

# hyperpop

**Autor: Francisco Baena Torres**  
**Tutora: Blanca Montalvo Gallego**

**TFM – Trabajo de Fin de Máster**

**Máster Universitario en Producción Artística Interdisciplinar.**  
**Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga.**



**UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA**



**FACULTAD DE BELLAS ARTES**  
**UNIVERSIDAD DE MÁLAGA**

## Índice

Resumen y palabras clave	Página 4
Introducción	Página 6
Memes y <i>cursed images</i>	Página 8
Lo cuqui	Página 23
Procesos	Página 27
Conclusiones	Página 35
Reflexión sobre las sesiones recibidas	Página 36
Planteamiento expositivo	Página 38
Presupuesto	Página 40
Bibliografía	Página 41
Catálogo de imágenes	Página 43

## Resumen y palabras clave

En *hyperpop* la pintura mantiene un compromiso con entender la actualidad aunando una revisión crítica, irónica y existencial sobre las imágenes.

Mi proceso creativo consiste en jugar con la travesura para pervertir los códigos usuales de lectura de las imágenes y meditar sobre nuestra relación con ellas, entendiendo así las problemáticas sociales que desvelan bajo una aparente banalidad.

Utilizo la traslación de lenguajes, como el paso de lo digital a lo físico, para contrastarlo luego con medios ligados a la tradición. De este modo, la pintura se convierte en una lupa mediante la cual se han seleccionado y puesto en relación diferentes imágenes de la red, dotándolas de un aura nueva al generar narratividad y focalizar la perspectiva política que implican sus lenguajes.

*hyperpop* sería, por tanto, un campo de estudio sobre cómo hemos llegado a padecer sistemáticamente el síntoma generacional de la risa como forma de convivir con el absurdo sin advertir que más allá de ella, estas imágenes esconden un problema.

Pintura - Perversión - Ironía – Internet memes – Visión crítica

---

In *hyperpop*, painting maintains a commitment to understanding current affairs by combining a critical, ironic and existential review of images.

My creative process consists of playing with mischief to pervert the usual codes of reading images and meditate on our relationship with them, thus understanding the social problems that they reveal under an apparent banality.

I use the translation of languages, such as the passage from the digital to the physical, to then contrast it with media linked to tradition. In this way, painting becomes a magnifying glass through which different images from the web have been selected and put in relation to each other, giving them a new aura by generating narrativity and focusing the political perspective implied by their languages.

*hyperpop* would therefore be a field of study on how we have come to systematically suffer from the generational symptom of laughter as a way of coexisting with the absurd without realising that beyond it, these images hide a problem.

Painting - Perversion - Irony - Internet memes - Critical vision

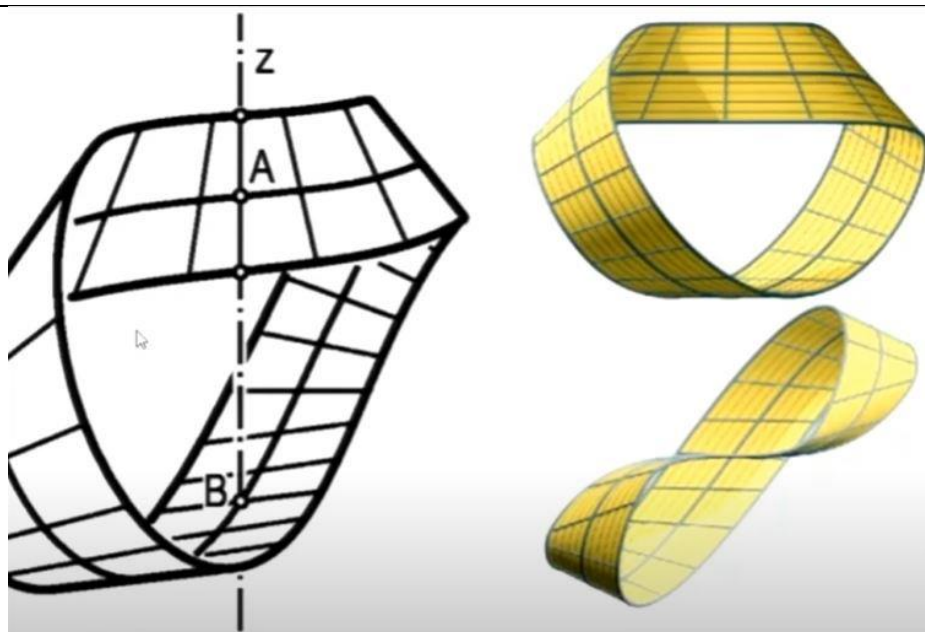
## Introducción

El siglo XX podría ser perfectamente uno de los más significativos para el tiempo humano.

El spleen, un término que en inglés referencia al bazo y que fue popularizado por Baudelaire entre sus poemas de *Las flores del mal* (1857), o la bilis negra según Hipócrates, se ven estrechamente relacionados en cuanto a que son formas de entender la melancolía e irritabilidad que, si bien la industrialización fue haciendo crecer, los avances tecnológicos debido a la industria militar tras las dos guerras mundiales terminaron por llevarla a nuestro presente.

El culmen de estos sistemas con los que acelerar la comunicación entre puestos de mando fue Internet, en 1983. Con su correspondiente democratización, en tanto que accesible para el gran público, en 1990 con la creación de la *World Wide Web*.

Durante la década del 2000, el avance de internet empezó a crear diferentes formas de compartir experiencias, información o sitios de libre opinión tales como las clásicas redes sociales, o foros como *Habbo* donde el chat estaba camuflado en forma de videojuego para que los usuarios pudieran crear amistades mientras decoraban su propia casa o eligieran las mejores prendas con las que construir su identidad online.



Cinta de Moebius

Esta hiperconectividad, aún mayor en 2020 tras la crisis del COVID-19 mediante las videollamadas y el teletrabajo, nos lleva a un punto donde realidad física y realidad virtual se unen. Todo lo que ocurre en internet primero ha tenido lugar en el mundo físico o viceversa.

Es buen ejemplo para entender esto la cinta de Moebius, donde ambas caras son coincidentes, como bien explica en una conferencia el teórico Juan Martín Prada<sup>1</sup>. La red se convierte así en un patio donde, por ejemplo, nos tomamos ciertas libertades más o menos cuestionables éticamente y que ocurren con demasiada rapidez para ser procesadas de forma debida, incrementando el caos social y con ello esa irritabilidad y una melancolía de volver a tiempos más inocentes para el individuo, que no se veía tan arrastrado por la masa digital.

La actividad artística se encuentra así con el deber de crear una línea que atraviese esa cinta de Moebius para entender qué está pasando en nuestro presente y el por qué de tanta irascibilidad.

Aparece desde hace escasos años, en la música, el término *hyperpop*, cuyos máximos exponentes se encuentran en España: Rojuu, El Virtual, María Escarmiento, Orslok, Fran Laoren, alequi, Sticky M.A. o Albany; y Latinoamérica: Saramalacara, Dillom, Taichu, Evar, o Underaiki. Un estilo que pretende hacer absoluta mezcla de todas las fuentes. Muchos vienen del metal, otros del reggaetón o del trap y otros de la electrónica, pero en sus discos pueden aparecer hasta sinfonías de música clásica sampleada, como el caso de *MISS GALAXIA 2.2*<sup>2</sup> de Mda o el de *cuatro estaciones*<sup>3</sup> de alequi; y se mezclan constantemente letras existencialistas y melancólicas con referencias de artes plásticas, literatura, videojuegos, memes (como en *ellos no lo saben*<sup>4</sup> de traw) y películas o series.

Mi trabajo en las siguientes páginas será desarrollar el modo en que investigo y juego a llevarme el concepto de *hyperpop* a las artes plásticas analizando y pervirtiendo todos los códigos de comunicación de las imágenes en internet, además de entrelazándolas con referentes de diversas procedencias.

---

<sup>1</sup> Martín Prada, J. (2022). Juan Martín Prada. Conferencia: "Teoría del arte en la era de la hiperconectividad digital" [Vídeo]. (Fecha de consulta: 17/07/2023) Disponible: <https://n9.cl/7s5q2>

<sup>2</sup> Mda. (2022). Mda + *MISS GALAXIA 2.2* [Vídeo] (Fecha de consulta: 17/07/2023) Disponible: [https://www.youtube.com/watch?v=7jF8soWLMcc&ab\\_channel=Mda](https://www.youtube.com/watch?v=7jF8soWLMcc&ab_channel=Mda)

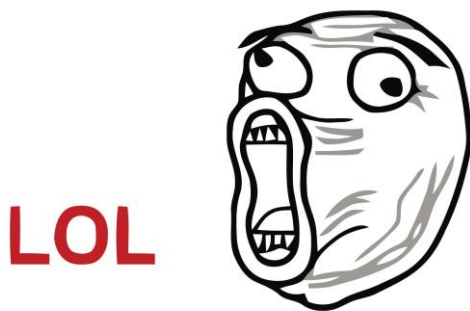
<sup>3</sup> alequi. (2023). alequi, Cma & SUOB ♪ ~ cuatro estaciones (prod. detunedfreq) ♪ ~ *susurros del corazón* ♪ [Vídeo]. (Fecha de consulta: 17/07/2023) Disponible: [https://www.youtube.com/watch?v=v-w\\_1xY9cXY&ab\\_channel=alequi](https://www.youtube.com/watch?v=v-w_1xY9cXY&ab_channel=alequi)

<sup>4</sup> traw. (2021). *ellos no lo saben* – traw [Vídeo]. (Fecha de consulta: 17/07/2023) Disponible: [https://www.youtube.com/watch?v=UM2hbvwjvdoU&ab\\_channel=traw](https://www.youtube.com/watch?v=UM2hbvwjvdoU&ab_channel=traw)

## Memes y cursed images

Los internet memes toman un decisivo protagonismo en el papel de la comunicación post-internet.

No solamente consisten en simples imágenes parasitarias de las redes sociales a modo de chiste. Con el paso del tiempo y especialmente a lo largo de la década del 2010, se ha implicado en nuestra forma de comunicación oral común la jerga propia del medio, como el uso del LOL<sup>5</sup> cuando alguien te cuenta algo gracioso. Y por otra parte obtienen un componente clave en la política de nuestros días. Es decir, al igual que en la cinta de Moebius, existe de esta manera una fusión entre lo propio del mundo físico y el digital.



Origen de la expresión LOL en internet.



Graffiti de la expresión LOL en una pared.

El término *meme* fue acuñado por primera vez por el biólogo evolutivo Richard Dawkins en su libro *The Selfish Gene* [El gen egoísta] en 1976, como forma de designar la teoría de que el gen no podía ser el único componente en la evolución de las especies.

Define el vocablo como «una unidad de transmisión cultural, o una unidad de imitación»<sup>6</sup>, derivado de *mímema*, imitación en griego, y *gene*, gen en inglés. Aunque el Oxford English Dictionary lo detalla como «un elemento de una cultura susceptible de ser transmitido mediante medios no genéticos, especialmente mediante la imitación».

Llegamos entonces a la conclusión de que el meme se trata de toda conducta, acción, información o enseñanza que se transmite para la supervivencia, como las formas con las que nuestros antiguos ancestros aprendieron que la serpiente mata o que frotando pedernal y palos se enciende un fuego. Sería equivalente al gen como replicador, pero tenemos que pensarlos desde una perspectiva socio-cultural, de manera

<sup>5</sup> La expresión LOL se trata de un acrónimo en inglés de *Laughing out loud*, *Lot of Laugh* o *Laugh out loud*, que vendría a significar muerto de risa o reírse a carcajadas. (Fecha de consulta: 19/07/2023) Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/LOL>

<sup>6</sup> Cfr. Dawkins, R. *The Selfish Gene*. Oxford University Press. 2006, p. 192

que, al igual que los genes, sólo sobreviven aquellos memes que logran reproducirse en el tiempo por aportar más a la evolución, la supervivencia y la comunicación.

Es por esto la puntualización de *internet meme* en lugar de *meme a secas*, ya que aunque funcionan igual y el primero se deriva del segundo, el *internet meme* toma referencias de la cultura popular distribuida en la red y se democratiza compartiéndose.

El *meme* en internet se trata de un documento digital «referido a un proceso (...) de creatividad popular en sí mismo, basado en formas de expresión mediante imágenes ampliamente (cuando no globalmente) reconocibles»<sup>7</sup>. Estas imágenes sucumben casi siempre al anonimato al mantenerse sometidas a numerosos cambios, no profesionales, de los usuarios. Algo de lo que a menudo saca provecho intencionadamente, mediante el apropiacionismo, la artista María Cañas.



María Cañas. *Sé Villana*. (2013) Fotograma de la pieza audiovisual.

Con esto el *meme* busca la *reacción* «ante acontecimientos de la actualidad»<sup>8</sup> y como consecuencia, su viralidad. La supervivencia de la imagen, como el gen, depende la cantidad de transformaciones a la que pueda seguir sometiéndose con el tiempo mientras sigue aportando en ese proceso. Por eso es que existen memes más comerciales mientras otros, referidos por ejemplo a comunidades sociales, series, o grupos de música específicos se mantienen siendo de nicho, ya que no se hacen accesibles en su entendimiento a personas que no hayan consumido cierta película o

<sup>7</sup> Cfr. Martín Prada, J. *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: AKAL. 2018, p. 118

<sup>8</sup> Martín Prada, J. *Op. Cit.*, p. 119

vivan en una región concreta. Y ahí es donde se diferencian de la publicidad, son imágenes que no poseen grandes corporaciones articulándolas por detrás.

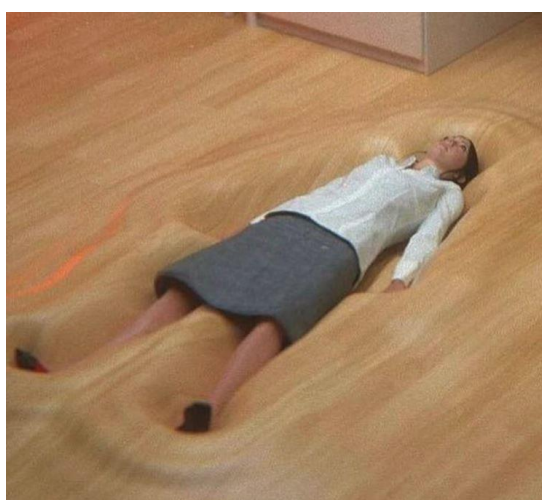
Por otro lado, aunque no sean internet memes como tal, otra tipología de imágenes que confluyen con ellos serían las llamadas *cursed images* o imágenes *cursed*, traducidas como imágenes malditas. Una fotografía fuera de lo común que se desmarca porque «transforma la calidad en accesibilidad, el valor de exhibición en valor de culto (...). Es liberada de las criptas del cine y los archivos y empujada a la incertidumbre digital a costa de su propia sustancia. (...) Es un frecuente desafío al patrimonio, a la cultura nacional o, de hecho, al copyright»<sup>9</sup>.



Ejemplo de imagen *cursed*.



Fran Baena. *Los imbecilitos (Carne pa' la picadora II)*. (2023)



Ejemplo de imagen *cursed*.



Fran Baena. *Ecosistema frágil*. (2023)

<sup>9</sup> Cfr. Steyerl, H. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editoria. 2014, p. 34

Estas también conservan la característica del anonimato tras su autoría, incluso cuando en ocasiones provienen de metrajés piratas fan-made de series populares<sup>10</sup>. Y se enlazan con los memes ya que algunas, al volverse virales acaban siendo ampliamente editadas con textos añadidos, deformaciones o superposiciones de otras imágenes.



Imagen cursed encontrada en Internet.



Fran Baena. Algunos días me despierto queriendo (...). (2023)

Las cursed images, al igual que los memes alcanzan su viralidad por varias razones características. Y es que saben perfectamente apelar al *punctum* y el *studium* mediante el *spectrum*, que es «aquello que es fotografiado»<sup>11</sup>.

Barthes escoge la palabra *spectrum* con gran afinidad diciendo que «mantiene a través de su raíz una relación con el espectáculo y le añade ese algo terrible que hay en toda fotografía: el retorno de lo muerto»<sup>12</sup>, y es que más adelante en *La cámara lúcida* (1980) cuando nos habla del *punctum* como «ese azar que en ella -en la foto- me despunta (pero que también me lastima, me punza).»<sup>13</sup> está describiendo perfectamente la causa por la que escojo ciertas imágenes cuando trabajo con ellas.

Pero existe otro tipo de *punctum* que no se nos puede quedar atrás cuando selecciono fotografías encontradas en la red, como es el caso de la utilizada para la obra *Los imbecilitos (Carne pa' la picadora II)* (2023) y que puse de ejemplo en la página anterior. Este es el *punctum* como *Tiempo*, «el desgarrador énfasis del noema esto-ha-sido»<sup>14</sup>. Aunque Barthes relaciona el *Tiempo* con la muerte, yo además de ese tinte perturbador por saber que el protagonista, el *spectrum*, ha muerto o va a morir, observo

<sup>10</sup> Una de las imágenes cursed por excelencia que a todo el mundo introducido en este mundo se le viene a la mente, se trata de aquella en la que aparecen una serie de personas disfrazadas con trajes de mala calidad de los Teletubbies rodeando a un niño en una cama de hospital. (Fecha de consulta: 21/07/2023) Se puede ver en: <https://www.deviantart.com/jumpscarez/art/Cursed-Teletubbies-819728659>

<sup>11</sup> Cfr. Barthes, R. *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós. 2020, p. 30

<sup>12</sup> Barthes, R. *Op. Cit.*, p. 30

<sup>13</sup> *Ibidem*, p. 46

<sup>14</sup> *Ibidem*, p. 107

en la fotografía algo que no se pretendía que fuera pero ha acabado siendo. Por ejemplo, por su antigüedad, cuando se tomó dicha foto del padre disfrazado de conejo con los niños en brazos, la escena tenía un aura inocente y quizás divertida para el recuerdo. El Tiempo como punctum actúa si nos situamos en el año 2023 e inevitablemente ha pasado una serie de sucesos como la mejora en la tecnología fotográfica, aportando mayor calidad de imagen, y especialmente la aparición de personajes en la cultura popular como el caso de la película *Donnie Darko* (2001) que nos impiden seguir viendo al conejo de una forma poco menos que aterradora. Es decir, «el aura de estas imágenes imaginarias –de películas de terror en este caso- se filtra en las actitudes tanto profesionales como populares hacia las imágenes reales»<sup>15</sup>.

La viralidad de la imagen *cursed* ocurre al situar al spectrum en ese espectáculo que se da cuando encontramos en él lo que Mark Fisher definiría como lo raro o lo espeluznante.

Lo raro conlleva algo que «no debería existir aquí. Pues si tal entidad u objeto está aquí, las categorías que hasta ahora nos han servido para dar sentido al mundo dejan de ser válidas»<sup>16</sup> y lo encontramos por ejemplo en la imagen que utilizo para la obra *Ecosistema frágil* (2023), cuando el suelo en que está tumbada la mujer que aparece en escena se encuentra ondulado, como en un estado entre sólido y líquido; o en la obra *Algunos días me despierto (...)* (2023) al situar un ordenador en mitad de la vegetación. Estaría entonces más ligado al studium, ya que «supone dar fatalmente con las intenciones del fotógrafo»<sup>17</sup>, es algo buscado por el editor de la fotografía.

Mientras que lo espeluznante, que «surge si hay una presencia cuando no debería haber nada»<sup>18</sup> estando más ligado al punctum como Tiempo en el caso de la fotografía del conejo, se presenta con esa sensación perturbadora al contemplarla cuando en su origen la pose era inocente.



Paul McCarthy. *Train, Mechanical* (2003)



Paul McCarthy. *Painter* (1995). Fotograma.

<sup>15</sup> Cfr. Mitchell, W. J. T. *¿Qué quieren las imágenes?* Vitoria Gasteiz: Sans Soleil Ediciones. 2017, p. 62

<sup>16</sup> Cfr. Fisher, M. *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona: Alpha Decay. 2018, p. 19

<sup>17</sup> Cfr. Barthes, R. *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós. 2020, p. 47

<sup>18</sup> Fisher, M. *Op. Cit.*, p. 75

Paul McCarthy es buen ejemplo de un artista que a menudo trabaja utilizando iconos de la cultura popular y deformando su identidad, como en el caso de *Train*, *Mechanical* (2003) o *WS* (2013) donde implica a George W. Bush y a Blancanieves respectivamente con temas como la zoofilia o la pedofilia; o su película *Painter* (1995) donde un pintor ansioso con una gran crisis existencial se nos presenta enfatizando lo raro en su despersonalización con unas manos y nariz gigantes.

Jake y Dinos Chapman podrían ser buen ejemplo de lo mismo con su utilización recurrente de Ronald McDonald para llevarlo a terrenos donde cuestionan el consumismo, o de nuevo, trayendo lo raro mezclando elementos sexuales con niños.



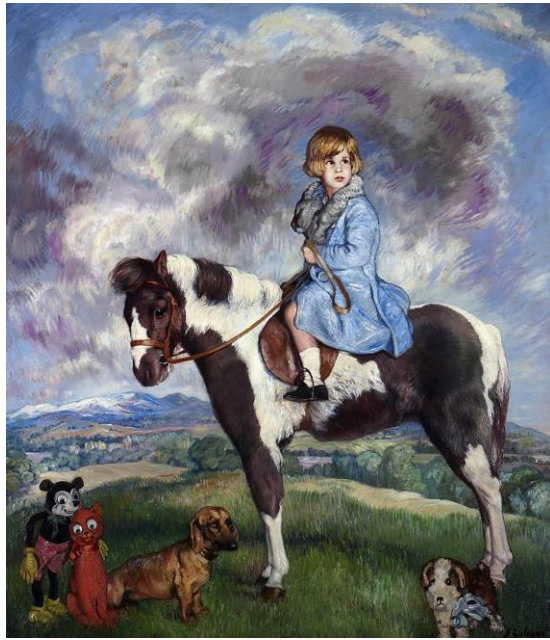
Chapman Brothers. *The sum of all evil* (2012). Detalle.



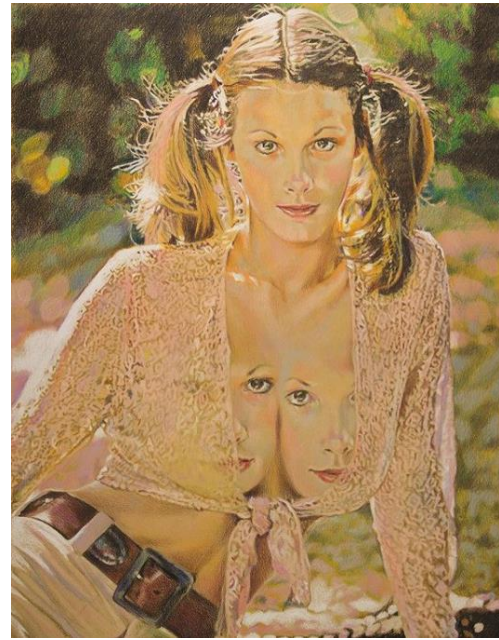
Chapman Brothers. *Forehead (Tragic anatomies)* (1996). Detalle.

Otros referentes plásticos que a menudo han utilizado figuras populares para deformarlas y editarlas a su antojo podrían ser Joyce Pensato, llevando la imagen de Mickey Mouse o Los Simpsons al terror utilizando la escala y el expresionismo; Eduardo Arroyo con figuras populares también como Mickey; Armen Eloyan, Georg Oskar o Katherine Bernhardt con pinturas de elementos y figuras pop; o Peter Saul, Eric Yahnker, John Currin y Honoré Daumier con retratos de personas anónimas, cargos políticos y figuras públicas deformadas, caricaturizadas.

Un ejemplo excepcional sería el retrato de Ignacio Zuloaga a la Duquesa de Alba, donde introduce un par de peluches de la infanta, entre los que se encuentra el famoso ratón de Walt Disney en sus primeras versiones, sintiéndose entre lo kitsch y lo espeluznante por la falta de amabilidad con que ha sido retratado o con que estamos acostumbrados a verlo. Una vez más, se hace presente el *punctum* como Tiempo.



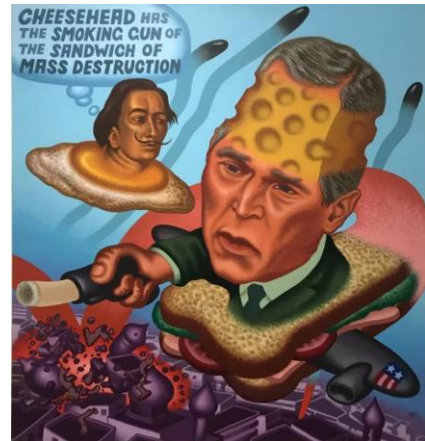
Ignacio Zuloaga. Retrato de Cayetana (1930)



Eric Yahnker. Study in Lace (2020)



Katherine Bernhardt. Two Simpsons, Plantains, Basketballs, Cigarettes (2016)



Peter Saul. Bush over Baghdad (2003)

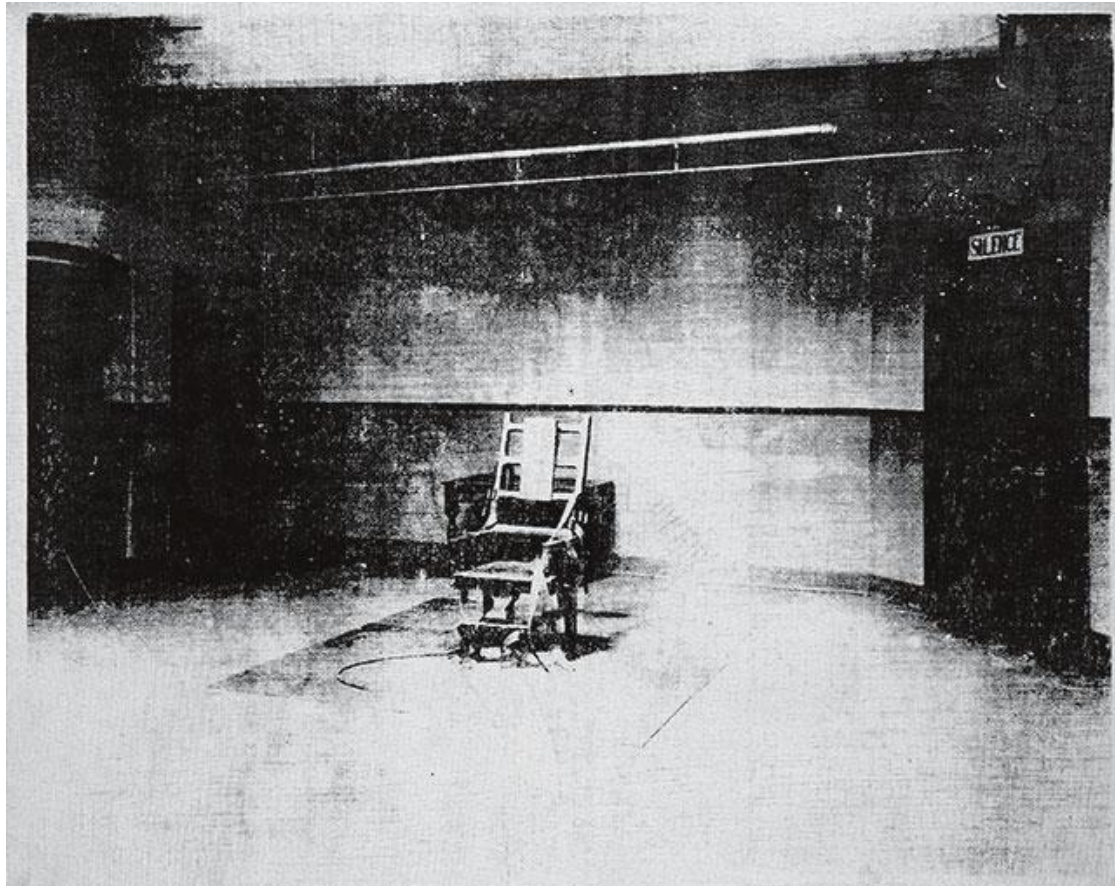
En cuanto a literatura podríamos destacar a Rodrigo García, cuyas obras de teatro funcionan en esta misma clave, utilizando el humor y la sátira con numerosas referencias, como *Prefiero que me quite el sueño Goya a que lo haga cualquier hijo de puta* (2004) donde un padre en su lucha por convencer a sus hijos de no ir a Disneyland, idea un plan en el que van a pagarle un vuelo al filósofo alemán Peter Sloterdijk, darle vueltas por todo Madrid en taxi, emborracharlo, drogarlo, y tras un largo día de conversaciones profundas con él, mandarlo de vuelta a su país para después ir al Museo del Prado con una mochila llena de piedras cuando sea de noche, romper los cristales y colarse a ver las *Pinturas negras* (1819-1823) de Goya.



Fran Baena. *El pop nos va a volver a todos gilipollas.* (2023)

Sin embargo, uno de los ejemplos más importantes de esta manipulación de la imagen es el de *Big Electric Chair* (1968) de Andy Warhol. Una colección de serigrafías de gran formato donde Warhol trae al mundo pop la figura controversial de la silla eléctrica en el Estados Unidos de entonces. Con esta obra el artista hace que la imagen «sea capaz de generar debate y comentarios, lo cual permitirá a ese documento adquirir

nuevos visionados»<sup>19</sup> en una época donde aún no existía Internet. Conjuga los mismos principios por los que el meme se hace viral y sobrevive, las continuas modificaciones y la controversia, y con ello se suma a otra de las características principales de los internet memes: la instrumentalización de la imagen para crear un contenido altamente político.



Andy Warhol. *Big Electric Chair* (1968)

Los memes a menudo son susceptibles de viralizarse, además de por lo imprevisto, por su pulsión humorística.

En un mundo donde el escenario de la red agota y el usuario es «cada vez más necesitado de estimulación visual, exigente de experiencias ampliamente embarazadas»<sup>20</sup> y «apenas aspira más que a aliviar un estado de atonía y aburrimiento»<sup>21</sup> debido al cansancio por la rapidez de la vida en la *modernidad líquida* en que habitamos, como la llamaría Zygmunt Bauman, o el *posfordismo* en palabras de Mark Fisher; el hecho de que el meme suponga crear una comunidad y compartir una especie de vínculo fugaz satisface al usuario ya que también ofrecen un «discurso humorístico, público, informal, espontáneo, proveniente desde abajo»<sup>22</sup> y buscan un entendimiento instantáneo.

<sup>19</sup> Cfr. Martín Prada, J. *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: AKAL. 2018, p. 112

<sup>20</sup> Martín Prada, J. *Op. Cit.*, p. 113

<sup>21</sup> *Ibidem*, p. 113

<sup>22</sup> *Ibid*, p. 121

Son peligrosos porque a menudo en ellos «el discurso hiperhumorístico e irónico puede ocultar su auténtica intencionalidad política»<sup>23</sup>, y tras esa característica democrática de no tener agencias publicitarias tras ellos se hace a veces difícil «distinguir en la red una manifestación de extremismo político de la parodia de ese mismo extremismo».

Desde los partidos se ha aprendido muy bien que algunas de estas imágenes dividen, son tontas y ampliamente compartibles. Hemos podido ver un creciente uso de estos archivos contenedores de *información-concentrada* por parte de campañas específicas aprovechando esa aparente inocencia y anonimato. Ya que no tiene autoría, se vuelve más complicado señalar por su instrumentalización o pedir responsabilidad por su uso a un determinado grupo político. Se demuestra esto en procesos electorales como la campaña a favor del Brexit o el uso tergiversado de Pepe The Frog, personaje protagonista del comic *Boy's Club* (2006) de Matt Furie, en favor del supremacismo blanco por los sectores más radicales de derechas en foros como 4chan durante las elecciones que enfrentaron a Hillary Clinton y Donald Trump. «La promoción de un pensamiento a través de internet y el lenguaje del meme supuso un gran volumen de contenido propagandístico»<sup>24</sup> y una vez inundada la esfera pública, los bulos y el pensamiento condicionado son imposibles de parar porque «la semilla estaba plantada»<sup>25</sup>. Sin ir más lejos, en España acabamos de tener una reciente batalla en redes sociales donde partidos como Vox o Sumar han basado sus campañas en crear memes contra la oposición, y aquí ya observamos primeros indicios de su uso directo por parte de un responsable ya que las cadenas eran iniciadas por las cuentas oficiales de los partidos en X, TikTok o Instagram.

En definitiva, los memes se han vuelto tan atractivos políticamente porque son capaces de crear ese efecto Medusa del que habla W. J. T. Mitchell cuando dice que «el deseo de las pinturas –o las imágenes–, en resumen, es cambiar su lugar con el espectador, subyugar o paralizar al espectador, convirtiéndole a él o a ella en una imagen para la mirada de la pintura –o la propia imagen–»<sup>26</sup>.

De forma indudable es gracias al humor que lo consiguen y que frente a toda la marabunta de problemas que posee el individuo de hoy no paramos de usarlos, porque «una de las condiciones más fascinantes de la sátira es que nos pone en compromiso frente a nosotros mismos»<sup>27</sup>, nos reconocemos en ellos y se diferencian del chiste en que la parodia y la ironía «sí pueden otorgarnos un nuevo y diferente conocimiento del mundo»<sup>28</sup> pero «la risa que nos provoca el chiste es superficie pura, (...) no podemos

---

<sup>23</sup> Ibid, p. 121

<sup>24</sup> Cfr. Treviño, D. *La memeización de la política*. p. 19 (Fecha de consulta: 24/07/2023) <https://archive.org/details/memeizacion-neutro/page/18/mode/2up>

<sup>25</sup> Treviño, D. Op. Cit., p.19

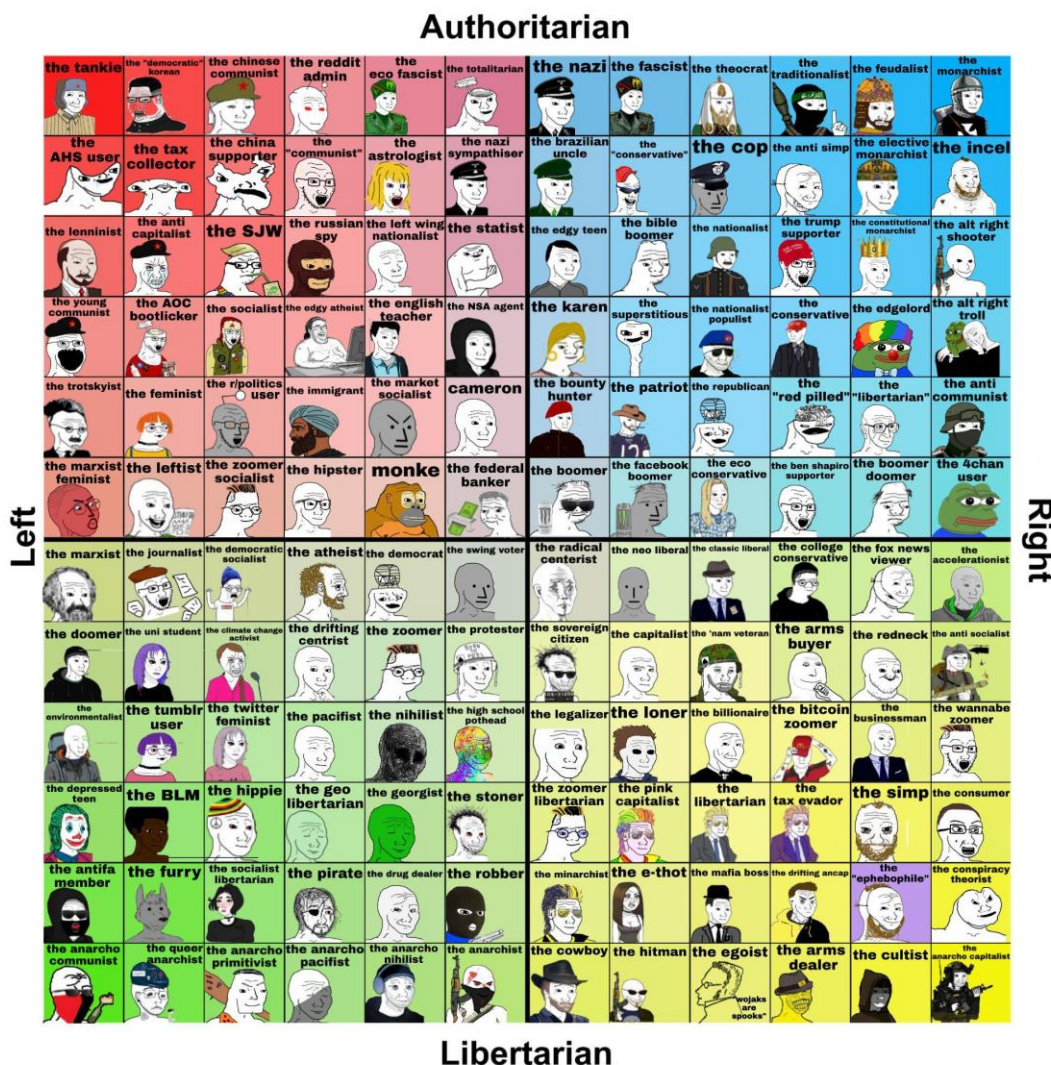
<sup>26</sup> Cfr. Mitchell, W. J. T. *¿Qué quieren las imágenes?* Vitoria Gasteiz: Sans Soleil Ediciones. 2017, p. 62

<sup>27</sup> Cfr. Barba, A. *La risa caníbal. Humor, pensamiento cínico y poder*. Barcelona: Alpha decay. 2016, p. 30

<sup>28</sup> Barba, A. Op. Cit., p. 48

extraer de ella más conclusión que la risa que ha producido»<sup>29</sup>. Por eso es que insisto en la importancia de mirar más allá de la aparente banalidad que puedan poseer en un rápido golpe de vista. Y un determinado tipo de meme que ha surgido en los últimos años ayuda a ilustrar muy bien el caso: los llamados wojaks.

Wojak<sup>30</sup>, también conocido como feels guy, tiene su primera aparición en el foro 4chan en 2010. Se caracteriza por tener el aspecto de un hombre calvo y blanco que generalmente expresa tristeza o soledad, acompañándose en las publicaciones con frases complementarias a *That feel when...* [Ese sentimiento cuando...]. La versatilidad que ofrece para ser modificado de manera sencilla lo hizo empezar a popularizarse en torno a 2018 debido a que todo el mundo se empezó a dar cuenta de que podían generar multitud de arquetipos partiendo de él como plantilla.



Brújula política de los wojaks.

<sup>29</sup> Ibidem, p. 48

<sup>30</sup> (Fecha de consulta: 28/07/2023) <https://es.wikipedia.org/wiki/Wojak>

Dicho de otro modo, podemos encontrar variaciones de Wojak como doomer boy, que representaría a un chico de veinte años, depresivo, adicto y con problemas económicos; wojak whitered, que es sin duda su mayor figuración de la depresión; el Chad, un hombre blanco de mandíbula marcada, rubio, ojos azules y barba que representa el estereotipo hetero-básico de gimnasio que triunfa con las mujeres; Trad Girl o Trad Wife, mujer rubia de alto estatus con valores conservadores; o Daddy's Girl, chica de pelo rosa que busca un hombre mayor y adinerado que la sostenga económicamente.



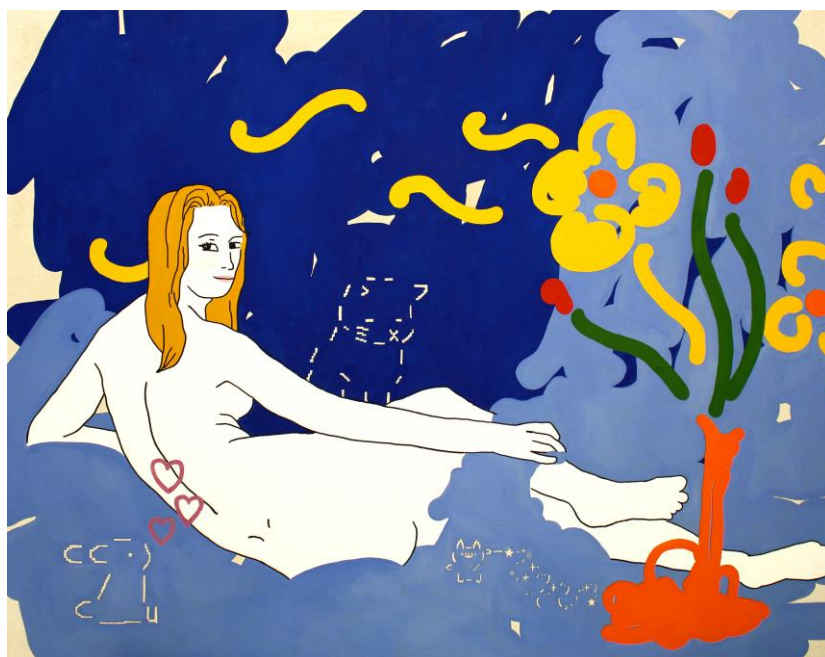
Fran Baena. *The bullies, the bullied & the point at which you send it all to shit* (2023)

Este uso del wojak se puede ver en obras como *The bullies, the bullied & the point at which you send it all to shit* (2023) donde hablo sobre el acoso y la importancia de pedir ayuda. En *STOP THE WORLD! I NEED REFERENCES* (2023) donde el personaje es un hombre desquiciado, a punto de suicidarse con una escopeta sobre la mesa, completamente vacío y sin buenos ejemplos a seguir en la vida. O en *Trad Wife believe in men's magic* (2023) donde el personaje de Trad Wife aparece desnuda

versionando a la Grande odalisque (1814) de Ingres como crítica a la sexualización femenina.



Fran Baena. STOP THE WORLD! I NEED REFERENCES (2023)



Fran Baena. Trad Wife believe in men's magic (2023)

Incluso mi siguiente paso fue realizar versiones meme de referentes plásticos y literarios que me interesan, tomando las características propias de los wojaks.



Fran Baena. Albert Camus (2023)



Fran Baena. David Foster Wallace (2023)



Fran Baena. Eduardo Arroyo (2023)



Fran Baena. Ana Barriga (2023)

Por último, otros dos artistas que utilizan frecuentemente internet memes para el desarrollo de su obra son Marta Galindo, quien se sirve de ellos para hacer una crítica al consumo online, la relación con el trabajo digital y la data; o Mauro C. Martínez, que explora la plástica y los límites del humor mediante dichas imágenes.



Mauro C. Martínez. *The Virgin Oil Painting vs The Chad NFT* (2021)



Marta Galindo. *Which came first* (2019)

## Lo cuqui

Ahora bien, otra de las piezas fundamentales para entender la relación con las imágenes en la actualidad y que desde ya avanza, al igual que los memes es peligrosa y también muy política, sería la denominada estética de lo cuqui.

Lo cuqui empieza a surgir como una evolución transitoria del siglo XIX al XX, dejando atrás la mano de obra infantil y adentrándonos en la sacralización de la infancia y el culto al niño. Sin duda, dos de sus primeras y más importantes apariciones se dan al final de la Segunda Guerra Mundial. Por un lado colocando el nombre de *Little Boy* y *Fat Man* a las bombas lanzadas sobre Hiroshima y Nagasaki. Por otro, la rápida incursión mundial hacia lo cute, o lo kawaii, en Japón para borrar su cara como aliado fascista. En ambos casos restando importancia a la tragedia y alejando la imagen violenta que había dejado el conflicto.

Hoy, esta categoría estética entronca perfectamente con nuestro zeitgeist porque al igual que este, «lo cuqui es una de las formas en que experimentamos la imposibilidad de la pura inocencia, (...). Quizás se deba a ello que los objetos cuquis carezcan tan a menudo de identidades claras»<sup>31</sup>, está muy ligado a la incertidumbre y lo efímero. «Expresa la intuición de que la vida carece de firmes cimientos»<sup>32</sup> y rompe todas las barreras porque «está en sintonía con una época que ha visto languidecer sus vínculos pretéritos con dicotomías como masculino y femenino, (...)»<sup>33</sup>.

Lo cuqui diluye las fronteras acerca del sexo, la edad o las formas humanas y no humanas, son datos que no podemos sacar de forma concreta cuando observamos figuras como la de E.T., Hello Kitty, Doraemon o muchas obras de Jeff Koons como *Puppy* (1992) o el *Balloon Dog* (1994). ¿Es el *Rabbit* (1986) de Koons joven o viejo? ¿Es macho o hembra? ¿Es un conejo o tiene alguna relación humana y por eso es bípedo?

De forma análoga los objetos sometidos a este canon cuentan con características físicas como una cabeza desproporcionadamente grande en relación a su cuerpo, frente y ojos exagerados, una figura rechoncha, extremidades cortas, movimientos torpes y son completamente andróginos. Ejemplos de esto podrían ser la evolución de personajes como Winnie the Pooh o Mickey Mouse, o las obras de Javi Calleja.

En inglés, la palabra cute aparece por vez primera en 1731 y deriva en origen de acute, que significa agudo o perspicaz, delatando así la verdadera naturaleza astuta de

---

<sup>31</sup> Cfr. May, S. *El poder de lo cuqui*. Barcelona: Alpha Decay. 2019, p. 39

<sup>32</sup> May, S. *Op. Cit.*, p. 16

<sup>33</sup> *Idibem*, p. 17



Jeff Koons. Rabbit (1986)



Javi Calleja. I had a dream... and... (2021)

lo cuqui. Y vuelve a aparecer en 1830 como inocente y cautivador. Y es que lo cuqui en sí se trata de un engaño amoral, libre de culpa, ya que bajo esa apariencia infantil apela directamente a nuestra necesidad de «prestar amparo o, (...) de evadirnos al mundo reconfortante de lo desvalido e inocente (...). Suscitará una actitud protectora, una respuesta perversa o alguna combinación fetichista de ambas cosas»<sup>34</sup>.

Se trata de una «confesión veraz, hacia uno mismo y hacia los demás, de los impulsos, necesidades y gustos que uno alberga en su fuero interno, (...) pero que queda ahogada y desactivada por los fingimientos que nos exige la sociedad y la búsqueda desesperada de aprobación de los demás»<sup>35</sup>, siendo así que en muchas ocasiones se invierten los papeles y «somos nosotros, identificadores de lo cuqui, quienes nos consideramos vulnerables y contemplamos a lo cuqui acudir en nuestro rescate». Por lo tanto, sus cualidades están perfectamente diseñadas para identificarse con todo el mundo porque busca activamente ser una adoración para el consumo de masas e intimar con el sujeto.

Lo cute funciona tan bien gracias a su ambigüedad, porque trabaja con un humor despreocupado. Si se vuelve descarado se hace evidente que busca algo y entra en conflicto, deviniendo en lo denominado por Simon May como lo cuqui siniestro, «escapa a nuestro control al tiempo que nos invita a intentar controlarlo. (...) plantea la pregunta: ¿quién tiene el poder?»<sup>36</sup>. Esta subcategoría en realidad es la que más me interesa, porque «el cuquismo siniestro parece haber catado (...) experiencias mucho más amargas. Su fuerza –e incluso su ingenio– estriba en alimentarse de esa amargura y, sin

---

<sup>34</sup> Ibidem, p. 27

<sup>35</sup> Ibidem, p. 132

<sup>36</sup> Ibidem, p. 86

embargo no manifestarla. Puede parecernos un poco cruel, pero no es rencoroso. (...) El cuquismo siniestro tiene una trastienda»<sup>37</sup>.



Fran Baena. Cabezabolla tiene síndrome del impostor (2023)

Algunos autores de referencia que juegan precisamente con ese cuquismo siniestro pueden ser André Butzer, Robert Nava o Yoshitomo Nara.



Robert Nava. It eats sadness (2017)

---

<sup>37</sup> Ibidem, p. 44



André Butzer. Heimkunft nach N (2006)



Yoshitomo Nara. Fight it out (2002)

En resumen, lo cuqui nos somete cuando pensamos que somos fuertes y que debemos proteger al inerte pero, conectando con los memes, en todo ello se encuentra realmente nada más que un deseo de tiempos menos fatigantes.



Fran Baena. Cerca Trova (2022). Detalle.



Fran Baena. Trad Wife believe in men's magic (2023). Detalle.

## Proceso

«El pintor, testigo presencial del tiempo, o simplemente testigo de testigos, el pintor de historia, el pintor de anécdotas no tiene nada que ver con un conservador. No pinta para mantener en vida un pasado -casi siempre sospechoso- sino más bien para resaltar el presente.»<sup>38</sup>

Eduardo Arroyo.

*El trío calaveras. Goya, Benjamin, Byron boxeador.*

Ahora bien, todo esto que deviene de nuestra relación con la comunicación visual en la web a mí me interesa traerlo al plano físico, porque «el escaparate de la red agota. (...) Estando online, la visibilidad deja de estar reducida al contexto íntimo o cercano»<sup>39</sup> y, por consiguiente, estaría creando un enmarcado en el que se pervierten esos códigos dando oportunidad a reclamar un encuentro personal y tangible con la imagen primordialmente mediante el estudio de la pintura y su tradición.

Lo primero que podemos encontrar en este proceso sería el uso del bastidor, que por su forma cuadrada-rectangular actúa como una retícula que selecciona y recorta determinadas fotografías por sobre el resto en dicha web, una vez convertidas en materia pictórica trabaja como una lupa que indica qué mirar y las diferencia del resto. Además se presta mucha atención al tamaño, donde tradicionalmente se han usado los



Fran Baena. *El sueño de Hyperpop* (2023). Boceto digital.

<sup>38</sup> Cfr. Arroyo, E. *El trío calaveras. Goya, Benjamin, Byron boxeador*. Madrid: Taurus, 2003, p.54

<sup>39</sup> Cfr. Zafra, R. *El entusiasmo, precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Anagrama. 2017, p. 53

formatos pequeños para obras más íntimas, que exigen un mayor acercamiento por parte del espectador, como en *Algunos días me despierto queriendo (...)* (2023) cuya medida es 20x20 cm; y los tamaños grandes a escenas de importancia histórica que se han querido destacar, como es el caso de *El pop nos va a volver a todos gilipollas* (2023) con 250x200 cm, o *El sueño de Hyperpop* (2023), obra principal de este proyecto, que si bien aún no está finalizada, medirá 250x600 cm.



Fran Baena. *El sueño de Hyperpop* (2023). Estudio previo a la obra final.

En *El sueño de Hyperpop*, además, se proyecta una alusión a otra imagen como sería el relato bíblico del sueño de Jacob en el Génesis 28:10-22, haciéndose presente un ángel en forma de plantilla para un tatuaje arriba de la cabeza del stickman tendido en el suelo. Y se combina con una serie de memes e imágenes cursed encontradas en la web que dan cuenta de haber sido arrojadas en las redes sociales. Por lo tanto, aquí esta retícula se hace más obvia ya que el rectángulo del bastidor está subrayando una serie de imágenes que al mismo tiempo también son cuadradas dentro de ese collage.

Cuando elijo pintar estas imágenes, el poder de la pintura reside en el acto mismo de hacerlo mediante la tradición. Históricamente el cuadro ha sido destinado esencialmente al alto estatus. Pintar y referenciar estas imágenes conlleva mimar e invertir tiempo en ellas, elevándolas y apartándolas de la aparente banalidad con las que se suelen pensar, y generando en su relación con otros conceptos una narratividad que en la planitud de la pantalla no poseen, pero que aquí las dota de un aura nueva.



Fran Baena. *Lisístrata en un cubo de basura junto a los excrementos del gato* (2023)

Estos conceptos con los que se relacionan, al igual que en el género musical del hyperpop, se mezclan completamente y provienen en mi caso tanto del cine, la música, la poesía, la novela, el teatro, cuestiones filosóficas, etc. Y se pueden ver reflejados dentro del cuadro mediante la representación, o fuera de él mediante los títulos. Estos amplían su carácter narrativo y orientan la lectura, como en *Lisístrata en un cubo de basura junto a los excrementos del gato* (2023) que con una ironía explícita ayuda a la comprensión de dos figuras peleando con lanzas en forma de manos que se señalan

mutuamente, aludiendo a las guerras de opinión en redes sociales y la ausencia de paz por su referencia a la comedia clásica de Aristófanes.

En otras ocasiones estos títulos siguen «la hipótesis según la cual los lectores visualizan, es decir, crean imágenes a partir de estímulos textuales»<sup>40</sup> y me sirven para seguir generando imágenes fuera de la representación como es el caso de *Algunos días despierto queriendo que mi cuerpo viaje a la deriva dentro de una cápsula en un mar de líquido amniótico verde con una niebla rosa, libre de todo dolor físico y emocional. Otros días me conformo con querer ser un duende con su setup gamer en un arbusto.* (2023).



Fran Baena. *Algunos días me despierto queriendo (...)*. (2023)



Wilhem Sasnal. *Maus 4* (2001)

Algunos ejemplos que trabajan a menudo con el viaje entre conceptos y medios aplicados a las imágenes, podrían ser Kåre Frang, Robert Gobert o Meret Oppenheim en cuanto a escultura. O en pintura destacaría al Equipo Realidad, Dexter Dalwood y algunos miembros de *The Pictures Generation* como David Salle o Julia Wachtel. Además de la serie de Wilhem Sasnal sobre el *Maus* (1991) de Art Spiegelman, donde despoja de personajes a los escenarios del cómic, apropiándose de ellos para resaltar la hostilidad de los campos de concentración. O el proceso por el cual Luis Gordillo viaja constantemente entre la fotografía, la impresión, el recorte y el collage para generar sus pinturas.

<sup>40</sup> Cfr. Bal, M. *Conceptos viajeros en las humanidades: Una guía de viaje*. Murcia: Cendeac. 2016, p. 56



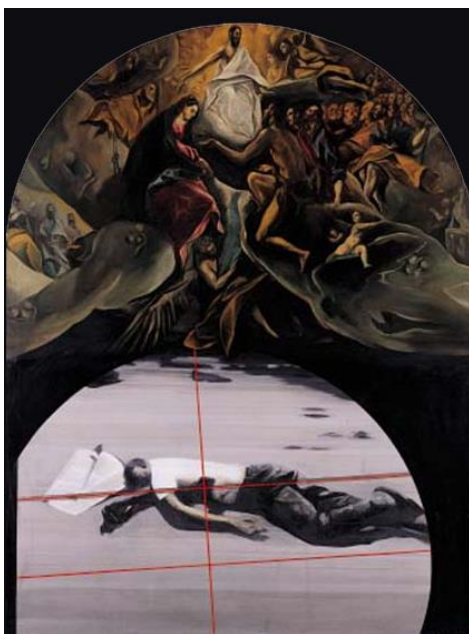
Kåre Frang. Attachments (2021)



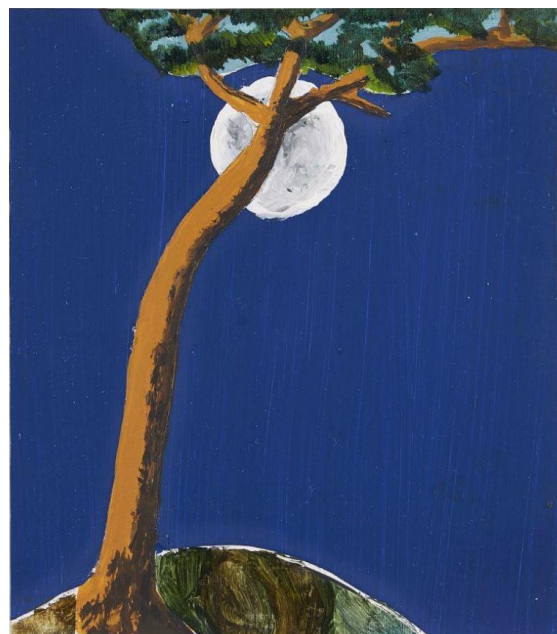
Robert Gober. Short Haired Cheese (1992-93)



Julia Wachtel. Fulfillment (2021)

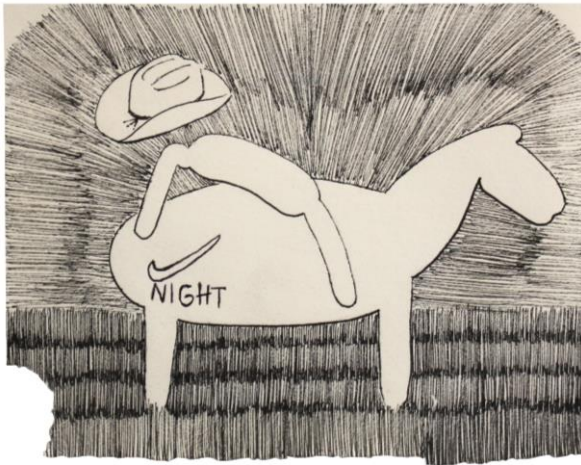


Equipo Realidad. El estudiante de Orgaz (1966)



Dexter Dalwood. Death of David Kelly (2008)

La perversión se denota también en el contraste entre los lenguajes que se trasladan con las técnicas y soportes empleados. Es decir, se extraen estas imágenes, que normalmente complemento en la herramienta de Instagram stories mediante el pincel redondo básico de dibujo digital, y se tratan en telas de preparación casera en lugar de unas ya imprimadas de forma industrial, para ser pintadas generalmente utilizando temple al huevo y óleo. O en caso del dibujo, utilizando un trazo propio del grabado a punta seca.



Fran Baena. *El caballo indomable* (2023)

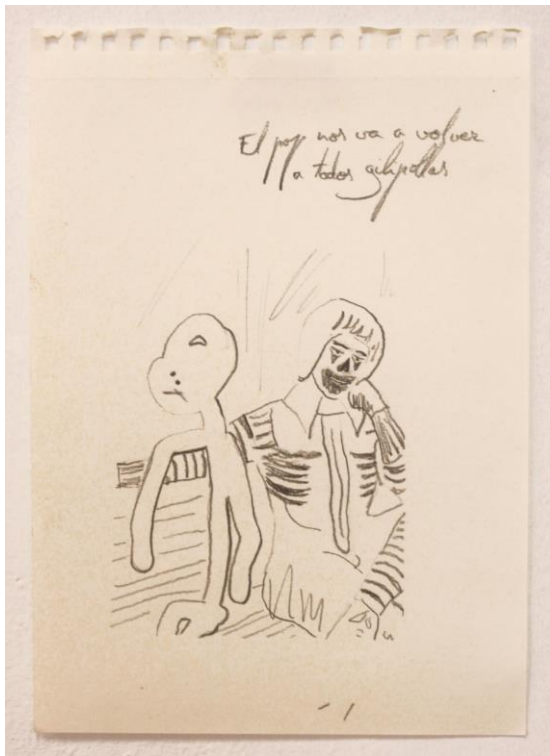


Fran Baena. *La verdad es algo mortal. La gente sencilla no podría vivir con ella.* (2022)

Pero el dibujo en última instancia he jugado a trasladarlo también a la pintura utilizando el óleo en barra y teniendo como referencia a Calvin Marcus, artista que realizó una serie de retratos sobre soldados muertos durante la guerra de Vietnam, imitando y escalando en pintura los trazos que primero había hecho en un pequeño papel.



Calvin Marcus. *Dead soldier* (2016)



Fran Baena. *El pop nos va a volver a todos gilipollas* (2023). Dibujo previo.



Fran Baena. *El pop nos va a volver a todos gilipollas* (2023)



Fran Baena. *Tres figuras esperando a la muerte* (2023). Dibujo previo.



Fran Baena. *Tres figuras esperando a la muerte* (2023)

Para finalizar, otro de mis intereses dentro de este estudio pictórico sería la perversión de los temas clásicos de la pintura en las claves que hemos estado tratando anteriormente, como el intento de renovar la naturaleza muerta barroca en la pieza *Jugando a las cartas (en el cementerio)* (2023) que recoge su nombre de la canción con mismo título<sup>41</sup> perteneciente a la banda de post-punk española Parálisis Permanente.

<sup>41</sup> Parálisis Permanente. *Jugando a las cartas* (1982) (Fecha de consulta: 19/08/2023) [https://www.youtube.com/watch?v=1nX7SgxSfnQ&ab\\_channel=Par%C3%A1lisisPermanente-Topic](https://www.youtube.com/watch?v=1nX7SgxSfnQ&ab_channel=Par%C3%A1lisisPermanente-Topic)



Fran Baena. Jugando a las cartas (en el cementerio) (2023)

## Conclusiones

La realización de este proyecto ha enriquecido considerablemente mi obra y me ha ayudado a distinguir lo trivial de lo verdaderamente destacable, para potenciarlo.

El conjunto de investigación teórica e investigación plástica durante el transcurso de este año creo que ha servido de forma muy fructífera para abrir por un lado nuevos horizontes y por otro lado estructurar mejor un discurso teórico más sólido y con miras al futuro. Anteriormente cuando hablaba de mi obra, mencionaba sobre mi trabajo ciertas características que, aunque están, he descubierto que son secundarias y había cosas más importantes que me ayudarán a saber en qué me distingo del resto, y que obedecen, por ejemplo, a estrategias creativas y formales. Esto me ayudará a sostener un interés en la creación de cara al futuro para seguir investigando en la propia plástica teniendo una evolución coherente y bien acompañada con el mensaje social, la crítica o el concepto bajo la obra en todo momento, ya que el principal objetivo de trabajo junto a mi tutora ha sido buscar la forma de hablar de mi investigación de manera que, aunque cambie la forma, el contenido siga siendo prácticamente el mismo y perfectamente aplicable. Para ello tenía que no pensar tanto en aspectos concretos del ahora y encontrar lo general para ver cuáles son los puntos fuertes.

Por lo tanto, creo que todo esto junto con las visitas de profesionales que me han aportado su visión al respecto y también, muy importante, la convivencia con los compañeros del máster intercambiando diálogos tanto en la sala común como en los estudios o incluso nuestras casas, ha ayudado a la toma de decisiones correctas para crecer y hacer que la obra además de interesante, pueda aportar progreso al mundo.

## Reflexión sobre las sesiones recibidas

Hagamos en este apartado una inflexión sobre las aportaciones de diferentes profesores que han impartido clase durante el máster.

Como es el caso de Francisco Javier Ruiz del Olmo quien aportó sobre el método de investigación teórica algunos aspectos que nos han traído a hacer esta memoria; o, por otro lado muy diferente, el profesor Luis Puelles, con quien tuvimos a bien el preguntarnos una larga lista de cuestiones acerca de la relación entre el emisor (nosotros), el canal (la obra) y el receptor (el espectador al que apelamos). Él nos enseñó sobre Adorno que a la obra de arte le viene bien resistirse a la cultura, mantener restos y opacidades, o que también tiene que sustraerse de los dispositivos que la definen y quebrar las estrategias de identificación. Y nos hizo darnos cuenta con Emmanuel Lévinas que cuando miramos una cosa, la recortamos de su alrededor y la inutilizamos resignificándola, por lo tanto la imagen es un procedimiento de aislamiento. Pero lo más importante que he aprendido de Luis Puelles es el concepto de lo figural explicado por Jean-François Lyotard y cómo esto va más allá del discurso para dejarnos permear por las poéticas de la forma.

Con José Vicente Iranzo hablamos sobre cómo el acto creativo emancipa y está contra lo que aliena, permite la libertad y, aunque no toda obra de arte es un acto de resistencia ni todo acto de resistencia es una obra de arte, están muy estrechamente ligados. Con Lola Sánchez dimos una especie de repaso a la historia de la evolución sobre lo que entendemos por arte, desde la *tekné* en la Antigüedad Clásica hasta el uso en el siglo XVIII de la definición de Bellas Artes, entendiendo también que toda obra es un posicionamiento social y por tanto político, como también lo vimos incluso con mayor profundidad con Jorge Luis Marzo, lo cual está muy bien recalcarlo ya que mi obra la creo profundamente política en tanto a la crítica que señalo a través del humor y la ironía. Además Lola nos trajo a Javier Garcerá, con quien vimos algunos referentes muy interesantes y hablamos sobre el concepto del tiempo en la creación y en nuestras vidas. Sophie Legros nos recomendó estar muy atentos al proceso y dejarnos fluir a medida que íbamos encadenando una obra detrás de otra. Sinead Ann Spellman nos habló sobre su trabajo y nos aportó algunas becas en las que había estado y que actualmente llevaba, por lo que sirvió bien para conocer residencias artísticas fuera de España. Las clases de los profesores Arcadio Reyes y Francisco Javier Velasco me enseñaron sobre arduino y kinect para la posibilidad de en un futuro, si me llega a interesar la creación de alguna pieza con esta tecnología interactiva, poder mezclar mi interés por el teatro con esto.

Por otro lado, el profesor Jesús Palomino nos ayudó a desarrollar nuestro statement y darnos ejemplo, con su propia obra, de adaptación al espacio expositivo y a las circunstancias, recursos y presupuesto. Así como una buena charla sobre ecología y esperanza. Mientras tanto, Mar Cabezas nos hizo darnos cuenta, con una larga lista de referentes, sobre lo esencial que es el dibujo en la naturaleza humana y cómo nos

conecta con el mundo, dejando poco espacio a la mentira. Un artista muy interesante que nos recomendó fue Alberto Porta, también conocido como Zush-Evru.

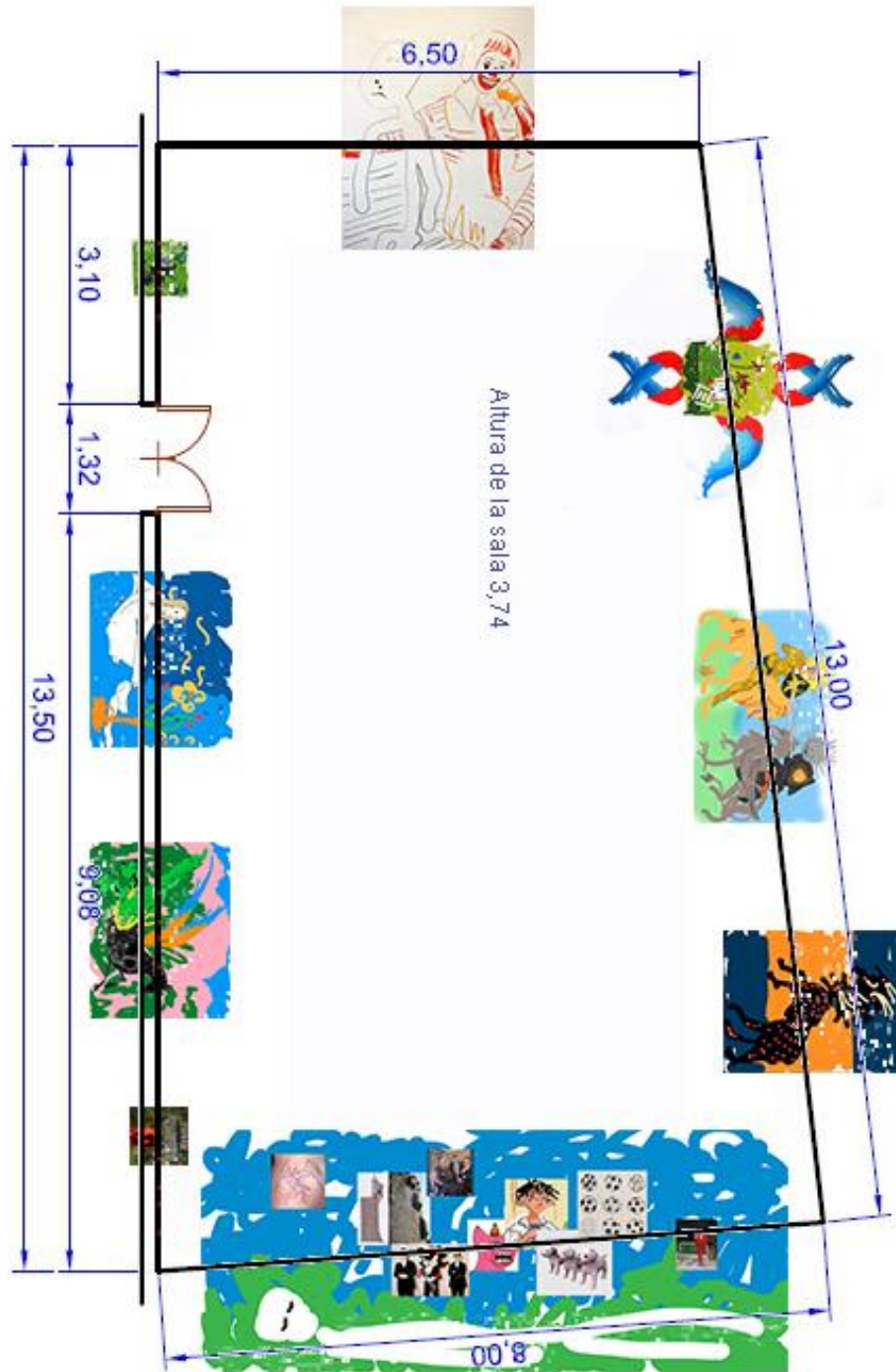
Blanca Montalvo, mi tutora, es quizás una de las personas que más me ha influido ya que ha dado sentido a buscarme cuando me sentía perdido, señalándome el camino para centrarme en la esencia de mi trabajo de cara al futuro dejando atrás lo más superficial para definir y estructurar bien desde la base. Y creo que esto es lo mejor que podría hacer actualmente. Además me ha aportado algunas obras que desconocía de autores que me influían, y que me han hecho comparar mi trabajo con el suyo para entender mejor por qué tomo ciertas decisiones. El profesor Juan Carlos Pérez nos habló sobre la importancia de saber y dar a conocer como una manera de seguir siendo humanos, además de ser consecuentes con el trasfondo de nuestra obra y la actualidad social en que estamos emitiendo nuestro discurso, es decir, que la obra es profundamente política. Cintia Gutiérrez aparte de una gran cantidad de referentes aportados personalmente, habló de uno de mis artistas más visitados en cuestiones de teatralidad, como es Juan Muñoz, y estuvo explicándonos sobre cómo éste era un gran conocedor de otros campos de estudio como el de la literatura, mirando a T.S. Elliot. Tema del que también nos habló con profundidad otro de los profesores que más me ha aportado, Carlos Miranda, sobre los estudios culturales y el salirnos de las artes plásticas para investigar con otros sectores del conocimiento. Para ejemplificar esto se adentró precisamente en la narración. Por un lado los factores narratológicos como la fábula, la historia y el texto. Y por otro, las estrategias internas de las obras, y el sistema de relaciones entre varias obras y el espacio arquitectónico donde se encuentran a la hora de presentar un proyecto expositivo, el marco y la puesta en escena. María Ángeles Díaz Barbado nos señaló sobre lo sublime en el paisaje y aunque yo me alejo ciertamente del paisaje visto así, me ayudó a pensar en mi yo como pintor plenairista que he sido desde que tenía ochos años junto con la profesora Carmen Andreu de la Universidad de Sevilla, que me daba clases de pintura en mi pueblo, Priego de Córdoba.

Con Manuel P. Rosado aprendimos sobre diferentes procedimientos acerca de la escultura, al igual que con Jesús Marín, y sobre varios espacios expositivos al abordar un proyecto, cosa que también se habló con Juan del Junco y Jorge Fernández, aunque con él fue desde la perspectiva del comisariado.

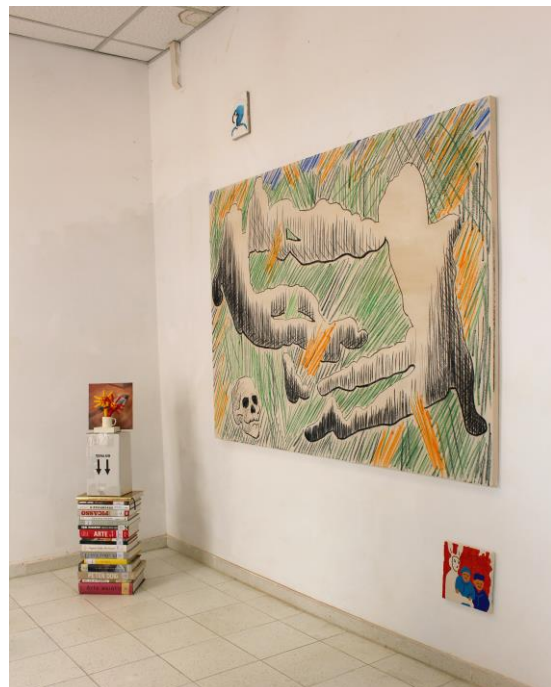
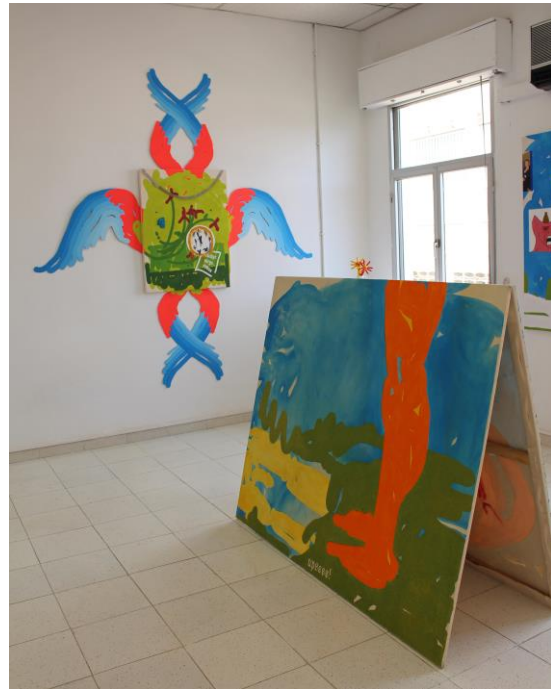
Aunque sin duda alguna, lo que más me ha aportado han sido las visitas de profesionales del sector como Jesús Zurita, Ángel Calvo Ulloa, Esther Regueira o Andrea Soto Calderón, con una visión clara que ha servido para enfocar mejor qué estaba haciendo y cómo preparar mejor mi trabajo para que se sostenga en el futuro.

### Planteamiento expositivo

Lo presente a continuación se trata de una posible *mise-en-scène* de cara a facilitarme el comisariado de la exposición bajo el nombre *Hyperpop*, que como resultado de este proyecto me ha sido concedida por la Diputación de Granada mediante convocatoria para la programación de la Sala Ático del Palacio de Condes de Gabia, y que tendrá lugar del 25 de enero al 30 de marzo de 2024.



Otra posibilidad de montaje fue la vista para las jornadas de Open Studio 2023 realizadas al finalizar el máster en junio.



**Presupuesto**

Rollo de tela de algodón crudo sin imprimir 2'8x25 m	220 €
Rollo de tela de lino crudo sin imprimir 10x2'10 m	625 €
Bastidores de aluminio Artel 200x250 cm (4)	850 €
Bastidores de aluminio Artel 162x130 cm (4)	390 €
Bastidor de aluminio Artel 91x71 cm	52 €
Tablero de MDF crudo Leroy Merlín 60x120x1 cm (4)	48 €
Pigmentos en polvo Sennelier y óleos Rembrandt	500 €
Materiales auxiliares (Huevos, cintas, brochas, paletas, rodillo, pinceles, creta, látex, aceite, disolventes, grapas, carboncillos, lápices de colores, ...)	200 €
Total	2885 €

## Bibliografía

- Arroyo, E. *El trío calaveras. Goya, Benjamin, Byron boxeador*. Madrid: Taurus. 2003
- Bal, M. *Conceptos viajeros en las humanidades: Una guía de viaje*. Murcia: Cendeac. 2016
- Barba, A. *La risa caníbal. Humor, pensamiento cínico y poder*. Barcelona: Alpha decay. 2016
- Barthes, R. *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós. 2020
- Bauman, Z. *Modernidad Líquida*. Madrid: Fondo de Cultura Económica. 2019
- Beckett, S. *Esperando a Godot*. Barcelona: Austral. 2015
- Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca. 2003
- Bravú, L. *Mujer*. Logroño: Fulgencio Pimentel. 2016
- Camus, A. *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza Editorial. 2018
- Camus, A. *El extranjero*. Madrid: El País. Clásicos del siglo XX. 2002
- Fisher, M. *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona: Alpha Decay. 2018
- Fisher, M. *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Argentina: Caja Negra Editora. 2016
- García, R. *Cenizas escogidas*. Segovia: La Uña Rota. 2013
- Han, B. *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. 2017
- Kane, S. *Obras completas*. España: Continta Me Tienes. 2020
- Lyotard, J.F. *Discurso, figura*. Argentina: La Cebra. 2014
- Maillard, C. *Azul en re menor*. Madrid: Ediciones La Farola. 1982
- Martín Prada, J. *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: AKAL. 2018
- May, S. *El poder de lo cuqui*. Barcelona: Alpha Decay. 2019
- Mesa, S. *Perder el miedo*. Madrid: Providence Books. 2020
- Mitchell, W. J. T. *¿Qué quieren las imágenes?* Vitoria Gasteiz: Sans Soleil Ediciones 2017
- Ordine, N. *La utilidad de lo inútil*. Barcelona: Acantilado. 2013
- Ortega y Gasset, J. *El espectador*. Madrid: Salvat. 1969
- Panero, L.M. *Heroína y otros poemas*. Madrid: Libertarias-Prodhufi. 1992
- Perec, G. *Un hombre que duerme*. Madrid: Impedimenta. 2009
- Steyerl, H. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editoria. 2014
- Zafra, R. *El entusiasmo, precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Anagrama. 2017

- Treviño, D. (2020) La memeización de la política. Lauredal #011 / septiembre 2020 Disponible en: <https://archive.org/details/memeizacion-neutro/page/18/mode/2up> (24/07/2023)
  
- Albert Oehlen. Colonia: Taschen. 2018
- Daniel Richter. *Die Palette*. 1995-2007. Málaga: CAC Málaga. 2008
- Dexter Dalwood. Reino Unido: Tate Publishing. 2010
- Eduardo Arroyo. Valencia: IVAM, Institut Valencià d'Art Modern. 2008
- Eduardo Arroyo. *Retratos y retratos*. Madrid: La Fábrica. Fundación Juan March. 2013
- Francis Alÿs. *Sign Painting Project*. Basel: Schaulager. 2011
- Gerhard Richter. Colonia: Taschen. 2019
- Kippenberger. Taschen. 2014
- Manolo Quejido. *Pintura en acción*. Andalucía: Junta de Andalucía. Consejería de Cultura. 2006
- Miró en Zabalaga. Madrid: La Fábrica. Chillida Leku. 2022
- Pop Art. Colonia: Taschen. 2022
- Richard Diebenkorn. *The Ocean Park Series*. Alemania: DelMonico Books. Prestel 2011
- Robert Nava. *Angels*. Nueva York: Vito Schnabel Gallery. 2021
- Sigmar Polke. Venecia: Marsilio Editore. 2016
  
- Arroyo, R. (Director). (2021) *Trazos del alma*. [Película-documental]. Cariñito Films.
- Giménez Lorang, N. (Directora). (2019) *My mexican bretzel*. [Película]. Bretzel & Tequila Film Productions: Avalon P.C.
- Jones, A. (Director). (2020) *Feels Good Man*. [Documental]. Wavelength Productions.
- Komasa, J. (Director). (2011) *Sala Samobójców*. [Suicide Room] [Película]. Mediabrigade; Odra Films; Polski Instytut Sztuki Filmowej; Studio Filmowe Kadr.
- Lynch, D. (Director). (2001) *Mulholland Drive*. [Película]. Les Films Alain Sarde; Asymetrical Production.
- Von Trier, L., Leth, J (Directores). (2003) *De fem bænd*. [Cinco condiciones] [Película]. Laterna Film.
  
- Martín Prada, J.(2022). *Juan Martín Prada*. Conferencia: "Teoría del arte en la era de la hiperconectividad digital" [Vídeo]. (Fecha de consulta: 17/07/2023) Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=76JyOvFhsrA&list=WL&index=7&t=1855s&ab\\_channel=JuanMart%C3%ADnPrada](https://www.youtube.com/watch?v=76JyOvFhsrA&list=WL&index=7&t=1855s&ab_channel=JuanMart%C3%ADnPrada)

## **Catálogo de imágenes**



**El filósofo (o El pensador)**

Óleo, acrílico y gotelé sobre lienzo. 22x17 cm  
2022



**Cerca Trova**

Óleo, acrílico, papel de lija y gotelé sobre lienzo. 97x81 cm  
2022



**Bodegón con nardos y narcisos**

Temple al huevo, óleo, acrílico, spray y gotelé sobre lienzo. 130x162 cm  
2023



**Toda la puta vida igual**

Acrílico y rotulador de óleo sobre lienzo. 130x97 cm  
(Premio Piramidón Centre d'Art Contemporani, Urvanity Art 2023)  
2023



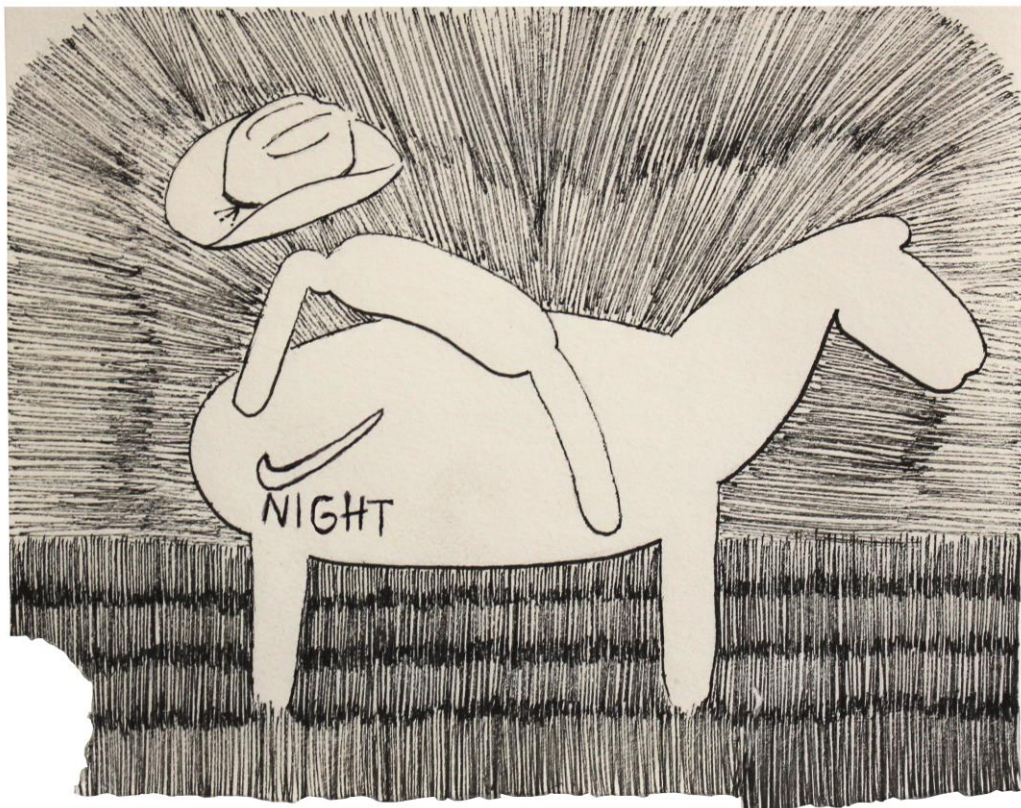
**Cabezacebolla tiene síndrome del impostor**

Temple al huevo, óleo, spray, acrílico, papel de lija y gotelé sobre lienzo. 130x162 cm  
2023



**La verdad es algo mortal. La gente sencilla no podría vivir con ella**

Bolígrafo sobre papel Gvarro. 15x10 cm  
2022



**El caballo indomable**

Bolígrafo sobre papel Gvarro. 10x17 cm  
2023



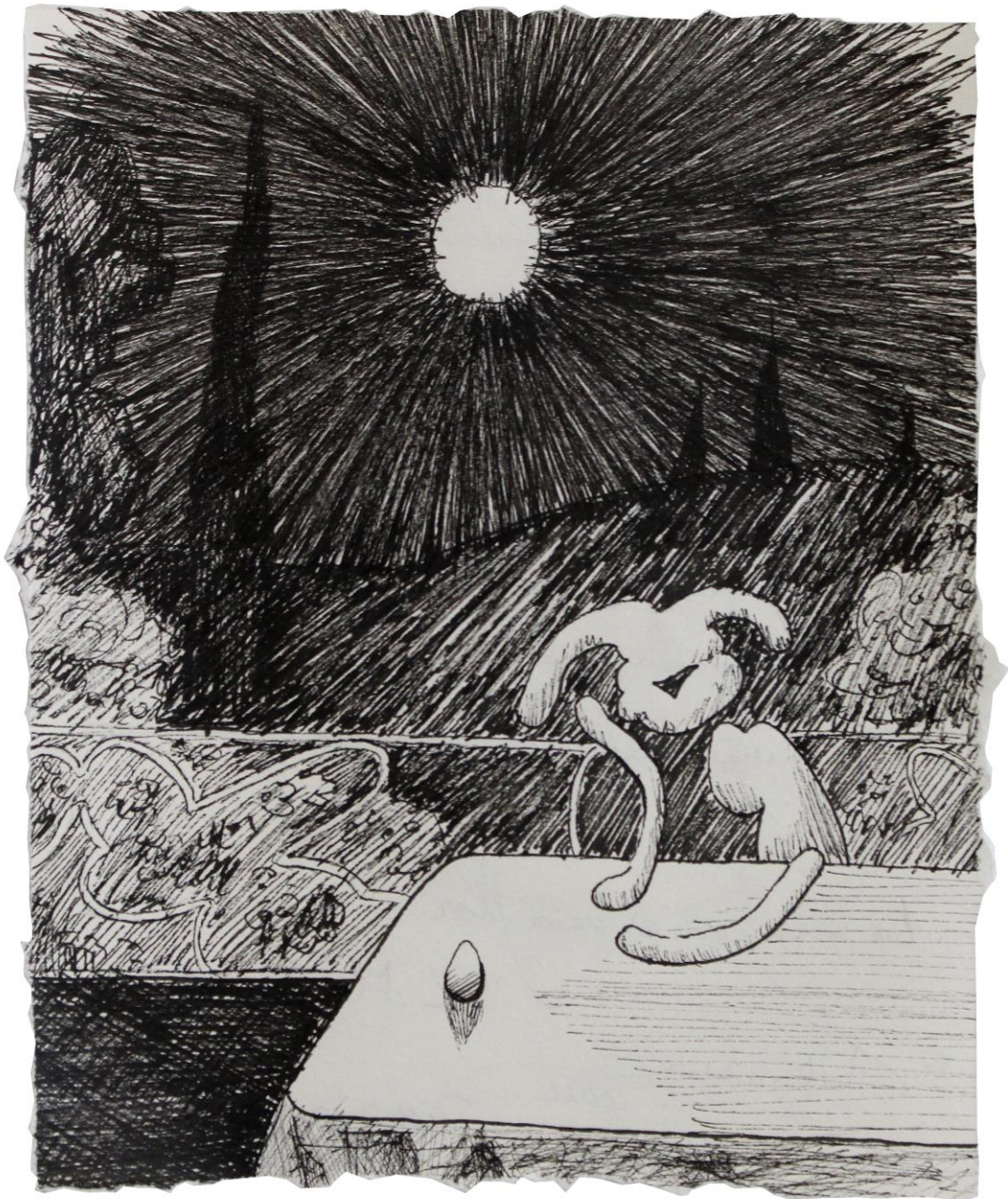
**Acompañados en soledad.**

Bolígrafo sobre papel Gvarro. 15x10 cm  
2023



**Así como el cielo no se pierde por reflejarse en el agua sino por creerse agua, el ser humano no se pierde por reflejarse en las formas, sino por confundirse con las sombras**

Bolígrafo sobre papel Gvarro. 10x16 cm  
2023



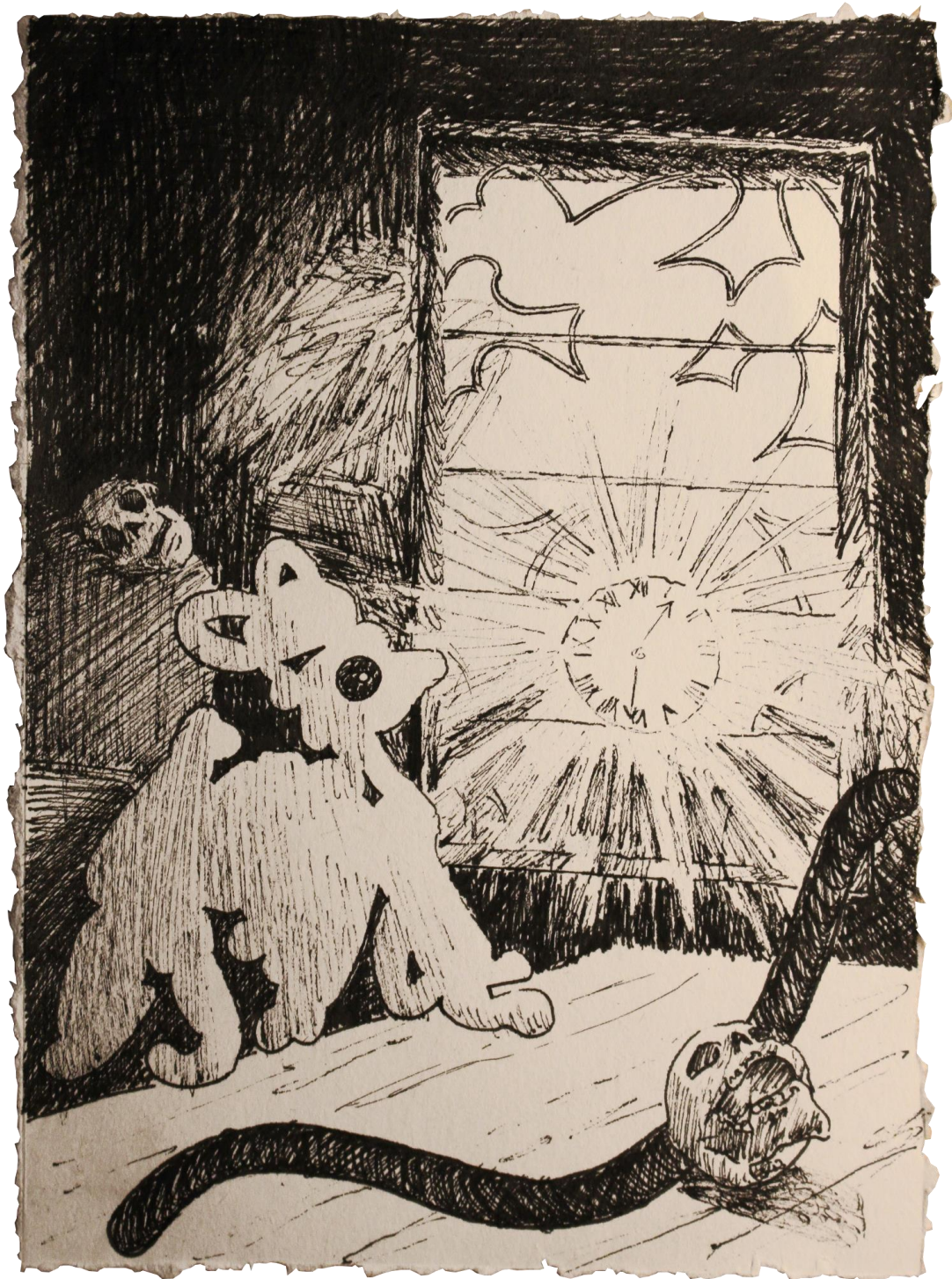
Y era peor la vida / Era peor el azote del silencio / Fustigando la hiedra en donde  
yace / Un hombre maldiciendo el silencio / En el que va a morir toda palabra / Y  
solo brilla para el silencio / Mi único defensor, mi única esposa. / (La mentira es  
una flor)

Bolígrafo sobre papel Gvarro. 18x12 cm  
2023



**Apiadándose de la existencia del otro**

Bolígrafo sobre papel Gvarro. 11x7 cm  
2023



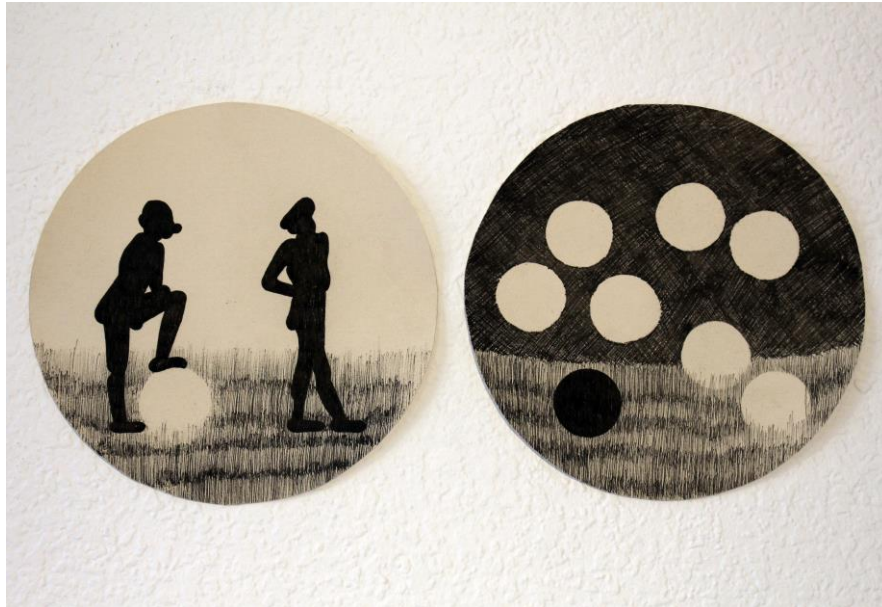
**La espera**

Bolígrafo sobre papel Gvarro. 14x10 cm  
2023



**Tres figuras esperando a la muerte**

Bolígrafo y lápices de color sobre papel Gvarro. 10x16 cm  
2023



### El cazador de estrellas

Bolígrafo sobre papel Rosaspina. 19x19 cm / 19x19 cm  
(Intervención para Como una bola de nieve #4, La Casa Invisible)  
2023



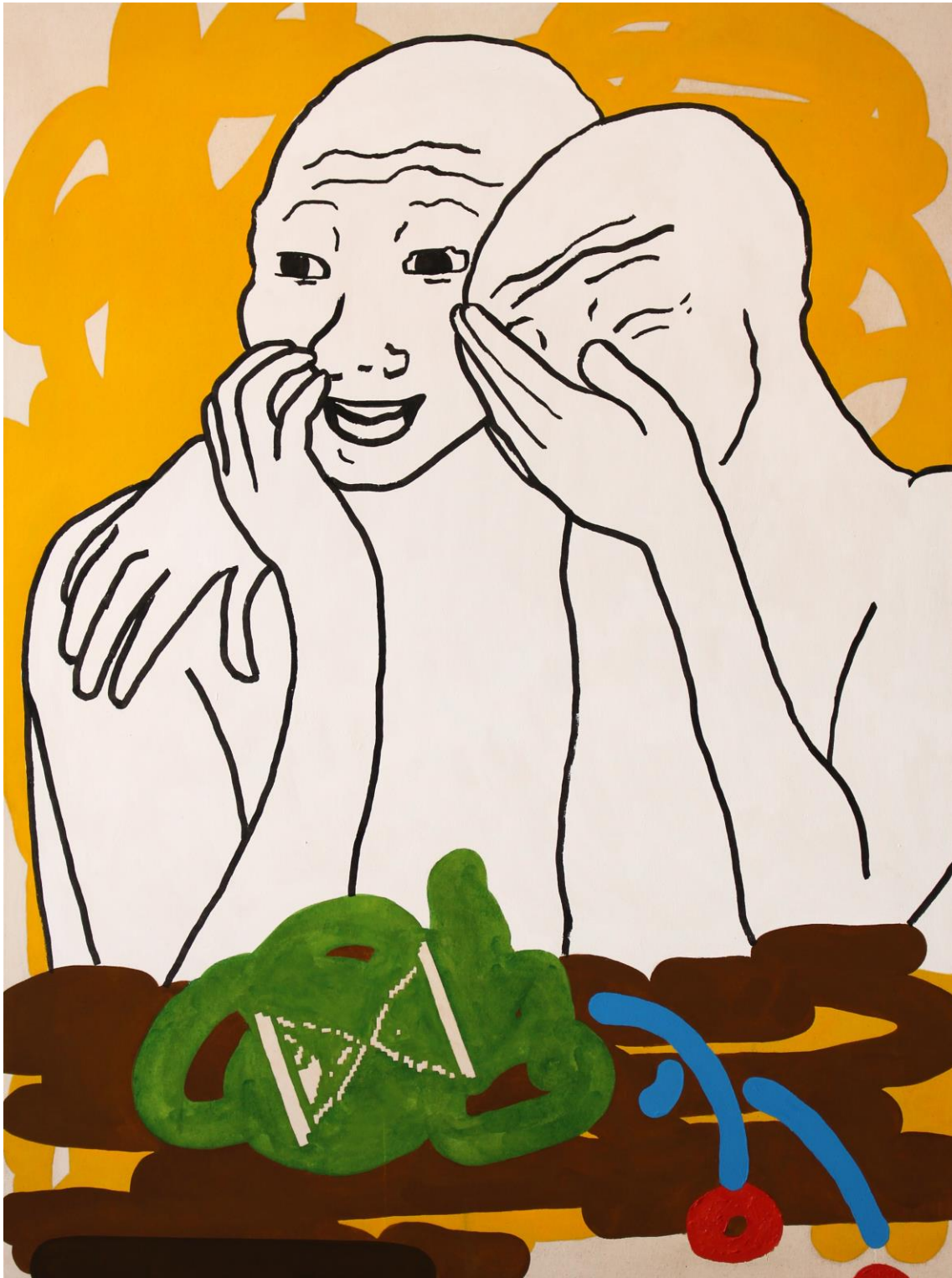
**The bullies, the bullied & the point at which you send it all to shit**

Temple al huevo, óleo, acrílico, papel de lija y rotulador de óleo sobre lienzo.

130x97 cm / 130x97 cm / 130x97 cm

(Vista de las obras en Art Busan '23, Seoul, Corea del Sur)

2023



**The bullies (I)**

Temple al huevo, óleo, acrílico y rotulador de óleo sobre lienzo. 130x97 cm  
2023



**The bullied (II)**

Temple al huevo, acrílico y rotulador de óleo sobre lienzo. 130x97 cm  
2023



**& the point at which you send it all to shit (III)**

Temple al huevo, acrílico, papel de lija y rotulador de óleo sobre lienzo. 130x97 cm  
2023



### Flor de Ketchup y Mostaza

Impresión 3D en resina, spray y pintura acrílica. 22x20x14 cm  
2023



**Los imbecilitos (Carne pa' la picadora II)**

Óleo, acrílico, rotulador de óleo y gotelé sobre lienzo. 25x25 cm  
2023



**Tres figuras esperando a la muerte**

Óleo en barra y carbón sobre lienzo. 150x200 cm  
2023



**Jugando a las cartas (en el cementerio)**

Óleo, spray y cuchillas sobre lienzo, corte láser en madera. 239x232 cm  
2023



**Algunos días despierto queriendo que mi cuerpo viaje a la deriva dentro de una cápsula en un mar de líquido amniótico verde con una niebla rosa, libre de todo dolor físico y emocional. Otros días me conformo con querer ser un duende con su setup gamer en un arbusto.**

Óleo y acrílico sobre lienzo, bastidor de ramas de olivo. 25x25 cm  
2023



**El pop nos va a volver a todos gilipollas**

Óleo en barra y carbón sobre lienzo. 250x200 cm  
2023



El sueño de Hyperpop (Fragmento. Estudio previo.)

Óleo, acrílico, carbón, impresión digital y gotelé sobre lienzo. 130x97 cm  
2023



### Ecosistema frágil

Impresión 3D en resina, impresión digital, caja y catálogos con tejuelo. 122x32x24 cm  
2023



### STOP THE WORLD, I NEED REFERENCES

Temple al huevo, óleo, acrílico, spray y gotelé sobre lienzo, corte láser en madera.  
149x123 cm

2023



**Albert Camus**

Temple al huevo, óleo y acrílico sobre lienzo. 100x74 cm

2023



**David Foster Wallace**

Temple al huevo, óleo y acrílico sobre lienzo. 100x74 cm

2023



**Eduardo Arroyo**

Temple al huevo, óleo y acrílico sobre lienzo. 100x74 cm

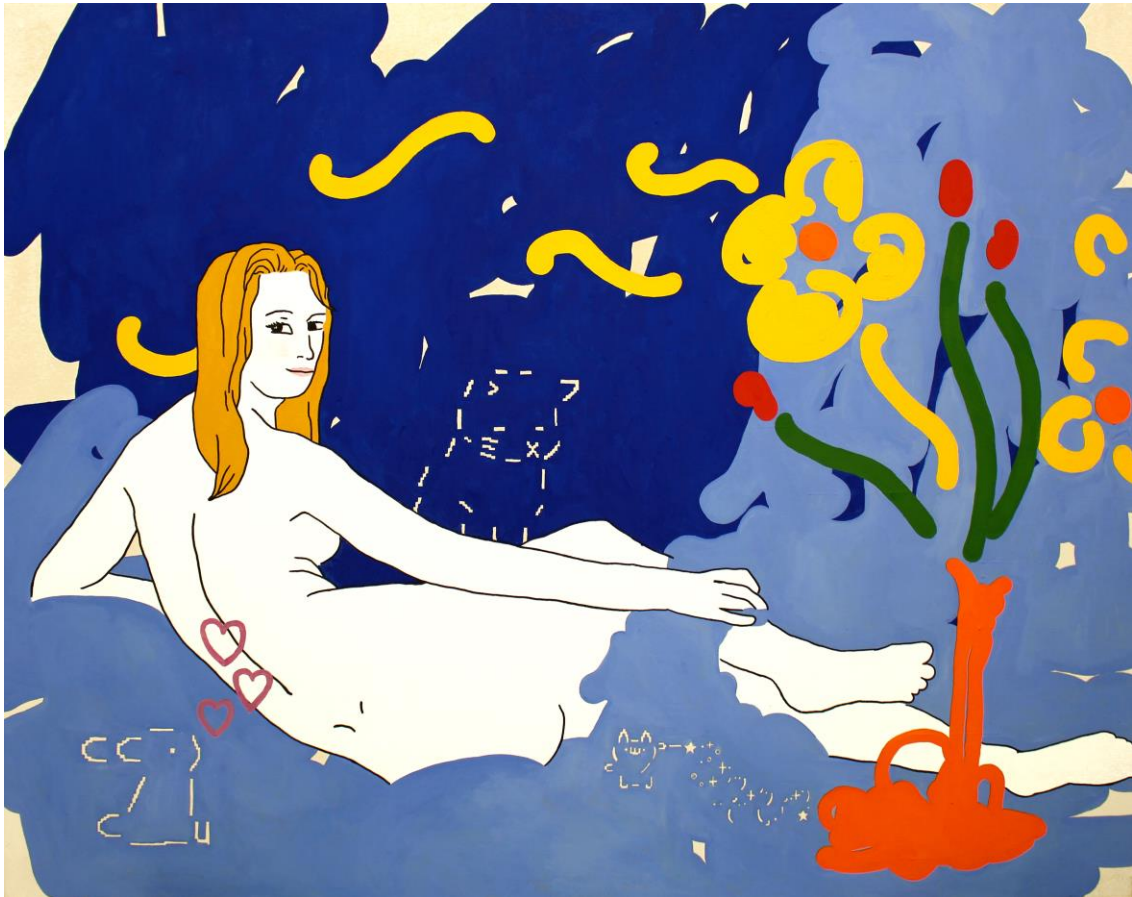
2023



**Ana Barriga**

Temple al huevo, óleo, acrílico y tinte textil sobre lienzo. 100x74 cm

2023



**Trad Wife believe in men's magic**

Temple al huevo y acrílico sobre lienzo. 130x162 cm

2023



**Lisístrata en un cubo de basura junto con los excrementos del gato**

Óleo y spray sobre lienzo. 130x195 cm

2023

hyperpop