



CLEANSING

Nuria Luque Maldonado
Trabajo de fin de grado
Tutorizado por Blanca Montalvo
Junio 2020

Contenido

Declaración jurada de autoría	2
Resumen e Idea	4
Trabajos previos	4
Proceso de investigación plástica	6
Proceso de investigación teórico-conceptual	18
La ruptura de la temporalidad.....	18
Códigos de lenguaje	20
<i>ASMR</i>	22
Cronograma.....	23
Presupuesto	23
Bibliografía	24
Anexo.....	24

Resumen e Idea

Cleansing es el cómic y proyecto de investigación que presento como TFG. En él acompañamos a un personaje que se asea tras salir de la ducha. A lo largo de la narración descubriremos que tiene un canal de YouTube de *Reiki ASMR*¹. Así, situaremos a la protagonista dentro de la subcultura y modo de existencia en internet y lo relacionaremos conceptualmente con otros modos de limpieza (físico, religioso, espiritual).

Este proyecto artístico nos ofrece una lectura de un acto cotidiano e intrascendente, colocando en el mismo plano de existencia la experiencia vivida y la digital. Lo conseguirá rechazando la narrativa clásica y poniendo en tensión la lectura lineal. Los saltos, bucles y repeticiones constituirán una narración regida por ritmos acelerados, pausas e intercalación de tiempos y espacios.

Palabras clave: cómic, ASMR, internet, novela gráfica, meme

Trabajos previos

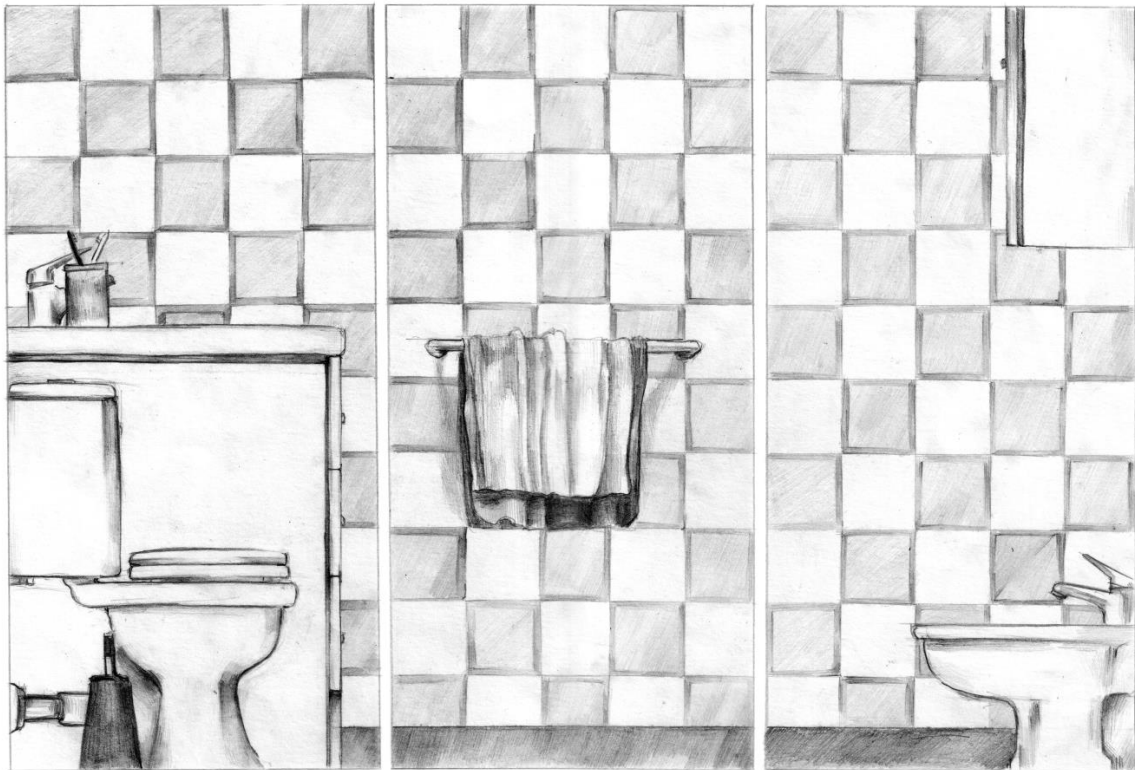
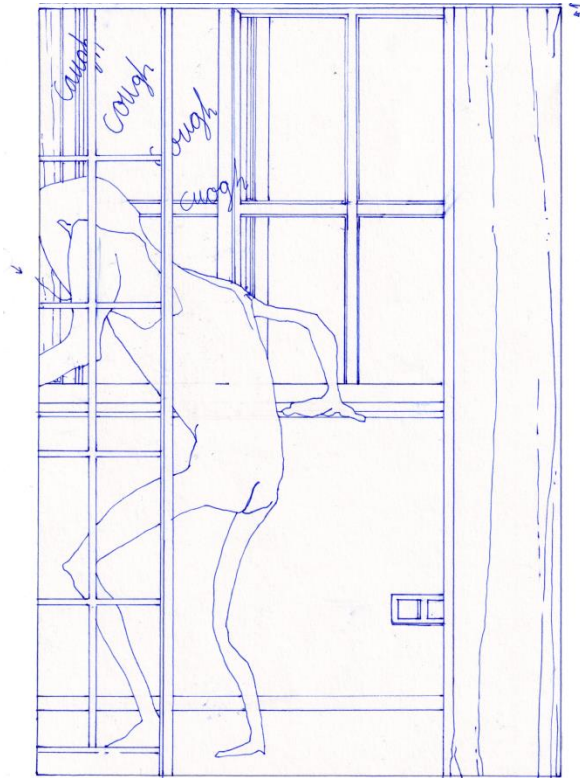
El cuatrimestre anterior realicé el primer acercamiento al TFG para la asignatura *Producción y difusión de proyectos artísticos con El disgusto*, un cómic en el que se cuestionaba la narración lógica lineal a partir de estrategias propias del microrrelato y la pintura, ya que se creaba la cohesión de sus partes mediante relaciones formales.

Al ser mi primer trabajo en este medio mi motivación principal fue la exploración del lenguaje. También me centré en continuar la línea discursiva que había trabajado el año anterior, ofreciendo modos de entender la realidad a través de lo cotidiano y lo nimio.

Uno de los mayores aciertos y errores fue el ritmo. Era demasiado frenético, contradiciendo la tranquilidad que yo quería predicar. Sin embargo, encontré claves muy interesantes en la concepción del cómic a partir de fragmentos discontinuos, ejecutados con una amplia gama de recursos; y la relación de estas partes sin jerarquía ni orden alguno más allá que el propio ritmo interno del cómic.

En aquel momento todo surgió desde la intuición, y por ello mi finalidad para este proyecto ha sido tomar conciencia y control de los recursos más interesantes que se barajaban, con la esperanza de poder llegar a pulirlos.

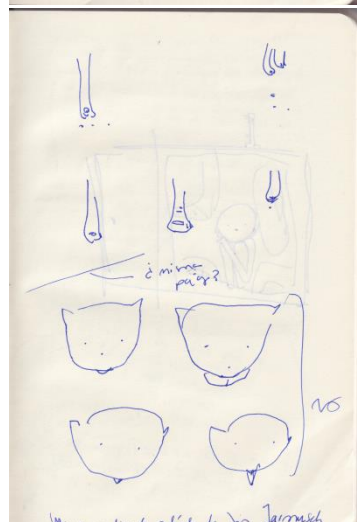
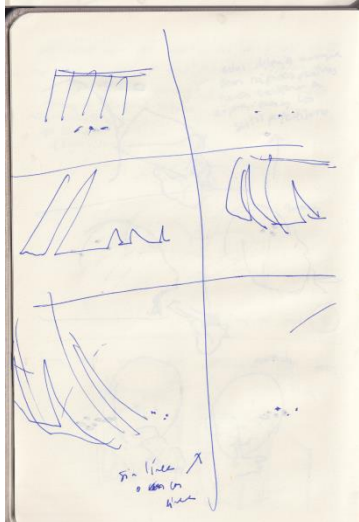
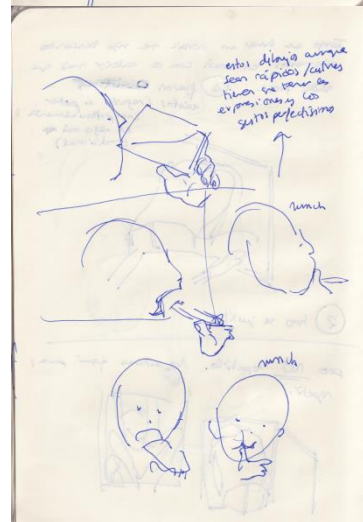
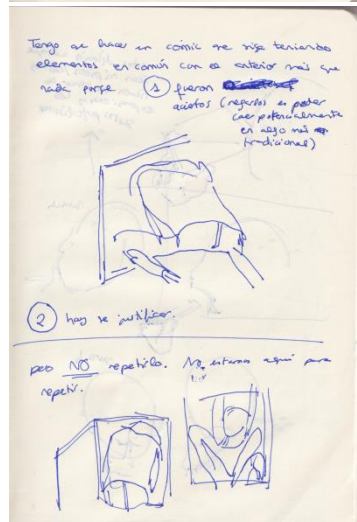
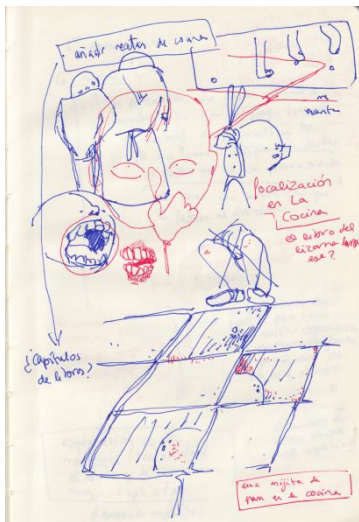
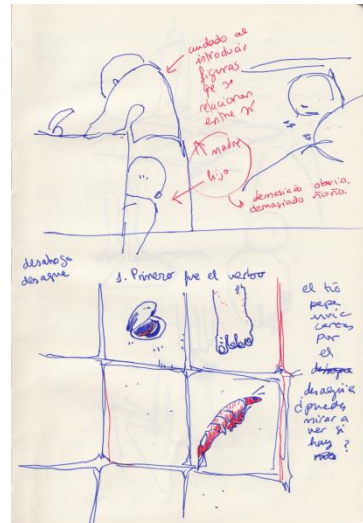
¹El *ASMR* (Autonomous Sensory Meridian Response) es un término documentado y acuñado en redes sociales como stedyhealth.com y Facebook para referirse a una respuesta biológica autónoma a ciertos estímulos externos. El concepto ha ido expandiéndose por internet en plataformas como Reddit o YouTube, donde se intenta provocar respuesta a partir de material audiovisual. A pesar de que el porcentaje de personas que experimentan este fenómeno es muy pequeño, estos vídeos son muy populares porque prometen relajar, dormir o incluso aliviar la ansiedad y depresión.



El disgusto, cómic, 60 páginas, 2020.

Proceso de investigación plástica

Comencé intentando abarcar el proyecto como una continuación directa del trabajo anterior, barajando los mismos temas y estrategias artísticas.



La primera propuesta fue enfocar la narración en torno al espacio de la cocina, pero pronto me di cuenta de que me limitaba. Mi nuevo proyecto no me permitía crear analogías visuales como el anterior, pues ya todo estaba unido mediante un contexto.

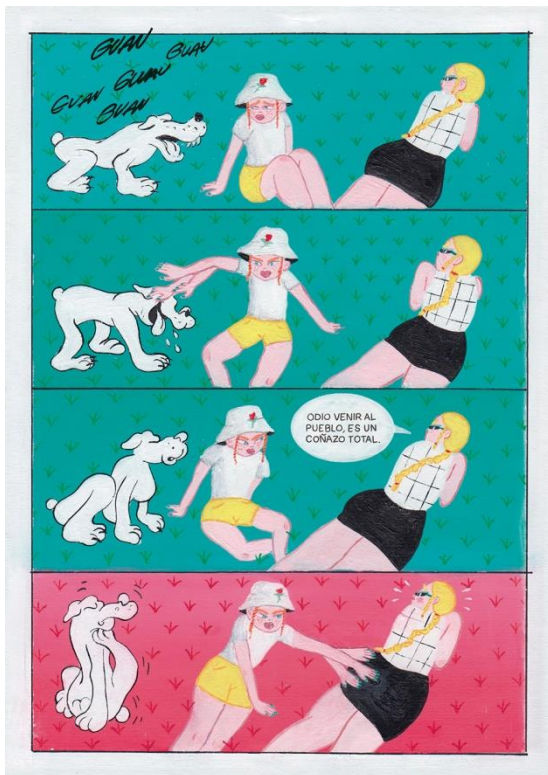
Decidí resolverlo abstrayendo la temática a “Limpieza vs. Suciedad” (entendiéndose la suciedad como pulso de la vida).



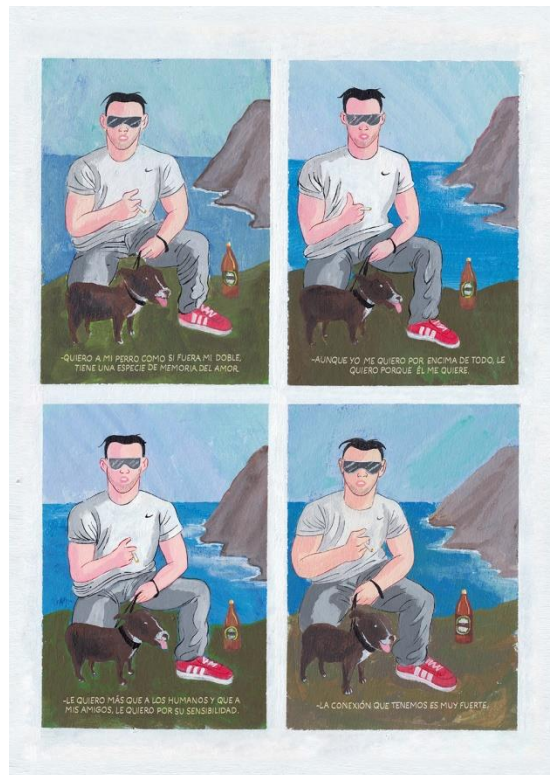
Sin embargo, esto no resolvía los problemas a los que me había enfrentado y había resuelto a duras penas en el cuatrimestre anterior. Es más, me enfrentaba al peligro de convertir mi trabajo en una sucesión de imágenes discontinuas, sin narración. Estamos haciendo cómic.

Por otro lado, en estas páginas uso los mismos recursos visuales (dibujo a plumilla, composición) que había estado usando en el cuatrimestre anterior. No planteo nada nuevo. Así pues, quise probar a meter color. Si la imagen tuviese más información, automáticamente ralentizaría la lectura.

Un referente crucial para mi trabajo el cuatrimestre anterior y que he seguido teniendo presente en la realización de este proyecto han sido Los Bravú. Sinceramente, no podría concebir cómo hago cómic sin haberlos leído.



Los Bravú, *Mujer!*, 96 páginas, 2016



Me impresiona mucho su capacidad para intercalar relatos, añadiendo incluso fotografía. No hay ninguna convención que les ate. Además, las páginas están pintadas, por lo que tienen una textura y cualidad que en el cómic, por los propios tiempos que exige el propio medio, apenas se puede alcanzar.

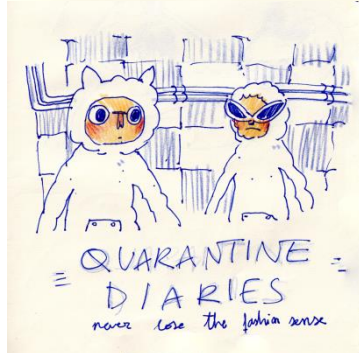
Por eso mismo, este cuatrimestre mi intención para aliviar los problemas que ya había notado en *El disgusto*. Siguiendo su línea, decidí hacer pruebas de pintura, así que preparé 5 tablas y, una vez que estuvieron listas, empezó el confinamiento por el COVID -19.

Así pues, ante la incertidumbre decidí pasar a hacer bocetos con guache y lápices de colores. Como todas las pruebas de guache fueron un auténtico despropósito, al cabo de unas semanas decidí abandonar esta línea de trabajo completamente.

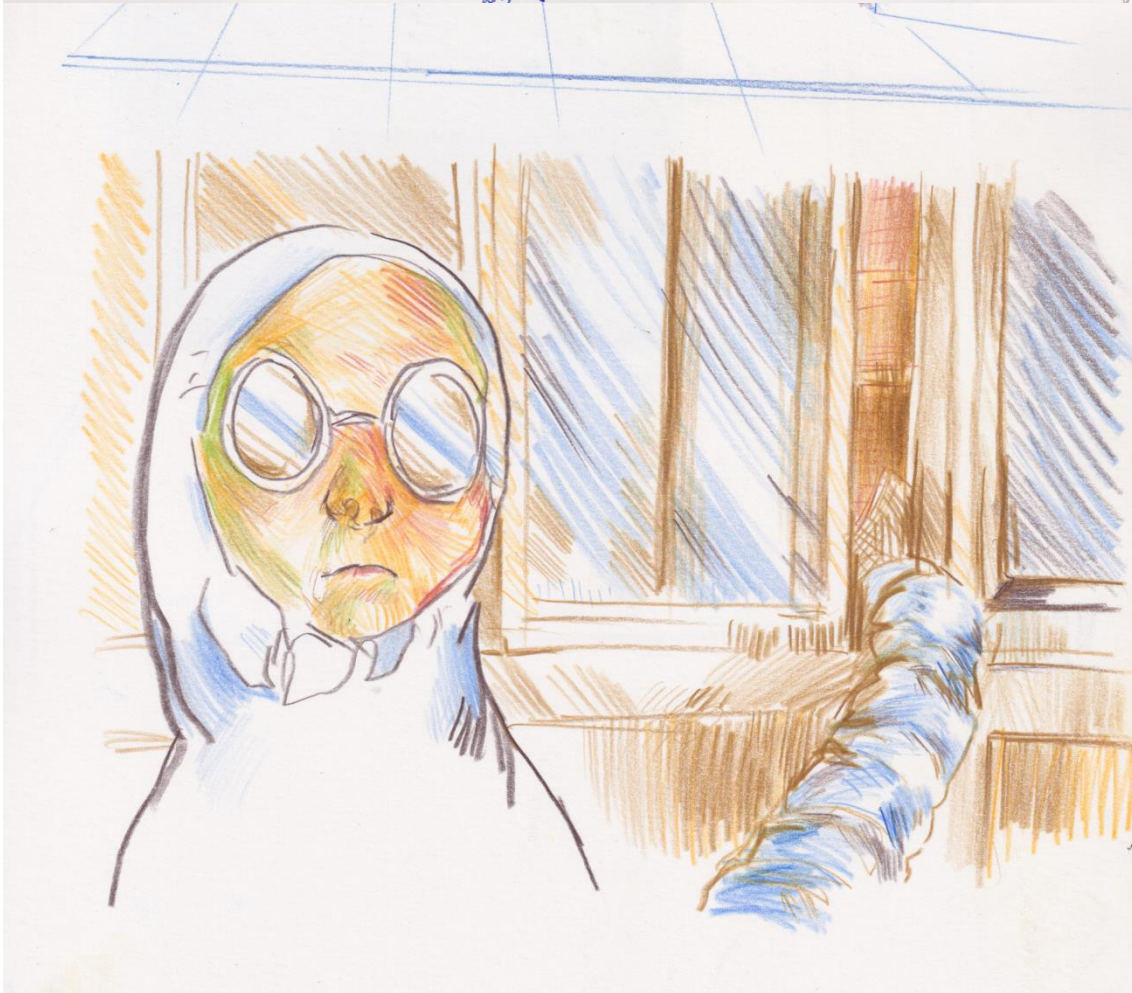
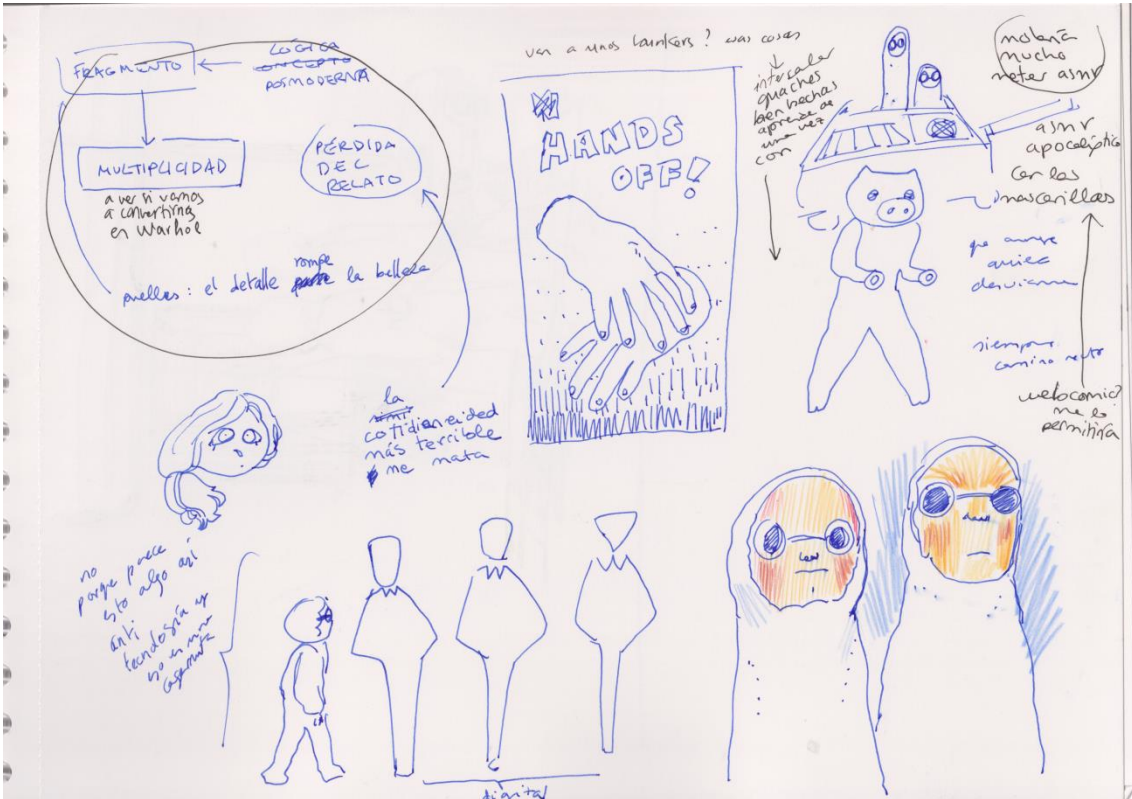
Paralelamente, realicé unos pequeños comics sin mayor pretensión que reírme un rato ante la situación tan extraña que nos había tocado vivir. Desanimarme en la pintura y encontrar alivio en los *muñecajos*, con slogans cutres en inglés, me hizo replantearme el proyecto.

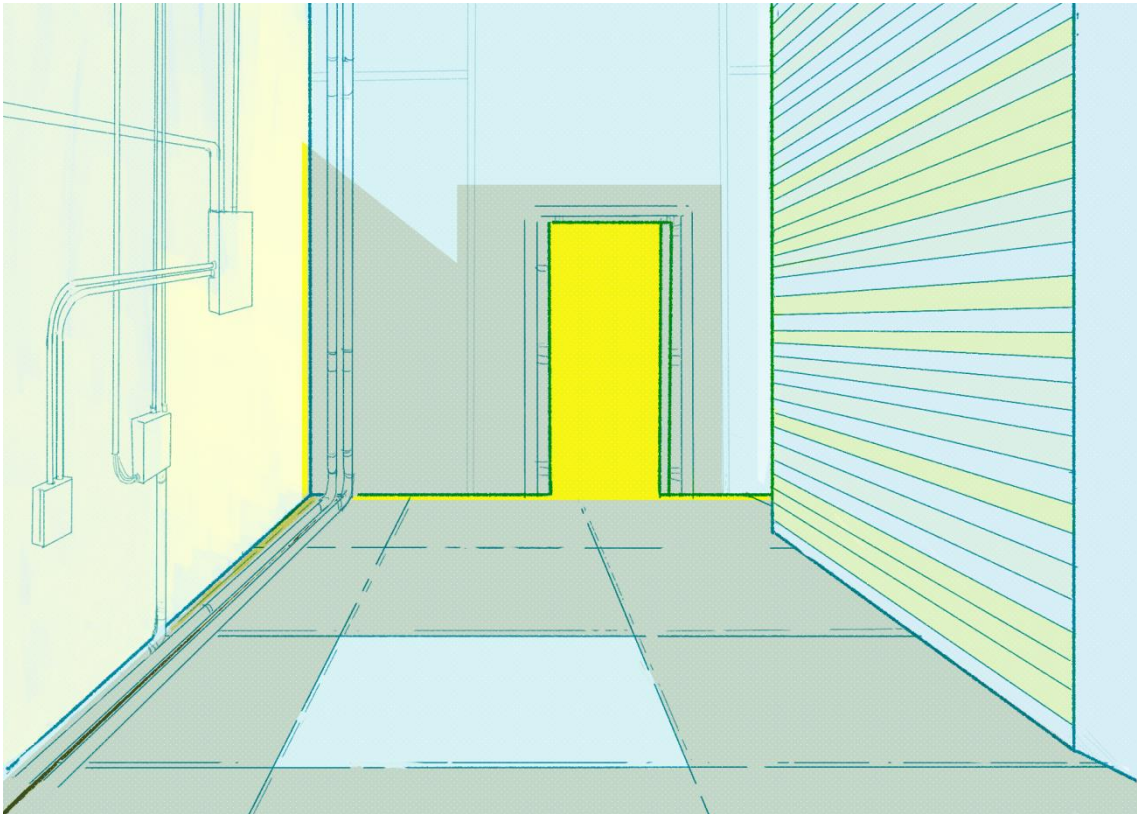
En este punto empecé a reunir imágenes de internet que me llamaban la atención, y llegué a considerar realizar un webcomic aprovechando las herramientas digitales. Sin embargo, pronto lo deseché en pos de volver a focalizar el proyecto en torno a la

secuencia. Me ha costado bastante aprenderlo, cegándome por mis propias palabras, pero este proyecto me ha servido para comprender que la linealidad del formato es lo que mantiene y guía mi trabajo. Esto, al extrapolarlo al formato web, desaparecía.

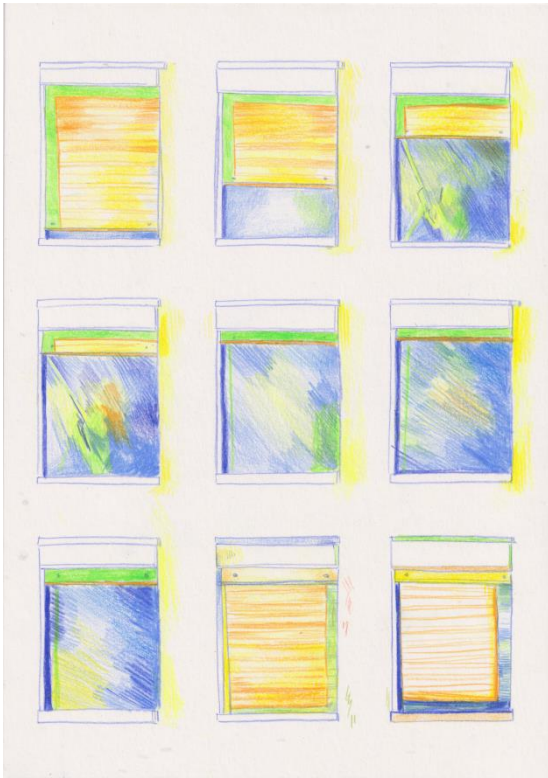






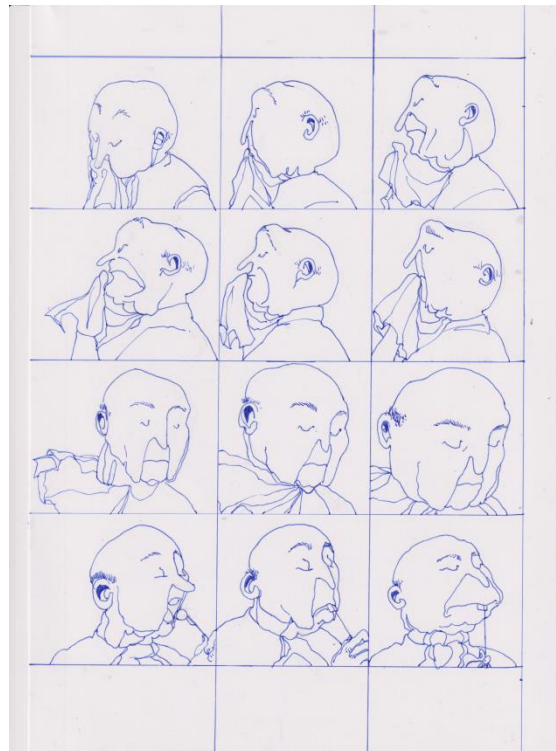
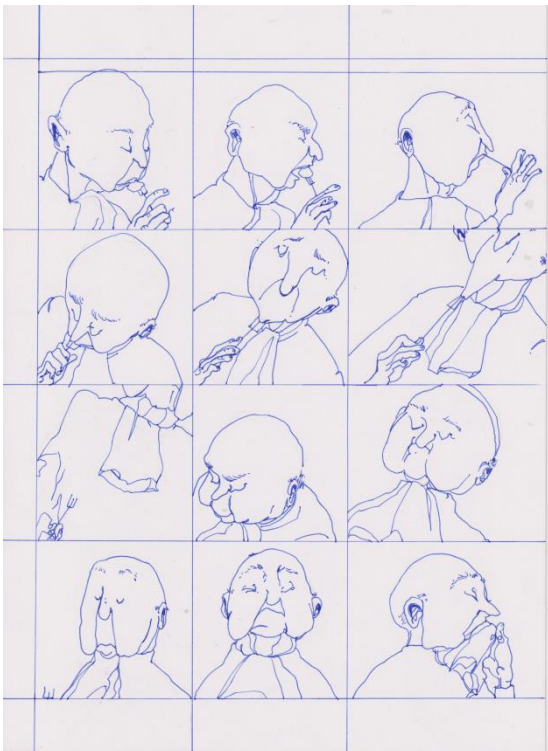


uno de los refs más importantes en el japonés era

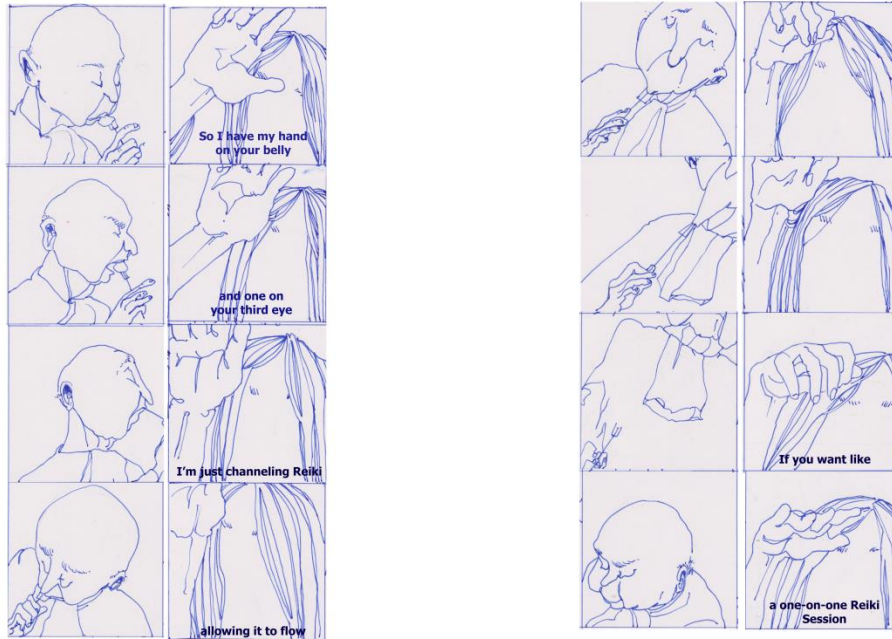


Las páginas no funcionaban. El lápiz tampoco. Los bocetos hechos a línea rápida eran muchísimo más interesantes.

Como empezaba a intuir que esta línea de trabajo no me terminaba de llevar a nada más, revisé *El Disgusto* y decidí volver a enfocar el proyecto como juego formal.

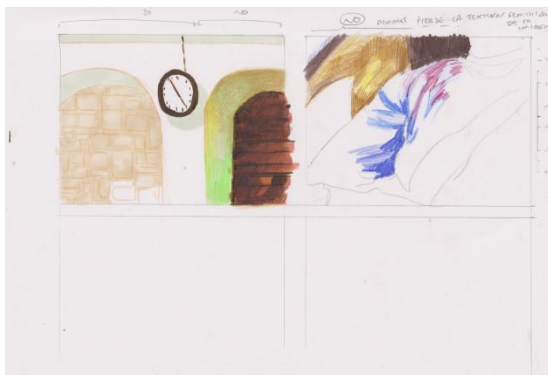


El problema de estas páginas era que, una vez más, a pesar de que mi intención era ralentizar el tiempo, creaba justo lo contrario. La manera de resolverlo fue mediante la contraposición de otra secuencia: una sesión de *reiki* de ASMR. Y esto es lo que catapultó el proyecto entero a ser tal y como lo presento hoy.



Si estas páginas funcionan son gracias a que existe el cine. La contraposición de planos/contraplanos en diálogos es muy propia de Rohmer.

Llegados a este punto, rescaté toda la colección de imágenes que había estado guardando a lo largo del cuatrimestre y probé a dibujarlas y colorearlas de diferentes maneras. Al final me convenció más el dibujo digital.



Decidí contraponer el frenetismo que provocarían estas imágenes con otras más tranquilas, a lápices de colores, intentando mantener la esencia que en mis pruebas anteriores había perdido.



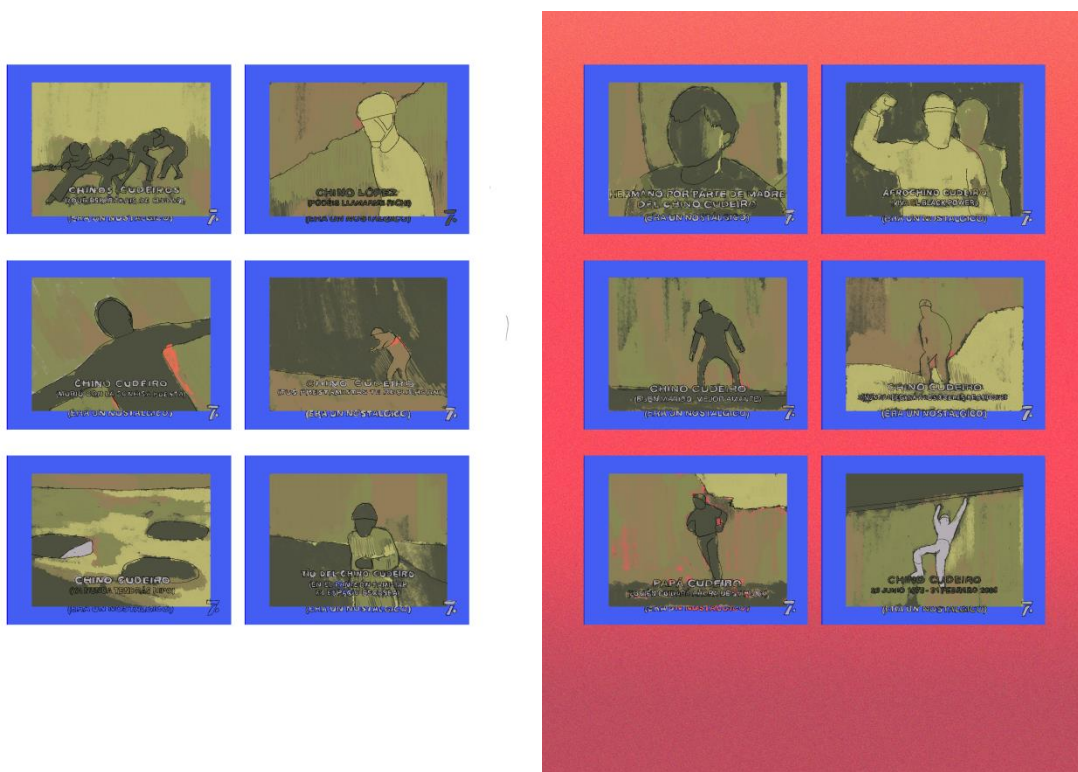
Decidí usar línea fina de tinta para otro tipo de páginas, para que descansara la vista entre tanto color.



Cuando empecé a maquetar, me tuve que enfrentar a varios dilemas ya que estaba “recreando” la experiencia de internet. El propio proyecto me obligó a tener que romper de manera consciente con las reglas de viñetas y encaje propias del cómic. No lo hice por juego formal, como las páginas de “descanso” de *El disgusto*, sino porque era la

única manera que podían concebirse estas páginas. Si no existiera el trabajo de Jarmusch a lo mejor me lo habría tenido que pensar dos veces.

Otro problema al que me he tenido que enfrentar recreando la estética de internet ha sido el uso del color. Durante un tiempo consideré convertir el trabajo entero en una oda al *vaperwave*², luego (y tal y como podemos ver en muchas de las páginas del proyecto) recurrí a los marrones, a los colores sucios creados por el propio jpg comprimido infinitas veces... El fondo blanco del papel molestaba cada vez más.



A la hora de resolver los capítulos en los que se divide la historia, me encontré con muchísimos problemas para mantener el ritmo entre tanta intercalación y simultaneidad. De hecho, si existen capítulos en un primer lugar fue para poder estructurar todas estas páginas que originalmente colgaban de un hilo muy fino. La respuesta fue atribuir acabados específicos dentro de cada capítulo. Además, de esta manera rompo el bucle, que si no se controlaba bien podía llegar a ser redundante.

En definitiva, nos encontramos ante un proyecto que ha dado muchísimas vueltas pero que, lentamente, todas las decisiones y deseos han ido apuntando a la lógica por la que se mueve a día de hoy. Además, no me he sentido cómoda trabajando digitalmente. Soy de trazo limpio (con su goterón correspondiente) y poca información. El proyecto me ha dictado como tenía que ser, es un trabajo autónomo e independiente de *El disgusto*, a pesar de que ambos se mueven en la misma lógica fragmentada, descontextualizada y frenética, propia de nuestros tiempos.

En la página siguiente mostramos algunos dibujantes de cómic y/o ilustradores que me han ayudado a la hora de trabajar. De ellos tomé ideas o registros específicos, especialmente con las páginas de colores puros RGB. Se ve que es su momento en el cómic ahora.

² Movimiento de contracultura propio nacido en internet durante los 2010s.



María Medem



Tsuchika Nishimura



George Wylesol



Tara Booth



Rebeka Lukosus

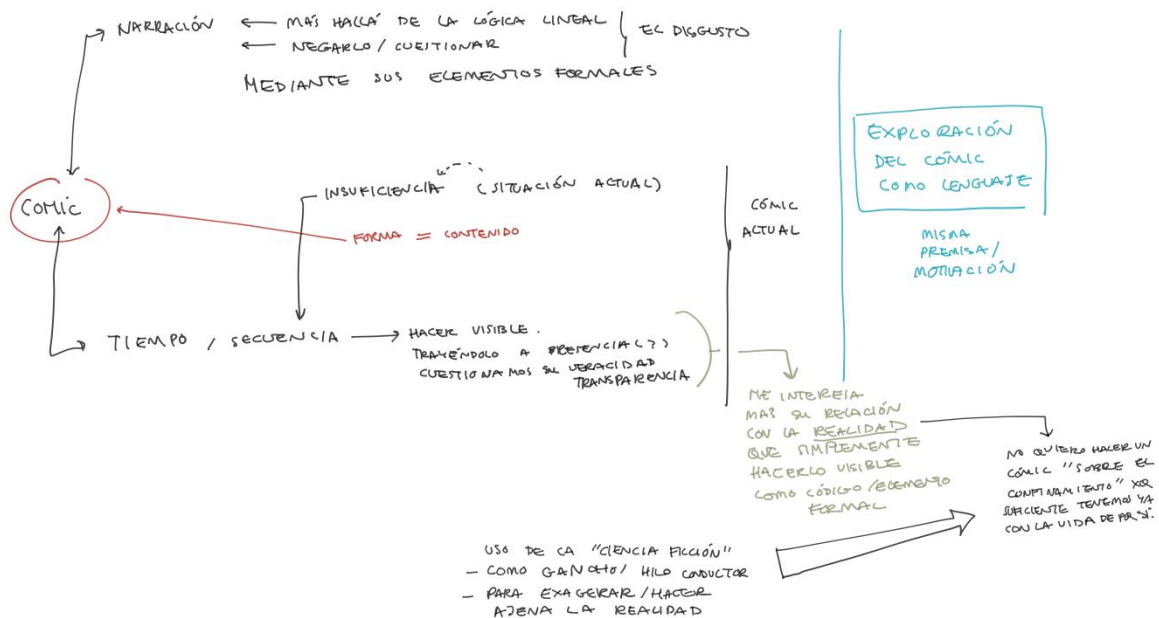


Klari Moreno

Proceso de investigación teórico-conceptual

El proceso de investigación teórico-conceptual de este proyecto ha sido muy caótico y, en consecuencia, hay muchos enfoques o menciones a artistas cuya presencia en la obra final es prácticamente nula. Por ello, aquí divido la investigación teórica en sus diferentes facetas, obviando la evolución cronológica conceptual del proyecto, a la que ya fui haciendo mención en el apartado anterior.

La ruptura de la temporalidad



El cómic me interesa como lenguaje. Mi acercamiento a *El disgusto* surgía desde esta misma premisa, desde el interés de jugar con sus códigos formales. Llegó un punto en el que, para sentir que el proyecto tenía coherencia, tuve que plantearlo de la misma forma.



Viendo el esquema, apreciamos que el enfoque es completamente distinto al actual. Mi obsesión en aquel momento con todo esto provenía de Yuuichi Yokoyama, cuyos cómics intentan liberar la acción de la narración convencional³.

Su propuesta es legítima y su trabajo muy interesante, pero mi proyecto no debería ser concebido como un intento de liberación formal del cómic como lenguaje, independiente de todo contexto histórico-cultural.

Yuuichi Yokoyama, *Baby Boom*, 2013

³ Rasa Tsuda "See the world flows without labeling it: Interview with Yuichi Yokoyama", AZITO, 22 de junio de 2013, <http://azito-art.com/topics/see-the-world-flows-without-labeling-it-interview-with-yuichi-yokoyama/> (Revisado 19.06.2020)

Para ello traigo a Fredric Jameson. Él, analizando la experiencia posmoderna, nos dice de la crisis de la historicidad:

Si en realidad el sujeto ha perdido su capacidad de extender activamente sus pro-tensiones y sus re-tensiones en las diversas dimensiones temporales, y de organizar su pasado y su futuro en forma de experiencia coherente, se hace muy difícil pensar que las producciones culturales de ese sujeto puedan ser otra cosa que “montones de fragmentos” y una práctica de lo heterogéneo y lo fragmentario al azar, así como de lo aleatorio.⁴

Esto lo justificará mediante Lacan y la aplicación de su definición de esquizofrenia a nivel cultural. A nosotros nos es relevante ya que hace originalmente esta definición con influencia del estructuralismo lingüístico de Saussure.

Lacan afirma que *el mensaje no consiste en una relación simple entre significante y significado*⁵ sino como una cadena de significantes que se puede destruir. Esta relación unifica al sujeto⁶, por lo que, al romperse, *el esquizofrénico se ve reducido a una experiencia de significantes puramente materiales, o, en otras palabras, a una serie de presentes puros y desconectados en el tiempo.*⁷

Sinceramente, creo que define perfectamente mi modo de trabajar. *Cleansing* está compuesto por significantes que apenas mantienen la cadena entre ellos. De hecho, hay momentos en este cómic que creo que pueden llegar a romperse si el lector desconoce la referencia intertextual. La simultaneidad, los saltos discontinuos entre tiempo y espacio son los que establecen las relaciones entre los diferentes fragmentos, completamente descontextualizados de una lógica lineal que se les pudiera dar.

Sin embargo, hay un aspecto de todo esto que me molesta. Mark Fisher en su libro *Realismo capitalista: ¿no hay alternativa?* hace explícita esta lógica posmoderna en la generación *que se acunó en esa cultura rápida, ahistórica y antimnemónica, una generación para la cual el tiempo siempre vino cortado en microrrodajas digitales predigeridas*⁸. Me frustra que mi proyecto, al estar situado dentro del contexto de internet, se perciba ese frenetismo como consecuencia directa de estar hablando de medios digitales, y no como una realidad que lo abarca todo. Sí, estos saltos, bucles, interrupciones son propios de Instagram, Twitter, YouTube; pero también está presente cuando la protagonista se corta el flequillo tranquilamente en su casa.

⁴ Jameson, Fredric, “La ruptura de la cadena de significantes”, en *Ensayos sobre el posmodernismo*, (Buenos Aires: Imago Mundi, 1991), p.47.

⁵ Jameson, Fredric, *Op. Cit* p.48.

⁶ En “El posmodernismo y la sociedad de consumo” habla en más detalle de la pérdida del sujeto y específicamente del artista y, aunque luego lo citaré, aquí no nos es relevante.

⁷ Jameson, Fredric, “La ruptura de la cadena de significantes”, en *Ensayos sobre el posmodernismo*, (Buenos Aires: Imago Mundi, 1991), p.50.

⁸ Fisher, Mark, *Realismo capitalista: ¿no hay alternativa?*, (Titibillus, 2009)

Códigos de lenguaje

¿Pero qué pasaría si uno ya no creyera en la existencia del lenguaje normal, del discurso corriente, de la norma lingüística? [...] que cada grupo hubiese llegado a hablar un curioso lenguaje privado y de su propia cosecha, cada profesión hubiera desarrollado su código o idiolecto privados y, por último, cada individuo hubiese terminado por ser una especie de isla lingüística, separado de todos los demás. [...] No tendríamos otra cosa que diversidad y heterogeneidad estilísticas.⁹

Me resulta muy curiosa esta reflexión de Jameson pues creo que este temor es ahora una realidad y queda evidenciada a lo largo de las páginas que componen *Cleansing*, más allá de poder leer “heterogeneidad estilística” de manera literal. El lenguaje que se configura durante el desarrollo de las páginas creo que es un arma de doble filo, pues tiene la enorme capacidad de crear complicidad o alienación con el espectador, en base a referencias muy explícitas de *memes* o posts virales de internet, algunos demasiado recientes o efímeros como para considerarlos “cultura general”. Este miedo me ha llevado a incluir casi en su totalidad la fuente original y la explicación de uno de ellos.

Ése es el momento en que aparece el pastiche y la parodia se vuelve imposible. Aquél, como ésta, es la imitación de un estilo particular o único, el uso de una máscara estilística, discurso en una lengua muerta: pero es una práctica neutral de dicho remedo, sin el motivo ulterior de la parodia.¹⁰

Entender las referencias intertextuales mejora la lectura del cómic pero, sin embargo, no creo que sean explícitamente necesarias. De hecho, quiero creer que a pesar de que está escrito entero en inglés el *target* sigue siendo el lector español. El *chino cudeiro* tiene un peso muy importante y creo que, de todos los guiños, es el único colocado con la expresa finalidad de crear complicidad con quien lo lea.¹¹

Además, más allá de los nexos y el despliegue de nuevas narraciones que pueda tener introducir los *memes*, este fenómeno es un síntoma de nuestras sociedades posmodernas. Existen por la única razón de ser procesos de desterritorialización y reterritorialización.

No voy a hacer hincapié en este concepto deleuziano porque, aparte de ser demasiado complejo para lo que le corresponde en este apartado, establece relaciones con la esquizofrenia lacaniana y el límite del capitalismo. Considero necesario ser consciente y citarlo, pero creo que mi proyecto artístico todavía es demasiado inocente como para tener objetivos tan ambiciosos.

Sí que quiero señalar que, gracias a la propia naturaleza de este medio, en mi comic se han producido estos procesos. Más allá del primer guiño, se han construido narraciones

⁹ Jameson, Fredric, “El posmodernismo y sociedad de consumo”, en *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998* (Buenos Aires: Manantial, 2002), p.19.

¹⁰ Jameson, Fredric, Op. Cit. p.20.

¹¹ Además, creo que es la intersección de todas las temáticas ofrecidas en el cómic: es juego, es violencia, es la fusión de occidente y oriente, es bucle y repetición....

de asesinatos por pecados, de la pérdida de Dios, de esoterismo... Esta ambigüedad y potencia no podría existir en una narración fiel a la pirámide de Freytag.

Sin embargo, he mentido antes. Hay un pastiche explícito en mi proyecto: el *vaporwave*. La imposibilidad propia del capitalismo tardío en retener su propio pasado y a vivir en un presente perpetuo¹² produce, simultáneamente, la incapacidad de la renovación estilística. “Nuestra cultura es excesivamente nostálgica, proclive a la retrospectiva, incapaz de generar novedades auténticas.”¹³

Una vez más, el pastiche: en un mundo en que la innovación estilística ya no es posible, todo lo que queda es imitar estilos muertos, hablar a través de las máscaras y con las voces de los estilos del museo imaginario. Pero esto significa que el arte contemporáneo o posmodernista va a referirse de un nuevo modo al arte mismo; más aún, significa que uno de sus mensajes esenciales implicará el necesario fracaso del arte y la estética, el fracaso de lo nuevo, el encarcelamiento en el pasado.¹⁴

El *vaporwave* es una corriente artística que surge a principios de 2010 por internet. Su poética reside en la utilización de la estética de los 90, su música e iconografía, así como otros signos propios de la cultura occidental como esculturas griegas. Está estrechamente relacionado con la idea de la ruina y la *hauntología*, pues mira a un futuro digital idílico que nunca llegó. Hace evidente la crisis palpable del tardíocapitalismo.

A pesar de que es usado en mi proyecto como una mera referencia intertextual, creo que esta incapacidad del posmodernismo a construir nuevos relatos me resulta interesante. A fin de cuentas, entrar en bucles y usar la repetición y la auto-referencia como estrategia narrativa es la maniobra de la que hago uso con tal de crear unión.

¹² Jameson, Fredric, “El posmodernismo y sociedad de consumo”, en *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998* (Buenos Aires: Manantial, 2002), p.37.

¹³ Fisher, Mark, *Realismo capitalista: ¿no hay alternativa?*, (Titibillus, 2009)

¹⁴ Jameson, Fredric, “El posmodernismo y sociedad de consumo”, en *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998* (Buenos Aires: Manantial, 2002), p.22.

ASMR

Ya he explicado anteriormente en qué consiste el ASMR, sin embargo, me resultan curioso diferentes aspectos.

En primer lugar, que en estas sociedades posmodernas regidas por la sobresaturación de imágenes funcionen vídeos con ritmos tan pausados y lentos. Segundo, que su meta sea precisamente mitigar la ansiedad y depresión, síntomas evidentes de este frenetismo y tercero, que la solución que hayamos encontrado sea material audiovisual plenamente integrado en el capitalismo avanzado. Es una contradicción pura.

Afortunadamente, no estoy sola en esta lectura a la comunidad más edulcorada de Internet.

H.S. Manson defiende:

ASMR videos do not desire to fulfill a lack. Instead, ASMR trigger-chasing must be understood as symptomatic of broader digital–millennial trends in its repudiation of the lack of lack itself, which Lacan identifies as ‘anxiety.’ ASMR videos exist in a context in which the trusted reliability and lossless plenitude of digital technology have become problems in themselves.¹⁵

Aunque en este proceso de investigación no lo he centrado en torno la idea de la intimidad, es un aspecto presente en la obra. Está intrínseco en el ASMR. Emma Bennet explica que, precisamente, la clave se encuentra en que en esta doble performance (pues participa tanto quien graba como quien ve el vídeo) la función del espectador consiste en objetualizarse, perder el “yo”. Es un alivio y una ruptura de la necesidad de ejercer un rol activo.

Why is this so nice, the feeling of this uncertain status between personhood and objecthood? Could it be that it offers a relief from a certain kind of personhood? Projecting oneself outwards into space, into social space, can be exhausting, perhaps increasingly so in the performance-driven economy of late capitalism, where the kind of work to which we are encouraged to aspire is not that which produces material goods, but that which delivers services and creates and maintains social networks¹⁶

Otros estudios como Practical Ethics¹⁷ defienden que precisamente el relajamiento y encanto del ASMR reside en su absurdo ya que los vídeos son completamente triviales y terriblemente largos, y si los espectadores los adoran es precisamente por ello.

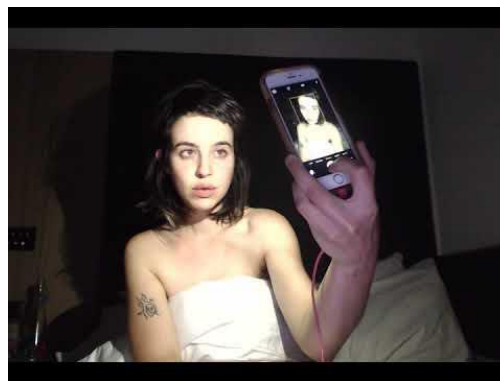
¹⁵ Manon, Hugh S., “ASMR Mania, Trigger-Chasing, and the Anxiety of Digital Repletion” en *Lacan and the nonhuman*, editado por Gautam Basu Thakur, (2018), 228.

¹⁶ Bennet, Emma, “Relief from a Certain Kind of Personhood in ASMR Role-Play Videos”. En *The restless compedium*, editado por Felicity Callard, Kimberley Staines y James Wilkes, Palgrave Macmillan (2016). 129 – 135.

¹⁷ Maslem, Hannah y Roache, Rebecca, “ASMR and absurdity”, *Practical Ethics*, 30 de Julio de 2015. <http://blog.practicaethics.ox.ac.uk/2015/07/asmr-and-absurdity/>

La intimidad también se encuentra en los cuartos de baño y en las galerías de los móviles. Una artista que controla perfectamente esta dicotomía entre vida digital e intimidad es Molly Soda.

Al traer la intimidad al espacio público de internet, cuestiona cómo construimos la identidad, y abre nuevas vías para redefinir cómo nos relacionamos en estas plataformas.



Molly Soda, *Who's sorry now*, vídeo, 2017

A pesar de que ahora, en retrospectiva, me doy cuenta de su influencia en mi proyecto, tomar conciencia de su trabajo fue clave. Me hizo comprender que todos los pantallazos e imágenes que había ido recopilando a lo largo del cuatrimestre concebirían un proyecto mucho más gratificante, así como relevante, que cualquier idea forzada que estuviera en ese momento intentando articular con la cabeza fría.

Cronograma

	Marzo			Abril					Mayo			Junio			
Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Análisis de proyecto anterior	X					X									
Lluvia de ideas	X	X				X				X	X	X			
Búsqueda de referentes artísticos	X	X	X	X	X				X	X	X				
Investigación teórica		X		X			X	X				X	X		
Búsqueda de referencias visuales		X			X						X	X		X	
Bocetos		X	X		X		X			X	X				
Páginas								X	X	X	X	X	X	X	X
Maquetación													X	X	X
Memoria														X	X

Presupuesto

Material	Precio
Bastidores, tela	5 €
Bloc de dibujo	12,55 €
Blog canson mixed media A4	6,60 €
Estuche de metal faber-castell con 12 lápices de color Polychromos	18,52 €
Goma maleable	0,6 €
Gomas de borrar	1,20 €
Lápiz faber-castell polychromo dark chrome yellow 109	1,30€
Material de papelería (pilot, minas)	4,75 €
Nishimura, Tsuchika. <i>Eisnahm : Sentier verglacé</i>	11 €
Paquete de 3 pilot negro	8,75 €
Paquete de 4 pilot azul	8,62 €
Paquete de 50 plumillas Brause 511	56,18 €
Tableta Wacom 16	489,14 €
Tinta china	3,75 €
Yokoyama, Yuuichi, <i>Baby Boom</i>	23 €
Total	650,96€

Bibliografía

Ah. <http://www.ahmagazine.es/molly-soda/>.

AZITO. <http://azito-art.com/topics/see-the-world-flows-without-labeling-it-interview-with-yuichi-yokoyama/>.

Bennet, Emma, “Relief from a Certain Kind of Personhood in ASMR Role-Play Videos”. En *The restless compedium*, editado por Felicity Callard, Kimberley Staines y James Wilkes, Palgrave Macmillan, 2016.

De Chirico, Giorgio et al., *Sobre el arte metafísico y otros escritos*. Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos, 1990.

Fisher, Mark, *Realismo capitalista: ¿no hay alternativa?*, Titibillus, 2009.

Jameson, Fredric, “El posmodernismo y la sociedad de consumo”, en *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. 15-38. Buenos Aires: Manantial, 2002.

Jameson, Fredric, “La ruptura de la cadena de significantes”, en *Ensayos sobre el posmodernismo*. 47 – 56. Buenos Aires: Imago Mundi, 1991.

Mangabrog. <https://mangabrog.wordpress.com/2016/07/20/taiyo-matsumoto-talks-shop-with-one-of-his-favorite-artists-fumiko-takano/>.

Manon, Hugh S. “ASMR Mania, Trigger-Chasing, and the Anxiety of Digital Repletion” en *Lacan and the nonhuman*, editado por Gautam Basu Thakur. 227 – 248. 2018.

Murría, Alicia, Navarro, Mariano, Reyes, Álvarez, “Thinking the Present: The End of Utopia as a Problem” para la exhibición *Without reality there is no utopia*, CAAC, 2011.

Nosotros. <http://www.nosotros-art.com/revista/exposiciones/nouvelle-science-vague-fiction-el-archivo-es-lo-que-media-entre-un-documento-y-lo-que-esta-por-venir>.

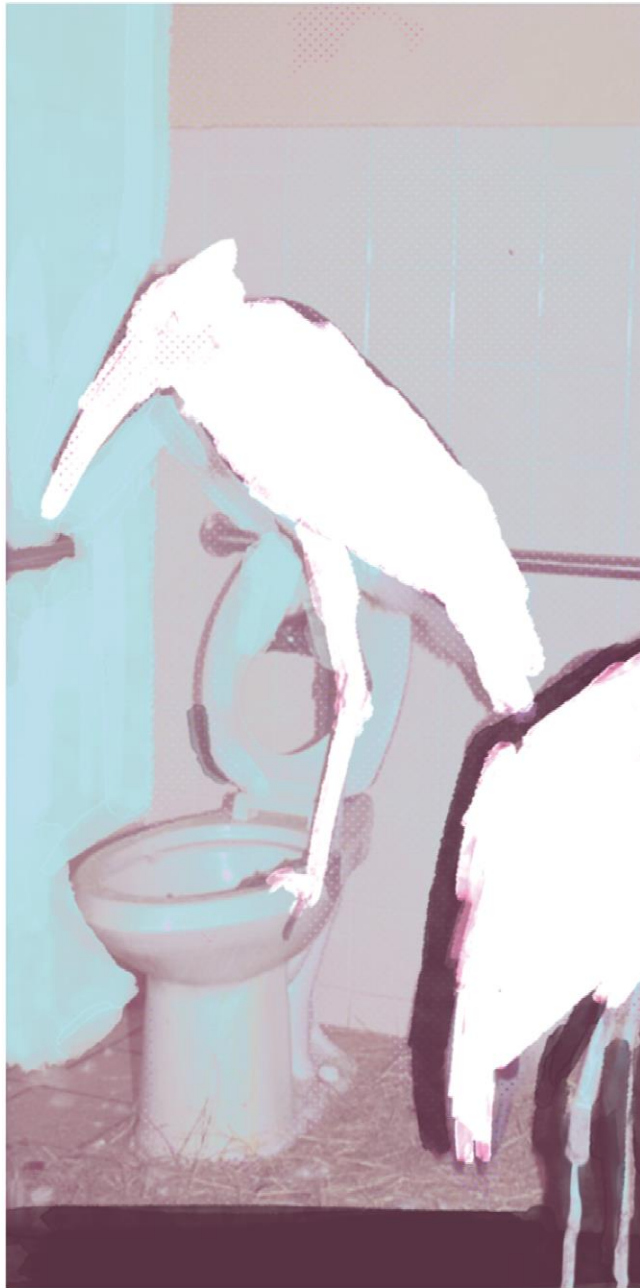
Poerio, Giulia, “Could Insomnia Be Relieved with a YouTube Video? The Relaxation and Calm of ASMR”. En *The restless compedium*, editado por Felicity Callard, Kimberley Staines y James Wilkes, Palgrave Macmillan, 2016.

Practical ethics. <http://blog.practicaethics.ox.ac.uk/2015/07/asmr-and-absurdity/>

Vaskes Sanches, Irina, “Posmodernidad estética de Frederick Jameson: pastiche y esquizofrenia”, *Praxis filosófica*, nº33. 53 – 74. 2011.

Whelan, Andrew, Nowak, Raphaël ““Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism”: Genre Work in An Online Music Scene” en *Open cultural studies*, nº2, 451-462.

Anexo



Título: *Cleansing*

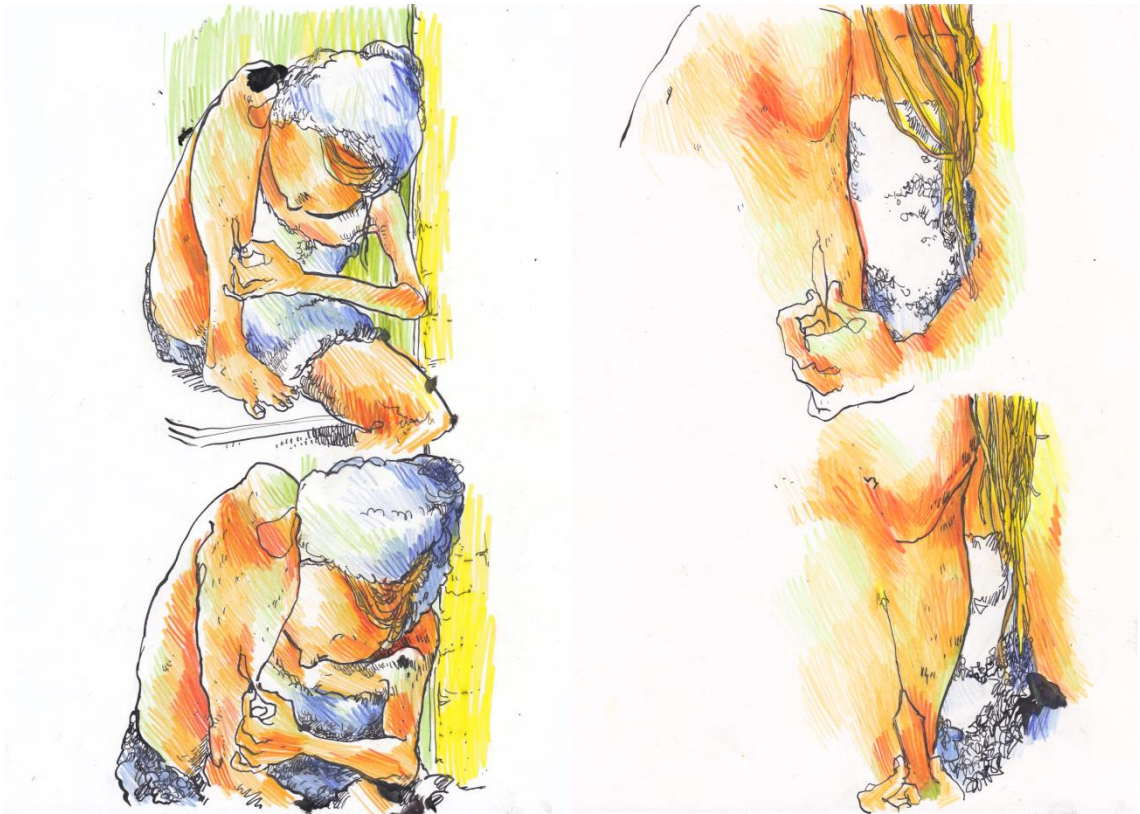
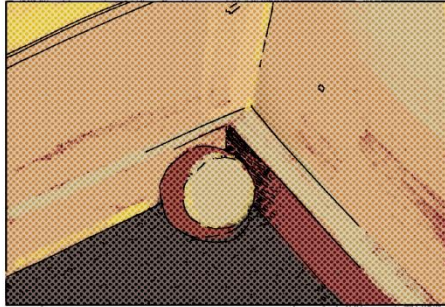
Autora: Nuria Luque Maldonado

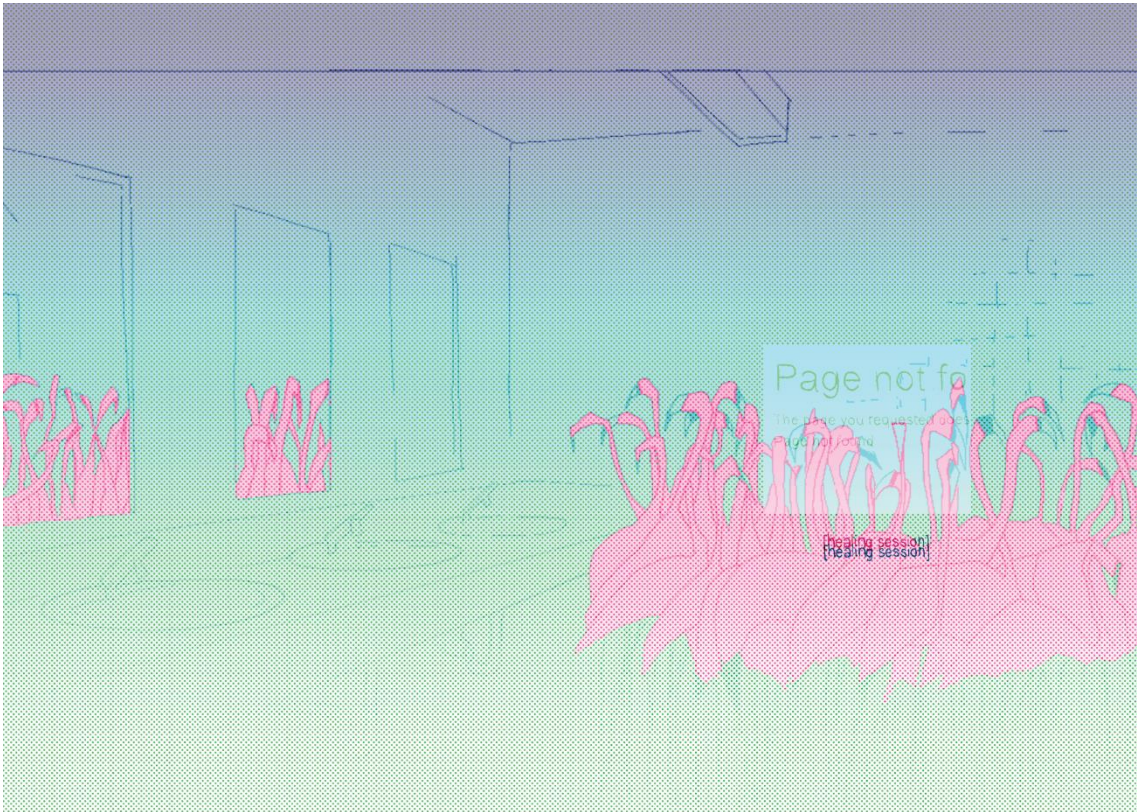
Dimensiones: 247 x 175 mm, , 76 páginas.

Técnicas y materiales: Cómic.

A continuación se mostrarán algunas páginas del cómic. Se puede ver entero aquí:

<https://issuu.com/nurialuqueja/docs/cleansing>







[Mouth sounds]