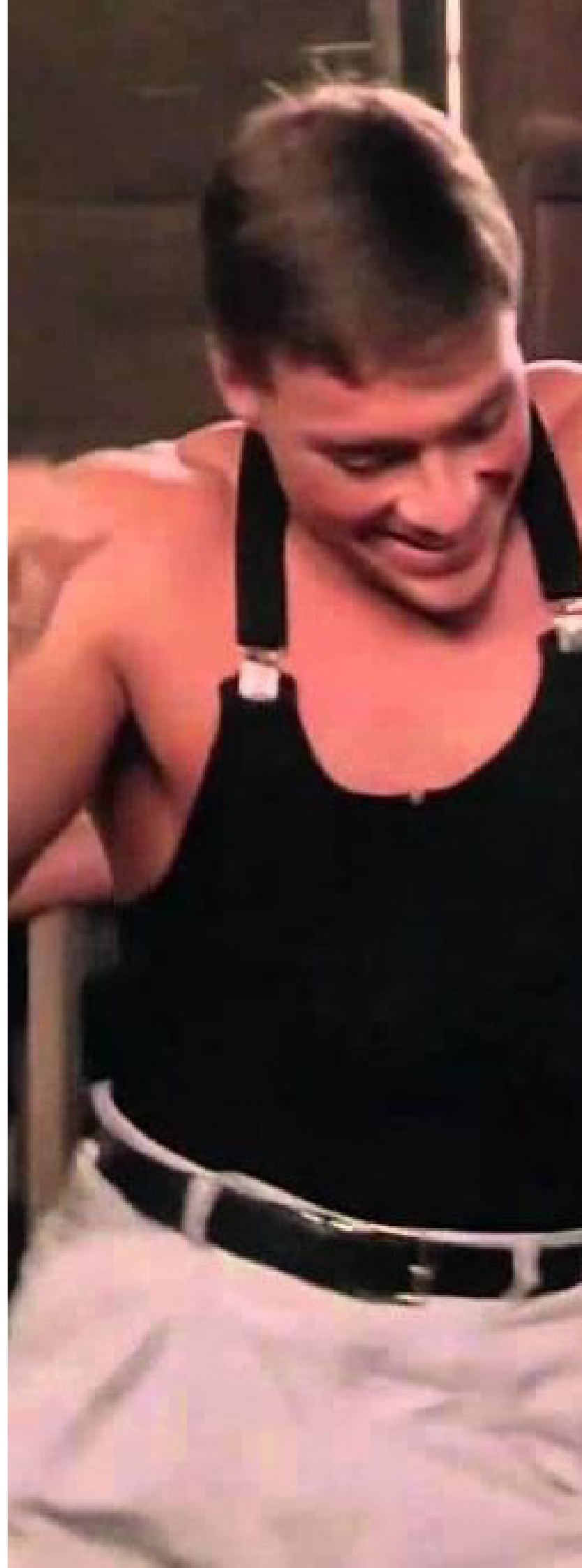
Boris Groys presenta una interessant correlació entre aquestes estructures de transmissió i reproducció d'imatges i les seves relacions amb diversos conceptes religiosos en la seva expansió en l'època moderna. Dins el seu text *La religión en la época de la reproducción digital*,⁹ elabora connexions entre el formalisme de reproducció d'imatges moderns amb l'estructura dels ritus religiosos relacionals amb els sistemes de la cultura de la imatge bastarda. Seguint les seves idees podem establir un paral·lisme entre la distribució d'imatges i aquests rituals en el context contemporani. És interessant com basa la idea de religió com a conjunt de ritus que busquen determinar un missatge diví incapaç de ser transmès, més enllà de si és aquest racional o irracional, i com aquests ritus es configuren com a conjunt de repeticions.

3- *Los condenados de la pantalla*. pag. 43. En conjunto, las imágenes pobres presentan una instantánea de la condición afectiva de la muchedumbre, su neurosis, paranoia y miedo, así como su ansia de intensidad, diversión y distracción.

4-La ubiqüitat de la imatge pobre fa impossible establir l'autor original del vídeo, degut al gran nombre de còpies que n'han aparegut. L'única informació que en tenim és que va ser penjat fa aproximadament uns tres anys.

5- *Los condenados de la pantalla*, pag. 36.Steyerl determina així la forma amb que definir l'estàndard d'imatge que fa servir el medi comercial.

6-Steyerl, H. (2014) *Los condenados de la pantalla:¿Corten! Reproducción y recombina-ción*, Buenos Aires: Caja Negra Editora



La idea de religió és llavors basada en el manteniment d'aquests ritus, i no en el missatge que volen transmetre. Guanya més importància el manteniment de l'estructura de creació de sentit, que no el propi sentit que se n'extreu.

Argumenta així que els espais ritualistes han sortit de les zones clàssiques de culte i han entrat de manera directa dins el món general i, en concret, dins la societat de la imatge. Per tant, és només natural que la religió estigui en un moment de *revival* en la nostra època, ja que la nostra cultura està predisposada a abraçar el concepte de ritu mecànic i el seu manteniment. No és basa en la comunicació d'una veritat superior, sinó en la pròpia veritat sorgida de l'aparell que manté aquesta situació. L'estructura de la religió ha entrat dins el postmodernisme, o més aviat el postmodernisme s'ha apropiat de les estratègies religioses,¹⁰ camuflada dins els manerismes tecnològics i ha perdut del seu significat transcendental.

És en aquest conjunt ritualista on em vull centrar. El paral·lisme entre el circuit de sentit religiós i el de les imatges contemporànies funciona de forma similar, basades en les seves formes que configuren un sentit, però supeditades per la pròpia estructura. El sentit s'extreu del procés mitjançant al qual s'hi arriba, no pel seu contingut final. Rau més interès en com es produeixen les imatges que en el seu resultat en sí.

Diversos artistes han centrat la seva pràctica en el perfeccionament d'un sistema mecànic de repetició que busca funcionar per ell mateix, especificant-se i auto-significant-se a ells mateixos de forma constant. Miguel Noguera manté en el seus llibres i els seus *Ultrashows* la busca d'un formalització extrema, presentant un seguit d'idees no humorístiques dins d'un marc que sí ho és, per tot seguit acotar-les i desconstruir-les fins que la pròpia falta de sentit de l'acte provoca el riure. Actua com un comentari social sense l'apartat social. Podem dir que l'humor no apareix dins la idea presentada, sinó en l'aparell que l'envolta i que li dona aquest focus, en el propi ritual que centra la idea constantment i li dona un significat a partir de la forma. No és tant el contingut de la vinyeta per mostrar una rampa que necessita una altra rampa, sinó el propi sistema que expressa la necessitat d'aquesta rampa.

Enfocant-ho des de la societat de la imatge, entenem els seus circuits alternatius no només com a espais conceptuals de distribució sinó també com a l'estructura ritual que genera el propi acte. La seva aparició i evolució està lligada amb l'explosió de les xarxes socials i massificació de les comunicacions. La interconnexió d'Internet ha fet a tothom partícip d'aquesta situació. No és aquest tipus d'apropiació una pràctica relegada als fòrums més foscos d'internet, ni tampoc territori únic d'extremistes i sociòpates. Tot i desprendre ecos de *hackers* manipulant informació des dels racons més tèrbols de la *deep web*, aquestes activitats no són un acte minoritari ni il·legal- en la seva gran majoria-.

7-Dins de *¿Corten! Reproducción y recombina-ción* se'ns mostra l'exemple de Tropical Island, un local berlinès transformat de fàbrica de zepelins a espai d'entreteniment. El pas d'espai-fàbrica productora a espai reproducció d'estètica hawaiana és total.

8- *Los condenados de la pantalla*. (2014) pag. 38

9- Groys, B. (2014). *Volverse Público*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

10- *Volverse público*. Pag. 185. El Islam "...- prohíbe notoriamente la producción de imágenes, no prohíbe la reproducción y el uso de las imágenes ya existentes "...- Se ha vuelto banal decir que el Islam no es moderno. Es, obviamente, posmoderno.

Aquesta massa que crea i modifica significats amb les imatges pobres, que atorga sentit i promou la cultura de la imatge bastarda és actualment gran part de la població. *Tumblr* i *Pinterest* i *Facebook* i *Imgur* i *Minecraft* i *Youtube*, tots formem part d'aquest mega-grup cultural del segle XXI. El fet que produeixin formes de narrativa alternativa no implica que siguin aquestes pràctiques també minoritàries, simplement no són reconegudes com a tal pel sistema. I per tant, són explotables.

La generació d'aquest nou camp formal resulta en l'aparició d'un fons cultural comú, un eixam de producció que actua com a història compartida de tots els seus usuaris. Aquesta història compartida neix a partir d'allò il·lícit, mp3 descarregats il·legalment i literatura eròtica compartida entre dones de mitjana edat per les xarxes socials. L'aparició d'aquestes noves concepcions i aparells alternatius ens dona l'oportunitat d'actuar en el seu interior. Thomas Mailandeer crea les seves peces a partir d'aquest gran arxiu social, mitjançant de grotesques actuacions amb Photoshop sobre diverses imatges(*Extreme Tourism*, 2008). Jason Rohrer utilitza les llegendes pop dels videojocs i la performance social per crear actes compartits que aporten una experiència única construïda pel propi usuari(*Chain World*, 2011). Ryan McHenry utilitzava *Vine* per modificar pel·lícules de Ryan Gosling i intentar que mengés un bol de cereals.

L'apropiació i el saqueig de les estructures d'imatges contemporànies permet crear narracions úniques sobre la nostra cultura. Aquesta és una eina per expressar-se en la nostra època de multiplicitat, i ens permet construir noves estructures de sentit allunyades de les manipulacions dels sistemes de control, utilitzant les mateixes peces d'aquestes sistemes. És una manera d'actuar dins de la narrativa clàssica fent ús ple de les capacitats de les noves tecnologies i apartant-nos de les estratègies caduques ja assimilades pel circuit artístic.

La nova cultura del segle XXI ha obert les portes a una massificació de la imatge, que ha derivat en una multiplicació del *low-cost* i les estructures no-regulades. És necessari actuar d'acord amb aquestes noves interpretacions i entendre les seves capacitats a l'hora de construir discurs. Tots som postmoderns. I els que no ho saben, encara més.

1.2-PORNO I PARANOIA- Assaig sobre art pulp, o com a l’espai no hi ha sostre de cristall

I-pulp /pʌlp/n.

-a soft, moist, slightly sticky mass, as that into which wood is converted in the making of paper.

-A magazine or book printed on low-quality paper and often containing shocking material.

Aquest projecte s’aproxima a la idea del pulp contemporani com a hereu de les antigues revistes dels anys 70 de temàtica extravagant on publicaven autors com Lovecraft i Robert E. Howard.¹ L’objectiu no és centrar-se en un tipus concret de producció física, sinó en una forma de producció que manté diversos punts en comú a nivell temàtic i formal. Aquest text és, per tant, un estudi sobre el gènere i les utilitats que li podem trobar com a eina artística dins el nostre context contemporani.

Tot i haver avançat a tots els nivells des dels seus inicis, les peces pulp segueixen relegades a aquelles parts de l’art que se solen anomenar comercials per part de les institucions. El cinema de *sèrie B*, còmics, llibres i vídeo-jocs comparteixen aquesta etiqueta i depreciació per part de les Belles Arts. A continuació sintetitzaré i analitzaré com actuen aquestes representacions dins el panorama actual i argumentaré quin és el meu interès en aquest tipus de produccions, com actuen a nivell temàtic a través d’exemples concrets i contextualitzant així com afecta això al resultat final del meu TFG.

En primer lloc, cal entendre la naturalesa dual d’aquestes obres. Són a la vegada elements d’adoració i rebuig, considerats per una majoria de la societat com a peces de mal gust i elevat per un altre sector que el defensa amb passió i de forma casi fanàtica. Partir de representacions de l’extrem tant descarades com les que aporten tals obres recompensa amb reaccions igual de potents, i el caràcter de culte- mitificació a través de compartir en un grup reduït molt motivat- pren un lloc important dins la situació present. Si prenem com a exemple *Wild Zero* (Takeuchi, T. 2001), veiem les característiques bàsiques d’aquestes produccions. Dins el film, un grup d’estrelles de *rock* japoneses lluiten contra una invasió de zombis alienígenes. Amb aquesta sinopsis entenem com una obra així es mantingui dins d’un limbo cultural. Tot i així, l’acte de formalitzar un film d’aquestes característiques produeix en un trencament amb l’estructura tradicional, obrint les portes a noves formes de comunicació. L’ús d’una perversió total del que entenem com a base d’una obra fílmica obre l’horitzó conceptual de la peça. Si no és el nostre cinema tradicional, ha de ser una altra cosa diferent i per tant lligada a un altre seguit de constriccions. Aquesta diferenciació provoca un canvi en el seu llenguatge simbòlic i la seva representació.

Per tant, podem arribar a la conclusió que el punt en comú més important i bàsic que mantenen aquestes obres és el d’una *visió extrema* en la seva forma. El no seguir els requeriments *mainstream-Hollywood* en el cas del cinema- resulta en un conjunt de normes pròpies basades en l’estètica i estructures que s’han anat elaborat al llarg de la pròpia concepció de les obres, provocant aquest trencament amb l’estàndard. A nivell general, aquesta situació funciona de forma similar als circuits alternatius d’imatges. El major punt de diferenciació rau en com el gènere sorgeix de la necessitat d’un element comercial barat, efectiu i capaç d’atraure al públic. Incapaços de competir amb els pressupostos de les grans empreses, l’opció a seguir va ser optar per una teràpia de *shock* jugant amb l’exageració de conceptes, *tropes* i clixés narratius únics.² Bàsicament, atraure a l’espectador oferint unes representacions que obres amb un gran capital a perdre mai s’atrevirien a realitzar per por de controvèrsia. Si no podien fer-ho millor que *Hollywood*, ho farien *MÉS*. En tots els sentits. I el capitalitzar aquesta controvèrsia va donar al gènere el seu puntal més característic.

Voldria recalcar la unió entre *pulp* i allò banal, ja que és l’altre element bàsics amb el que entenem el gènere. Es troba altament relacionat amb el punt anterior, i un és pràcticament resultat de l’altre. Al oferir aquestes versions exacerbades i no respectades pel sistema de control de sentit s’inicia un procés de denigració mediàtica del gènere, buscant convertir-la en un element simple i no reconegut, entès com a objecte destinat a individus excèntrics i malaltissos. La resposta del *pulp* a aquestes accions no va ser sinó reiterar-se i re-doblar el *gore* i l’absurditat dins seu. Aquesta constant fricció amb la legitimitat de la pràctica va generar en un tancament sobre si mateixa, que va culminar en la generació d’una cultura de *niche*, configurant de forma positiva una diferenciació entre els que s’obsessionen amb aquestes peces i els que no el hi fan cas. D’altra banda, al presentar-se com a mètode alternatiu de sentit, les figures *outsider* de la societat s’hi van sentir ràpidament atrets. Alejandro Jodorowsky les va portar al límit en la seva *ópera*

prima, *Fando y Lis*, creada amb l’únic objectiu de trencar les estretes normes que tenien que seguir els directors mexicans per tal de produir les seves pel·lícules.³ Aquestes directrius venien donades per una associació, i sense la seva benedicció un no podia mostrar el seu film en públic. L’obra resultant incorpora nus, desmembraments i una sexualitat desbocada, tots elements prohibits en aquell moment. L’acollida del film va ser destructiva dins el cercle comercial i increïblement favorable per tots aquells que buscaven noves històries dins del medi.

Ens trobem davant d’obres que no busquen una culminació artística en el sentit més clàssic, sinó que estan tant arrelades en l’apartat comercial que han creat un sub-circuit propi de sentit, que a la vegada deriva en una per expressar pràctiques de contra cultura i oposades al *stablishment*. A partir d’aquesta concepció sorgeix la capacitat d’abordar temes jugant amb aquest extremisme i llenguatge violent. De la mateixa manera es comencen a configurar lleis pròpies al sector degut al seu aïllament respecte al *mainstream*. El terror i el *gore* presenten una evolució molt concreta com a gènere, en algunes ocasions integrant-se dins del gran públic, però en la gran majoria de cops continuant a les zones limítrofs de la cultura.⁴

Arribem així al tractament que donen aquestes peces al seu fons temàtic. Supeditat a les estructures del seu gènere, aquest és un tipus de creació complexa, ja que presenta unes enormes diferències entre fons i forma en les seves millors obres, o com a mínim així sembla a nivell superficial. La visió extrema permet apropar-se als temes de forma més subtil, argumentant discurs a través de la metàfora i el rerefons textual. Les idees subversives i censurables dins la maquinària comercial són aquí transmeses de forma encoberta i casi subliminal, amb la capacitat d’afectar-nos de forma molt major que amb formes de comunicació típica. Si bé la pintura i els museus són creadors de significats i imatges, és dins les obres de la cultura popular vulgar on realment configurem la nostra cultura visual i els nostres referents socials. Ho podem simplificar entenent el terror com a vehicle, i utilitzant la creació d’irrealitats per parlar de la realitat. El *pulp* desconstrueix els desitjos de la massa i els re-utilitza com a objecte artístic, apellant als nostres instints més bàsics i subvertint-los per aconseguir una reacció tant extrema com les seves obres. L’horror ens parla de les nostres pors físiques, destruccions del cos i la psique individual; i la ciència-ficció ens aporta visions de la nostra destrucció social, breus futurs possibles on el nostre món es col·lapsa sobre sí mateix. És només natural que les dues disciplines vagin sovint de la mà, articulant-se com a sub-gènere per dret propi.

II-In space there is no glass ceiling

La funció temàtica de tals peces, per tant, actua de forma inherentment subtil, amagada sota una capa de vísceres, violència i horror còsmic. Com un dels pinacles d’aquest tipus d’expressió trobem *Alien* (Scott, R. 1979), obra reconeguda de forma absoluta dins la història del cinema, i que ens interessa per com canvia els rols tradicionals del terror dins el film. L’interès central d’*Alien* rau en el fet que és una obra profundament feminista en la seva base. I ho representa a través d’una destrucció metòdica i completa dels estereotips i *tropes* típics del gènere, seguits d’una subversió completa. El centre d’aquesta subversió es presenta en la figura de Ripley i el mateix *Xenomorph* com a enemic.

És necessari començar definint l’alien, ja que actua com a catalitzador del film i provoca els canvis en la representació dels personatges. Es tracta d’una criatura fàl·lica. Les formes del seu niu, el disseny del seu aspecte i les formes en que es mou són purament sexuals i mantenen una obsessió amb la penetració. El *xenomorph* actua com una sexualitat desbocada, inhumana i incontrolable.⁵ Molt semblant a la visió que les institucions mantenen de la sexualitat masculina dels homes joves, i les justificacions de *boys will be boys*. Dins el film, l’*Alien* representa un extremisme d’aquesta sexualitat, entrant dins la categoria de l’objecte,⁶ representat la voluntat de l’inconscient, una força aliena i repulsiva.

1-No es manté tampoc molt apartat tampoc del concepte de *blaxploitation*, amb la qual manté molts punts en comú i que es podria argumentar que en forma part i actua com a sub-gènere.

2- Cara Ellison realitza un estudi d’aquest tipus de clixés dins el gènere noir en el text *Cara Ellison on: the search on noir*, el qual serveix com a gran exemple del seu funcionament (2015). RockPaperShotgun.

3- Jodorowsky, A. (1968). *Fando y Lis*. [film] Mexico. El film va causar tanta controvèrsia que, durant la seva primera mostra, Jodorowsky va tenir que marxar de la sessió per tal que no li llancesin pedres.

4- Es pot argumentar que obres com *Star Wars* (Lucas, G. 1977) o *The Exorcist* (Friedkin, W. 1973) van aconseguir escapar aquesta impermeabilitat i es van integrar de forma completa dins el subconscient cultural. Tot i així, han derivat en marca i arquetip en l’actualitat.

El primer punt d’inflexió resulta en la figura del típic protagonista, Kane- aquell que es presenta com a aventurer, segur de si mateix i no és molestat per la mera burocràcia-convertint-se en la primera víctima de la criatura. I no de qualsevol manera, sinó que és atacat i impregnat per ella. La pel·lícula juga constantment amb l’exploració i manipulació dels rols clàssics de la sèrie *B* durant tot el seu metratge. El primer acte de penetració del film, però, es duu a terme per part dels exploradors, seguint el cànon més fidel del gènere a l’entrar dins la nau orgànica i despertant la seva sexualitat amagada. La forma que sorgeix d’aquesta violació- sorpresa, on el que en un principi es considerava atacant és atacat- és indubtablement masculina, obrint-se pas violentament pel seu cos fins a explotar matant al seu portador i alterant de forma definitiva l’angle amb el que entenem la història.

En la seva finalitat, el *xenomorph* representa, per falta d’un millor terme, una *vagina dentata* revertida, transformada en la figura del penis devorador amb l’home com a víctima. La forma en la que ataca després del seu naixement perpetua el rerefons sexual de la seva concepció, penetrant les seves víctimes fins a acabar amb elles.



Ripley, per altra banda, és posiciona com una forma femenina contrària a Kane. Contraria a l’actitud *cow-boy* dels seus companys, sembla que estigui condicionada al paper de frígida víctima del monstre actuant com a *dona dins la nevera*,⁷ o com a dama de gel que caurà en braços del protagonista quan aquest li alliberi la libido amb la seva actitud *macho*. En canvi, amb l’aparició de l’alien i la pèrdua de la figura del protagonista masculí, ella agafa el control de la situació i es converteix en la figura de poder del film. No actuant com a dona dins d’una pel·lícula de sci-fi, sinó com a protagonista de ple dret.

El seu nou lideratge es veu constantment en perill per atacs externs, el més important dels quals ve d’un dels seus companys de tripulació-que resulta ser un androide infiltrat com a humà-. La forma en que aquest intenta acabar amb Ripley, utilitzant una revista enrotllada per ofegar-la , és tant remiscent de violència sexual que pràcticament no ens trobem davant d’una metàfora sinó d’una representació directa.

El film acaba amb Ripley destruint la nau *Nostromo*, materialització del patriarcat dins el film, ja que estableix els rols de cada personatge durant l’inici, i amb ella escapant com a única supervivent de la violència ocorreguda.

La importància d’Alien es troba en com gira la figura de l’atacat i l’atacant dins del prisma de l’horror i la ciència ficció de forma que aquest fons temàtic queda integrat dins la narrativa de l’estructura pròpia dels films de terror. La manipulació d’arquetips funciona com a statement de les seves idees i resulta en una peça més efectiva. *Alien* no és, a nivell de guió, un film extremadament original. Pel·lícules com *Darkstar* (Carpenter J. 1974) o *Terrore nello spazio* (Bava, M. 1965) presentaven arguments similars, fet comentat pels mateixos guionistes. Es troba més proper a una repetició i ordenació de diversos clíxés del gènere alterats per crear comentari i provocar noves reaccions de pànic en la audiència. Pànic produït per com els homes que visionaven la pel·lícula es sentien víctimes per primera vegada dins del seu propi cos, i no com a executors de violència sobre el cos femení o com a simples espectadors d’aquesta violència, com era la norma.

The Texas chainsaw massacre(Hooper, T. 1974) representa una de les formes més pures de plasmar terror sobre el cel·luloide. Amb un guió minimalista centrat només en el malestar dels protagonistes -i l’audiència- ens ofereix una visió de com les fòbies socials col·lectives transpiren fins la nostra cultura popular. Les pors de l’Amèrica rural impregnen aquesta història envoltada constantment per les idees de carn, *rednecks* i matança sistemàtica. Aquí el cos és presentat constantment com un element vulnerable, des del protagonista en cadira de rodes fins la pell exposada constantment de la primera víctima, que cobra el preu de manifestar la seva sexualitat al ser penjada viva d’un ganxo d’escorxador.

De forma més subtil, *Candyman*(Rose, B. 1992) de Clive Barker aporta un rerefons racial dins del terror psicològic, produint una obra que parla com els sistemes autoritaris responen a les víctimes i amenaces depenent de la seva situació i posició social i la creació de *guettos* derivats en sub-cultures dins les urbs americanes. Darrera la poètica slasher del film s’hi troba un comentari sobre apropiació cultural, exemplificada en com la protagonista juga amb les llegendes urbanes i identitat de la zona-sempre amb objectiu científic, òbviament- que resulten en la mort o mutilació de diverses persones. Els personatges blancs de la pel·lícula s’apropien constantment amb la llegenda de *Candyman* com si és tractés d’una broma sense malícia, ignorant el poder que manté dins la comunitat on va aparèixer, on actua com una força d’ordre quasi ritual.

Aquest tipus d’aproximació pot resultar alienant per a certs espectadors que no busquin aventurar-se dins el fons de la peça, però permet aconseguir una major complexitat al treballar per capes conceptuals. D’altra banda, la forma en que s’integra dins d’elements més populistes com la sang i el sexe dóna la capacitat que aquests siguin ignorats per part dels elements de control- i pel públic general- i entrin de forma desapercebuda dins la cultura popular. Tot i així, el fet que el llenguatge per on es comuniquen aquests temes sigui tant visceral fa que com a mínim a un nivell primari afectin a l’espectador. Ni que sigui de forma inconscient, com en el cas dels membres de l’audiència fugint de la sala d’*Alien* terroritzats.

No és tampoc aquesta organització temàtica única del gènere de l’horror. Podem trobar-ne exemples actuals dins obres com *The world’s end* (Wright, E. 2013).

The world’s end teixeix una enorme estructura significativa al voltant de la seva premissa. Quatre amics de la infància retornen al seu poble d’origen instigats per un d’ells per tal de completar la *Golden Mile*, consistent en beure una pinta de cervesa en cada un dels dotze pubs del poble. El que comença com una comèdia anglesa es converteix en un estudi sobre l’alcoholisme, la necessitat de destruir els orígens i en un intricat procés on cada apartat manté un doble significat rellevant al rerefons temàtic del protagonista⁸. Aquest protagonista, Gary King, manté la busca insensata de reviuir el moment més feliç que pot recordar, i arrastra als seus ara adults ex-companys a enfrontar-se contra un passat que ja no hi és, mantenint una lluita simbòlica que acaba amb una invasió alienígena- metafòrica i real al mateix temps-.

5- Pimley, D. (2003). *Representations Of The Body In Alien:How can science fiction be seen as an expression of contemporary attitudes and anxieties about human biology?* És un estudi sobre les representacions físiques dins del film, relacionant els atacs de l’alien amb violència sexual

6- Kristeva, J. (1982). *Powers of horror*. En aquest llibre Kristeva realitza un anàlisi sobre l’abjecte com a element repulsiu i atraient dins del gènere de l’horror a nivell de sexualitat, centrant-se amb pel·lícules slasher com a punt d’estudi.

7- El concepte de *Women in refrigerators* va ser utilitzat primer per la guionista de còmics Gail Simone, referint-se al clíxé d’utilitzar la tortura i mort de personatges femenins com a element per avançar el desenvolupament d’un personatge masculí. Extreu el seu nom de la sanguinària fi de Alexandra deWitt, nòvia de Green Lanter, la qual va ser tallada a trossos i col·locada dins de la nevera perquè l’heroi pogués tenir un motiu de venjança.

8-Film Critic Hulk en fa un anàlisi a fons en relació amb l’alcoholisme dins el seu text *ALCOHOL, WITHNAIL AND GARY KING*. Im. superior: extret Alien. Im. inferior: extret Candyman.



III-Art pulp

Les mostres anteriors exemplifiquen com aquest tipus de narracions, en aparença centrades únicament en l'estètica, poden ser utilitzades per mostrar algunes de les idees més subversives i avançades que podem trobar dins d'obres culturals accessibles a tots els públics. És interessant com els prejudicis que rep el *pulp* han resultat en una acceptació d'aquests propis trets negatius i en el seu ús per expandir els límits temàtics de les obres. Òbviament no totes les peces comparteixen aquest tipus de reflexió; moltes tenen un nivell de qualitat qüestionable i resulten avorrides en la seva formalització i d'altres únicament busquen causar el *shock* per seduir a l'espectador. Aquestes últimes presenten una característica interessant, ja que són peces que sovint funcionen millor com a tràiler⁹ o *sneak peak* que com a obra finalitzada, ja que la inversemblança de la seva sinopsis permet crear una visió curta interessant però no ofereix interès més enllà d'una idea inversemblant.¹⁰

Establim així que l'extremisme del llenguatge ha d'estar acompanyat d'un rerefons o discurs darrere per tal de crear un sentit dins la peça. Sinó simplement ens trobem davant de llenguatge pel llenguatge, un element tancat del quan en podem extreure només valor estètic. Basat només en els apartat superficials, el discurs desapareix convertit en fetixisme de les seves formes, amb un interès quasi masturbatori en repetir sense sentits els elements que creu que la validen. És necessari enfrontar-se a les concepcions bàsiques que presenta el gènere i abraçar els seus prejudicis inherents, forçant-los i trencant-los quan faci falta, ja que aquests ens obren el camí a noves formes de discurs i ens obliguen a adaptar-nos a un tipus concret de recepció pel part del públic -la qual també pot ser manipulada-. Treballar en aquesta zona de perill resulta en noves expectatives que superar, fet que deriva en noves formes de crear.

De la mateixa manera que l'apropiació, el *pulp* és una eina útil per a trencar les visions dels organismes institucionals, ja que actuen en les seves zones límits i es mantenen en un espai legítimat-deslegítimat. Diversos artistes dins el camp de les belles arts s'han aprofitat d'aquesta situació ambigua i l'han destil·lat en el seu discurs de forma més o menys directa.

A través d'un discurs jugant amb les zones d'art, Francesc Ruíz va crear a *Kiosk Downton* (2006, Estrany de la Mota) un micro-espai pulp format per un típic quiosc de barri complet amb tot d'elements creats per ell mateix. Un conjunt de 300 il·lustracions formen la portada de desenes de còmics, pòsters, caramels, etc. Tots els elements dins l'espai són manipulats per ell i transformats en una interpretació d'aquests racons fora de la nostra concepció de cultura. L'actuació comporta una interiorització dels mètodes de comunicació i de les estructures amb les quals creem narrativa. L'apropiació de la figura del còmic en comptes de diaris representa una negativa a acceptar els medis de masses, i una reivindicació del llenguatge alternatiu-*underground* típic del *fanzine*. Es tracta d'establir un nou discurs basat en aquestes peces ambigües, les quals es relacionen entre sí dins del seu espai generant noves narratives que es comuniquen amb la visió personal de l'espectador al relacionar-les amb les seves pròpies experiències. M'interessa especialment l'aspecte anti art d'aquesta proposta, sobretot en la idea d'interpretar l'espai no artístic dins de la galeria i modificar-lo segons la nostra conveniència per generar un nou sentit.

Joseph Khan realitza un interessant exercici dins el seu curt *Power/Rangers*(2015) al teixir la història d'aquests personatges clàssics des de l'odi més fervorós cap al material original. Establerta com a peça amb l'objectiu de criticar la necessitat de la indústria de convertir cada peça de nostàlgia cultural dels anys 80 en un element *grim and gritty*, Khan decideix respondre-hi creant el màxim exponent d'aquest corrent. A través de l'apropiació de la figura dels *Power Rangers*, els actualitza dins dels sensibilitats contemporànies, convertint-los en un grup paramilitar, amb una mitologia excessivament complicada i absurda i l'ús d'un diàleg profund i sense sentit si un l'analitza a fons. I sempre entenent com a símbol d'adultesa una violència moral barata que impregna cada pla.

P/R dona exactament als fans més obsessionats i als estudis fílmics allò que buscaven, i porta el seu fàstic fins a un nivell tant gran que crea el propi producte que critica. És una estratègia increïblement extrema i amarga, jugant amb les expectatives i no actuant de forma subversiva amb el format, sinó prologant-lo fins que aquest mateix s'autodestruïeix des de la seva sublimació. El gran problema d'actuar d'aquesta manera és que no es transmeti així la idea, i que el públic l'accepti de forma incondicional. Cosa que, òbviament, ha passat en aquest cas. I degut a la dualitat inicial de la proposta, costa decidir si ho podem considerar com a un fracàs o un èxit.

Ignasi Abellí juga amb la recreació d'obres a *Desaparicions II*(2003, Estrany de la Mota), on crea un total de 24 pòsters de pel·lícules a partir de guions de Georges Perec. Ens és impossible conèixer aquests films, ja que els guions no van arribar a produir-se mai. El pòsters, per tant, es converteixen en un mirall a una temporalitat alternativa on aquestes van existir, capitalitzant en el seu format comercial. A partir del llenguatge de *merchandising*, Abellí configura una narrativa imaginària on combina la seva pròpia obra, que ha servit de base pels cartells, amb els textos de l'escriptor francès. Ens trobem així davant d'unes peces híbrides que tracten l'original com a punt de partida, però no com a objecte total al que representar.

El pes de la narració recau llavors en l'espectador, que va recollint el fil deixat per l'artista en el conjunt de les seves peces i veu forçat a crear el seu propi relat. El format fílmic dels cartells actua com a nexa d'unió entre espectador i creador. Es tracta d'un medi comú per a nosaltres, més accessible per al gran públic que la pintura o la resta de belles arts, sempre carregades de gran sentit i formes críptiques. En aquest cas, l'ús del llenguatge és una eina per a entrar dins la visió possible de les obres mai fetes de Perec i connectar-les amb l'espectador.

Finalment, Abigail Lane utilitza el llenguatge més grotesc d'aquestes concepcions per crear la seva instal·lació *Blood wallpaper and blood canvases* (1995). Jugant amb una base sòrdida, extrapola les dades d'un assassinat als anys 50 als Estats Units trobat en un article d'un diari de l'època. A partir de la imatge de les taques de sang de l'escena crea un paper de paret amb aquest patró, refent el crim i convertint-lo en part integral del seu nou espai més de mig segle més tard. Dins de la peça trobem la voluntat de jugar amb aquells elements escatològics, la violència i fetixisme típic del *pulp*, així com les concepcions de trencar les normatives típiques de l'espai. En aquest cas, la peça és part dels voltants de l'exposició i la mort es converteix en objecte de culte per a ser admirat.



Lane, A. *Bloody wallpaper and Bloody canvases* (1995, ICA London)

9-*Shakma*(1992) Tom Logan, film de sèrie Z sobre un babuí modificat genèticament extremadament violent, s'ofereix com un dels millors exemples de tràilers en base al seu ús de la veu en off per crear una atmosfera casi auto-paròdica i reivindicativa de la inutilitat de saturar l'espectador a través d'oferir informació insubstancial sense parar sobre els detalls més nimis del film, com cada apartat de la carrera prèvia dels seus actors.

10-Resulta destacable la proliferació de tràilers falsos de sèrie B com a nou gènere. *Italian Spider-man*(1992) o *Kung Fury*(2015) David Sandberg, es formulen com a micro-relats sobre apropiació cultural i la capacitat de portar una estètica fins al límit. Són petites dosis visuals que trenquen les normes establertes i confonen a l'espectador gràcies a la magnitud d'oferta fílmica de Youtube, que fa dubtar de la seva legitimitat.

IV-Afterwords on pulp

A través d’aquesta dissertació he buscat expressar com defenso el *pulp*, entès com aquell element que aprofita la seva situació i qualitat *d’outsider* cultural com a oportunitat per subvertir temàticament les seves bases a partir d’una visió extrema. No és una forma de crear subordinada a un medi concret, tot i que el film ha ocupat gran part del text i n’és la seva cara més visible. Es basa més aviat en un seguit de característiques de llenguatge, d’apropiar un seguit de formes i tipus de narrativa per tot seguit destruir-les, d’utilitzar clixés i arquetips de forma nova, alterant-ne les concepcions i resultant en una peça que qüestioni a l’espectador i provoqui nous dubtes sobre els elements que creia conèixer tant bé.

Tractar un tema de forma amagada adaptant-se a una estructura formal determinada, com un virus viatjant amagat dins els corrent sanguini. Per inesperades, aquestes pràctiques poden tenir un efecte molt més devastador i útil pels nostres objectius, centrant-se en narratives derivatives de temes profunds. Ja que si bé a molta gent no li interessen les converses sobre feminisme ni crítica a la cultura de la violació, el primer cop que es va mostrar Alien en cinemes múltiples homes van sortir de la sala a vomitar durant l’escena del naixement. El rerefons del *pulp* els va afectar quan menys s’ho esperaven amb una visió de l’horror que mai havien considerat abans. I així es van descobrir a ells mateixos com a possibles víctimes.¹¹

11-Aquest punt ha sigut corroborat pel propis membres del rodatge, com el guionista Dan O’Bannon, dins del documental *The making of the beast* com una de les grans victòries del film.

Imatge: *Mad Max: Fury Road* -2015- George Miller. Re-aparició de la vagina dentata i la sexualitat venjativa.



1.3-UNA AGULLA SAQUEJA UN PALLER: la societat de control dins la biennal de Liverpool 2014

La biennal de Liverpool 2014, titulada *A needle walks into a haystack*, i els seus textos acompanyants¹, em donen la base per realitzar l'últim apunt temàtic sobre el treball. N'he seleccionat dos en concret, *A monster was born, notes on the rebirth of the corrupt intellectual*- Hassan Khan- i *You play everytime you rehearse* -Mai ABU ElDahab-, per tal d'elaborar en quin context social s'apliquen les idees anteriors sobre la imatge pobre i formes de narrar alternatives; i com aquestes es relacionen amb les estructures de control.

La primera d'aquestes peces, *A monster was born*, és la revisió d'un anterior text² on estudia la figura del que ell anomena el corrupt intellectual. La descripció que Khan fa i la forma com actua dins l'aparell social ens mostren com el relat sistemàtic modela la nostra visió cultural. Es tracta d'un anàlisi focal concret per centrar-nos en un concepte general, apropiadament exagerat per veure clarament els seus trets.

Nascut d'una estirp de buròcrates derivant de la figura del crític del s.XIX, l'*intellectual corrupte* se'ns presenta com a generador d'orde i creador d'estructures oficials. Khan el relaciona amb els nous membres de la casta industrial sorgits durant l'*Estat Egipci Modern*-entre 1805 i 1845-, els quals es mantien enfrontats a l'antiga jerarquia del país. L'interès, assenyalava, no prové de la fricció entre les dues parts, sinó de l'enteniment que mantien sobre el poder que es disputen. S'hi refereix amb la frase: *No es trobaven en conflicte sobre les possibilitats que podia tenir la societat, el que buscaven era decidir qui controlava la definició de nació en sí*.³

Es posicionen així com a aquells poetes, escriptors o artistes que prenen com a seva la voluntat del país-sistema. Tenint en compte que *el que genera un discurs oficial dins dels sistemes centralitzats és la forma en que determina -...- allò que té valor o no, indiferentment de la seva natura, i de forma efectiva conforma un horitzó de possibilitats que només poden funcionar davant tals paràmetres*;⁴ entenem el corrupte com l'encarregat de formalitzar aquest discurs i de limitar les versions de futur que rep la societat. Es situen efectivament com a funcionaris d'opressió.

La creació d'aquest relat oficial resulta en una diferència entre l'ordre viscut i el narrat que –en moments de tensió social com en la societat egípcia actual, apunta- resulta en una oposició, la qual l'autor anomena *the crowd*, o la massa. Aquesta es posiciona de forma totalment contrària al discurs del *corrupte intellectual*. Entesa com un element dens, és una manifestació del col·lectiu, no la seva representació. És una acumulació de tensions socials, un conjunt sense discurs clar, però profunda. Actua com a metonímia, auto-significant-se i al mateix temps essent conflicte i resolució.

L'objectiu del *corrupte intellectual* és dominar a la crowd, sigui a través de la seva banalització o manipulant les seves formes. La *crowd* ve determinada en primer lloc pel conjunt d'experiències que ha patit col·lectivament, apilant-se unes sobre d'altres conformant una història conjunta, i per altre, de les experiències i desitjos individuals de cada un dels seus membres. Veiem així com aquest conjunt és paradoxal, combinant a la vegada potencial per a la revolució i per la xenofòbia. La seva identitat beu d'aquestes dues fonts unides pel que anomena *discursive article of faith*, format per la sedimentació del llegat de discursos anteriors fracassats.

És en aquesta situació de conflicte on el corrupt intellectual manipula. Aprofitant l'espai de paradoxa de la massa, crea estructures de sentit forçat per mantenir el sistema anterior, basades en la reiteració de missatges protectors- *ya no hay crisis, el empleo crece*-. Situat entre la teorització del règim i la seva aplicació al dia a dia, aquesta zona de promesa es presenta com un espai atacat, distorsionat per les antigues formes amb més recursos que n'eviten el creixement. Tot i això, tampoc deixa de perdre la seva capacitat potencial d'espai de discurs, i pot ser utilitzat per a generar relats oposats a aquestes concepcions.

El conflicte en sí no és inherentment bo ni dolent, és un espai d'acció neutre. Un lloc d'auto-resolució, de noves concepcions. *Un moment de ruptura és la busca d'un nou acord*, afirma Khan.⁵ El gran problema apareix quan aquest acord és manipulat i doblegat pels sistemes anteriors, evitant arribar a catàrsis real.

A partir d'aquesta concepció d'espai en lluita, és necessari qüestionar-se quines són les eines de les que un disposa per negar la voluntat normalitzadora. Dins els textos 1 i 2 parlo de formes de generar nou sentit a nivell formal i temàtic-i com la línia entre els dos ocasionalment desapareix-. La pregunta clau en aquest punt rau en com produir peces, o sentit, o realment el que sigui, sense caure dins la maquinària produïda pel *corrupte intellectual*. Aprofitar plenament l'espai de col·lisió social, aquest mateix lloc que la ciència-ficció habita i on la *imatge pobre* circula.

Mai ABU ElDahab es pregunta dins de *You Play every time you rehearse* on ha anat el futur radical. Dins del seu text explora com la professionalització de l'art ha derivat en una catalogació de tots els seus apartats. *Si no pots fer objectes a mà amb una màquina, simplement converteix el concepte de a mà en un gènere o categoria*.⁶ Dins aquesta posició contra la producció en sèrie s'hi troba una reivindicació anti-decorativa. Quan diu que un tipus d'art unit amb acció intel·lectual no pot mantenir-se sense ètica ni posició, i per tant inevitablement té un objectiu,⁷ implica la necessitat d'apartar-se d'aquesta corrent no-pensant.

L'art estètic encarna el concepte buit de la massificació. No és comentari, és forma. És la forma dominada pel *corrupte intellectual* i al servei d'un sistema estèril i normalitzador. Només en els seus extrems aquestes peces canvien i muten. Només en els punts on el seu discurs i la vida real entren en conflicte es produeixen derives. *Dins d'una estructura basada en la jerarquia és impossible fer qüestions de base, ja que la mateixa existència de l'estructura resulta en protocols que circumval·len qualsevol interrogació sobre la seva existència*.⁸ El camí, per tant, es troba en apartar-nos d'aquesta jerarquia.

La meua proposta a partir d'aquest posicionament consisteix en establir l'acció directa contra, i a l'interior, del sistema. Així com el *corrupte intellectual* manipula l'espai ambigu de conflicte, un pot saquejar les seves estratègies i aplicar les seves formen en reivindicar el futur radical. ElDahab ho va aconseguir dins la *biennal* de Liverpool, configurant una xarxa cultural no depenent ni tancada en un museu, sinó abastant el conjunt la ciutat on es realitzava. ⁹ Un sistema descentralitzat que unia espai i sentit en un mateix lloc, aprofitant el conflicte de les zones públiques i integrant-lo dins el concepte del festival. Caminar per la biennal era caminar per Liverpool, construint un no-espai de potencial dins la *urb*.

És necessari trencar el protocol, apartar-se de l'estètica per l'estètica, fugir d'una mecanització sense sentit, capgirar les estratègies majoritàries, buscar el sentit més enllà de la pròpia representació; si cal a través de la radicalització i la perversió d'aquests mateixos mètodes.

1- Abu ElDahab, M., Huberman, A. and Pageard, C. (n.d.). *A needle walks into a haystack*.

2- Khan, H. (2010). *In Defense of the Corrupt Intellectual*. *E-Flux*, 18.

3-4- *A needle walks into a haystack*. Pag. 36.

5- *A needle walks into a haystack*. Pag. 39.

6-7-8- *A needle walks into a haystack*. Pag. 58.

9- *El cos de la biennal es trobava dividit en quatre espais diferents, prenent com a punt referencial la Old Blind school, un edifici en ruïnes on es col·locaven la majoria d'obres integrades amb la decadència de l'espai*.

2-METODOLOGIA

2.1-TALE OF THE SPACE JESÚS

Chapter 0, o com construir a través del fracàs

"I'm not doing an adaptation of Dracula or King Solomon's Mines. What I am doing is stealing them. There is a difference between doing an adaptation, which is evil, and actually stealing the characters, which, as long as everybody's dead or you don't mention the names, is perfectly alright by me."

Alan Moore on the *League of extraordinary Gentlemen*

La germinació pràctica de les idees presentades anteriorment pren forma en *Tale of the Space Jesús*, projecte començat durant la meua estada d'*Erasmus* a la *Nottingham Trent University*, i que continua en aquest TFG. Actuant com a formalització preliminar o esbós de la pràctica actual, determina la direcció definitiva que prendrien les meves peces en la seva forma final. Pe tant, veig necessari presentar-lo per tal d'entendre com es va arribar al punt de partida des d'on treballar aquest últim semestre.

Space Jesús sorgeix de la necessitat expressa de tergiversar els nostres relats culturals. Es basa en la creació d'un personatge mític contraposat a una realitat minvant i explotada. És una ficció per tal de prendre el control i construir sentit propi desafiant les imposicions sistemàtiques sota les que vivim. És la reivindicació de l'absurd i l'excés davant la serietat burocràtica. El seu origen es troba en la imatge apropiada d'un article de *Vice magazine* (Lardín, R. *Érase una vez en Almería, Vice Spain*. 2012) on s'investiga la situació de l'Almería western en l'actualitat, vista com a terra abandonada pels estudis de cinema que l'havien enriquit durant la segona meitat del segle XX, convertint-la en un referent cultural de la època. Almería era la marca España del segle passat, el nexa que ens unia amb els EEUU i establia una línia directa entre nosaltres i *Hollywood*. El discurs marcava que si els estudis americans venien aquí a rodar les seves pel·lícules per representar la seva mitificació de la vida americana, no podem ser un país tant pèssim.

De forma no molt sorprenent, la situació que es presenta dins el text difereix en gran manera amb els espais de les antigues pel·lícules de Sergio Leone. El pas de *Hollywood* per Almería va resultar en una micro-societat basada al voltant de l'entertainment i una semi-colonització cultural per part dels EEUU. Durant una petita fracció del segle XX, Almería va ser el cànon de la estepa americana davant del món. Establint-se com una realitat paral·lela, aquesta terra no era propietat nostra, sinó de l'imaginari americana. Almería no era Almería, sinó una altra cosa. Un cop els westerns van entrar en declivi, però, tota l'estructura depenent d'aquesta font d'ingressos va quedar inservible. L'espai americà va ser retornat a l'Espanya de la transició, on no hi tenia cabuda ni necessitat de ser. Si un explora els pobles de la trilogia del dòlar avui en dia, només hi trobaria reduïdes de pobles mexicans abandonats, forts de cavalleria buits, i records del pas dels cowboys contemplats per reduïts grups de turistes encuriosits.

Els seus habitants es troben igualment atrapats per aquest passat, vivint amb la obsessió de mantenir aquest futur perdut en el qual continuen essent un punt de referència i d'orgull per l'estat. Molts sobreviuen fent actes de varietats, vigilant infraestructu-



res ruïnoses o actuant com a dobles d'acció en sets reconvertits en proto-parcs temàtics.

Dins aquest acte de mantenir l'impossible, un d'ells em va cridar especialment l'atenció. Era la figura d'un home amb bigoti, assegut en una cadira i lluint amb orgull entre els seus braços una ampolla de vi. Pura representació d'iconografia castissa espanyola, el seu aspecte és completament no remarcable i genèric, com diverses persones van afegir en veure'l. De fet, es va arribar a argumentar que la seva falta d'interès visual resultava un interès en si mateix. Fins i tot se'l va considerar com a limbo estètic. Darrere seu destacava un mural amb Clint Eastwood i Lee Van Cleef durant el clímax de *For a few dollars more* (Sergio Leone, 1965). Per entendre realment com va sorgir la fascinació amb aquest personatge, cal esbossar mínimament la meua situació en aquell punt del projecte i relacionar-la de forma paral·lela amb la seva.

Abans de trobar-me amb l'article de *Vice*, les meves temptatives durant semestre havien resultat en fracassos, incapaces de ser satisfactòriament formulades com a obres. De totes les proves que havia realitzat, cap mereixia ser continuada. Coneixia les idees que volia tractar, però no aconseguia centrar-les sobre un element concret. Em trobava estancat, rodejat únicament per fragments d'obres que havia intentat dur a terme. La història de l'home que va convertir-se en *Space Jesús* em va resultar familiar. El seu era també un procés de fracàs constant. Ell tenia com a objectiu reivindicar el passat fílmic d'Almería, celebrant la seva memòria històrica. Buscava tornar a aquella època daurada de bonança. Entre les seves actuacions per aconseguir-ho destaquen l'obrir un bar temàtic de Clint Eastwood complet amb la seva pròpia marca de vi i promocionar de forma activa el canvi dels noms dels carrers pel de grans figures del gènere com *calle Sergio Leone*. El pinacle dels seus actes resulta en la invitació, via carta traduïda per uns turistes anglesos, a Clint Eastwood d'anar a dinar al seu restaurant.

No vull que un s'emporti la impressió que busco fer burla d'aquest personatge. Per bé que excèntric, les seves idees i actes quasi performatius em van impressionar d'una manera més profunda que el buscar el riure a costa de la passió d'algú altre. La voluntat fèrria que es negava a acceptar la realitat i continuava remonent un passat en ruïnes cap a un resultat incert va ressonar amb la meua pròpia situació d'impossibilitat; i va disparar la línia exploratòria que acabaria configurant el projecte. Explotant els nostres fracassos construiria la meua pràctica. Prenent la figura d'aquest home, heroi *per default* a causa de la seva tossuderia, el transformaria en una figura mística, campiona del passat perdut i el no-futur mai realitzat, prenent control de forma indirecta d'allò que tant anhelava.

La base de la seva transformació en personatge rau en la relació que manté amb l'explotació patida per Almería, la qual va arribar a límits dantescs.¹ El relat proposat consistia en modificar-lo fins a assolir una transformació en figura messiànica capaç d'operar els seus canvis desitjats i reclamar el sentit simbòlic del seu espai, renegant del relat imposat i creant un nou futur. Treballant des d'una idea de post-explotació vaig establir un discurs distòpic similar als post-apocalipsis d'obres com *Mad Max* (George Miller 1979), *Fallout: New Vegas* (Obsidian games, 2012) o *Six String Samurai* (Lance Mungia, 1998), totes elles obres influenciades en gran manera pels westerns. Podem dir fins i tot que

aquesta vessant de la ciència-ficció actua com a dessacralització dels western, embrutits per la modernitat. Convertit en figura central d'aquest ambient sci-fi, *Space Jesús*² es presenta com hipèrbole, envoltat d'una estètica futurista de colors neó. A la vegada és també una figura tràgica i incomprensible de la qual en rebem únicament aquestes imatges similars a estampes religioses amb estètica de marca. És una exageració total de la situació, transformant-la en ficció i permetent modificar-la segons ens convingui.

A través de la construcció de diversos objectes es forma una instal·lació final construint el relat mític sobre la seva figura. De les cendres de l'Almeria post-capitalista sorgeix com a figura d'acció i misticisme de múltiples facetes. La seva presència és ubíqua i misteriosa, envaint l'espai a través de les seves representacions inversemblants. Els seus objectes-o relíquies-formen l'aspecte físic del projecte, les pistes de la seva existència.

Un seguit de dibuixos i pòsters amb la figura original de *Space Jesús* i diverses alteracions sobre la mateixa configuren la part gràfica. Actuen com a base per la resta de les peces i generen una narració canviant del personatge. El caràcter de ciència ficció és aquí més present, amb un seguit de reproduccions on llueix una armadura de neó que es transforma i muta adaptant-se al seu ambient en ruïnes. S'hi inclouen també les interpretacions amb stencil sobre les parets representant el seu rostre i la participació dins del concurs *Ingrid moda*.

Apart es van produir quatre samarretes, diverses postals, fundes d'*l'iphone*, tasses i coixins, tots ells en oferta via *on-line*, així com d'una marca de vi anomenada *Tío Clint*, completa amb l'efígie de Clint Eastwood. Aquest vi és el mateix que *Space Jesús* manté en el seus braços en les imatges de l'article de Vice, creant així una correlació entre les dues llegendes.

Diverses temptatives, com el reproduir les cartes enviades a Clint Eastwood, van ser abandonades durant el procés de formalització.

El conjunt final de les peces pren com a referent el *LUYANG arcade* de l'artista japonesa de mateix nom (Yang, L. 2014) i funcionant com a espai envaït pel projecte. La mitificació de la nova Espanya creada pren aquí màxim focus, sortint de l'espai simbòlic i afectant la nostra realitat. Durant uns breus dies, Nottingham va ser Almeria.

- 1-Dins l'article es menciona com Leone va arribar a fer esclatar muntanyes per col·locar una locomotora en un espai pla. Tal és la influència que tenien les productores al territori.
- 2- Escollir el nom del personatge va ser un procés complex, part *serendipity* i part necessitat de crear un títol que fer referència a l'exageració pulp i americanització dels nostres medis.



2.2-TALE OF THE SPACE JESÚS II: Journey into the void

2.2.1-Chapter I: Visions of the parallel world

En base a aquesta primera versió del projecte, *Journey into the Void* amplia la seva narrativa a través de l'ús de la mateixa figura col·locant-lo en un major camp social amb actes del que podríem anomenar *guerrilla cultural*. El seu viatge simbòlic el porta fora de l'Almería no-real fins als nostres espais comuns deslocalitzats. Dins la continuïtat del projecte-que anomeno seqüela per tal de diferenciar-la formalment de les primeres versions i per la seva relació amb el món fílmic- l'objectiu és treballar directament dins d'obres ja creades i amb un pes dins l'ambient cultural, atorgant de forma directa noves concepcions al relat. Si *Tale of the Space Jesús* ens va presentar un protagonista i va configurar les seves bases centrals, *Journey into the Void* l'aplica en un context social afectant a peces més enllà de la seva immediatesa i el contraposa a les nostres estructures, no únicament a aquelles intrínseques al personatge.

Amb aquestes accions de guerrilla busco construir versions alternatives de discurs en el nostre present, proposant noves vies d'actuació. No és només un projecte de creació de sentit, sinó de negació i destrucció del sentit anterior. Mitjançant el segrest d'obres culturals, estableixo noves construccions i configuro nou relat.

L'espai on atacar aquestes concepcions el trobem en els racons descartats pel mainstream, representats per un seguit de diverses pel·lícules mai realitzades. A través de l'obtenció dels seus guions em proposo actuar sobre aquestes peces perdudes dins la maquinària fílmica. L'interès en elles rau en la capacitat que tenen d'afectar els seus voltants culturals tot i no formar-ne part o ser-ne un element casi insubstancial. Ho veiem en exemples com *Dune* de Jodorowsky, projecte mai realitzat pel cineasta xilè i gran referent de les obres fracassades, capaç d'afectar el panorama del cinema de ciència-ficció dècades després de mai ser rodada, actuant com a catalitzador de diverses de les seves obres més reconegudes-*Alien* va sorgir en gran manera de la destrucció de *Dune*, així com el còmic *l'Incal*(Jodorowsky, Moebius, 1980-1988). Aquesta fama-o infàmia- que mantenen combinada amb l'oblit que comporta estar dins la deixalleria de *Hollywood* proporciona un punt d'entrada interessant per dur a terme les accions que em proposo.

Les peces descartades de les quals m'apropio han sigut recopilades a través d'internet després d'haver-se filtrat per agents desconeguts. No totes elles són de pel·lícules desaparegudes, ja que algunes han arribat a realitzar-se, tot i que tant alterades que el guió original només hi manté una semblança quasi anecdòtica. Totes elles han sigut pervertides per la maquinaria del cine. Pertanyen a una altre temporalitat, un espai paral·lel similar a l'Almería mítica on el simbòlic té més presència que el real.

Podem trobar una procés similar d'apropiació i re-configuració dins de el còmic *Prophet* (Brandon Graham, *Image comics* 2012) . El més interessant és com l'autor rescata un personatge oblidat de Rob Liefeld-artista eternament odiat dins el sector dels còmics per les seves creacions que van ser fundacionals per com els còmics, i especialment els superherois van evolucionar durant la dècada dels 90- i el situa en un context i una formalització més propera al de les obres gràfiques franceses dels 70 seguint l'estela de la revista *Metal Hurlant*. El resultat utilitza els primers passos anteriors del personatge com a punt de partida per generar una èpica *space òpera* que altera totalment la nostra percepció del mateix *Prophet*. És una apropiació i construcció al mateix temps dins el cànon del personatge.

És aquesta relació que m'interessa explotar dins el TFG. La capacitat d'apropiar-se i manipular una peça anterior fent ús complet de les seves faltes i concepcions per tot seguit utilitzar-les per construir un nou relat fent servir de base en aquests elements fallits. A través de l'ús dels guions oblidats proposo dur a terme un procés similar, jugant amb les significacions prèvies i combinant-les amb les de *Space Jesús* per crear un nou relat, que comenti el passat perdut, el futur no realitzat i els combini en un element nou.

2.2.2-Chapter II: Pray for the apocalypse (Apunt sobre apartat contextual 1.3)

El saquejar els guions de forma semi-il·legal des de la web és un *statement* en sí mateix. Tot i ser peces descartades pels aparells de poder, continuen dins la seva propietat simbòlica i del seu camp d'autoria. El meu alliberament i nou ús representa una acció directa en contra aquesta voluntat controladora, i la negació d'entendre-les en el seu format original és un atac. La base d'aquest treball sempre s'ha centrat en la creació d'un ídol bizzarro i absurd. Les estratègies dominants busquen establir similars tòtems significatius, representació dels valors de la societat moderna i de les formes vàlides de crear. Emblemes de l'art correcte i èxits que marquen el camí a seguir per la resta.

En els nostres temps, aquest art estètic ve donat per un tipus de creació del *feel good art*. És la variació contemporània de l'art decoratiu, derivat de la cultura *Starbucks* i la necessitat d'un positivisme constant en la societat. *Fnac* ens anima des de les seves tasses de 20 euros a gaudir de cada moment de forma continua i a apreciar la felicitat de totes i cada una de les coses existents. No hi ha temps per entendre la tristesa. No hi ha cap necessitat de preocupar-se, simplement és el món que momentàniament no ens va bé i s'alinearà amb la nostra aura per procurar-nos un final feliç.

Davant de tal paisatge, és el meu objectiu oferir una versió degenerada d'aquestes idees. Configurar un heroi absurd des de la pròpia destrucció del sistema que trenqui amb el seu relat i convertir-lo en un *Anticrist contemporani*. Un que no prové de l'èxit, sinó del fracàs, d'allò perdut.

El llenguatge acadèmic i artístic-museístic em sembla limitat a l'hora d'expressar correctament aquestes idees. El trobo massa pròxim a la centralització i intrínsecament en modifica les parts per tal de re-ordenar les obres com més l'interessa. Si bé poden ser útils per formalitzar certes pràctiques i estils, arriba un punt en què es fa necessari capgirar i deformar aquest llenguatge per tal d'arribar a noves conclusions. D'aquí sorgeix la meua preferència cap al píxel i les formalitzacions poc ortodoxes completes amb anglicismes i *pulp*. Són elements ja afectats per la deriva i el xoc, víctimes de l'error.

Entenc el profanament de les peces que utilitzo com una acció conscient i deliberada, realitzada amb un objectiu concret i una formalitat igualment establerta. Veig la necessitat personal d'aprofitar aquestes tècniques i estètiques per tal de construir el nostre propi futur basat en les impossibilitats i el fatalisme seguint una línia de ciència-ficció - entesa com a comentari del futur per tractar el nostre present-. Cal crear una visió extrema de la societat per trencar les idees del *tot anirà bé*, aspirar a un futur post-apocalíptic amb *soundtrack* de *Die Antwoord* i jaquetes de cuir amb folres de neó, on bandes de motoristes amb cascs de calaveres i moto-serres cromades adoren l'efígie d'un home amb bigoti.¹

Internet ens ofereix tant les eines amb les quals respondre a aquests controls de sentit com els espais on construir nous relats. No ens hem de considerar escriptors, artistes reconeguts o líders de la comunitat per començar tals processos. Avui en dia només cal trobar gent semblant i començar a compartir. La unió de veus ja ha provocat una guerra oberta en més d'un camp² entre aquells que volen obtenir noves opcions de cultura i aquells que es neguen a acceptar que una forma de creació podria aportar més elements que un simple acte auto-masturbatori dirigit cap a un públic semi-adolescent, masculí i blanc.

Impulsat pel *momentum* de fricció social on ens trobem, presento la meua visió corrupta i absurda d'un fragment de la nostra cultura. No és aquest un *manifesto* definitiu ni tampoc la busca d'una utopia. No és la generació d'un llenguatge tancat per expressar les meves sensibilitats ni una meta-reiteració sobre l'art. És l'acceptació d'un món imperfecte i la necessitat de fer-lo canviar a través de la seva destrucció (encara que sigui aquesta simbòlica). És l'art com a expressió volàtil, en ocasions absurda i inútil.

1-Jaír Domínguez estableix novel·les seguint línies similars, fent servir una narrativa circumdant on es repeteixen capítols i personatges moren i tornen a aparèixer arreglats per metres de cinta americana- el suport definitiu per a qualsevol mal físic o esotèric- jugant amb les expectatives de la novel·la negra i la correcció política. Els casos més clars els trobem dins *Hawaai Meteor*(Domínguez, J. 2012, Tria de narratives) , on un grup de radicals independentistes posen rumb a Madrid amb un Lamborghini daurat per assassinar el rei d'Espanya i destruir el parlament amb una bomba per proclamar la separació unilateral amb l'Estat espanyol.

2-El fenomen *GamerGate* dins el món dels videojocs és la versió més contemporània d'aquest fet, posicionant els jugadors entre defensors clàssics de la misogínia i el que alguns anomenen *SJWs-social justice warriors*-. Tot i ser massa complex per ser explicat aquí, l'article *Why I feel bad-and understand- the angry GamerGaters*(Faraci, D. Birth, movies, Death, 2014) explora els conceptes d'aquesta lluita i els seus efectes sobre aquesta part de la cultura.

2.2.3-Chapter III: Guionització

Les obres robades per tal de ser apropiades i assimilades dins del TFG segueixen els criteris establerts per les bases teòriques anteriors. En el seu estat actual, aquests guions s’ofereixen com a cossos preparats per ser saquejats i aprofitats pels rapinyaires culturals com jo mateix, disposats a extreure’n tot el que en pugui per potenciar els meus conceptes.

La seva funció bàsica és de nexa sobre el qual aplicar *Space Jesús*, formant els elements puntals sobre els quals construir la resta del projecte. A partir de les relacions i xocs conceptuals que en sorgeixen, es generen nous objectes i interpretacions del relat. Són, en certa manera, una excusa des d’on formar l’estructura que dona suport a la meva creació; una forma de contextualitzar el comentari que busco fer.

Diverses obres van ser descartades durant el procés d’arribar a aquestes peces. De la selecció final, composta per tres obres, les primeres versions dels films *The Warriors*(Walter Hill, 1979) i *Justice League: Mortal*(George Miller, mai acabada) van ser abandonades per no encaixar del tot dins la idea del projecte. Dins les obres finals amb les que treballar, una és escollida com a principal font d’apropiació, i les altres dos actuen de forma més referencial.

THE TOURIST by Claire Noto

L’obra central de la qual s’extreuen conceptes, *The Tourist* presenta la història d’una societat secreta d’alienígenes vivint en clandestinitat a la Terra després de ser exiliats. El procés de producció d’aquest film va ser increïblement turbulent, incloent problemes amb els primers realitzadors, canvis de productora, etc. En un punt, el mateix Francis Ford Coppola estava previst per ocupar-se de la pel·lícula, però l’enfonsament de la seva productora va portar el film al fracàs.

L’interès en *The Tourist* prové del fet que és una obra poc coneguda i dona més joc a l’hora de ser manipulada, a més de tenir una ambientació de ciència-ficció que es encaixa amb la figura de Space Jesús i amb el concepte de personatges reiteratius dins la nostra societat, vivint de forma amagada. Convertida en el film no-realitzat per antonomàsia, la seva capacitat per expandir la narrativa *Space Jesús* és simple, però eficaç. El pas de H.R Giger com a dissenyador artístic del film també em permet relacionar-lo amb el següent guió, establint una connexió directa entre les dues parts.

ALIEN: ENGINEERS by Jon Spaihts

Projecte que més endavant es transformaria en la pel·lícula que coneixem com a *Prometheus*. Tot i mantenir una estructura similar, la gran diferència entre l’obra realitzada i aquesta resulta en la seva implicació dins de l’univers *Alien*. En un principi, *Engineers* tenia que ser una preqüela total, mostrant als *xenomorphs* com als antagonistes principals. La versió final, però, presenta una relació a mitges amb la primera obra de Ridley Scott, establint-se com a *soft reboot* i apartant-se del seu primer guió.

L’esborrany inicial manté molts elements amb comú amb *Alien* i permet accedir a tot el seu imaginari. L’interès per aquesta versió és obvia, al ser també un element referencial dins la meva dissertació temàtica. El seu caràcter de seqüela-preqüela augmenta la meta-narrativa, i els seus canvis de producció resulten en un espai manipulable on inserir *Space Jesús*. El seu objectiu dins el projecte és expansiu, aportant més elements a la versió estreta de the Tourist i augmentant-ne el fons simbòlic.

GLADIATOR 2 by Nick Cave

Escrita pel músic Nick Cave i amb un gran suport per part del director i protagonista de *Gladiator*(Ridley Scott, 2000) , aquesta seqüela perduda proposa una subversió temàtica total dels elements de la primera part. Basant-se en un concepte espiritual i paranormal, el guió mostra al gladiador Maximus despertant a *l’Hades*, on haurà de dur a terme diversos encàrrecs dels vells Déus per tornar a veure el seu fill. A la meitat del film, l’acció es mou fins al món real, on Maximus s’encarrega de protegir els nous cristians de l’imperi romà, acabant prenent part en tots els grans conflictes bèl·lics de l’últim mil·lenni com a guardià immortal de la societetat.

La relació d’aquest no-film amb el projecte resulta més tangencial que amb la resta de guions. No disposem de cap altre part de la pel·lícula excepte de l’escrit, cosa que no dona tant de joc a nivell visual com les peces anteriors. D’altra banda, el que sí ens ofereix *Gladiator II* és una visió completament extrema dels valors de misticisme i canvis temàtics que busco aplicar dins *Space Jesús*.

La meva aproximació cap a aquesta obra, per tant, és prendre aquesta figura esotèrica omnipresent al llarg de la història i aplicar-la dins la meva narració, més que no centrar-la en reproduir les formes físiques del film. El concepte d’ubiqüitat és present en tots els apartats del projecte, i el protagonista només se’n pot beneficiar.



3-REALITZACIÓ

A *Tale of the Space Jesús II: Journey into the Void*, l'exploració del personatge gira al voltant de l'article *WHO IS THE SPACE JESÚS?* realitzat pels membres de la revista *The Egbert Files*, on es duu a terme un anàlisi de la seva figura com a personatge-concepte darrere múltiples pel·lícules de *Hollywood*. Entès com a figura vaga i etèria i actuant com a personatge recurrent dins i fora de l'entorn fílmic, la presència de *Space Jesús* és constant, i múltiples són les pistes que deixa darrere seu. Els seus orígens es poden traçar fins a l'Almeria de principis del segle XX, però la seva ombra s'estén pels racons més foscos de l'indústria fílmica com un estigma. Objecte de culte i adoració, terror i misticisme, el treball actua sobre peces abandonades i sobre els nous objectes que en sorgeixen. La busca de la seva presència és el detonant del conjunt de peces realitzades.

Així, el conjunt físic del treball es basa en les pistes rescatades del limbo cultural pels membres de *the Egbert Files*. Cada una de les parts del projecte actua com a expansió de *Journey into the Void*, explorant idees d'apropiació cultural i explotació a través d'actes d'apropiació i explotació fets per mi mateix. Els objectes trobats pels periodistes serveixen de porta d'entrada al món presentat per *Space Jesús*, una via d'accés dins el seu discurs hiperbòlic i meta-absurd.

Aquestes relíquies desenterrades prenen la forma del materials de pre-producció dels films, dividint-se en quatre actuacions generals. Hi trobem els guions rescatats de les obres, el conjunt de pòsters realitzats, un arxiu d'art conceptual i el número de *The Egbert Files* amb l'article sobre el personatge.

El treball es manté en anglès per guardar coherència amb la seva primera part, i per multiplicar la idea d'invasions culturals de la que partim. USA va venir a Espanya forçant la seva identitat, i aquest treball és una continuació d'aquest efecte. Així, el llenguatge es converteix també en una eina més per comentar la visió americanitzada de la vida que vivim. En aquest cas, a partir de la prorrogació d'aquest estat fins i tot en l'àmbit acadèmic.

Entès com a seqüela, *Journey into the Void* representa una reiteració d'una vella idea aplicada a un nou exemple. El diàleg és establert a partir de les noves creacions, que actuen dins i fora d'elles mateixes. La peça forma part del conjunt, però el conjunt és també la peça. La conspiració oculta és la realitat construïda del treball, saquejant el sentit donat per la indústria.

Space Jesús és comentari, reacció i desencant davant d'una situació d'explotació de la qual s'apropia i multiplica fins a convertir en una estructura elaborada i buida, testimoni de les convulses pressions culturals a les que som subjectes.

TALE OF THE SPACE SPACE JESÚS II JOURNEY INTO THE VOID

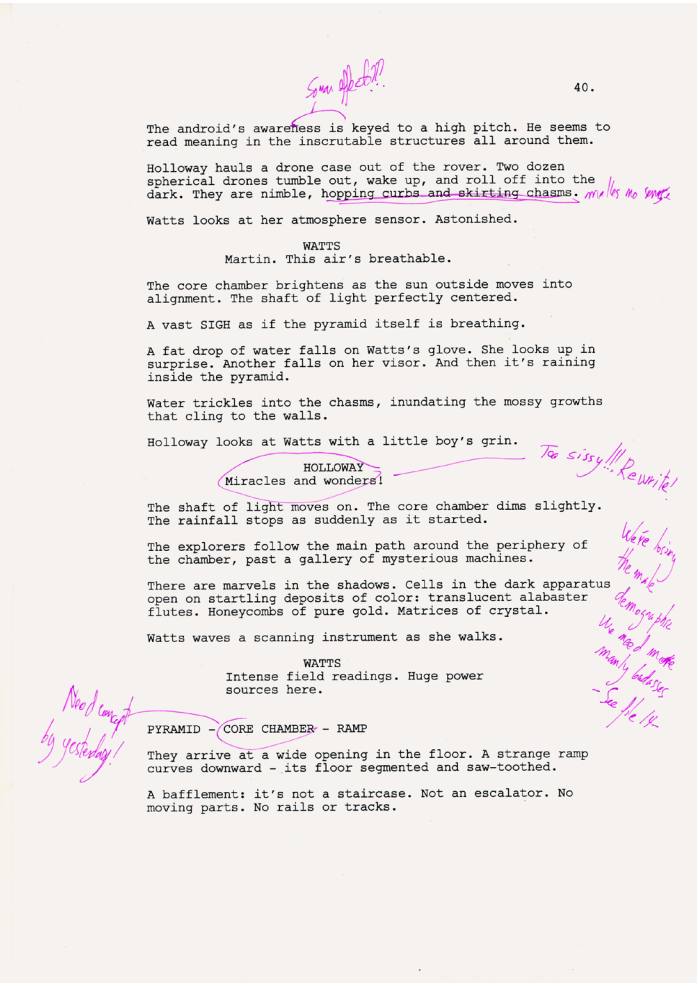
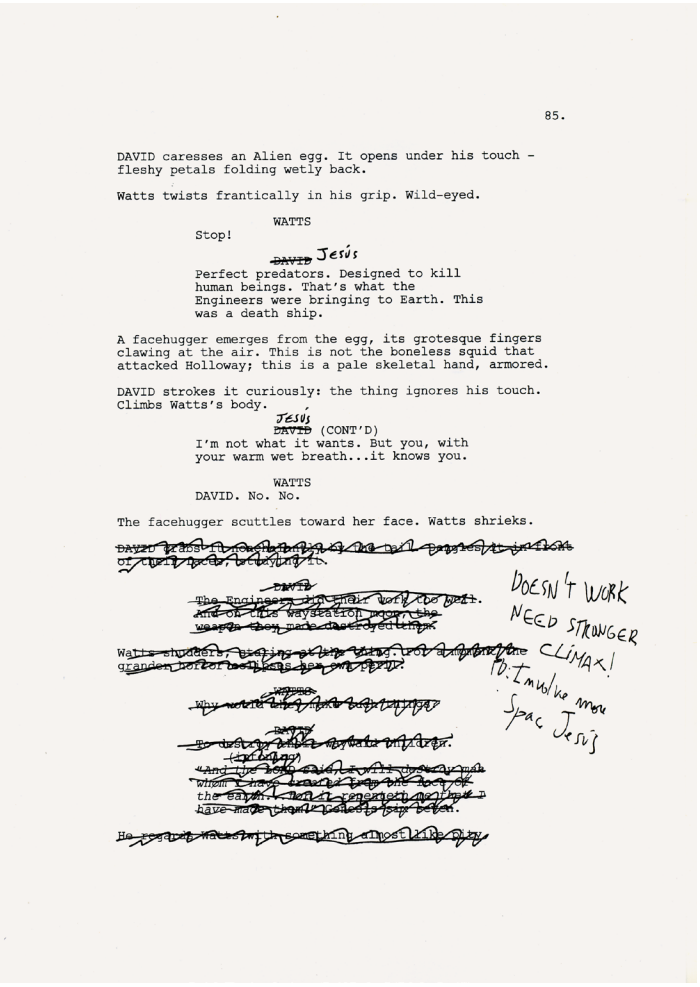
3.1-Scripting

Els guions representen la columna vertebral sobre la que es produeix la resta d’actuacions a nivell temàtic. Són l’element robat on es sustenten la resta de peces. A partir de la seva relació amb la figura de *Space Jesús* es genera l’imaginari que influeix les altres representacions. En aquesta acció dins l’univers de *Space Jesús*-o *Jesúsverse* per abreviar- es mostren els guions com a objecte trobat, rescatats d’algun magatzem abandonat on els estudis els havien abandonat pels seus seguidors fanàtics. Entesos com a relíquies, formen la unió de la figura S.J amb la nostra cultura popular. S’estableix a la vegada una relació amb l’obra de l’apartat 3, actuant com a part dels descobriments presentats dins les seves pàgines.

La relació amb el nostre protagonista és aquí més tènue. La seva presència es manté de forma secundària. No és l’objectiu d’aquesta acció el mostrar-lo de forma completa, sinó d’actuar a nivell complementari amb la resta d’obres. El que es busca és desenvolupar els films per sí mateixos, establint-los com a part intrínseca del projecte, sobre la qual derivar en les accions que la segueixen. En certa forma, són la part legítima del *Jesúsverse*. Tots els seus elements són falsos excepte aquest conjunt de peces físiques-tot i ser també manipulades-, que representen un objecta físic i real. En les interpretacions anteriors de la figura S.J, les relacions eren conceptuals. Xarxes simbòliques entre una imatge i una explotació neo-colonial d’una part del país. No hi havia una part definitiva que fos justificable com a element verídic; tot podia ser fabricat- el mateix *Space Jesús* podia ser un actor contractat, i no una imatge apropiada-. Aquí, però, hi ha una base sobre la qual posicionar de forma sòlida el relat subseqüent. Aquest és una justificació de les formes, un trampolí des del qual formar un relat.

L’estètica de les peces segueix l’estàndard dels guions de *Hollywood* mantenint la forma de 100 pàgines aproximadament per peça units en paper de foli senzill. Explotant la idea d’objecte trobat-abandonat, dins d’alguns guions hi han anotacions i correccions fetes per l’equip de rodatge o la productora segons el punt de realització en el qual es trobés el film. Altres dades d’interès com fotografies de sets també hi són inclosos. De cada film se’n presenten dues còpies, l’original amb breus inscripcions casi inexistent i una més avançada amb notes més profuses. The tourist, al ser la font central del projecte, pateix més revisions i presenta una còpia extra. Són, en certa manera, una crònica dels fracassos que ens van portar fins al moment actual.

Les formalització final resulta en 7 còpies mida 210x270mm amb paper de 80g. dels guions; tres per *The Tourist* i dues per *Gladiator* i *Alien: Engineers*.



3.2-Pòsters

Seguint la idea de crear una estructura simbòlica al voltant del personatge i els elements circumdants amb els que es relaciona, proposo la creació d'un grup de cartells per aquestes pel·lícules mai realitzades.

L'interès en aquesta vessant de la pràctica és l'ús del llenguatge comercial intrínsec que tenen aquests elements, servint com a focus visual de l'imaginari del projecte. La narrativa és poc lineal, donant lloc a obres interconnectades únicament per les seves qüestions formals, les seves característiques com a peces abandonades i el seu protagonista compartit. *Space Jesús* hi és sempre present, actuant com a punt comú. En sí mateix, un sol cartell és un element tancat que tot i així funciona per si mateix. No té cap necessitat de ser combinat amb altres per tal de completar el seu sentit. Però al ser posat en conjunt amb la resta de les peces s'estableix un nou discurs que, en comptes d'anular les idees singulars de l'obra, les expandeix i relaciona amb les altres i entra dins d'un nou nivell de significació.

El discurs del projecte *Space Jesús*, per tant, es troba tant en l'objecte individual com dins el grup, però és només quan ens trobem davant d'aquest últim que podem contextualitzar-lo completament. Aquest sistema es repeteix com una versió micro de les accions dins del projecte. Tant els pòsters, com la revista, com els guions i l'arxiu podrien funcionar de forma individual, però és amb tots ells que els diferents nivells conceptuals s'ajunten i formen un discurs coherent i clar.

La selecció final de peces està dividida en dos sèries, els pòsters que representen les pel·lícules apropiades i aquells que no pertanyen a cap film concret i representen al mateix *Space Jesús*. Es crea així una narrativa doble, aquella de les pel·lícules i aquella de *Jesús*, incidint així en la base ambigua del personatge com a ésser conceptual alterant les relacions entre obra fílmica i el mateix treball. Ja que el protagonista no és només les peces que el formen sinó el relat que en sorgeix a partir de la seva interpretació, els pòsters son mostra d'aquesta dialèctica actuant com a obra i comentari de l'obra a la vegada.

Les directrius a l'hora de crear els cartells sorgeixen de diferents punts temàtics, la majoria dins els cartells clàssic del cinema del segle passat, buscant un èmfasi en el caràcter icònic de la peça. No m'interessa tant un tipus de cartellisme fotorealista-fantàstic amb gran dependència del retoc digital dels *blockbusters* d'avui en dia, sinó aquelles peces que busquen parlar del fons textual de l'obra representant-lo a través d'un altre llenguatge. L'objectiu és arribar a estructures, composicions i estètiques que expressin les bases sobre les que es situa el projecte. Arribar a comunicar allò estrany i l'amagat dins de l'obra plàstica.

Amb aquesta intenció vaig començar fent servir eines purament d'apropiació. Basant-me en dissenys d'altres pòsters buscava arribar a les idees de la ciència-ficció més mítica. El cartell de la versió italiana de *Conquest of the planet of the Apes* (1972 J. Lee Thompson) és un exemple de les primeres fonts a les que em vaig apropar per tal de començar a entendre com treballar el format. Agafant l'estètica de diari, vaig re-configurar-ne les parts per tal d'adaptar-lo dins el film d'*Aliens: engineers*. Va ser seguit pel cartell homenatge a *the six billion dollar man* (1974–1978), apropiat per jugar amb l'aspecte androide dels films d'Alien.

A partir d'aquestes primeres proves, vaig prendre una aproximació més abstracta, buscant representar les idees del film. Així, *The Tourist* pren un caire dde conspiració, jugant amb idees de societats secretes i màscares. En l'exemple de *The Tourist v2*, el protagonista s'insereix directament dins un fragment de la història dels EEUU, concretament l'assassinat de JFK, blanc constatat de *cover-ups* i misteris de govern. Les subseqüents peces són una ampliació d'aquestes pràctiques, buscant crear un pont entre *S.J* i el film.

Per altra banda, els cartells treballant *Space Jesús* en sí s'aparten de la formalització típica de pòster de pel·lícula-tot i no desprendre-se'n de forma total- per intentar arribar a llocs més ambigus. Es busca aquí un llenguatge més etèri, treballant sempre des de la mateixa figura de *Jesús*. Es genera un punt interessant a nivell de composició al disposar d'una sola imatge d'ell, i a tenir aquesta una qualitat mitja-baixa, cosa que determina un tipus d'apropament concret sobre com representar-lo. Es fa necessari el jugar amb l'absurd i integrar la mateixa repetició de la imatge dins el cicle. Les variacions que se'n facin han de ser eclèctiques per tal de no acabar caient en la redundància, però sense oblidar la seva presència central.

Les peces resultants provenen d'una sèrie de retrats manipulats de *S.J* actuant com a explorador espacial, que tenen com a base diverses fotografies d'astronautes russos de la segona meitat del segle XX. Aquests retrats maximitzen de forma simple les idees de ciència-ficció. Exploració, horror còsmic, distorsió de la realitat i del personatge, atmosferes tòxiques, multiplicitat són alguns dels punts claus que es busca treballar.

L'estètica es manté unificada al llarg de tota l'acció de forma secundària en l'ús d'una paleta de colors neó rosats que fa que les disparitats no sobrepassin uns límits massa exagerats.

El conjunt final de les obres resulta en 5 cartells de 50x70 cm impresos sobre premium semi-gloss photo-paper de 250g. per tal de mimetitzar el format comercial.

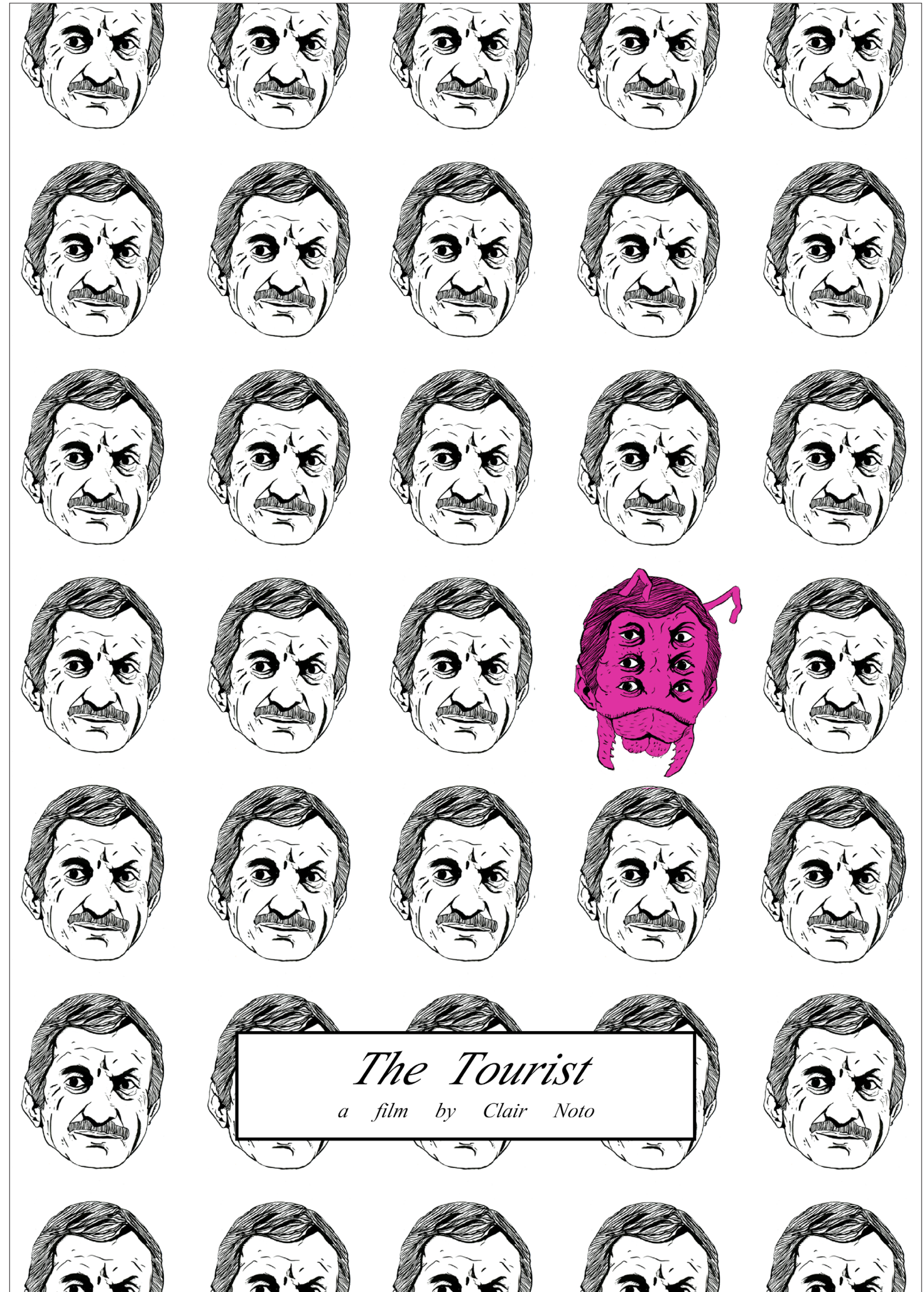


THE TOURIST

a film by Clair Noto

NEW LINE CINEMA PRESENTS

A PRODUCTION BY LITOST FILMS



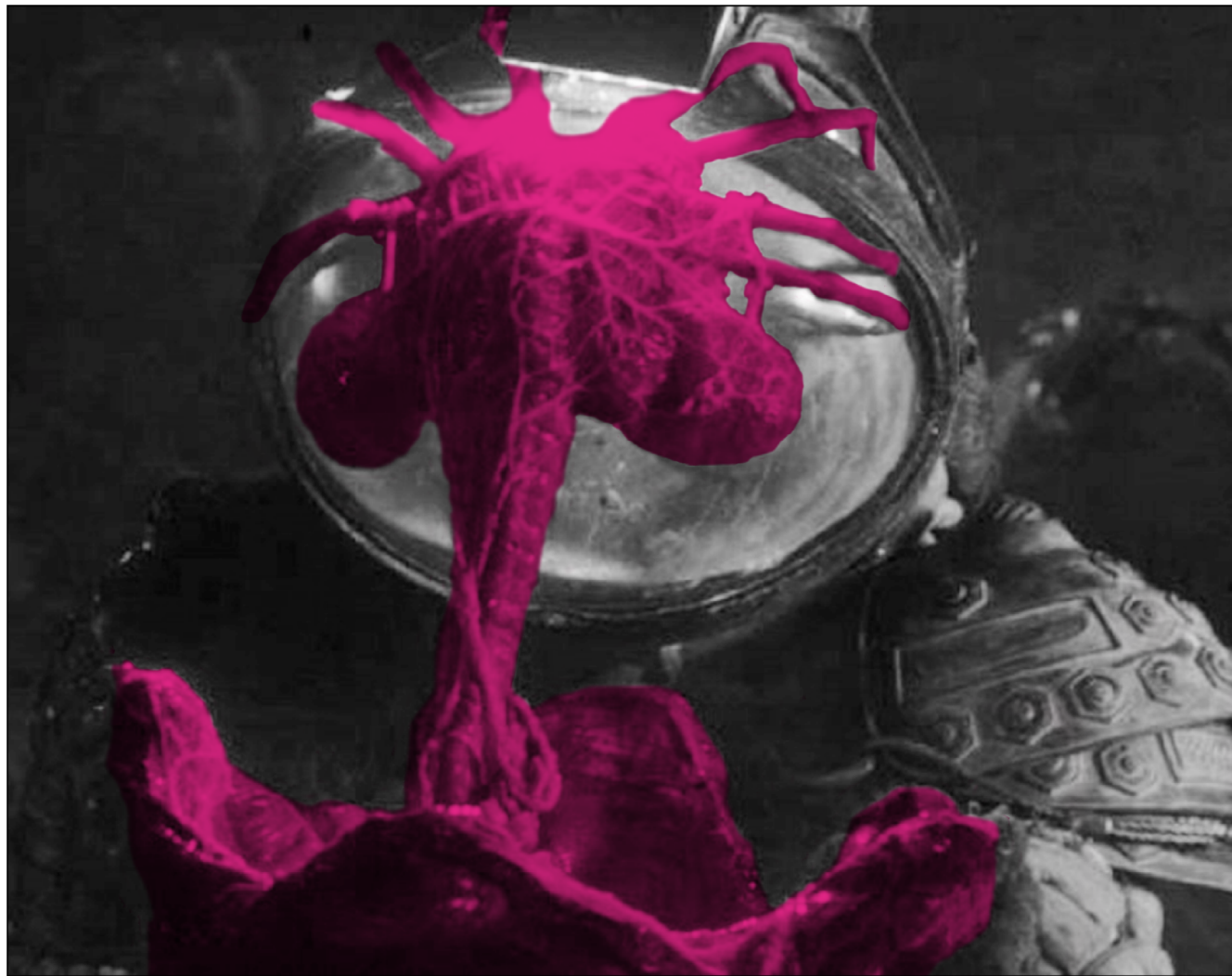
NEW LINE CINEMA PRESENTS



A PRODUCTION BY LISTOST FILMS

ALIEN:ENGINEERS

THREE ENGINEERS LAND ON A LUSH PLANET. ONE OF THE INDIVIDUALS EATS A PIECE OF CEREMONIAL CAKE, WHICH BOILS INTO A SWARM OF SMALL SCARAB-LIKE INSECTS THAT DISSOLVE HIM. 200,000 YEARS LATER, HUMANITY STARTS HIS OWN EXTINTION.



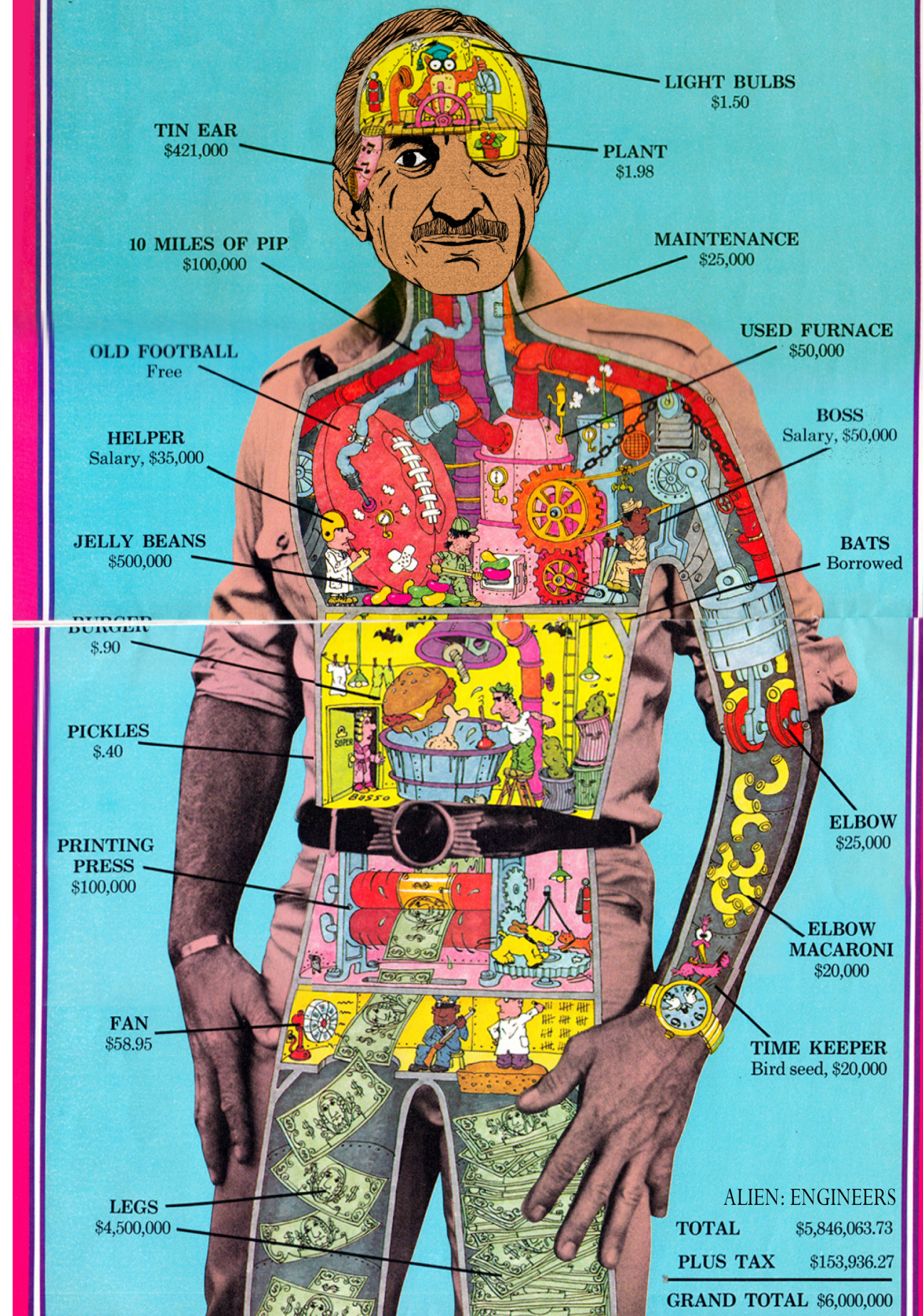
ALIEN : ENGINEERS

WITH MICHAEL FASSBENDER, CHARLIZE THERON, IDRIS ELBA AND JESÚS S. IN THE ROLE OF SPACE JESÚS

DIRECTED BY RIDLEY SCOTT WRITTEN BY JOHN SPAIHITS MUSIC BY JOHN DENSO LINE PRODUCED BY LISTOST FILMS CREATURES DESIGNER AND SUPERVISOR MICHAEL TRECHOR STORY BY JOHN SPAIHITS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY EMMANUEL LUBEZKI

A LISTOST FILMS PRODUCTION

SELF-SUSTAINING ANDROID V5 CLASS SJ. DEEP SPACE MISSIONS.



A LISTOST FILMS PRODUCTION

THREE ENGINEERS LAND ON A LUSH
PLANET. ONE OF THE INDIVIDUALS EATS
A PIECE OF CEREMONIAL CAKE, WHICH
BOILS INTO A SWARM OF SMALL SCA-
RAB-LIKE INSECTS THAT DISSOLVE HIM.
200,000 YEARS LATER, HUMANI-
TY STARTS HIS OWN EXTINTION.

A L B E R T C R U S E T A R R E B O L A
TALE OF THE SPACE SPACE
JESÚS II JOURNEY
INTO THE VOID

DIRECTED BY RIDLEY SCOTT WRITTEN BY JOHN SPAHTS MUSIC BY JOHN DENSO EDITOR PRODUCED BY LISTOST FILMS CREATOR DESIGNER AND SUPERVISOR MICHAEL TRECHOR STORY BY JOHN SPAHTS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY EMMANUEL LUBEZKI
A LISTOST FILMS PRODUCTION

3.3-THE EGBERT FILES: Paranormal and occult delicatessen for the eccentric connoisseur

The Egbert files és una revista clandestina fictícia de caire paranormal i conspiranoic on s’hi troben diversos articles i estudis sobre aquells elements inexplicables i els misteris que els nostres governs ens amaguen. Prenent com a referent les revistes Paranoia Magazine, Weekly World News i Fortean Times, aquesta publicació incideix en els racons més foscos de l’inconscient col·lectiu i n’extreu la VERITAT. En majúscules. La seva estètica pren nota d’elements propis del lletgisme i un abandonament complet de les formes tradicionals de composició i elegància en favor de la immediatesa i honestetat total -des de la visió dels seus autors-. El seu llenguatge és bast i directe, pseudo-filosòfic i sovint pedant.

La revista obté el seu nom de James Dallas Egbert III, natiu de Michigan cèlebre durant el 1980 per ser proclamat com a primer cas de bogeria causada per jocs de rol.¹ Arran de la seva desaparició, va ser la conclusió lògica del detectiu privat encarregat de trobar-lo que el fet de ser aficionat a Dungeons&Dragons havia derivat en una psicosis aguda, confonent les diferències entre realitat i ficció dins la ment del jove estatunidenc. La busca de l’estudiant pels túnels de la ciutat, on es creia que vagava espasa en mà sota el deliri d’estar saquejant una masmorra, no va resultar fructífera. En realitat, Egbert havia fugit a Lousiana per motius no relacionats amb D&D, però dins la psique americana ja s’havia demostrat el perill ocult d’aquestes creacions. Egbert es va convertir en arquetip de les pors a allò poc comú davant el públic, oferint una amenaça més vague i terrorífica que el crack.

Oferint el percebut estupor fanàtic d’Egbert dins d’aquesta publicació, que gaudeix de 7 llargs anys de publicació fictícia, un hi pot trobar allò que ens és negat per les plataformes d’informació majoritàries i esclaves d’aquells en poder, una mostra de les fòbies socials i les seves mitificacions. El caràcter populista de la revista força la necessitat d’una certa clandestinitat, per tal d’evitar les persecucions que aquells amb coses que amagar sense dubte durien a terme de ser públiques les seves dades.

Actuant com a fanàtics de les conspiracions, o truthers, els editors de The Egbert Files ens ofereixen una visió parcial i no gaire fiable de la misteriosa figura de Space Jesús. Part líder cultista, part figura cultural omnipresent, dins el reportatge principal del número 46 de la revista s’analitza de forma extensa les seves implicacions, coneixements que se’n tenen i presència general com a over-lord secret de Hollywood. És Space Jesús un personatge verídric? És una organització? És un concepte creatiu? Leitmotiv cultural? Mite o realitat construïda? Ciència o ocultisme? A través de l’article podem veure el descens a la bogeria de l’escriptor encarregat de resoldre el misteri, en un relat de simbologia quasi Lovecraft presentant Space Jesús com un paràsit cultural multi-dimensional.

A l’hora de formalitzar la revista, l’objectiu es centra en generar una plataforma de difusió del personatge. Jugar amb les capacitats d’una publicació d’aquest tipus permet donar pas a l’extremisme que busco en el treball, i envolta les meves peces d’un nou marc formal.

És interessant veure com l’aspecte formal de la revista s’empobria a mesura que avançava el seu procés. En un inici buscava produir una revista que un podria trobar en qualsevol quiosc, però a través d’una ampliació dels seus referents, el concepte de clandestinitat va anar augmentant. Entendre la peça com una publicació transmesa de forma oculta, entre un públic vague i obsessionat, ressonava millor amb el caràcter del projecte.

Un cop establerta la línia general de la revista, sorgeix la necessitat d’omplir-la de contingut. La solució a aquest problema ve de dos punts diferents. En primer lloc, partint d’una estratègia d’apropiació, agafo diversos textos de temàtica similar, sobretot de Paranoia Magazine, i els manipulo de forma lleu per incorporar-los dins de l’obra. Textos com MEGALODON: The primal beast from the ocean trapped, han sigut extrets d’altres medis i després modificats dins la revista. Aquests formen la major part dels escrits presentats; la resta, juntament amb els anuncis de l’interior, es generen a partir d’arxiu d’imatges extret en

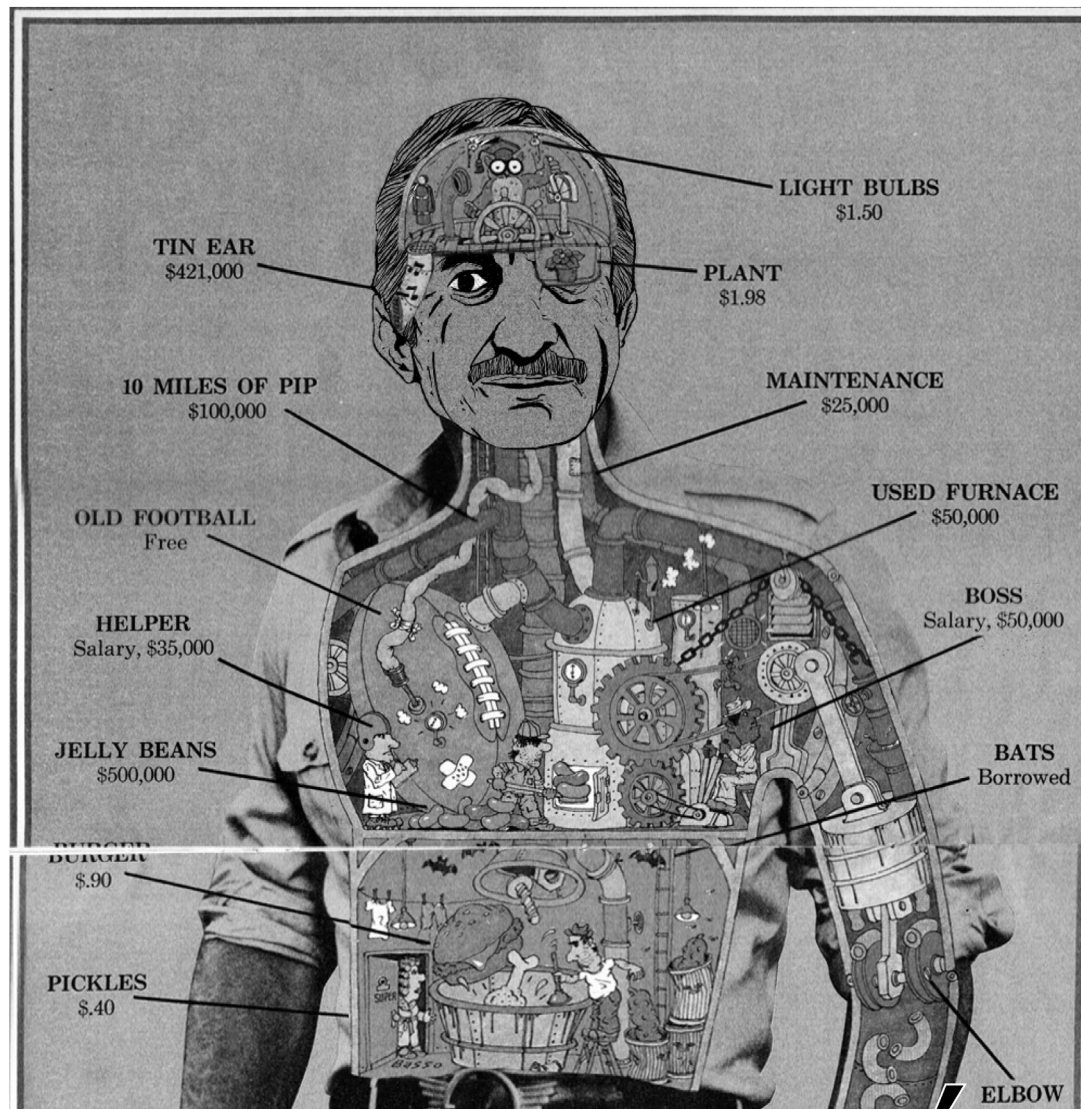
la seva gran majoria del grup de facebook Bootleg Stuff, dedicat a les peces de contrabanda més estranyes que un pugui trobar. Endinsant-me dins el submón psicodèlic i paranormal, faig selecció de diverses peces singulars que es transformen en articles com la doble identitat de The Rock-Spock, o anuncis de reunions d’intel·ligències artificials. Peces d’imaginari satànic es converteixen en publicitat de joguines sexuals i imatges de guerrers de la carretera en guies de moda post-apocalíptiques. Les parts finals de la revista, completes amb secció de reviews-apropiades d’anàlisis reals d’Amazon- i col·laboracions de fans que envien cartes a la redacció. El pulp robat genera una línia afí a S.J, acompanyant el seu to exagerat, absurd i sacríleg.

A nivell purament estètic, juntament amb la creació d’un simbolisme de marca, es fa ús principalment de composicions negres asimètriques i canvis de tipografia constants per remarcar el seu caràcter inconsistent. Per aquest mateix motiu es decideix mantenir un to de realització molt bàsic. Preferint una tirada llarga de menor qualitat, es tria realitzar les peces en blanc i negre i paper comú per reduir costos. Aquesta és una decisió meditada, optant per mostrar l’aspecte de discurs desesperat i fanàtic de la revista, buscant fer arribar el missatge al màxim nombre de gent possible per sobre d’una millor formalització. L’estètica retro-alimenta el contingut, augmentant de forma exponencial l’amateurisme dels dos aspectes. La revista és creada com l’objecte fet per un grup d’addictes a l’adrenalina a les 5 del matí, constantment mirant per sobre l’espatlla pensant que en qualsevol moment un membre del FBI pot entrar per la porta i emportar-se’ls a una presó il·legal de les Black ops.

La primera edició de The Egbert Files compta d’un tiratge de 20 unitats realitzades amb paper de 80g unit amb grapa. Cada unitat té un contingut de 28 pàgines. La mida de les peces és de 21x29,7cm.

1-Peterson, J. Your cyberpunk games are dangerous-2015- BoingBoing





WHO IS THE SPACE JESUS?

AN INVESTIGATION OF THE U.S MOST SECRETIVE SECRET by MontJohn Rescue

What is the connection between the Wild West, an increasingly high number of unfinished sci-fi films and a cult-like character that presents itself hidden in our pop culture? The Egbert Files has found a link in all those elements that ends in the form of the man we refer to as the Space Jesús, personage shrouded in mystery and intrigue. We, as seekers of the truth, were compelled to find the real meaning behind this character and the position he holds in the clouded spheres of our society. What follows is the investigation and the discoveries we made during our time of searching.

Treat this as the puzzle we found when we started, and when you make all the connections, allow yourself to see the bigger picture.

FARMER FINDS CHAINED BOX IN A FIELD WITH WEREWOLF SKULL INSIDE!

By MontJohn Rescue

In the small farming village of Novo Selo Stipsko in Macedonia, a farmer named Trayche was digging a new part of his field when he made a shocking discovery. While working in his field Trayche's plow hit an object buried just below the surface. Curious he investigated and found a box which had been buried some time ago and oddly chained shut. He quickly broke the box open and found a strange skull that appears to be from a werewolf or 'Varkolak' in the local language. Is it a werewolf? The skull has some striking features.

The story of the farmer spread and Filip Ganov, a Bulgarian student who was in the Novo Selo Stipsko doing research on the Balkan Wars. Ganov was very curious about the discovery and contacted Trayche who let Ganov examine the box and take photos.

Garnov sent the photos to a wildlife expert in Bulgaria who believes that the skull was indeed from a wolf but not necessarily a werewolf. Instead, the expert believes the wolf was suffering from something called Paget's disease which is a genetic disorder (also found in humans) that causes misshapen bones and enlarged skulls. The skull is an interesting find and displays both canine and human features, features which probably caused some concern amongst the locals who were raised on Eastern European folklore. The chain on the box is a good indication so whoever buried it believed it was a creature they didn't want roaming around. The main question is what does the Cryllic onthe inside of the box say? WE ALL NOW IT'S REALLY A WEREWOLF WAKE UP PEOPLE



The mysterious box where the lycan was found



3.4- Arxiu inversemblant

L'arxiu inversemblant actua de forma paral·lela a l'acció 3, presentant-se com a conjunt d'objectes trobats dins la investigació de *The Egbert Files*. Formalitzant-se en forma de caixa de recopilació, aquest apartat representa el conjunt d'art conceptual i *storyboards* pertanyent al *Jesúsverse*.

Aquests documents venen donats per múltiples fonts. Les més obvies són les parts de disseny conceptual dels films no-realitzats, on hi trobem els dibuixos de H.R Highger per *The tourist* i *Alien*. Derivant de l'art conceptual oficial hi trobem les peces apropiades de Moebius, fetes per a *Dune* de Jodorowsky, presentades aquí com a homenatge a una de les altres gran pel·lícules mai rodades. Les obres de Moebius entren dins d'aquelles que exploren una vessant més mística de la ciència-ficció, adaptant-se molt bé al personatge de Space Jesús. Juntament als seus dibuixos i *storyboards* hi col·loco peces creades per mi mateix, que mantenen l'aspecte d'esbossos conceptuals de *Jesús*, seguint la mateixa estètica.

Continuant la idea del meta-projecte de les peces que no pertanyen a un film en concret, sinó a a una auto-explotació, s'inclouen estudis del personatge durant kilòmetre 0 del projecte *Tale of the Space Jesús*, essent aquestes la base de la seva figura. Les obres prèvies es componen d'un conjunt d'il·lustracions i pòsters, així com la samarreta promocional. Fotografies dels espais de pre-producció d'Almeria hi són també inclosos, separats en un grup amb dades anotades.

L'objecte trobat per l'usuari *TramStopDan2* d'*Imgur* representa una altre actuació de saqueig que integro dins l'obra. Es tracta d'un seguit d'il·lustracions i mapes descoberts dins d'un maletí recollit de les escombraries. En elles s'explora una estranya dimensió d'essers angelicals d'un aspecte entre renaixentista i *steampunk*, pràcticament testimonis d'una altre dimensió.

El conjunt robat i després reconstruït d'aquestes peces forma un arxiu inversemblant de memòries mai realitzades. Obtenim així una arca física, composta per les peces genuïnes i fictícies, difuminant encara més les línies entre l'obra real i el discurs manipulatiu. Aquesta s'organitza en carpetes temàtiques, dividides segons film o apartat.

Acció composta per un conjunt de diverses il·lustracions en diversos papers i mides, fotografies, pòsters i llibretes de dades. Les peces més petites es situen dins de carpetes guardades dins de dues capsas d'arxiu de 32x10x24 cm. Aquestes són a la vegada col·locades en una altre capsa més gran de 40x36x30 cm.



4-CONCLUSIONS FINALS

4.1-Reflexions sobre el projecte

Reflexionant a posteriori sobre el procés que ha comportat aquest TFG és impossible no intentar traçar línies amb el creixement realitzat durant l’etapa de la carrera. Aquest treball representa el punt i final d’aquest moment, un suposat refinament de tots els conceptes que un ha après, condensats en una última obra magna a realitzar dins la facultat. El treball hauria de ser, doncs, testimoni d’un creixement personal, un ritu transitori de maduresa, la gran bèstia a caçar per convertir-se en adult.

El cas és que realment no puc afirmar amb certesa si el treball aglutina tots aquests aspectes. Un cop fet i dit, el que m’ha permès aquesta obra és indagar en una auto-reflexió sobre el que entenem per producció artística, si aquesta té alguna utilitat i, sobretot, si té cap interès que jo m’hi capfiqui en el futur. De forma molt general, en aquests moments entenc l’art com una eina social. És una pràctica de representació, i he arribat a la conclusió que els nostres valors culturals tenen una importància tant capital com la resta d’àmbits més tangibles. Ens modelem a nosaltres mateixos a partir de la nostra cultura visual, i és vital intentar tirar endavant aquest concepte. Per tant, puc dir que sí, pot ser que l’experiència artística tingui una validesa i necessitat de ser intrínseca dins la nostre societat. Potser sembla una resposta que un alumne de primer ja hauria de conèixer, però crec no és tant senzill arribar a copsar fins a quin punt això pot ser veritat.

Representar aquesta idea és, en la seva base més ínfima, la voluntat d’aquest treball. Oferir una visió per ampliar el nostre imaginari. Si bé em passo mig TFG demonitzant els nostres aparells culturals i l’altre meitat pervertint-los, em considero un optimista de cara al futur. El valor de la imatge s’està obrint, està canviant. La meva creació d’una inversemblant deïtat hiperbòlica és només una altra temptativa dins de tots els processos que estem vivint actualment.

Centrant-me en el projecte en sí, voldria destacar que ha sigut un autèntic procés d’exploració a nivell de llenguatge i d’estudi. Com a resultat pràctic em sembla correcte, sempre hi ha espai per millorar i totes aquestes històries. Però el camí per arribar al punt actual és on verdaderament han aparegut friccions interessants. L’obra composta dins d’aquestes pàgines es passeja en una línia entre producció i exploració, i considero tant vital tot el procés darrere la creació de la figura *Space Jesús* com les peces que n’han sorgit, per molt que la mateixa idea del treball eviti que gran part del públic pugui arribar a conèixer el seu rerefons complet.

Tot el concepte de partir des d’un punt pràcticament absurd i anar escalant les seves representacions de forma exponencial ha generat un curiós descens a un semi-amateurisme i necessitat d’una duresa visual. Els medis de reproducció del treball físic s’empobreixen deliberadament a la vegada que els textos del treball comencen a sobrepassar les 2000 paraules. Es provoca una interessant inversió de fons-forma. Com més es defineix l’interior, més es busca que l’aspecte sigui més simple i impacti, talment com si intentés compensar un excés d’intel·lectualisme. No puc assegurar la significació exacta d’aquest procés, si por a la pedanteria o un altre motiu, però em sembla un fet igualment interessant.

Definiria aquest, per tant, com a un projecte d’interrogació i reiteració, de treballar idees i forçar-les a prendre sentit, d’establir un llenguatge a partir de l’extrem i l’absurd, portant-lo fins al límit i justificant-lo a sí mateix a través d’una estructura al seu voltant que em permeti forçar els extrems de la meva producció. Perquè és allà on comencen a sortir les idees interessants. És quan ens trobem odiant la nostra feina i havent perdut momentàniament el sentit de la vida a les 3 del matí que veiem les qüestions rellevants com si fossin una tentacular dimensió amagada de Lovecraft.

No puc assegurar que el meu TFG sigui un model ideal per mostrar com haurien d’exercir-se aquest tipus de pràctiques, sempre he sigut molt sui generis, ni tampoc per mostrar tot el potencial de les Belles Arts- així en majúscules-; però si puc defensar-lo com a statement personal – i quasi criminal- i depravat d’una forma de pensar i d’entendre la nostra cultura. I crec que el generar i defensar el meu propi discurs és l’element més important que n’extrec.

4.2-Agraïments

Cal donar constància de diversos individus sense els quals aquest estrany projecte mai hauria tirat endavant. De forma directa o indirecta, són els membres de la raça humana que han repercutit en la creació de *Space Jesús* i la seva evolució. Vull deixar constància també en aquest punt que, en cas de tenir qualsevol problema amb la concepció del treball, el dirigeixin a les següents persones; jo no sóc més que un mer instrument doblegat per les influències, un vehicle per a la voluntat artística.

M’agradaria agrair en primer lloc a les tutores que he tingut durant tota aquesta etapa. Primer, a Lynn Fulton de la *Nottingham Trent University* per aguantar el que devien semblar les incoherències d’un estudiant d’intercanvi estranyament obsessionat amb els bigotis i figures religioses, i per guiar-me en els moments més confusos durant els inicis. Realment devia ser una experiència curiosa.

A Alicia Vela, tutora actual del projecte fins a la seva finalització, enormes gràcies per donar-me el fons contextual i centenars de referents per poder justificar aquesta amalgama d’objectes i apropiacions. El TFG hauria sigut una massa incomprendible de vagues idees sense l’estructura que en vaig rebre. I també per donar-me un cop de mà centralitzant les idees que volia explorar i per donar-me consells en els moments que estava més perdut.

Miquel Tur Tur mereix l’eterna gràcia per aconseguir suportar sis mesos de convivència amb mi en un país hostil-on jo era la presència hostil-. Les teves crítiques i opinions sobre el treball van ser molt útils per arribar a la seva forma final, i els nostres *Treat yo self Fridays* van ser claus pel meu creixement personal.

També a Paloma Tarrío, per proporcionar la carta final dels *Egbert Files* centrada en els seus estimats taurons i acabar la publicació en una blaze of glory. La teva gramàtica anglesa és meravellosa i sí, *Sharknado* és una obra mestra. *Snow sharks* no tant.

A Clint Estwood, Sergio Leone, Lee VanCleft i mil altres, la vostra glorificació i a la vegada destrucció d’una part d’Espanya és exemple de la forma en la que funciona el món. Gràcies pels vostres grans films i mirades de desconfiança pels vostres actes d’explotació post-colonial.

Gràcies a *Vice Magazine*, i concretament a Ruben Larín, per anar-se’n fins a Almería a investigar que se n’havia fet de les antigues estepes de cowboys. I gràcies també per esforçar-se en descobrir els idiosincràtics supervivents d’aquest espai desgraciadament en declivi.

I finalment a Manuel Hernández, l’home darrere *Space Jesús*, heroi invisible i a la vegada imatge d’aquest TFG. Gràcies per la teva voluntat fèrria de no abandonar la teva llar, i per valorar l’impacte que la cultura pop pot tenir en nosaltres. Ets el cor d’aquest projecte i un emblema per aferrar-se al que un creu. Només espero que si un dia descobreix aquesta actuació, no em persegueixi amb objectius violents.

5-BIBLIOGRAFIA GENERAL

Abu ElDahab, M., Huberman, A. and Pageard, C. (n.d.). *A needle walks into a haystack*. Koenig books.

Barthes, R. (2009). *El susurro del lenguaje*. Bueos Aires: Ediciones Paidós,

Barthes, R. (1972). *Mythologies*. New York: Hill and Wang.

Domínguez, J. (2012).*Hawaaí Meteor*, Barcelona: Tria de narratives

Groys, B. (2014). *Volverse Público : las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Khan, H. (2010). *In Defense of the Corrupt Intellectual*. E-Flux, n.18.

Kristeva, J. and Roudiez, L. (1982). *Powers of horror*. New York: Columbia University Press.

Noguera, M. (2015). *La vieja tigresa o el erotismo de la senectud*. Barcelona: Blackie Books.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Pimley, D. (2003). *Representations Of The Body In Alien:How can science fiction be seen as an expres-sion of contemporary attitudes and anxieties about human biology?* Autoedició.

Chéreau, C., Fontcuberta, J., Kessels, E., Parr, M. and Schmid, J. (2013). *From Here On. D’ara endavant. La postfotografia en l’era d’Internet i la telefonia mòbil*. Barcelona: Editorial RM Arts Santa Mònica

Webgrafia

Dynneekx (2014) *Bootleg stuff* [online] Available at: <https://www.facebook.com/bootlegpage/timeline>

Ellison, C. (2015). *Cara Ellison on: the search on noir*, RockPaperShotgun. [online] Available at: <http://www.eurogamer.net/articles/2015-05-02-cara-ellison-on-the-search-for-noir>

Faraci, D. (2014) *Why I feel bad-and understand- the angry GamerGaters*.Birth. Movies. Death. [online] Available at: <http://birthmoviesdeath.com/2014/08/31/why-i-feel-bad-for-and-understand-the-angry-gamergate-gamers>

Film Critic Hulk Smash, (2013). *ALCOHOL, WITHNAIL AND GARY KING. Birth. Movies. Death.* [online] Available at: <http://birthmoviesdeath.com/2013/10/03/film-crit-hulk-smash-alcohol-withnail-and-gary-king>

Lardín, R. (2012). *Érase una vez en Almería*. Vice Magazine. online] Available at: <http://www.vice.com/es/read/erase-una-vez-en-almeria-0000119-v6n4>

Moreno, J. (2014). *Entrevista con Miguel Noguera. Mayhem Revista*. [online] Available at: <http://www.mayhemrevista.com/2014/07/25/entrevista-completa-a-miguel-noguera/> [Accessed 6 Jun. 2015].

Peterson, J. (2015). *Your cyberpunk games are dangerous*. BingBoing. [online] Available at: <http://boingboing.net/2015/05/08/your-cyberpunk-games-are-dange.html>

Simone, G. (1999). *Women in Refrigerators*. [online] Available at: <http://lby3.com/wir/index.html>

TramStopDan2, *The box of crazy*. (2013). [Tinta sobre paper] [online] Available at: <http://imgur.com/a/uCSg1>

Media

Aballí, I. (2003). *Desaparicions*. Estrany de la Mota, Barcelona: Mixed media.

Bava, M. (1965). *Terrore nello Spazio* [film] Itàlia.

Carpenter, J.(1974). *Dark Star*. [DVD] Hollywood.

García, D. (2009). *Men I love*. ProjecteSD: Mixed media.

Hooper, T. (1974). *The Texas chainsaw massacre* [film] Hollywood.

Jodorowsky, A. (1968). *Fando y Lis*. [film] Mexico

Khan, J.(2015). *Power/Rangers*. [video]

Lane, A. (1995). *Bloody wallpaper and bloody canvases*. ICA London: Tinta sobre paper.

Mailaender, T. and Young, S. (2008). *Extreme Tourism*. [Mixed media] Hawai.

Pavich, F. (2013). *Jodorowsky's Dune*. [film] Hollywood

Rodríguez Doménech, G. (2012)*UNA VAINA LOCA-Jean Claude Van Damme*. [video]

Rohrer, J. (2011). *Chain World*. GDC: The Game Design Challenge: Bigger Than Jesus.

Rose, B. (1992)*Candyman*. [film] Hollywood.

Ruíz, F. (2006). *Kiosc Downtown*. Estrany de la Mota, Barcelona.

Scott, R. (1979). *Alien*. [film] Hollywood:

Takeuchi, T. (2001). *Wild Zero*. [film] Japó.

Wright, E. (2013). *The World's End* [film] Anglaterra.

Yang, L. (2014) *LUYANG arcade*, . Instal·lació-Tècnica mixta, Wallplay NY

Bibliografia articles Egbert Files

Adams, M. (2014). *Real science: Almost half the population may be infected with a mysterious virus that makes people stupid*. Natural News [online] Available at: http://www.naturalnews.com/047605_stupid_virus_cognitive_function_gene_expression.html

Anònim, (2014). *Was the NWO / Illuminati Plan Exposed in 1969 in a Lecture?*. Paranoia Magazine. [online] Available at: <http://www.paranoiamagazine.com/2014/10/nwo-illuminati-plan-exposed-1969-lecture/>

Coppens, P. (2014). *The Russian Woodpecker: Experiments in Global Mind Control?*. Paranoia Magazine. [online] Available at: <http://www.paranoiamagazine.com/2013/01/the-russian-woodpecker-experiments-in-global-mind-control-2/>

Flaherty, J. (2013). *10 Guns, Bombs, and Weapons You Can Build at the Airport*. Wired. [online] Available at: <http://www.wired.com/2013/12/terminal-cornucopia/>

Flanagan, B. (2014). *15-TON PREHISTORIC SHARK CAPTURED OFF COAST OF PAKISTAN*. World Day News Daily Report. [online] Available at: <http://worldnewsdailyreport.com/15-ton-prehistoric-shark-captured-off-coast-of-pakistan/>

Henderson, D. (2014). *The Four Horsemen of Oil*. Paranoia Magazine. [online] Available at: <http://www.paranoiamagazine.com/2013/01/the-four-horsemen-of-oil-2/>

Phillips, O. (2014). *Farmer Finds Chained Box in a Field with Werewolf Skull Inside!*. Paranoia Magazine. [online] Available at: <http://www.paranoiamagazine.com/2014/11/farmer-finds-chained-box-field-werewolf-skull-inside/>

Phillips, O. (2014). *Was a Mysterious Underground Structure Found On the Moon?*. Paranoia Magazine. [online] Available at: <http://www.paranoiamagazine.com/2014/10/was-a-mysterious-underground-structure-found-on-the-moon/> [Accessed 6 Jun. 2015].

