

RUIDOS

RESISTENCIAS A LA IMAGEN

NOISES. RESISTANCE OF THE IMAGE

AROA ARANDA MARTOS
NIUB: 16264986

Trabajo final de grado

Título: Ruidos. Resistencias a
la imagen

Tutora: Alicia Vela

Departamento: Procesos
artísticos y edición

Facultat de Belles Arts
Barcelona , Junio 2018



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

AGRADECIMIENTOS

Alicia por su apoyo y confianza en el proyecto.
Gerard y David por toda su paciencia y ayuda en el taller.
Kenny por acompañarme todos estos años.
Carmen y Valentín por vuestros valores.

Familia y amigos que se sientan parte de este.

INDICE / TABLE OF CONTENTS

08	Resumen/Abstract
11	Introducción/ Introduction
13	Marco teórico/ Theoretical work
19	Referentes/ Referents
29	Antecedentes/ Previous works
36	Metodología/ Methodology
39	Ficha técnica e Imágenes proyecto/ Technical data and Project images
44	Conclusiones/ Conclusions
45	Bibliografía/ Bibliography

RESUMEN

Este proyecto nace de la idea de pensar las imágenes y sus actuales sistemas de producción y difusión, así como, del interés por desarrollar un análisis crítico centrado básicamente en la noción de ruido visual. Este concepto parte de la reflexión sobre la superabundancia de imágenes que nos inunda desde hace ya algunas décadas. Me interesa abordar el exceso visual a modo de contracultura para crear resistencia a la actual cultura digital y a su vez, experimentar con los procesos gráficos, la representación y la materialidad de dicho ruido visual como antítesis.

Vivimos inmersos y abrumados por las imágenes técnicas, momento que se caracteriza por una excesiva saturación de la *iconosfera*. Es indudable, que en este tiempo de sobreexposición, las imágenes se han vuelto agresivas, la velocidad en la que se generan y son consumidas nos aturde y nos arrastra a una inhabilitación de la observación y por ende, del análisis. Por ello, lo que me propongo en este proyecto es analizar la existencia de esa polución de imágenes que nos rodea.

Palabras clave: cultura visual, imágenes, exceso, ruido visual, contracultura

RESUM

Aquest projecte neix de la idea de pensar la imatge i els seus actuals sistemes de producció i de difusió, així com, de l'interès per desenvolupar una anàlisi crítica que bàsicament gira entorn del que s'anomena soroll visual. Aquest concepte parteix de la reflexió sobre la superabundància de les imatges que ens inunda des de fa ja algunes dècades. M'interessa abordar l'excés visual com a mètode de contracultura per crear resistència a l'actual cultura digital, i a la vegada, experimentar amb els processos gràfics, la representació i la materialitat d'aquest soroll visual com a antítesis.

Vivim immersos i aclaparats per les imatges tècniques, moment que es caracteritza per a una excessiva saturació de *l'iconosfera*. És ben cert, que en aquest temps de sobreexposició, les imatges s'han tornat agressives, la velocitat en la que es generen i són consumides ens atordeix i ens arrossega a una inhabilitació de l'observació i per tant, d'anàlisi. És per això, que el que em proposo en aquest projecte és analitzar l'existència d'aquesta pol·lució d'imatges que ens envolta.

Paraules clau: cultura visual, imatges, excés, soroll visual, contracultura

ABSTRACT

This project starts by thinking the images and their current production and dissemination systems, as well as an interest in developing a critical analysis that basically revolves around the concept of the visual noise. This concept is part of the reflection on the superabundance of images that have flooded us for a few decades now. I am interested in addressing visual excess as a counterculture to create resistance to the current digital culture, and in turn, to experiment with graphic processes, the representation, and the materiality of the already said visual noise as antithesis.

We live immersed and overwhelmed by technical images, moment characterized by an excessive saturation of the *iconosphere*. It is quite true that in this time of overexposure, images have become aggressive, the speed at which they are generated and consumed stun us and drag us into a disqualification of observation and therefore of analysis. Consequently, what I propose in this project is to analyze the existence of that pollution of images that surround us.

Keywords: visual culture, images, excess, visual noise, counterculture

INTRODUCCIÓN

Introduction

A lo largo de todos estos años de carrera, los trabajos que he realizado se han desarrollado alrededor de un mismo punto de interés. Aunque las temáticas variaban, los temas y proyectos artísticos que más me han interesado han estado vinculados a los movimientos neo-vanguardistas y han sido, en muchos casos casi sin saberlo, mis mayores referentes.

La imagen como producto de manipulación mediática, ha constituido siempre un foco importante de dominio utilizado por los dispositivos del poder, por otra parte, y de un modo más experimental, la representación de lo difuso, de la distorsión, del error como elementos de construcción de la imagen han estado presentes prácticamente a lo largo de toda mi obra. De aquí el motivo y la intención de este trabajo, abordarlo desde estos bloques de interés, y crear un proyecto que sería la culminación de todos estos años en la facultad.

Uno de los aspectos que más me interesa para su desarrollo, es la utilización del medio del grabado, por su materialidad y lentitud en el proceso. El grabado es la antítesis de la velocidad y precisamente por ello crea una gran contradicción, fundamentalmente, al analizar dicha velocidad en comparación con las imágenes que consumimos, que están relacionadas, con los medios digitales como base en sus procesos de creación.

A partir de la lectura de la reflexión que realiza W.T.J Mitchell en el artículo *Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual* (2003), en el que analiza aquellos aspectos de la imagen que rodean la experiencia de la visión y afirma que, el objeto de “la cultura visual conlleva una meditación sobre la ceguera, lo invisible, lo oculto, lo imposible de ver y lo desapercibido” (2003, p. 25) , dicha lectura engloba el sentido de mis intereses. Este estudio me aproxima al foco principal que intento abordar, es decir, a aquello que se escapa a la visión, lo que no se ve, lo que se esconde, lo camuflado, lo imperceptible. Para mí, esto es en realidad, algo muy significativo, dado que, como ya he dicho anteriormente, esta cuestión ha estado latente en casi todos mis trabajos.

Hernández, M (2007) señala que la tesis que aparece en muchos de estos planteamientos es que, tales prácticas artísticas se estarían llevando a cabo como regímenes de resistencia a la hegemonía de lo visible y el ocularcentrismo (fijación por el sentido de la vista) de la Modernidad. En esta línea podemos afirmar, que a partir de una misma imagen aparecen dos regímenes supuestamente antagónicos: uno dominante y otro de resistencia de acuerdo a este autor.

El primero, principalmente se basa en el control y la vigilancia por un lado, y en la transformación de la imagen de la realidad por el otro. Este régimen trataría por todos los medios de ocultar su lado más oscuro, se presenta como imagen pura, real, natural y transparente, poniéndolo todo a la vista, suprimiendo todos sus errores y sus silencios, creando la ficción de que no hay nada oculto.

El segundo, por el contrario, se resiste a esa pureza, “frente a la transparencia, presenta opacidad; frente a la luz, oscuridad; frente a la perfecta traducibilidad, ilegibilidad; frente al parloteo, silencio; frente a la plenitud, vacío; frente al todo, la nada. Muestra que la apariencia es engañosa, que hay más de lo que vemos, y que en lo que vemos no está todo lo que hay” (2007, p.75).

En este mismo sentido, pienso que el presente proyecto responde a este último régimen de resistencia, buscando una praxis de alteración de la imagen técnica. La intención del trabajo no sería la de obtener respuestas o soluciones finales, sino la de analizar algunas de las contradicciones que giran en torno a la imagen para poner en duda sus actuales movimientos.

Experimento con signos de varias capas que revelan capas inesperadas. Codifico la información utilizando diferentes matrices, produciendo interconexiones imprevistas con el propósito de crear ruido. Un ruido metafórico que será, en gran medida, el hilo conductor de todo mi proceso, tanto plástico, como conceptual. La ambición de éste trabajo sería, la de producir en el espectador una experiencia de observación, donde se puedan llegar a percibir algunas de las problemáticas a las que nos enfrentamos, una sociedad como la nuestra que está marcada por un uso excesivo de las imágenes.

MARCO TEÓRICO

theoretical work

En primer lugar, señalaré una de las causas más importantes que creo, han tenido un grandísimo impacto en lo que actualmente denominamos cultura visual. Las tecnologías digitales vienen acompañadas de un excesivo aumento de velocidad. Ahora, en cierto modo, la inmediatez e instantaneidad lo es todo. Un ejemplo importante de estas reflexiones lo encontramos en el documental sobre Paul Virilio, *Pensar la velocidad* dirigido por Stéphane Paoli en 2009 para el canal arte, Virilio nos habla de la velocidad y la aceleración de la historia, y nos plantea dicha aceleración, como causa oculta bajo la propaganda del progreso.

En la actualidad, según Virilio, la velocidad nos hace llegar a nuestros propios límites, provocando que sea una máquina la encargada de traspasarlos. Previo al establecimiento de la velocidad de internet en la vida cotidiana de prácticamente todo el mundo, el pensador ya intuía el desequilibrio que provocaría todo el desarrollo tecnológico de la cultura digital.

En mi opinión, esta es una de las críticas que hace el autor a las nuevas formas de consumo de las sociedades *semiocapitalistas* impulsadas por la propaganda del progreso, y una de las primeras cuestiones que facilita el avance de mi proyecto.

Pienso que, en estos momentos de revolución digital, la velocidad tal y como la propone el pensador, deteriora el ejercicio de la presente cultura visual, ya que la velocidad conduce a la inercia, y esta, a la inacción. Dicha inercia fomenta la idea del exceso, del más y cuanto más, mejor ¿No es esta idea del más, la praxis que siempre ha regido en los estados capitalistas?.

Desde esa perspectiva, la velocidad sería poder, dado que dificulta la posibilidad de pensar y entonces, la entenderíamos como elemento somnífero y totalitario. Por lo tanto, también sería lógico el razonamiento de que, la nueva cultura visual fuera un mecanismo ideal para la producción de dispositivos totalmente eficaces para una forma actual de dominación.

Ante una sociedad totalmente acelerada y digitalizada como la nuestra, donde la imprudencia de los medios y la circulación ininterrumpida de imágenes pasa a formar una parte importantísima del quehacer cotidiano, es imprescindible pensar en el trabajo de las imágenes, como principal fuerza creadora de pensamiento. En la década de los 80, este pensamiento ya estaba presente en los estudios aportados por Noam Chomsky, en 1989 en una entrevista para *A World of Ideas* señaló entonces “la propaganda es a la democracia lo que la violencia es para el totalitarismo”, más recientemente, Byung Chul Han afirma que “Cuanto mayor es el poder, más silenciosamente actúa” (2015, p.27).

Dentro de esta línea, las imágenes planificarían nuestro comportamiento entre otras cosas, porque ellas son para nosotros ejemplos a seguir. Desde hace algún tiempo, las imágenes técnicas han tomado el control del mundo, queramos o no aceptarlo, vivimos en una sociedad de la imagen y en una sobreexposición permanente de la misma.

El fotógrafo Joan Fontcuberta (2016), entre otros artistas y teóricos, afirma que toda masificación de la imagen tendería ante todo, a causarnos ceguera. De acuerdo con las palabras del fotógrafo, creo que ante este colapso de la *iconosfera* se disminuye nuestra capacidad de asimilación e interpretación, nuestras facultades se paralizan, nuestra conciencia queda de algún modo hipnotizada, y terminamos frente a toda esta red tecnológica totalmente indefensos. Esta ceguera e incapacidad de lectura imposibilita una mirada crítica, dicha mirada, se convierte en una de mis preocupaciones y líneas principales del proyecto.

Las redes sociales, los smartphones, la televisión, y demás pantallas de la cultura popular nos empujan a una saturación de la imagen, desde donde pasamos a existir, habitar, y por ende, actuar como sonámbulos. Llegados a ese punto, bajamos la guardia y quedamos inhabilitados para cuestionar cualquier actividad real de las mismas. Hoy, más que nunca, todo pasa en las imágenes. Las dinámicas dominantes construyen el mundo desde el *mainstream*. Ellas indican los comportamientos a seguir.

En 1967, Guy Debord (2005), planteó el concepto de cultura del espectáculo como forma de dominio. En su libro *La sociedad del espectáculo* el pensador enfatiza que en las sociedades marcadas por el modo de producción capitalista, el espectáculo lo es todo. Es la manera en la que nos relacionamos a través de las imágenes que se construyen desde el poder económico y sus discípulos (los medios de comunicación), y no de la experiencia vivida. Es la forma en la que asimilamos una construcción artificial de nuestra propia vida, como si fuese esta, nuestro medio natural. Entonces, podríamos entender el espectáculo, como el mundo de la impotencia, y según Debord, cumpliría en las sociedad de masas la misma función que cumplía la religión en las sociedades tradicionales. La lógica del espectáculo consiste en hacer de la representación una muestra más real de la experiencia vivida, para llevar al individuo a la posición de espectador pasivo, incapaz de intervenir de manera crítica en cualquiera de los problemas sociales y políticos. Por este motivo, me interesa la lógica del espectáculo tal y como la describe el autor, dado que apoya toda la cuestión antes mencionada acerca de la inacción causada por la velocidad y la sobre-estimulación de las imágenes.

Me parece que todavía hoy, es obligado profundizar en el análisis iniciado por Debord en la sociedad del espectáculo. Aunque lo cierto es que, actualmente todo el mundo estaría al corriente de todos estos procesos de espectacularización a los que se ha sometido a la realidad social a través de la imagen, tal y como lo analizó en su día Debord. Sin embargo, la realidad parece seguir siendo lo fotografiado y representado en imágenes de síntesis, una y millones de veces. Con la instalación de la imagen técnica en nuestras vidas, los acontecimientos se acumulan sin ni siquiera dejar rastro alguno.

Una de las causas directa del establecimiento del sistema digital consiste en que ya no necesitamos imprimir las imágenes, sin el proceso de impresión, no se generan costes, por tanto la fotografía es hoy en día una distracción que no cesa de crecer en popularidad. Ahora, tan siquiera necesitamos ser experimentados en la materia para ser generadores de imágenes.

En la actualidad, disponemos de diversos dispositivos tecnológicos que nos permiten disparar a diestro y siniestro: Smartphones, portátiles, tablets, relojes, entre otros aparatos con los que podemos producir, editar y divulgar, numerosos y repetidos contenidos. Aumentadas todas las posibilidades, tanto de producción como de difusión, las formas en las que son visualizadas también cambian, y son multiplicadas. La pantalla, entonces, es el medio por excelencia a través del cual las imágenes digitales circulan descontroladas.

Ante esta multiplicidad de producción y visualización de la imagen, deberíamos también tener presente la habilidad de la imagen para moverse y extenderse hacia cualquier lugar. Según Fontcuberta, “la foto digital es una imagen sin lugar y sin origen, desterritorializada, no tiene lugar porque está en todas partes”(2010, p.13). La imagen técnica pues, tiene la capacidad de estar en todas partes y al mismo tiempo a la vez. Donde está una, podemos encontrar casi siempre otras, la verdad es que normalmente nunca están solas, se juntan, se acumulan, se amontonan, se mueven a gran velocidad de un lugar a otro, las podemos entender como nómadas. Sin embargo, dentro de su condición aparentemente, desordenada y caótica, en su contexto electrónico se reúnen con un cierto orden para significar relatos.

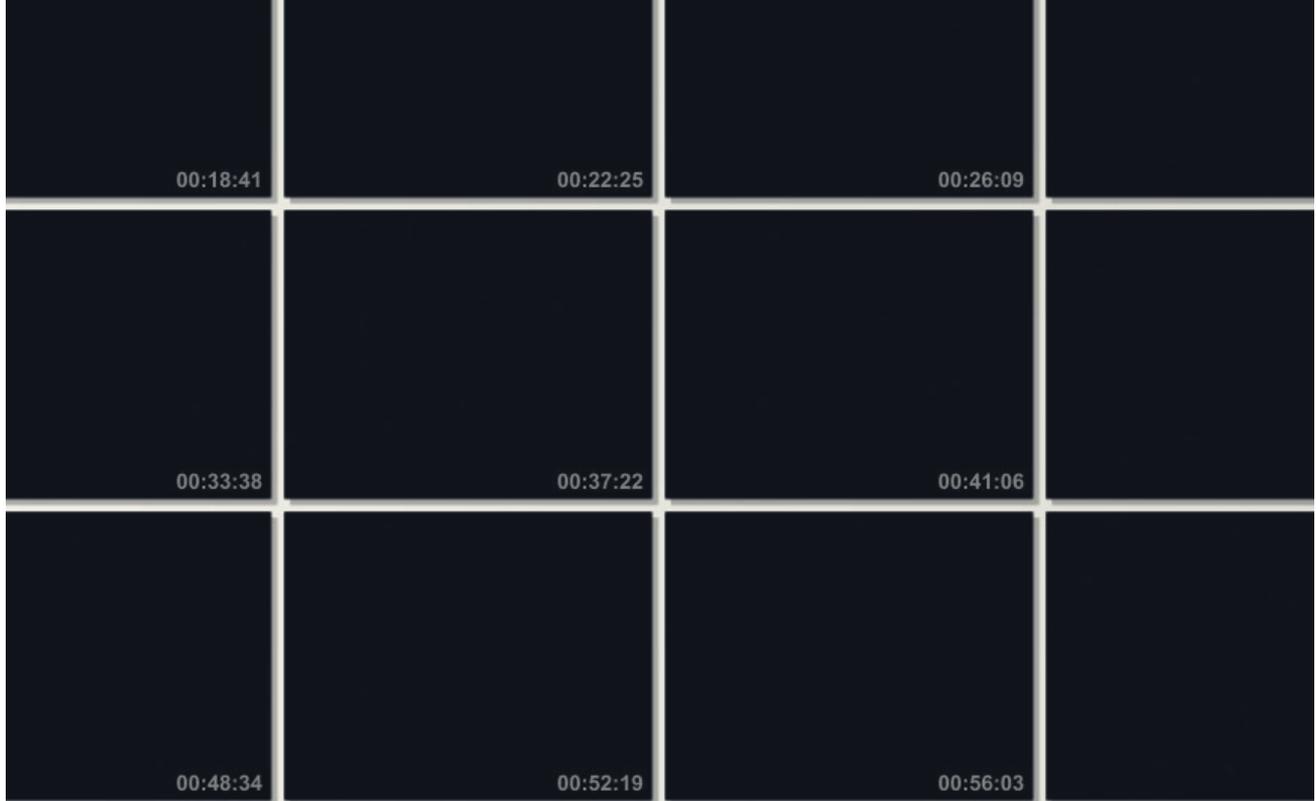
La abundancia excesiva de la imagen técnica o de la *e-image* tal y como la define Jose Luis Brea (2010), es por la sociedad de masas entendida de manera superficial, como un flujo diverso de información la cual nos estaría aportando algún conocimiento pero, por el contrario, esta circulación desmedida se convierte en un mecanismo desde donde se generan y se repiten ciertos contenidos para dirigir nuestra mirada. Remedios Zafra declara en 2017 para una entrevista publicada en el periódico El Mundo que “la gran falacia es decir que a través de la red accedemos a la diversidad”.

La imagen técnica pues, está en todas partes, incluso podemos encontrarla en los lugares más descabellados, porque justamente es en esos lugares, donde alcanza toda su potencia. Se mueven con absoluta libertad, se sobreponen, se ocultan, se protegen, parece que intentan evitar ser detectadas y reconocidas por lo que realmente son. Empleando las palabras de Jose Luis Brea, “En cuanto a las imágenes -acaso como cosas, como imágenes de cosas-, es preciso todavía pensarlas como habitantes obsesivos de todos los lugares, potencialmente”(2010, p.69).

Pienso que sobre éste carácter omnipresente que posee la imagen técnica, Hito Steyerl hace mención en su libro *Los condenados de la pantalla* (2014), y lo describe a partir de la *imagen-spam*. La artista también advierte que un enorme porcentaje de las imágenes que circulan por Internet son en realidad spam. Una exagerada cantidad de este tipo de imágenes recorre el mundo diariamente de una punta a la otra y viceversa, intentan desesperadamente llamar la atención para ser consumidas. Según la artista, “en cifras totales, la *imagen-spam* supera largamente a la población humana”(2014, p.169). Desde el punto de vista de la artista alemana, la imagen-spam presenta una cierta dualidad, la supervisibilidad y la invisibilidad. Dicho dualismo que nos señala Steyerl podría referirse a la visión panóptica digital que en realidad nos ofrecen las pantallas digitales con las que interactuamos a todas horas y que, fácilmente aportan, una visión completa de nuestras vidas.

Actualmente, toda esta red tecnológica parece ser la nueva amenaza. Ya que ante toda esta masificación se generan todo tipo de datos, los cuales son, sin lugar a duda, muy valiosos para las élites políticas y económicas. El *big data*, tal como se denomina hoy a toda esta clasificación masiva de datos, es el paradigma de actuación más importante de los estados *poscapitalistas*. Una forma de control eficiente de los estados neoliberales que han conseguido que seamos nosotros mismos los que contribuyamos a toda esa red de control y manipulación. Así pues, cualquier imagen se convierte en distribuidora de información, capaz de proporcionar una idea bastante real de cualquier individuo, y generar cualquier tipo de mensaje para ser interpretado de forma muy precisa por los que estamos abajo, llegando por supuesto a influenciarnos. Vivimos atrapados en un panóptico digital, con una perspectiva inmejorable, puesto que todos los ángulos quedan cubiertos. Como nos sugiere el filósofo Byung-Chul Han en su libro *Psicopolítica* (2015), las nuevas técnicas de poder del sistema capitalista neoliberal, ya no se valdrían del poder opresor, sino más bien utilizarían un poder inteligente desde el cual consiguen que seamos nosotros mismos los que nos sometamos a su entramado de control y dominación. Teniendo en cuenta a Han, nos explotamos a nosotros mismos, sin ni siquiera ser conscientes de ello.

Llegados a este punto, y ahora sí, para acabar con todas las ideas expuestas alrededor de la imagen y como ya he dicho al comienzo, sin intentar dar solución a ninguna de ellas, quiero cerrar o más bien dejar abierto a la reflexión, el presente marco teórico con las palabras de Georges Didi-Huberman en el prólogo del libro *Desconfiar de las imágenes* (2015), ya que sintetiza todas las ideas en una pregunta clave para él, y que sin duda comparto con el autor. "Harun Farocki formula incansablemente la misma pregunta terrible (la misma pregunta que, me atrevería a decir, ha estimulado mi trabajo por "siempre", y que, en cualquier caso, es la que me da esa sensación de una verdadera identificación cada vez que me enfrento a los montajes de Farocki). La pregunta es la siguiente: ¿por qué, de qué manera y cómo es que la producción de imágenes participa de la destrucción de los seres humanos? "(Didi-Huberman, 2015, p.28).



Debord, G
Hurlements en faveur de Sade
(vídeo) fragmentos fotogramas 1952

REFERENTES

Referents

Situacionismo-Guy Debord

A lo largo de mi trayectoria, uno de los movimientos artísticos que más llamó mi atención y me influyó, fue el Situacionismo. La Internacional Situacionista ha sido una de las organizaciones de artistas e intelectuales revolucionarios fuertemente influenciadas por las vanguardias, fundamentalmente por el dadaísmo. Las principales estrategias culturales de dicho movimiento fue el *détournement*, que consistía en el desvío de imágenes u objetos creados por el capitalismo hacia su utilización subversiva, distorsionando su significado y su uso original produciendo así, un efecto crítico. El *détournement* es para mí, uno de los conceptos claves para el desarrollo experimental de mi proyecto, ya que este se basa esencialmente en subvertir la rutina visual.

Guy Debord fue uno de los fundadores de dicho movimiento artístico y estrenó su primera película en 1952, titulada *Hurlements en faveur de Sade*, la cual se catalogó como un filme experimental o anti-cine. El filme tiene una duración de unos 60 minutos y se caracteriza por largos minutos donde blancos y negros, voces y silencios se alternan en la pantalla. El interés por este modo de anti-cine o anti-arte ha sido importante a lo largo de mi carrera.

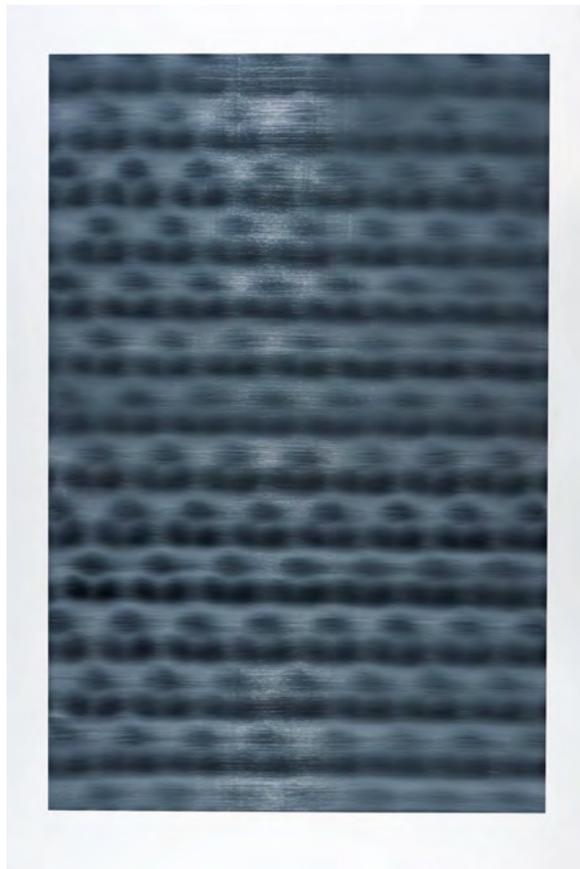


Richter, G. *Skin*, 2004
Óleo en lienzo
Catalogue raisonné: 887-3
225 x 200 cm

Gerhard Richter

Gerhard Richter es uno de los artistas contemporáneos que siempre me ha despertado un gran interés, convirtiéndose en muchas ocasiones en un gran referente. Sus pinturas más tempranas y desenfocadas han influido en mí, puesto que revelan la sugestión de lo reconocible y lo sugerido. El artista alemán realizó la mayoría de estas obras entre la década de los 70 y los 90, más adelante, Richter pasó a interesarse por la abstracción total.

Aunque en un principio, su primera etapa, fue el referente para mí, sus obras posteriores de carácter abstracto constituyen también una influencia importante. A principios del nuevo siglo, Richter realizó una serie de trabajos que trataban sobre fenómenos científicos, en particular, en aspectos de la realidad que no se pueden ver a simple vista, con este grupo de obras el artista exploró maneras de mirar detrás de las apariencias. Este grupo de pinturas son para mí especialmente relevantes, dado que entre ellas y mis grabados veo una aproximación en el resultado a modo más experimental .



Richter, G. *Silicate*, 2002
óleo en aluminio
Catalogue raisonné: 880-4
228 x 145 cm



Richter, G. *Grey*, 2002
óleo en aluminio
Catalogue raisonné: 880-3
228 x 145 cm



Richter, G. *Strip*, 2012
Impresión digital en papel
catalogue raisonné: 919-2
220cm x 220 cm

Gerhard Richter

Otra de las obras que me parece importante abordar en estos momentos, es aquella en la que el artista realiza un proceso de abstracción a partir de la ayuda de un software. En 2012, Richter crea unas grandes impresiones digitales tituladas *Strip*. Dichas impresiones gigantes se componen de un meticuloso sistema de líneas paralelas. El punto de partida de estas impresiones es una pintura producida por el artista en 1990. Con la ayuda de un software, divide la obra en vertical, por primera vez en dos, después en 4, en 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048 y 4096. Este proceso llevó a la creación de 8190 líneas.

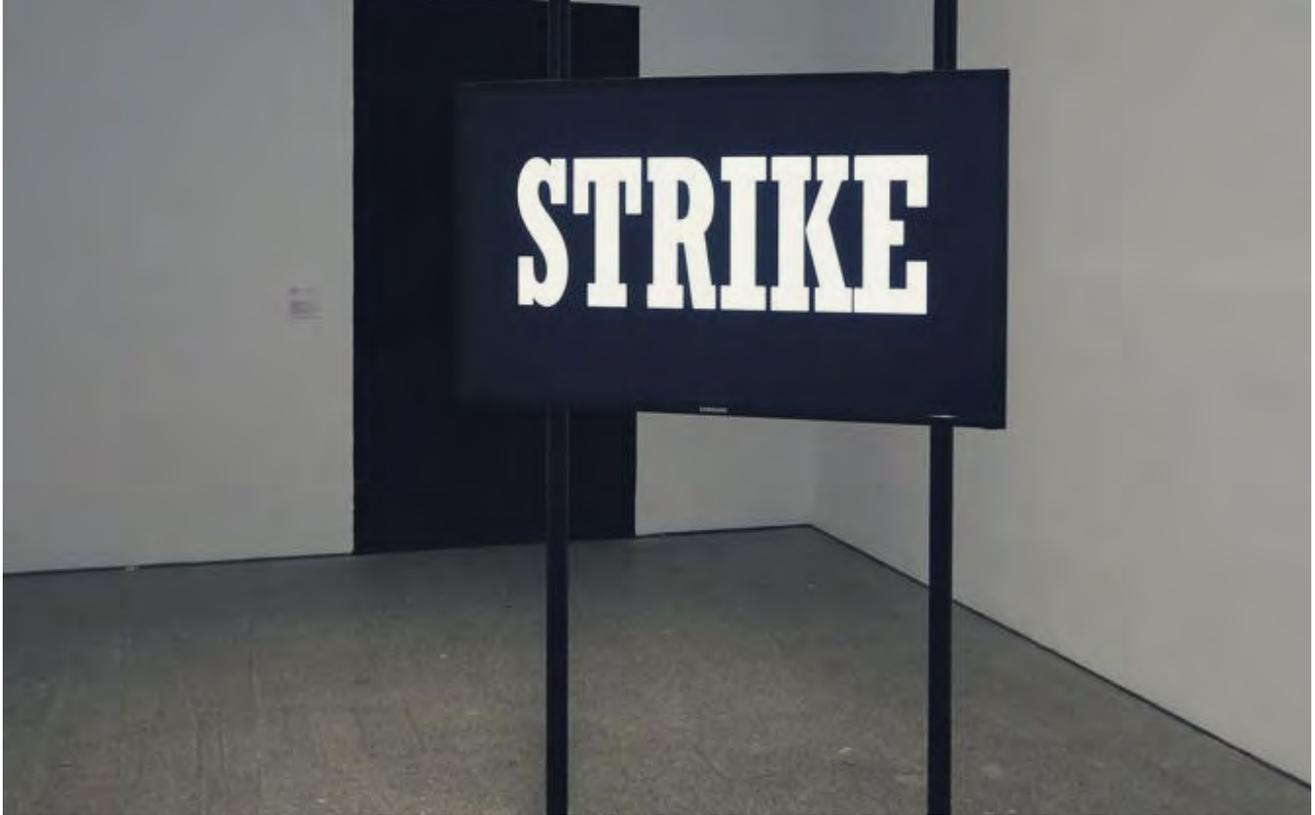
A mi modo de entender este trabajo, el artista experimenta para llegar a materializar la propia abstracción de su trabajo previo. Obteniendo en las impresiones un resultado de líneas horizontales, que desde mi punto de vista, simularía el ruido de una pantalla infinita, quizás con un efecto mucho más digital, eso es evidente, pero al fin y al cabo, una gran pantalla.

Steven Pippin

Actualmente son muchos los artistas contemporáneos que en sus prácticas artísticas se aproximan a la cuestión de la imagen desde diferentes disciplinas. El artista británico Steven Pippin es conocido sobretodo por sus equipos fotográficos improvisados y sus esculturas cinéticas. Mr. Pippin es un gran pensador de la fotografía y su propuesta artística se acerca más al rechazo del proceso fotográfico poniendo el punto de mira en la materialidad del objeto mismo. Una de sus piezas que me parece reseñable, es la construcción de una cámara fotográfica, que por su propio diseño se hace incompatible con su función de registro. En mi opinión, creo que el artista también nos hace reflexionar sobre la cantidad de imágenes que en la actualidad se generan, creando esta pieza escultórica en forma de resistencia a la actual masificación de la imagen.



Pippin, S. *Non*, 2007
pieza escultórica



Steyerl, H. *Strike*, 2010
Vídeo

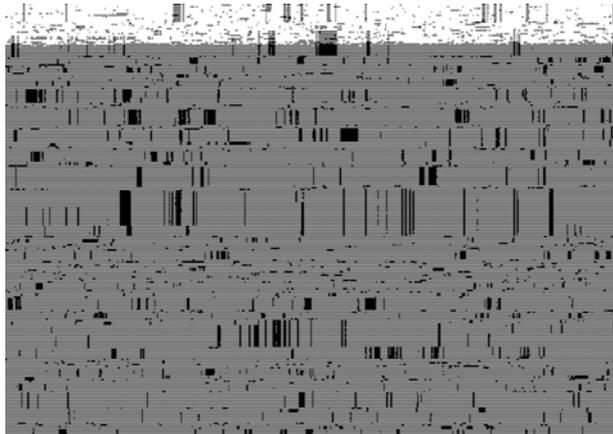
Hito Steyerl

La artista y ensayista Hito Steyerl, desde hace años, se dedica al campo de la investigación de los medios de comunicación y al análisis de la circulación masiva de imágenes. Aunque es importante destacar toda su obra en general, incluido sus textos como referencia fundamental para mi proyecto, hay un trabajo en particular, que me ha interesado mucho a la hora de desarrollar mi propuesta, puesto que considero la existencia de un vínculo conceptual muy importante. *Strike* (2010) es un vídeo de menos de 30 segundos reproducido en bucle donde la artista se muestra a ella misma golpeando una pantalla en negro. Pese a que hay diferentes lecturas del vídeo, algunos críticos lo han interpretado como una respuesta activa ante la agresividad de los medios de comunicación de masas, base teórica que me ha influenciado en varios puntos a lo largo de la evolución de mi proyecto.

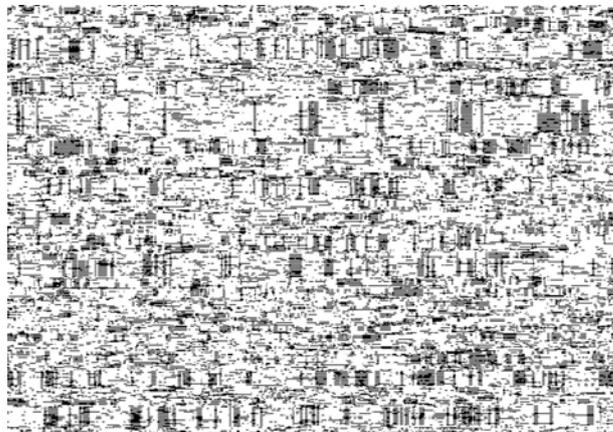
Golpea antes de ser golpeado

Sean Snyder

El artista norteamericano Sean Snyder, siempre ha estado fascinado con la forma en que las imágenes funcionan para transmitir, distorsionar y almacenar la información. Recientemente, ha estado investigando el papel transformador del archivo en relación a las imágenes digitales, desarrollando una aproximación metodológica para la estructuración de la información. Snyder toma la circulación global de datos como materia prima para su práctica artística. La praxis del artista, consiste en la codificación de la información, utilizando el potencial interpretativo del *big data* para su práctica artística, diseccionando el uso aleatorio de los bancos de datos y la información públicamente alcanzable. Me interesan concretamente, sus series *Untitled* del 2009. A través de la fotografía, el artista norteamericano representa una información codificada. El efecto final es significativo y nos conduce hacia una representación del glitch o al error de las pantallas digitales.



Snyder, S. *Untitled*, 2009
Fotografía sensor de pantalla digital
91,5 x 116,5 cm



Snyder, S. *Untitled*, 2009
Fotografía sensor de pantalla digital
91,5 x 116,5 cm



Kessels, E. *Photography in abundance*, 2011
Instalación

Erik Kessels

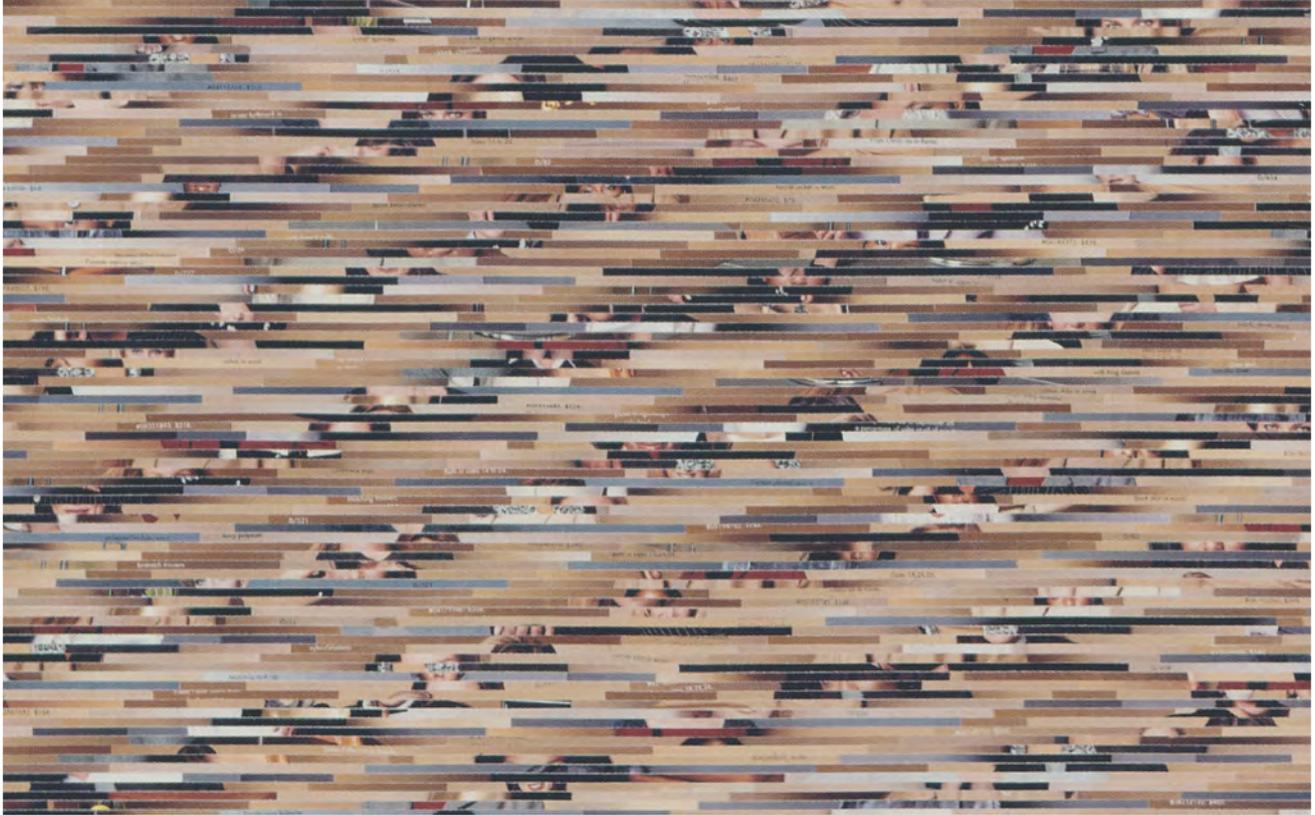
En el caso del artista holandés Erik Kessels, nos refleja la saturación de la imagen en una instalación de 2011 titulada *Fotografía en abundancia*. Kessels reúne cerca de 6 millones de fotografías publicadas en tan solo 24 horas en el sitio web para compartir imágenes Flickr. Para este proyecto, imprime las fotografías y las expone a modo de montaña que cubre el suelo y las paredes del museo FOAM de Amsterdam, con los casi 6 millones de fotografías recopiladas en 24 horas en la plataforma Flickr. Al imprimir tal cantidad de imágenes y llenar el espacio con ellas, nos materializa la actual masificación de la imagen, y nos invita a los espectadores a reflexionar sobre ello, mostrándonos todo el espacio físico que cubrirían y permitiendo la inmersión de los asistentes.

Penelope Umbrico

Penelope Umbrico es otra de las creadoras que aborda el exceso visual, pero ejerciendo una labor mucho más ecologista. La artista estadounidense en 2006 desistió de su intención de fotografiar una puesta de sol, al darse cuenta de la gran cantidad de imágenes que ya existían en internet con esa misma representación. En la búsqueda sobre el tema encuentra alrededor de 7 millones de resultados al introducir en el navegador la palabra *sunset*, el buscador de la plataforma Flickr invade la pantalla con millones de puestas de sol. En ese mismo año la artista comenzó a desarrollar su obra que más tarde titularía *Suns from Sunsets from Flickr*, un mosaico compuesto por más de dos millones de fotografías ordenadas alfabéticamente según el nombre del archivo.



Umbrico, P. *Suns from sunsets from Flickr* 2006
Instalación, 2.303.057 impresiones
10 x 15 cm cada una



Schmid, J. Statics (Women's fashion catalogue, 1999)
fotografía
60 cm x 80 cm

Joachim Schmid

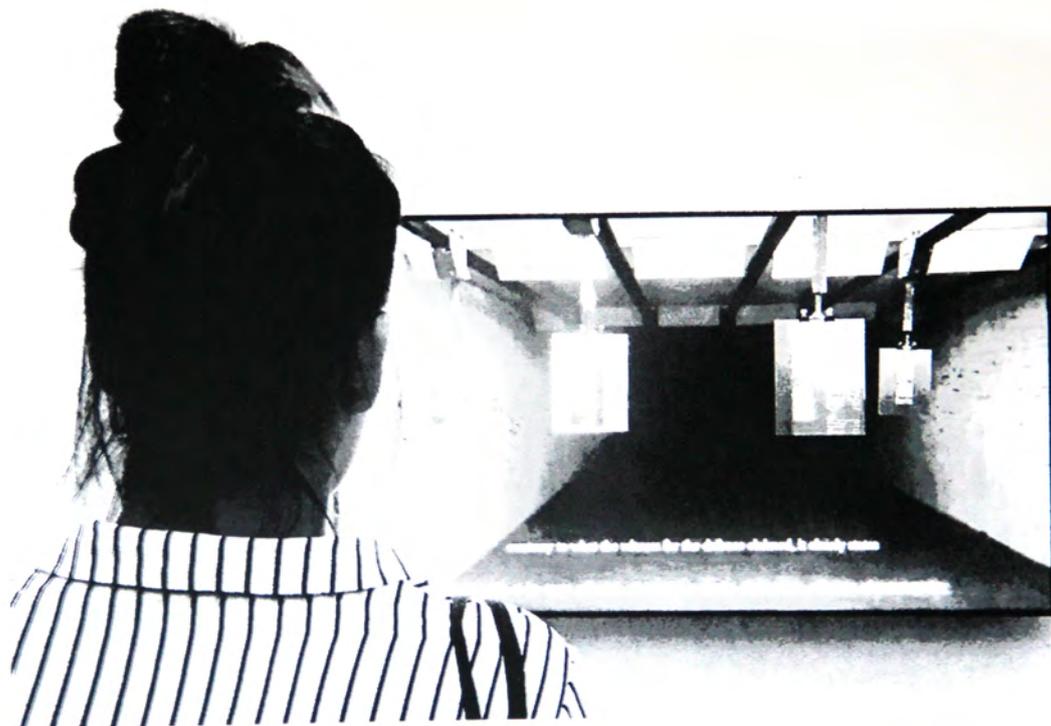
Otro de los artistas que me interesa especialmente, es Joachim Schmid. Su práctica se rige por una voluntad de ecología visual. Una de las propuestas de Schmid es la de no intervenir en el aumento de la *iconosfera*. En su proceso artístico aplica un trabajo de reciclaje, quizás parecido al de Penelope Umberto, sin embargo, Schmid recupera las imágenes ya existentes para de una manera crítica otorgarles otro sentido. Con la recopilación y selección de imágenes crea diferentes montajes a modo de reciclaje, materializando en collages fotográficos la idea de masificación. Los montajes creados por Schmid, representan, desde mi punto de vista, el ruido generado por una pantalla de televisión cuando la emisión de esta, aparece codificada. Aunque su trabajo parte del reciclaje fotográfico, su intencionalidad al igual que en mi trabajo, es la evocación de un ruido visual que tanto él como yo, pese a que de maneras distintas, proponemos que sea a través de una pantalla televisiva. En su proceso, recolecta las fotografías, las selecciona y las ordena por grupos (retratos, paisajes, postales...), posteriormente las introduce en un triturador de oficina para reducirlas a tiras finas de papel para construir con ellas a modo de collage líneas paralelas sin ningún orden aparente.

ANTECEDENTES

Previous work

Desde mis primeros trabajos, el interés por la distorsión de la imagen y la creación de parámetros difusos en su representación ha sido el núcleo principal que he intentado abordar. Si embargo, mi último trabajo realizado en la facultad para la asignatura de "Taller de creación III", formalmente, carece de dichas características. Pese a que en dicho proyecto no aparece ninguno de esos distintivos, su marco teórico ha sido decisivo para conducirme a mi actual objetivo para el desarrollo del TFG. La investigación realizada para la parte conceptual de mi proyecto anterior ha sido fundamental para dirigirme hasta aquí, y ahora, con el TFG me he propuesto unificar todos mis intereses, tanto los conceptuales como los plásticos de forma más experimental.

Cara y cruz es mi último proyecto realizado para la asignatura TCIII, donde el tema central de investigación surgió también por la inquietud de pensar la imagen, y particularmente en los efectos que causa al individuo su uso excesivo. Me propuse transmitir de manera muy gráfica los efectos que causa el flujo ininterrumpido e ilimitado de las imágenes. Para dicha representación, creí interesante el hacerme partícipe y me incluí en las estampas como una espectadora más, además de protagonista que padece los efectos de su uso excesivo. Frente a mí, hay una pantalla y la miro. A modo secuencial la representación se repite, solo cambia la imagen que hay dentro de la pantalla, las imágenes se van acumulando en ella, se sobreponen, están todas ahí, pero el *ruido visual* que se genera no me permite ver ninguna con claridad, finalmente la pantalla se torna negra, es imposible interpretar nada. La imagen que va desapareciendo, o mejor dicho, que queda oculta por la acumulación, es también significativa, dado que es una sala de tiro. De manera metafórica, pretendo difundir una idea de resistencia, puede que quizá influenciada por el vídeo de Hito Steyerl *Strike* y la idea de golpea antes de ser golpeado, pero a diferencia del vídeo de la artista alemana, en mi propuesta, yo no golpeo, dejando que sea la pantalla, o mejor dicho la representación de esa imagen la que lo haga y así hacer evidente que por mucha información que tengamos quedamos imposibilitados de ver y entender lo que realmente necesitamos.



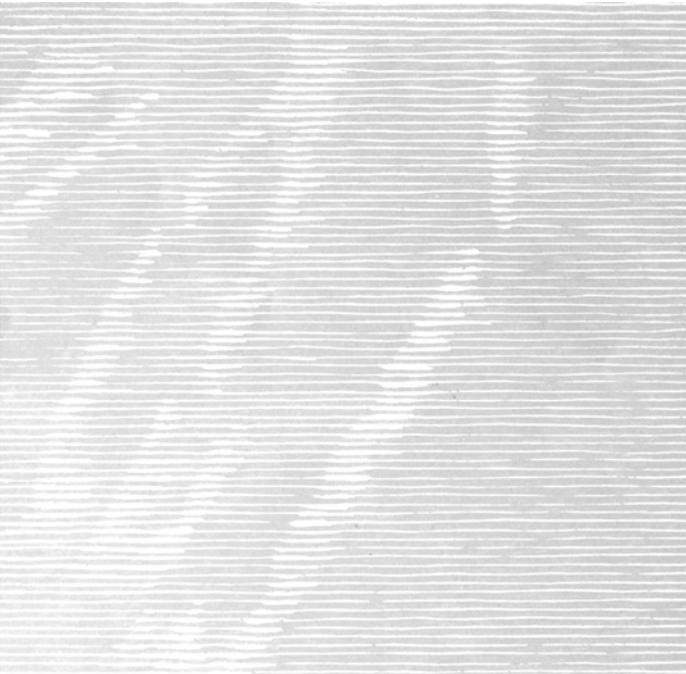
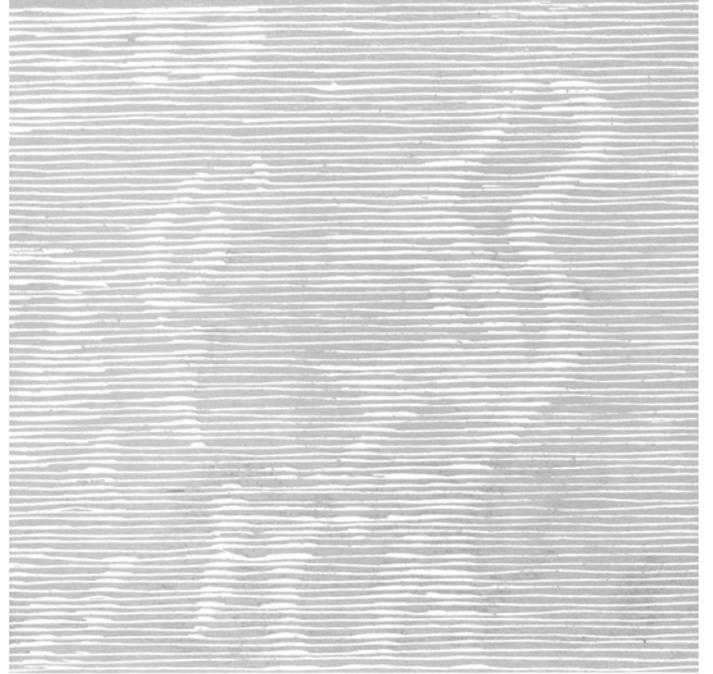
Cara y Cruz, 2017
Secuencia de 4 Serigrafías estampadas en papel
Cyclus, Blanco de 300gr/m2
50x 35cm



TRABAJOS ANTERIORES

Previous works

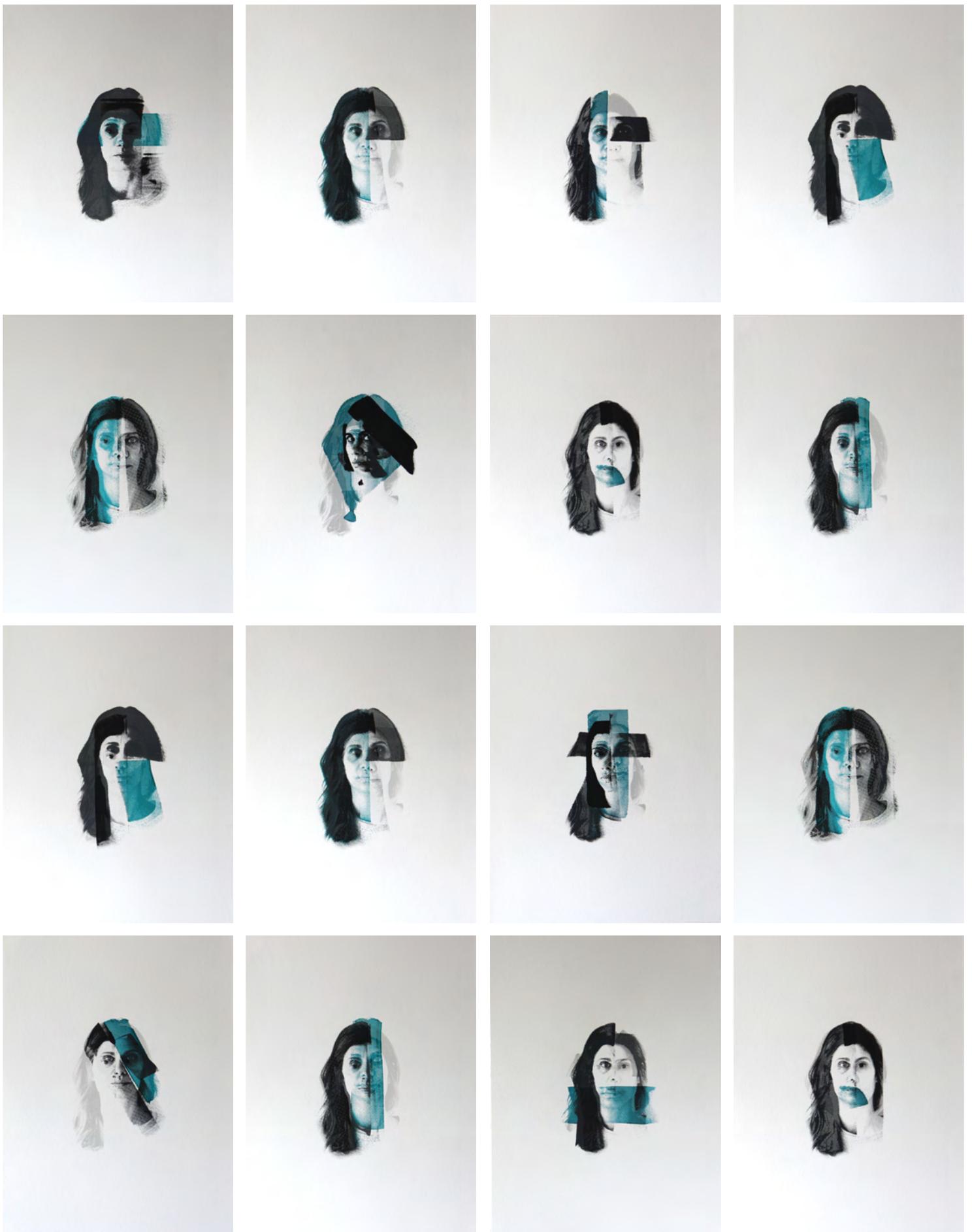
Cartografías de la memoria, Selfportraits y Distorsiones son una serie de trabajos anteriores a *Cara y cruz*, que intentan reflejar aquellos conceptos o ideas que he intentado exponer. Esa insinuación y experimentación de lo reconocible y lo sugerido, la representación de lo impreciso, la indagación a través de lo borroso, la distorsión y el “error” forman parte, sin lugar a duda de casi toda mi obra. Aunque de manera más conceptual algunos de mis trabajos anteriores han tratado temas más autobiográficos, encuentro un paralelismo entre estos y mi proyecto actual. La experimentación en los procesos de representación del ruido visual, de la fragmentación del rostro o de su ocultación ha sido y es, mi principal tema de investigación. Me gustaría que en este proyecto final pudiera verse mi evolución al abordar los diferentes campos de interés que planteo.



Cartografías de la memoria , 2015
Xilografía
Hahnemühle blanco de 300gr/m2
70 x 50 cm



Selfportraits, 2015
Linóleo
Hahnemühle blanco de 300gr/m2
70 x 50 cm



Distorsiones, 2017

Serigrafía

50 x 35 cm

Fabriano Accademia blanco de 350gr/m2

METODOLOGÍA

Methodology

En este apartado pretendo aclarar las líneas del proyecto desde una perspectiva más formal, tomando en cuenta todas las fases del proceso realizado a partir de las cuestiones teóricas propuestas previamente.

La metodología utilizada se basa en las dos ideas principales que sustentan este proyecto. Por un lado, la intención de generar ruido aludiendo a la actual saturación de las imágenes, y por el otro, la idea de la no-imagen, es decir, la abstracción de aquello que no nos dejan ver las interferencias. La representación de una pantalla de televisión codificada cuando dichas interferencias producen lo que llamamos *ruido visual*.

De manera muy inmediata pensé en el grabado y sus procesos como método de trabajo hacia el proyecto artístico, puesto que a mi parecer, el medio ya implica una gran contradicción. La rapidez con la que en nuestros días se generan las imágenes, se contrapone a la lentitud del proceso del grabado, sería básicamente imposible poder realizar tantas imágenes y a la velocidad con la que se producen con los medios digitales, a partir de una técnica tan tradicional y lenta como lo es el grabado. Pero por otra parte, la posibilidad de reproductibilidad me permite desarrollar un proceso de trabajo de superposición de la imagen-plancha que puede multiplicarse infinitamente.

Pensé en el barniz blando como la técnica más adecuada para el tipo de procedimiento que necesitaba, puesto que el trabajo requería experimentar diferentes texturas que me permitieran representar las formas y espacios que buscaba. Quería conseguir texturas que evocaran al espectador el ruido visual de una pantalla televisiva, por ello creí oportuno buscar una especie de nieve televisiva en combinación con diferentes tipos de líneas, que son las que aparecen en una interferencia o emisión codificada de una pantalla de televisión.

A lo largo del proceso realicé varias pruebas utilizando materiales de todo tipo, desde cartones, polietileno y diversos tipos de telas. El corcho es uno de los materiales que finalmente fue el que mejores resultados me generaba, ya que gracias a su textura pude conseguir ese efecto de neblina que desde un principio buscaba. Otro de los recursos que he aprovechado han sido las telas, más específicamente la pana y el canalé, por las características que ambas poseen. Las rayas de dichas telas también me ayudaron a conseguir la insinuación de las líneas horizontales de una pantalla. En un principio pensé en la xilografía para obtener el resultado de esas líneas, pero la madera al contrario que el barniz blando me producía un aspecto demasiado orgánico y plano, el cual se alejaba mucho de las otras pruebas realizadas, y no daba la sensación hipnótica de una pantalla televisiva.

La experimentación del proyecto comenzó por la idea de crear ruido, dicho ruido representaría la masificación de la imagen a través de diferentes capas que se superpondrían entre ellas. Por ello, también pensé en la necesidad de conseguir algún tipo de luces y sombras, verticales y horizontales, que se pudiesen superponer a las diferentes texturas previamente conseguidas. Para alcanzar ese objetivo, me ayudé del barniz blando una vez más, ya que este ha sido mi gran aliado en el taller a lo largo de todo el proceso experimental.

Otro de los aspectos importantes fue la utilización de papel sobre el barniz blando encima de la plancha de hierro, añadiendo y quitando presión, para conseguir resultados con aspectos de luz y de sombras como si se tratasen de unas franjas de videograbación, las cuales saltan de vez en cuando, en el momento en que la grabación o la transmisión no es la correcta. Me propuse crear varias matrices, para hacer diferentes combinaciones entre ellas, con la intención de ir añadiendo varias capas simulando alguna forma de ruido (visual). Las matrices están pensadas para superponerse unas con las otras, pudiendo crear así diferentes estampas, realizando múltiples combinaciones a partir de las mismas. Experimentando con varias capas para conseguir ver lo que no se ve, lo que no nos dejan ver o lo que simplemente está escondido.

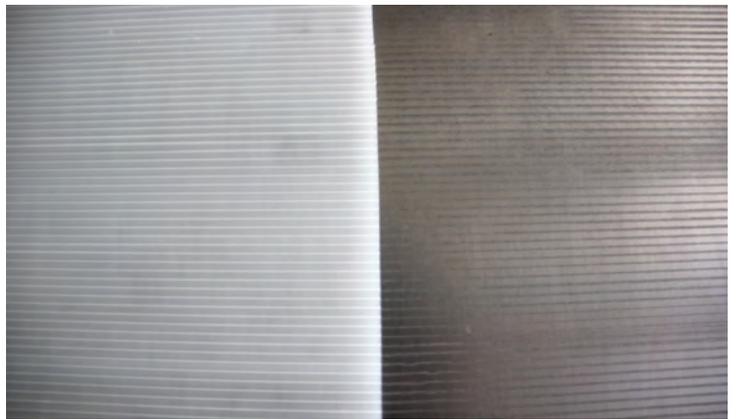
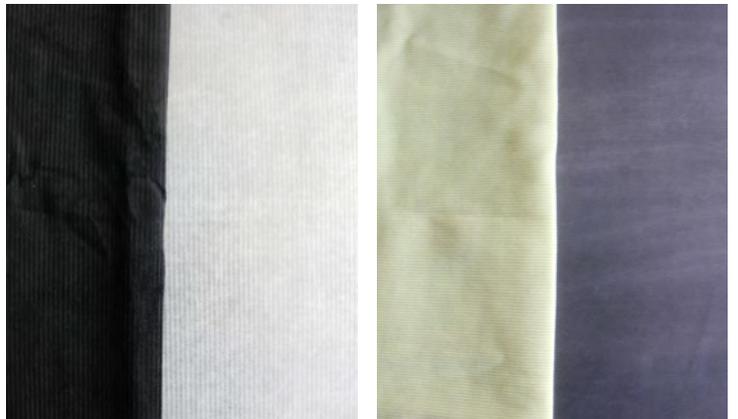
El proceso experimental en el desarrollo del proyecto ha sido esencial, cada parte del mismo ha significado y ha aportado algo positivo, hasta alcanzar el resultado deseado. Todas las pruebas realizadas han sido de gran valor y muy necesarias para la evolución del mismo. Tras realizar las primeras en blanco y negro, y posteriormente también alguna estampa en un tono plata, me pareció interesante apostar por otros tipos de tonalidades con la finalidad de conseguir un efecto que me acercara más a la experiencia de una pantalla. Por ello, realicé algunas pruebas utilizando verdes y azules en combinación con el negro, teniendo estas últimas pruebas un resultado mucho más efectivo.

La selección de las estampas finales ha sido otro de los trabajos fundamentales, ya que a lo largo de todo el proceso de taller he obtenido bastantes de ellas. Significar las mejores en dicha selección es la propuesta gráfica que presento como resultado deseado.

Formalmente la propuesta gráfica está compuesta por 12 estampas. Se presentan en 4 grupos de 3, que a modo secuencial sugieren cuatro formas de ruido televisivo. He decidido ampliar la exposición final, añadiendo en un punto concreto del espacio, un reproductor con unos auriculares para que el espectador pueda sumergirse más en la obra. El sonido lo he trabajado conjuntamente con un artista de música electrónica experimental y podemos escuchar la evocación del ruido a modo de interferencias de las pantallas.

IMÁGENES PROCESO

Process images



FICHA TÉCNICA

Technical data

Título: *Ruidos. Resistencias a la imagen*

Fecha: 2018

Técnica utilizada: Barniz blando

Planchas: 6 planchas hierro, 69 cm x 50 cm

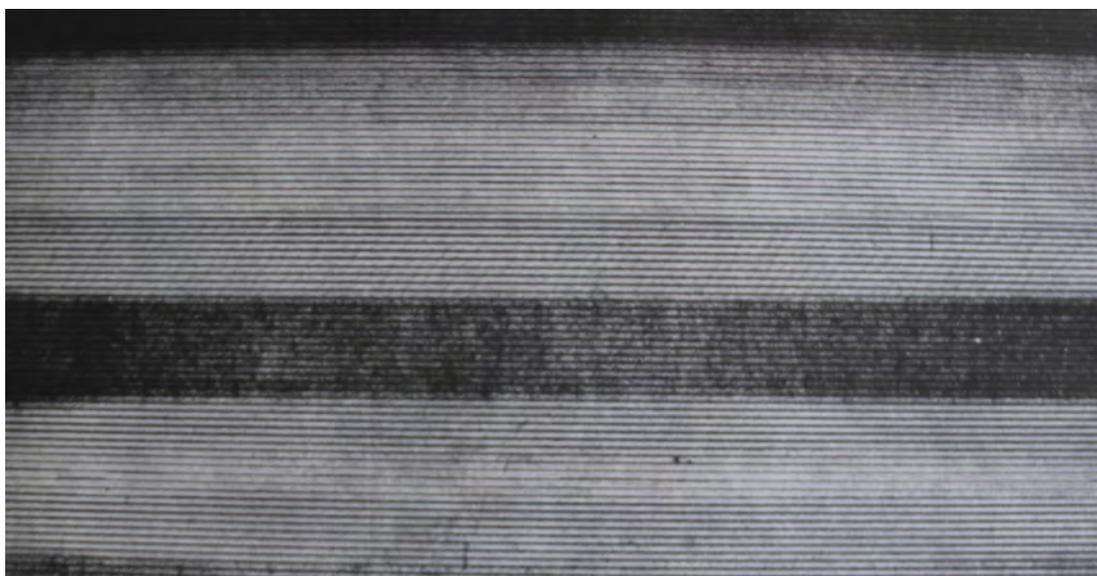
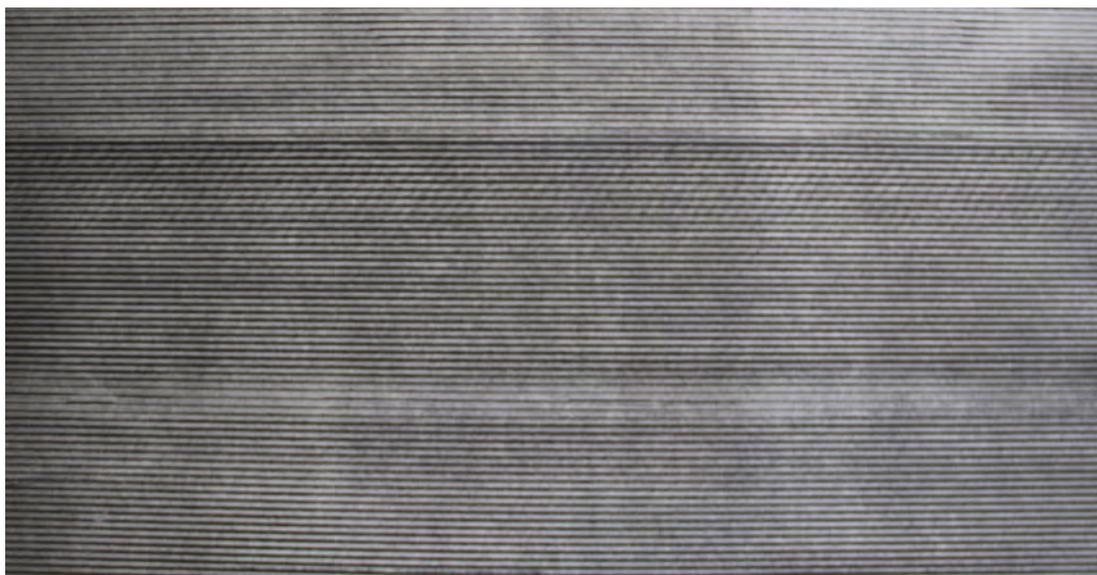
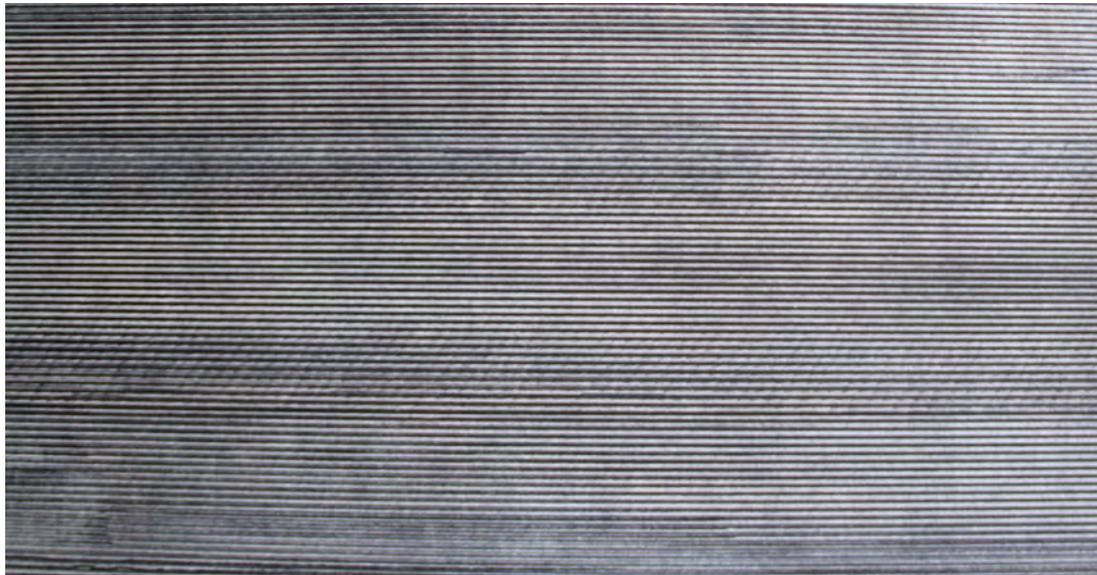
Papel: Hahnemühle blanco de 300gr/m²

Tamaño: 66 x 49 cm

Edición: Pruebas únicas

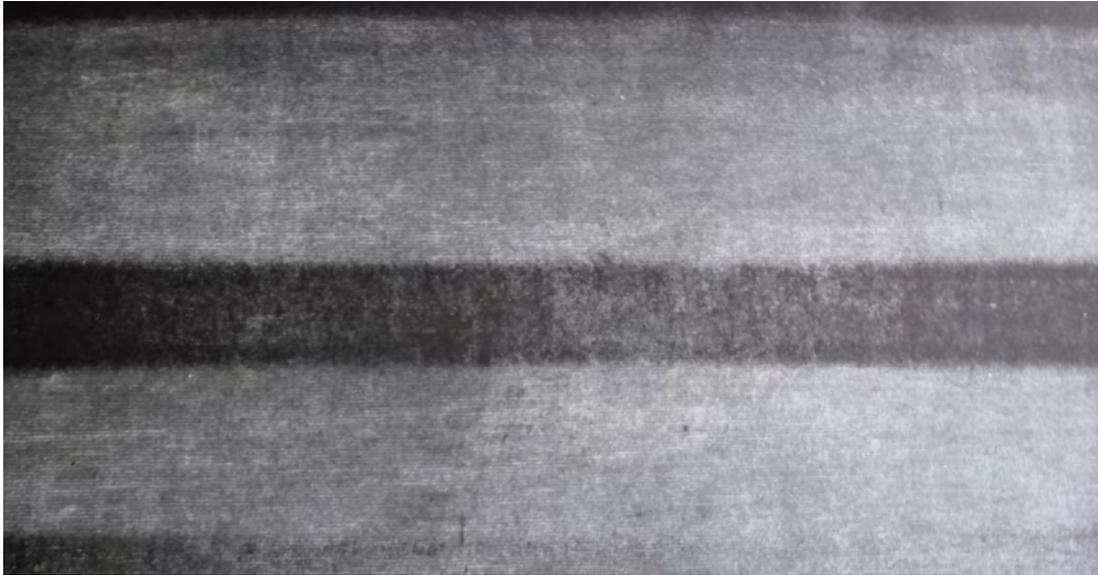
IMÁGENES PROYECTO

Project images



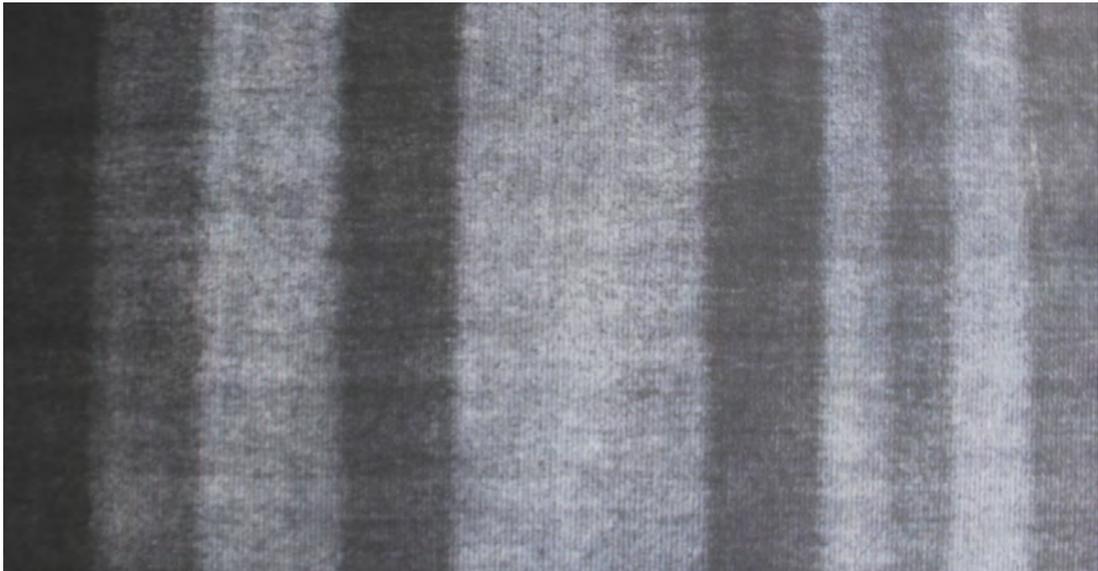
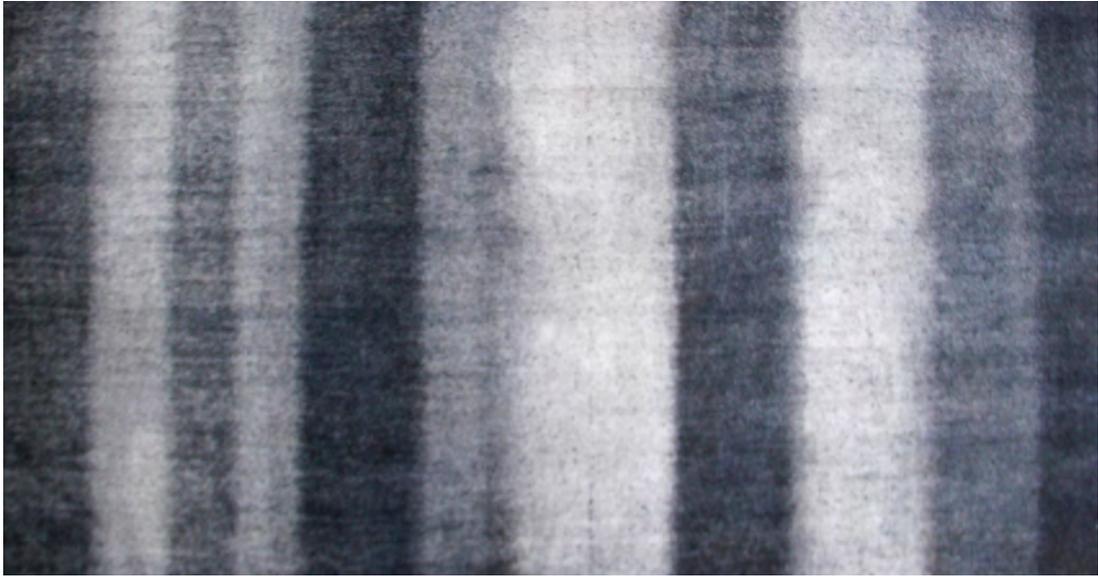
IMÁGENES PROYECTO

Project images



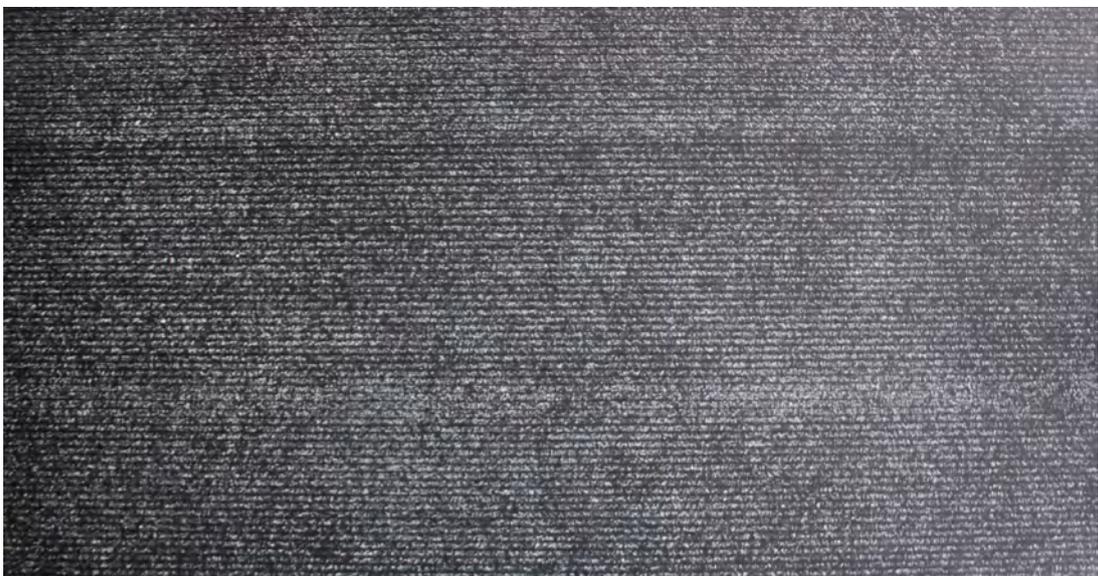
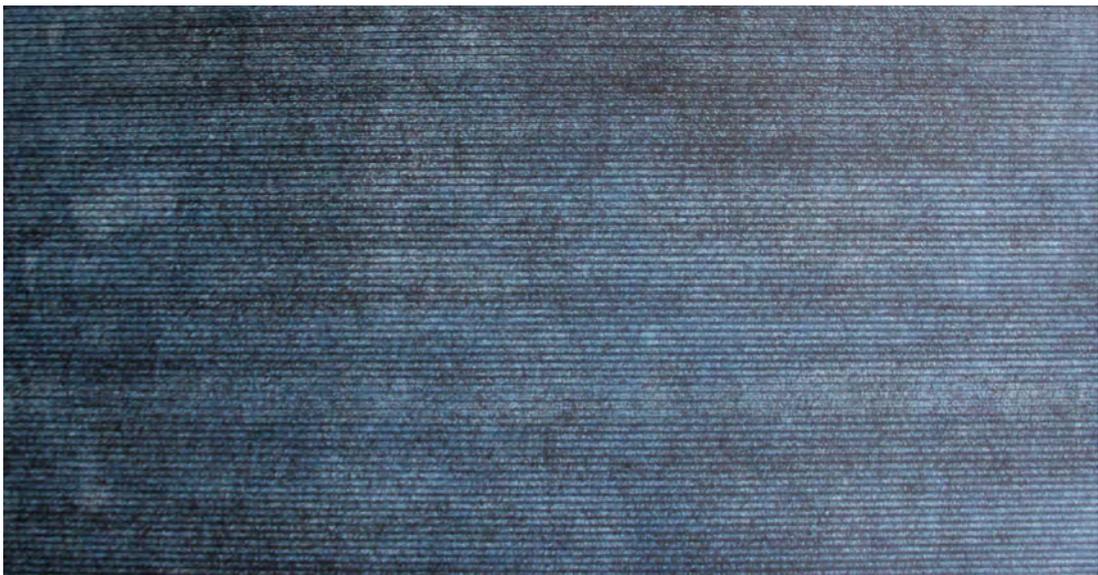
IMÁGENES PROYECTO

Project images



IMÁGENES PROYECTO

Project images



CONCLUSIONES

Conclusions

Al iniciar este trabajo, manifiesto que no hay intención de encontrar una solución final a toda las contradicciones que giran en torno a la imagen en general, y en particular, a la actual cultura visual. Sin embargo, gracias a la investigación requerida para este proyecto, he sido capaz de reflexionar y organizar todas mis ideas, dándome cuenta que algunas de ellas me han acompañado a lo largo de todos estos años, sin ser muy consciente de ello hasta este momento.

A pesar de que el primer taller de creación lo realicé en el departamento de imagen, ahora, pienso que fue una gran combinación, puesto que trabajé con la fotografía analógica y esta, me aportó buenos conocimientos que he podido aplicar posteriormente en el taller de grabado. A lo largo de todas las asignaturas realizadas en el departamento de grabado, los procesos han sido para mí muy positivos. La evolución ha sido constante, y los resultados obtenidos muy satisfactorios. Pienso que este último trabajo culmina mis mejores resultados a lo largo de mi trayectoria, el proceso a veces ha sido duro, pero finalmente, muy provechoso y gratificante. En este tiempo he aprendido muchísimo, la verdad, más que nunca, en el taller. En cuanto a los resultados obtenidos, me siento orgullosa, por el aprendizaje y su resolución en este último trabajo, dado que todavía no había experimentado con planchas de hierro y creo haber superado mis expectativas.

BIBLIOGRAFÍA

B i b l i o g r a f h y

Brea, Jose Luis. *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal, 2010

Debord, G. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos, 2005

Farocki, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja negra, 2015

Flusser, Vilem. *El universo de las imágenes técnicas: Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja negra, 2015.

Foncuberta, Joan. *La cámara de pandora: La fotografía después de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.

Fontcuberta, Joan. *La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía*. 1a ed. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016.

Han, Byung-Chul. *Psicopolítica*. Barcelona: Herder Editorial, 2015

Roffinelli, Gabriella. *Noam Chomsky y el control del pensamiento*. Madrid: campo de Ideas, 2003

Steyerl, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja negra, 2014.

Zafra, Remedios. *Ojos y capital*. Bilbao: Consonni, 2015

Altaió, Vicenç (dir.). *From here on*. (Exposición celebrada en Barcelona, Arts Santa Mònica, del 21-II-2013 al 13-IV-2013). Barcelona: RM/Arts Santa Mònica, 2013.

Borja-Villel, Manuel (dir.). *Duty-free Art*. (Exposición celebrada en Madrid, Museo nacional centro de arte reina Sofía, del 10-XI-2015 al 21-III-2016). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.

Web

Brea, JL. Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image. *Estudios visuales* (en línea) CENDEAC. España. Enero 2007, núm.4 (consulta: 5 de abril de 2018). Disponible en: <<http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/JLBrea-4-completo.pdf>>

Espejo, B. (2015, 11 de Diciembre). Arte. *El cultural*. (en línea) (consulta: 26 de febrero) Disponible en: <<http://www.elcultural.com/revista/arte/Joan-Fontcuberta-Antes-la-fotografia-era-escritura-Hoy-es-lenguaje/37349>>

Gonzalez, Eburne. Ruido Visual: La saturación de imágenes en la contemporaneidad. En: *AusArt Journal for Research in art*. España: AusArt, 2015, vol.3, núm. 2, p. 226-235. ISSN 2340-8510. (consulta: 26 de abril) Disponible en: <<http://www.ehu.eus/ojs/index.php/ausart/article/viewFile/15964/14190>>

Hernández, M. Resistencias a la imagen (Mary Kelly. La balada de la antivisualidad). *Estudios visuales* (en línea) CENDEAC. España. Enero 2007, núm.4 (consulta: 12 de abril de 2018). Disponible en: <<http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/miguelhernandez-4-completo.pdf>>

Mitchell, W. Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual. *Estudios visuales* (en línea) CENDEAC. España. Diciembre 2003, núm. 1 (consulta: 10 de abril de 2018). Disponible en: <<http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/mitchell.pdf>>

Moyers, B. (1989). Meaningful Democracy Noam Chomsky interviewed. *A world of ideas*. (en línea) (consulta: 15 de mayo) Disponible en: <https://chomsky.info/1988____/>

Navarro, M. (2007, 14 de Junio). Arte. *El cultural*. (en línea) (consulta: 3 de marzo) Disponible en: <<http://www.elcultural.com/revista/arte/Fontcuberta-la-imagen-liviana/20760>>

Pita, E. (2017, 9 de Diciembre). Crónica-Entrevista Remedios Zafra. *El mundo*. (en línea) (consulta: 16 de mayo) Disponible en: <<http://www.elmundo.es/cronica/2017/12/09/5a21b3f0268e3ee4678b46c2.html>>

Vidal, J. (2001, 13 de Junio). Arte. *El cultural*. (en línea) (consulta: 3 de marzo) Disponible en: <<http://www.elcultural.com/revista/arte/Joan-Fontcuberta-Hemos-de-hablar-de-la-muerte-de-la-fotografia/196>>

Conferencias y vídeos

Fontcuberta, J. (2016 Junio). *Conferencia La furia de las imágenes*.(en línea) Universidad politécnica de Valencia. (consulta: 20 de febrero). Disponible en:

<<https://www.youtube.com/watch?v=LVP008ftTTs>>

Mitchell, W. (2013 noviembre). *Conferencia What do pictures want?*. (en línea) MOCAK.

(consulta: 28 de abril). Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=VHe9pWSUijg>>

Rancièrre, J. Soto, A. (2018 abril). *Conferencia El treball de les imatges*. (en línea) La Virreina centre de la imatge. (consulta: 6 de abril). Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=4xISfFzoVHI>>

Siminiani, L. (2009). *El tránsito*. (en línea) (consulta: 2 de marzo). Disponible en:

<<https://vimeo.com/11946502>>

Siminiani, L. (2003). *Digital*. (en línea) (consulta: 2 de marzo). Disponible en:

<<https://vimeo.com/15750915>>

Stéphane, P. (2009). *Pensar la velocidad*. (en línea) (consulta: 20 de febrero). Disponible en:

<<https://www.youtube.com/watch?v=OAPn7pBP0L8>>