



STOP

100% Látos

Mátalos a todos!!!

Universidad Nacional de Córdoba.



artes visuales



facultad de artes



Universidad
Nacional
de Córdoba

Trabajo Final de Graduación

Licenciatura en Pintura

Melisa Daniela Serrano

“Ilustraciones *Psico-Pop*”

Ilustraciones sintomáticas y alegóricas en un proceso artístico

Asesora: Cecilia Irazusta

Co- Asesora: Dolores Otero Gruer

2020

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN.....	10
1.1 OPERACIONES NARRATIVAS DE ESTE PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	13
1.2 <i>Estrategias operacionales:</i>	
❖ Investigar y delimitar categorías y conceptos	14
❖ Substraer conceptos, seleccionar imágenes	16
❖ Referentes y aportes	18
❖ Collage digital y bocetos.....	22
❖ En relación a las técnicas	27
EL SÍNTOMA: ENTRE LA NORMA Y LO ANORMAL	32
2.1 REFLEXIONES EN TORNO A LA ALEGORÍA DE LOCURA O <i>SÍNTOMA</i> DE UN PUNTO DE VISTA SOCIO-CULTURAL	34
MARCO CONCEPTUAL	39
3.1 FRAGMENTOS	40
3.2 <i>Influencias desde el Pop Art</i>	42
3.3 Apropiacionismo y reproductibilidad en la red	45
3.4 “Remix digital”, visualización y el museo en la web	47
RELATO CURATORIAL.....	51
4.1 RELATO CURATORIAL Y CRITERIOS DE CIRCULACIÓN	52
Registro de obra.....	58
“ <i>Basorexia</i> ”	59
“ <i>Kaonashi</i> ”	60
“ <i>Sweet Dreams</i> ”	61

<i>“Sueños”</i>	62
<i>“Fuck perfect”</i>	63
<i>“Perfection”</i>	64
<i>“Blasfemia”</i>	65
<i>“Satisfaction”</i>	66
<i>“Bad Love”</i>	67
<i>“Save me”</i>	68
<i>“No thanks”</i>	69
<i>“Fetiche”</i>	70
<i>“LGBT”</i>	71
<i>“Sweet pain”</i>	72
<i>Hand over hand”</i>	73
<i>“Lentes color rosa”</i>	74
<i>“Fuck you”</i>	75
<i>“Infancia”</i>	76
<i>“Cuidate”</i>	77
<i>“Espejo”</i>	78
Paratextos	79
REFLEXIONES FINALES	81
AGRADECIMIENTOS	84
BIBLIOGRAFIA	85
ANEXO	87

INTRODUCCIÓN

La temática de las ilustraciones u obras a desarrollar en el presente trabajo final de la Licenciatura en Pintura, será la traducción¹ de síntomas psíquicos de sujetos, a un discurso artístico, por medio de técnicas digitales y convencionales e influenciada por la estética del Pop Art. El objetivo en general de la problemática a desarrollar será realizar un proceso de indagación sobre diversas técnicas artísticas tradicionales en las artes visuales junto a herramientas digitales, como el Photoshop, que habiliten la construcción o exploración en torno a una visualidad discursiva que en este caso será sobre conflictos psicológicos o síntomas.

Esta propuesta surge como una búsqueda individual, desde una curiosidad personal que aparece en mi adolescencia, por influencia de mi padre (quien estudiaba Psicología y me permitía acceder a los libros del campo disciplinar de esta ciencia), como también de procesos subjetivos personales que se fueron dando en el contexto social en el que realizaba mis actividades académicas, en los intercambios con amistades que cursaban la Licenciatura en Pintura. Un hecho, que pone en evidencia mi interés por la problemática elegida es que en el mismo año (2007) me inscribí en la Facultad de Psicología.

Permanentemente existió una preocupación personal por comprender mis comportamientos y emociones y los de mi entorno, así como la complejidad de las relaciones intersubjetivas. Esto me llevó a buscar siempre respuestas dentro del campo del psicoanálisis, enfoque con el cual me identificaba. Para comunicar estas inquietudes, las artes visuales me facilitaron la posibilidad de encontrar “una voz propia” con la cual pude decir todo aquello que fui construyendo reflexivamente, en un largo período de tiempo.

Se suma a este interés el hecho de que en el año 2019 tuve la posibilidad de ilustrar, a partir de “placas”, conceptos y situaciones dentro del campo de la psicología, relacionados con

¹ **Traducir:** actividad que comprende la interpretación del significado de un texto cualquiera en una lengua a otro texto equivalente en otra lengua (en este caso a un lenguaje artístico). <http://www.traduccion.at/2.html>

desordenes psicológicos o como lo llaman los psicoanalíticos lacanianos *síntoma*² (Bassols, septiembre.2005) tanto para el Blog como para el sitio de Instagram “Mundo Psique”³.



Imágenes para el Blog “Mundo Psique”.

Como antecedente de mi trabajo me permitió relevar y recoger información sobre distintos conflictos mentales y emocionales que nos atraviesan como personas. Esta instancia de aprendizaje me sirvió posteriormente, al margen de las ilustraciones realizadas para ese sitio web, poder exteriorizar artística y gráficamente mi punto de vista particular en una producción, cuya circulación, se concreta en ilustraciones publicadas en la red social Instagram (@melisa_illustrationart) creada para ese objetivo y que se constituyeron en la propuesta para este trabajo final.

Este proceso se dio en etapas. Indago sobre procesos y conceptos propios del campo de la ilustración que me permitan comunicar narrativamente esta producción. Investigo alrededor de la problemática elegida o un síntoma en específico, abordando textos y casos reales. Luego procedo a recopilar imágenes, fotografías que circulan en las redes, las cuales me sirven como base para representar gráficamente conceptos clave en ilustraciones; junto con la intervención del dibujo lineal, de manera analógica y digital. Finalmente decido utilizar este último en la elaboración de la producción ya que me permite una mayor libertad de acción en la transformación y construcción de las piezas.

Selecciono en mis trabajos una variedad de técnicas propias de las artes visuales contemporáneas (pintura/dibujo digital, y manipulación fotográfica digital) y convencionales

² Bassols, M. (Septiembre de 2005). "Síntoma o trastorno". *XIV Jornadas Anuales de la Escuela de la Orientación Lacaniana*. <http://www.eol.org>.

³ Plataforma virtual que busca brindar información y servicios en el ámbito de la psicología, agilizando la búsqueda de profesionales del área en la provincia Córdoba: www.mundopsique.com, @mundopsiquear

(tinta o microfibras sobre papel). Exploro, además, la iconografía o estética del Pop Art⁴ en cuanto a las formas de construir un discurso visual alrededor del tema elegido. Considero relevante en su estética, la estrategia de apropiación e intervención de imágenes de circulación masiva; notable en la globalización mediática de la comunicación del siglo veintiuno a través del consumo visual de imágenes por medio de las nuevas tecnologías. Tanto Nelly Richard como Juan Martín Prada sostienen, desde sus respectivos puntos de vista sobre estos cambios tecnológicos en el arte. Proponen buscar la reflexión de la mirada la cual los medios hegemónicos buscan aplanar por medio del efecto inmediato, propio del consumo capitalista.



**Delia Cancela, corazón
destrozado, 1964**



**"Guernica".
(1971, serigrafía)**

A esto se suma el uso de estrategias alegóricas, en la concepción que le da José Luis Brea, operando a lo largo de mi producción, dándole un nuevo sentido a la idea de fragmento.

⁴ Delia Cancela: referente del PopArt argentino en la década de los '60/ Equipo Crónica: colectivos de artistas españoles.

Donde la obra renuncia a hacer transparente el sentido, siendo abierto; y la recepción y lectura de ella por parte del lector/usuario resuelve la comunicación activa del acto creativo⁵.

En cuanto a la idea de la circulación de las ilustraciones por medio de la red podemos observarlo en los cambios de apreciación y comprensión de lo estético que se tejen en las interrelaciones entre arte e internet. Cómo manifestaciones artísticas, según lo expone Prada M., han hecho de la red su contexto y campo de actuación, o también tema de reflexión e investigación.

⁵ Brea, J. L. (2007). *“Noli me legere. Divertimentos del melancólico: el enfoque retórico y las alegorías de la ilegibilidad”*.. España: CENDEAC.

ESTRATEGIAS OPERACIONALES

*“Cada momento histórico tiene sus propias tendencias y sus modas.
El ilustrador debe estar al corriente de todo, en la estética del día”* (Sanmiguel, 2013)



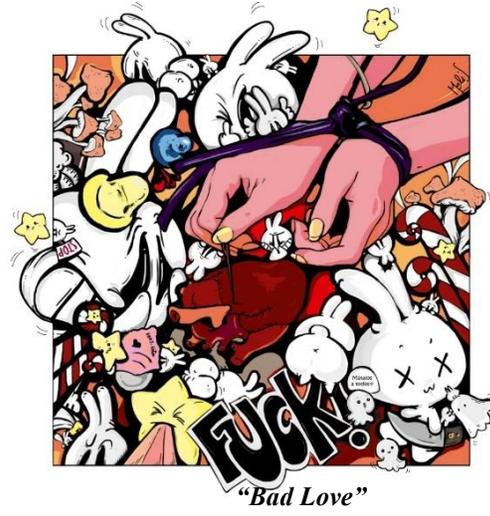
1.1 OPERACIONES NARRATIVAS DE ESTE PROCESO DE ILUSTRACIÓN

La ilustración forma la cotidianeidad visual en el presente a través de los medios de comunicación digitales, sitios web, videojuegos, grafitis y la novela gráfica. Se vale tanto de procedimientos pictóricos y gráficos convencionales como de lo más reciente en tecnología, presentando diversos estilos y géneros acordes al mensaje y a la intencionalidad del mismo.

En este proceso desarrollado en el presente trabajo final, pienso en la producción como una serie de ilustraciones que proponen desde una discursividad visual abordar sintomatologías psicológicas como la depresión, la dependencia emocional, parafilias, relaciones tóxicas, etc. A su vez el relato curatorial que presenta la exposición de las ilustraciones, se acompaña de paratextos⁶ con función poética y sugerente sobre la temática o conceptos expuestos.



“Save me”
(Madurez)



“Bad Love”
(Dependencia emocional)

1.2 Estrategias operacionales:

La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje. Me identifico con el postulado de Zeegen, presente en *Metodología para la ilustración desde el*

⁶ Ver p.76

pensamiento creativo de O. Ramón (2014, p.246), al decir que *la esencia de una ilustración radica en el pensamiento –las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar-*.

Mis ilustraciones se enmarcan en la *narración conceptual* (no explícita) donde el/la espectador/a, dilucida y da forma, volviéndose un agente activo en la recepción, comprensión, comunicación e interpretación de la imagen. Siguiendo la línea de la ilustración *conceptual*, la cual no está obligada a ceñirse específicamente a los datos proporcionados por un texto (argumento o información), construyo una poética específica y personal. Concibo, en la secuencia de imágenes, que surgen de una búsqueda tanto de ideas como de determinada calidad gráfica, la posibilidad de representar conceptos generales y no hechos particulares. La recepción a este tipo de narrativa conceptual a la que adhiero, también habilita una línea de lecturas posibles en la que el destinatario se convierte en narrador o traductor de esta obra abierta construyendo nuevos sentidos, que en ocasiones se alejan de la intencionalidad buscada, es decir, del objetivo inicial que me propuse como enunciadora.

En cuanto al recorrido estratégico, tomo como modelo de referencia el proceso de ilustración señalando algunas etapas que se plantearon para el proyecto ATIKUX⁷. Aunque no sigo puntualmente su cronograma procesual, sí comparto, algunas de las etapas de elaboración que realizan y que se corresponden con las características procesuales con las que se fue desarrollando mi trabajo en esta instancia final.

❖ **Investigar, delimitar categorías y conceptos:**

En esta etapa se desarrollan las obras utilizando distintas fuentes del ámbito de la psicología como “DSM-V Examen Diagnostico”⁸, páginas online y plataformas virtuales (por

⁷ El proyecto ATIKUX, presenta una mirada sobre la ilustración como alternativa para dar respuesta a problemas de comunicación, mediante un proceso que articula la investigación (indagación), el diseño y el pensamiento creativo. Presenta a la ilustración como un método de comunicación y creatividad, como una disciplina para encarar problemas derivados de la cultura y la sociedad.

⁸ Guía de bolsillo del DSM-V para el examen diagnóstico: Proporciona un marco secuencial para generar un diagnóstico diferencial, utilizando un enfoque de seis pasos, que ayudará a los médicos a desarrollar sus habilidades para la toma de decisiones clínicas y garantizar que se tomen en cuenta las múltiples causas de los

ejemplo @aprende_psicología) donde se encuentran perfiles que brindan información sobre diversos temas del área disciplinar de la psiquiatría y de la psicología.

Las ilustraciones surgen de esas indagaciones previas que me permiten abordar técnica y conceptualmente las representaciones, encontrar una articulación entre la superficie significativa y su referente, (la enfermedad mental, el síntoma o conflicto según el enfoque).

En el proceso voy identificando imágenes que asocio a ciertas características referidas a sintomatologías de las personas de acuerdo a las fuentes bibliográficas, las cuales tomo y guardo para una posterior intervención.



Capturas de fotografías en Instagram que luego serán intervenidas.

Como forma de investigación visual, las acciones devienen en hurgar el tránsito digital, en una navegación por la red, a través de páginas web, blogs, redes sociales y

trastornos mentales, así como sus interrelaciones. Nussbaum, A. P. (2015).

repositorios colectivos de fotografías y vídeos (Prada, 2013, p. 5). De manera inconsciente y aleatoria, mientras estoy en redes sociales, hago capturas de fotografías que me llaman la atención por alguna particularidad que tienen las mismas. No es en sí la foto en su totalidad lo que me atrapa, lo que importa, es el detalle que le confiere mi mirada. Existe un *algo* que le otorga relevancia porque me concierne subjetivamente.

En mi mente (y luego con el programa de edición digital), la operación es tomar el *objeto robado* para transpolarlo a otro idioma, a otro mundo, o contexto. Lo que decido mirar (y queda de la imagen) se transforma en algo más de lo que la imagen muestra, haciéndola coexistir con otros lenguajes y significantes que antes no pretendía.

En la praxis la imagen es trabajada en Photoshop por medio del collage digital (precedente del PopArt), la técnica del pastiche⁹ y el apropiacionismo. Estos elementos, materialmente virtuales, son recopilados en la PC en sendas carpetas: información teórica, las imágenes descargadas de la web y las imágenes ya trabajadas en Photoshop.

❖ **Substraer conceptos, seleccionar imágenes:**

De las largas clasificaciones y caracterizaciones que hacen las fuentes consultadas todos los conceptos se reducen a las características más específicas y repetitivas del síntoma o enfermedad para tener una comprensión precisa y así poder construir la escena/imagen. Selecciono por ejemplo el concepto de *parafilias* y las características que encuentro alrededor de este síntoma, a saber: *sadismo, masoquismo, zoofilia, fetiches*, etc. De éstas elijo una, *sadismo*.¹⁰ Una vez entendidos los conceptos y recopilada la información procedo a seleccionar y descargar las imágenes apropiadas de mi archivo digital. Es en esta etapa en la que comienzo a probar y decidir formalmente el color, la forma, la textura, el tono y la línea que quiero utilizar para trabajarlas con el programa Photoshop. En cuanto al criterio de selección de las imágenes, está relacionado a intereses personales y de índole subjetiva o

⁹ Según la RAE "Imitación o plagio que consiste en tomar determinados elementos característicos de la obra de un artista y combinarlos, de forma que den la impresión de ser una creación independiente."

¹⁰ Definida como una conducta o comportamiento sexual que consiste en infligir sufrimiento físico o psíquico a otra persona para experimentar la excitación, satisfacción sexual o placer a partir de la crueldad que inflige en otra persona.

inconsciente que no creo necesario explicitar en este trabajo. La preferencia por determinadas imágenes se da cuando existe una conexión subconsciente, en un instante en que algo me llama la atención y no puedo terminar de identificar la causa, podría decirse que me siento mirada por la imagen porque lo que veo me concierne en un plano no consciente. En cambio, otras, son seleccionadas conscientemente con una determinada finalidad previa. Barthes R. hace referencia a esta cuestión de la imagen en su libro *“la cámara lúcida”* al nombrar al **punctum**. *“El punctum es entonces una especie de sutil más-allá-del-campo, como si la imagen lanzase el deseo más allá de lo que ella misma muestra”* (p.99). Esta manera de pensar el vínculo con la imagen es interesante para el desarrollo de un análisis de las imágenes capturadas, aspecto que se contemplará para nuevos procesos.



captura de pantalla



Intervención en Photoshop



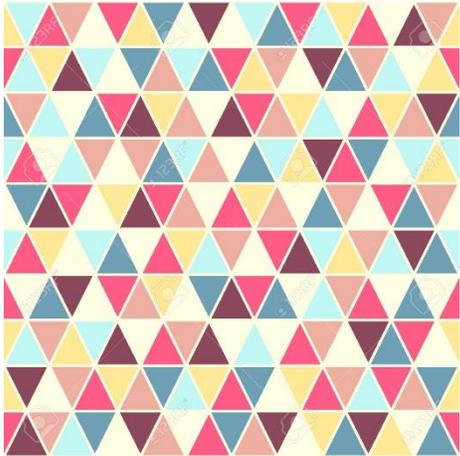
❖ Referentes y aportes:

Tal como lo presenta Ramón Ortega (2014, pág.247) el primer escalón para (...) *el desarrollo de ilustraciones depende de la investigación realizada, de los referentes y los recursos compilados*. En este punto toda la información conceptual y visual recaudada, las prácticas de diversos artistas y los textos poéticos que fui conociendo en la búsqueda, influyen en la creación de las obras. El *pastiche* surge de la apropiación del trabajo de otros artistas como fotógrafos o caricaturistas que inundan las redes sociales. Como las imágenes circulan constantemente en distintos “sitios” de varias aplicaciones e internet, es difícil en ocasiones, conocer la procedencia y la autoría artística (muchos artistas contemporáneos utilizan esta técnica donde combinan elementos de la cultura pop: actores, cantantes, caricaturas o productos, con obras de las artes visuales famosas)¹¹. Las obras de algunos artistas de las cuales me he apropiado para transformarlas pertenecen al Instagram de @julystars, @pardonhitart, @stickerapp@art_hyperrealistic o @Katty. arty (entre otros). En imágenes de páginas vectoriales como Dreamstime.com, Alami.com y PicsArt de consumo público. Un dibujo conocido es el personaje ficticio Psyduck de la serie infantil Pokémon. Los trabajos de estos artistas a su vez funcionan como trampolín para mi imaginación, son disparadores de ideas para mis obras que constantemente se van deconstruyendo para reconstruirse de maneras nuevas y diferentes.

Son disparadores de mi poética, además, las fotografías artísticas de Instagram de Eve With The Snake (@evewiththesnake) por su contenido erótico (donde el cuerpo de la mujer posee preñancia visual), las ilustraciones provenientes del *Proyecto SUN* liderados por Mimi N (@futarinokizuna)¹² que abordan temas como el suicidio, la depresión, el bullying o el desamor; los dibujos de @giuliajrosa que retrata amantes desde una mirada crítica del amor romántico (lo que nos atraviesa actualmente) entre otros temas; la artista Nono Astro Ireza (@nono.radke) que publica imágenes sobre relaciones tóxicas, el desamor y la tristeza; las artistas cordobesas Naty Homes, por su estética pictórica, vinculada a procedimientos de

¹¹ La libertad creadora con la que trabajan estos nuevos artistas del *pastiche* y el *collage* se basa en no cohibir la técnica a utilizar, como el uso de una plataforma de internet, una impresión o lienzo, bajo una norma.

¹² Liderados por Mimi N el Proyecto SUN es una colaboración artística de cuatro personas que se centra en producir ilustraciones sobre las emociones destructivas y dolorosas que a menudo ocultamos.



Imágenes descargadas de Dreamstime.com, Alami.com y PicsArt

superposición y acumulación y Cecilia Candia por sus dibujos que se acercan a una versión de pop art naif. También los fotomontajes de Grete Stern “Sueños¹³” (artista y fotógrafa alemana, nacionalizada argentina en 1958), significativas en lo personal, demostrando la unión del psicoanálisis con el trabajo artístico. Una cualidad que presentan estas obras es que existen dos versiones de las mismas. Por cuestiones de tiempo tenemos las piezas para ser publicadas, y otras personales que iba modificando según su interpretación. Aun cuando las condiciones no son las mismas, me identifico con este proceso al considerar la serie de ilustraciones que presento como activas para futuras transformaciones.



Sueño N°26 – El Ojo Eterno (1950) Grete Stern

¹³ Se trata de una serie de fotomontajes para la revista “Idilio” donde analiza y relata los sueños enviados por las lectoras. Su obra se tiñe de una representación onírico y surrealista, evidenciando la vanguardia y su carácter feminista. “Stern fue la primera fotógrafa latinoamericana en abordar los problemas de la mujer mediante la fotografía y más precisamente, a través del fotomontaje”().

Desde la estética del Pop Art, la ilustración y el cómic pueden nombrarse como influencias, dentro de la contemporaneidad, al guionista y dibujante norteamericano Frank Miller, a los artistas japoneses Takashi Murakami, Hayao Miyazaki (Studio Ghibli), Yayoi Kusama y el taiwanés James Jean. También los dibujos del modernista Aubrey Beardsley (*El clímax*) y de Arthur Rackham (*Alice in wonderland*) cuyas obras se caracterizan por el dibujo gráfico, la ilustración y una diversidad abstracta de surrealismo pop.



James Jean© – OVM FUNGI – Graphite and Digital

Los referentes mencionados me interesan particularmente porque sus obras desembocan en ocasiones en sátiras, cargadas de humor negro, que fusionan con inocencia y delicadeza un mundo donde abundan escenas extrañas y oníricas. En ocasiones la belleza y fantasía de sus obras tienen una crudeza sutil fruto de un contexto brutal que caricaturizan. Esa ironía y sarcasmo es un tipo de humor con el que me identifico en la realización de mi trabajo, como la paleta de colores, el uso de la línea y otras cuestiones formales que refuerzan el sentido.



Mimi N • SUN Project @futarinokizuna_

❖ Collage digital y bocetos:

Al definir las palabras claves de cada concepto (psicológico) y la técnica acorde con el sentido que utilizaré, puedo establecer cómo llevar a cabo el proceso de posproducción¹⁴. Es fundamental comprender que hay operaciones que realizo como el collage o el boceto que se dan de manera casi sincrónica o en paralelo a la etapa anterior, porque mi trabajo apela a todas las estrategias que son pertinentes en la búsqueda del sentido y de la formalización. En Photoshop agrupo por capas los distintos elementos de cada imagen. Efectúo pruebas recortando lo que no funciona, hasta acumular en una capa lo que considero la construcción o construcciones posibles. En este punto me parece necesario aclarar que, en el proceso de elaboración, no se puede determinar de manera concluyente cuál es la imagen final, ya que van surgiendo otras ideas, diversos “resultados” que pueden aparecer como interesantes para seguir reelaborándolos (“bocetos activados”). Esto se vuelve un proceso creativamente dinámico y flexible con implicaciones aleatorias en su terminación. Como bien se explica en *Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo*:

Se establecen posibles conexiones entre palabras o imágenes aparentemente inconexas que una vez articuladas proporcionan nuevos significados o nuevas conexiones. La yuxtaposición de dos o tres elementos puede conducir a una nueva idea o a direccionar

¹⁴ Los artistas visuales realizan obras siempre a partir de materiales preexistentes: es decir, generan significado a partir de una selección y combinación de elementos heterogéneos ya dados.

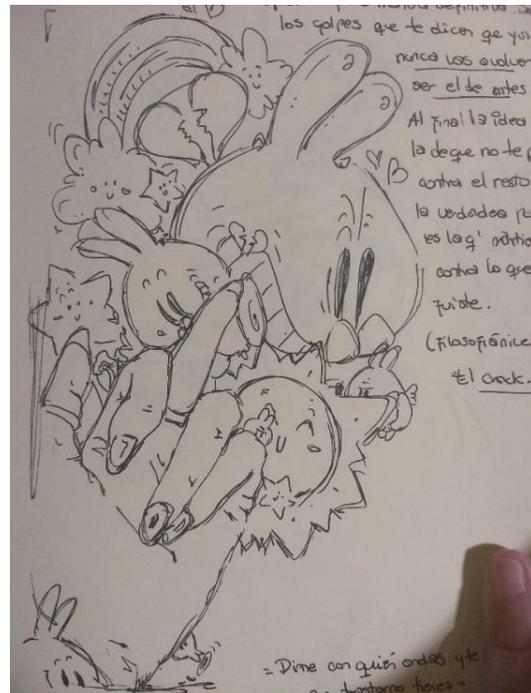
una idea desde diversos enfoques. El proceso de selección de palabras y búsqueda de posibles enlaces tanto conceptuales como visuales debe ser dinámico, flexible, espontáneo y seguir rutas inexploradas. (O. Ramón, 2014, pág.246).

El bocetado, por un lado, se da de manera digital trabajando en Photoshop sobre la imagen descargada y el collage armado; y por el otro, el dibujo tradicional en bitácora, escaneado previamente (como JPG) para su elaboración e intervención en el programa anteriormente nombrado. Los dibujos analógicos son realizados con microfibra, lapicera al agua, o marcador punta fina; sobre papel obra: dimensiones 14 x23 cm. (los bosquejos están realizadas en un libro/agenda de hojas lisas utilizado como bitácora donde anoto ideas, textos y dibujos).

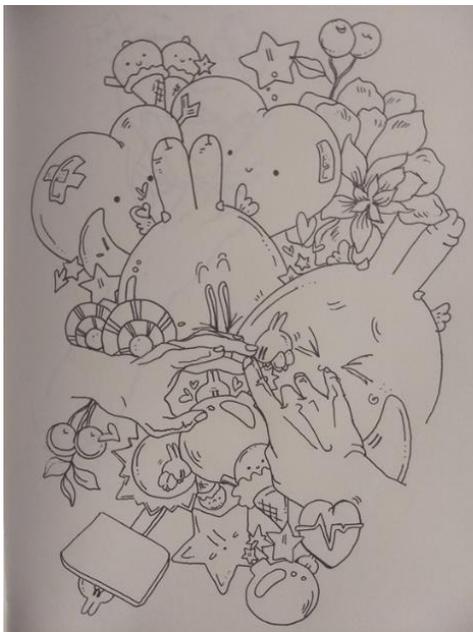
La línea es orgánica, continua, sin sobre saltos o quiebres en la mayoría de los ejemplos que se muestran a continuación. Las excepciones son aquellas donde el dibujo realizado se llevó a cabo en ambientes no propicios para mi comodidad (ej. Sala de espera de hospital).



= la primera vez q' venos a alguien sólo

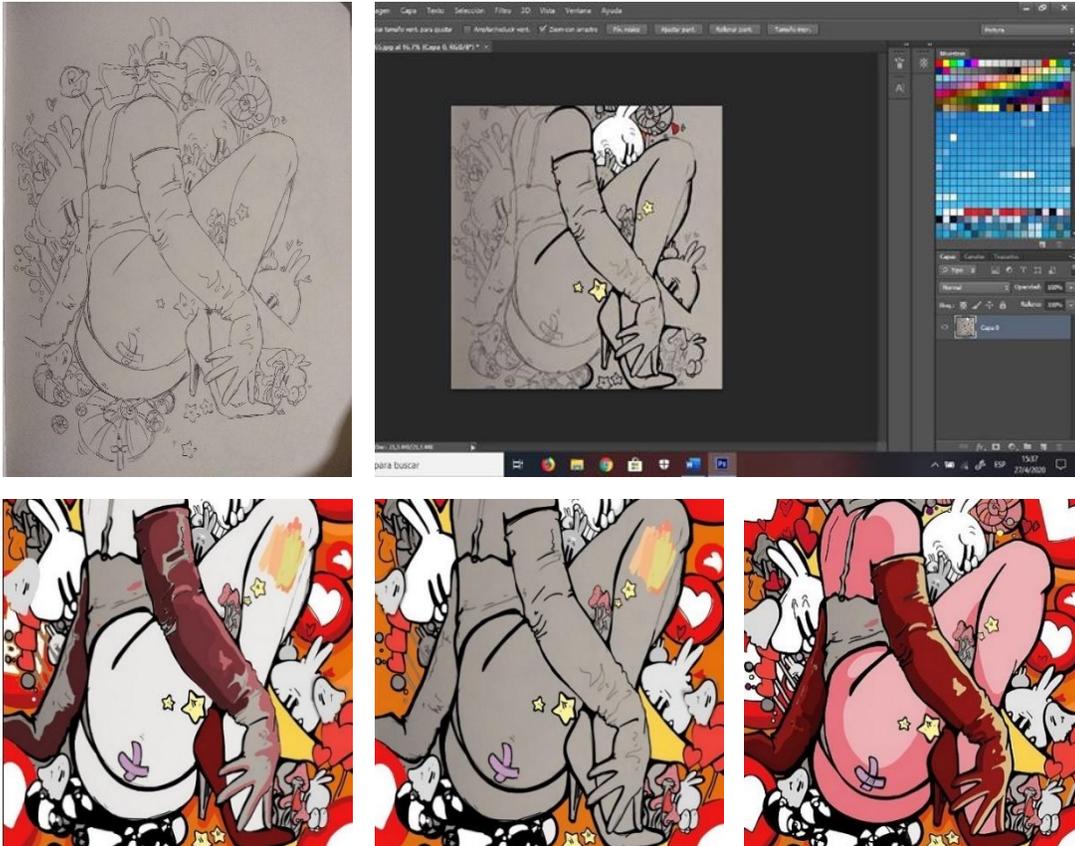


= Dime con quién andas y te
que tratamos tontos



Bocetos

En el boceto digital el dibujo es trabajado sobre el collage interviniéndolo. En el dibujo escaneado el proceso es igual, pero de manera inversa. Es éste quien es intervenido por imágenes apropiadas u otros dibujos sobre el mismo. Una vez finalizado el encuadre de la obra solo queda centrarme en el cromatismo, tonos, espacialidad y línea que configuran la ilustración.



(Parte del proceso digital)

Posteriormente a la clasificación de la información y la imagen comienzo a desarrollar la ilustración en Photoshop, seleccionando las distintas capas de imágenes que complementarán la idea de la obra sobre cierto concepto. Seleccione fragmentos específicos de cada fotografía, construyo ensamblando sus piezas, tratando de que las partes dentro de un conjunto reflejen, en el lienzo virtual, el sentido que busco; una vez que tomo la decisión final, compacto la imagen definitiva en una sola capa y prosigo a trabajar en la paleta de colores, los tonos y la línea. Visualmente, aun cuando es un collage de imágenes de diversas características que no tienen una relación entre sí, cada artista tiene un registro diverso para realizarlo, como, por ejemplo, el artista Richard Hamilton en su obra *¿Qué es lo que hace que los hogares de hoy sean tan diferentes, tan atractivos?*¹⁵, desglosa extractos de anuncios y cómics en un collage donde se

¹⁵ **R. Hamilton**, uno de los pioneros del movimiento del PopArt británico. Este artista poco a poco fue construyendo un discurso iconográfico con un aspecto lúdico e irónico, pero que ocultaba potentes reflexiones

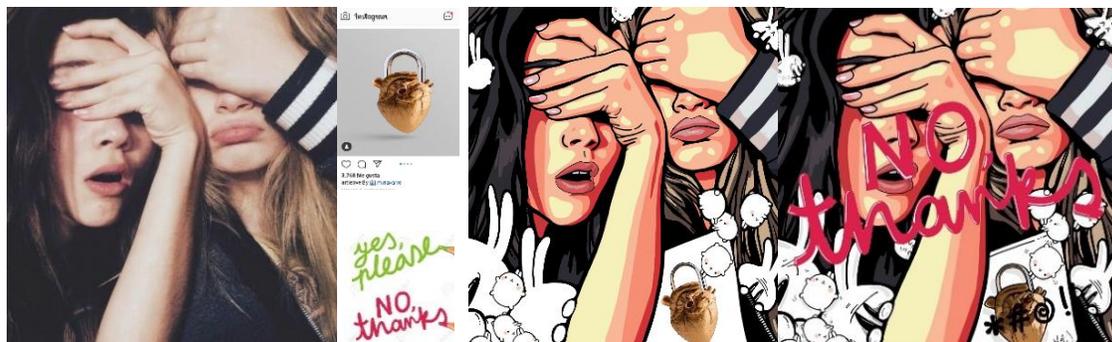
pueden inferir las distintas procedencias de los elementos. En mis trabajos busco un todo unificado donde la línea, el tono y el color tengan una correlación y armonía que no distraiga al lector con la referencia al origen de esos fragmentos que la integran.

Realizo un trabajo de sutura en el que intento borrar a través de la edición, las cicatrices del ensamblaje. Como sucede con la obra “*Blasfemia*” y “*No thanks*”. Por ejemplo, ambas obras se componen desde el dibujo digital y el collage.

Inicio desde la fotografía, luego las intervengo con elementos significativos de los cuales me he apropiado anteriormente y junto con el dibujo, comienzo a construir de manera simbólica la temática o concepto elegido.



“*Blasfemia*” (Toc Religioso)



“*No thanks*” (Negación)

críticas. Fascinado por la sociedad de consumo y el imaginario mediático, empezó a explorar lo que podría ser el arte fuera de los museos y a cuestionarse los límites entre lo popular y lo culto, lo natural y lo artificial, lo figurativo y lo abstracto (Historia del arte, s. f)

❖ **En relación con las técnicas:**

El collage, el dibujo digital y el dibujo tradicional (escaneado) se constituyen como elementos base para la realización de las ilustraciones. Al collage ya lo he descrito como uno de los primeros pasos del procedimiento al que aludo en este proyecto, mientras que al dibujo digital/tradicional se producen, en mayor o menor medida durante todo el transcurso del proceso; puesto que el dibujo al igual que las ideas, se va retroalimentando en distintos tiempos sin la necesidad de una imagen final que represente el contenido.

Es así como lo procesual cobra importancia en la realización de las ilustraciones generando una instancia de diversificación rizomática que habilita otras elaboraciones y su continuidad, haciendo posible (técnicamente) probar otras alternativas.

Para trabajar utilizo los elementos y herramientas de la ilustración digital¹⁶, que se compone de un ordenador (PC, Notebook) y dispositivos electrónicos para dibujar, como el lápiz óptico, la tableta gráfica wacom y el programa Adobe Photoshop. La ilustración digital tiene características que se hacen evidentes en esta producción en la que se cruzan lo analógico y lo digital, empezando en ocasiones por un boceto a lápiz o tinta para terminarlo en el ordenador. Este trabajo digital permite acelerar y simplificar la tarea en la aplicación de color o

¹⁶ La **ilustración digital** es aquel trabajo de ilustración gráfica que ha sido creado usando tecnologías informáticas. Para ello el ilustrador usa ordenadores u otros dispositivos electrónicos con herramientas que le permiten dibujar como ratones, lápices ópticos, tabletas gráficas o pantallas táctiles, además de programas adecuados que le permiten crear una imagen que se guarda en un dispositivo digital de almacenamiento. No consiste en corregir una imagen o digitalizar y editar dibujos creados previamente con técnicas gráficas analógicas sino de crear directamente una imagen, si acaso tomando un boceto como punto de partida, en el entorno digital.

La tecnología digital ha abierto nuevas posibilidades al artista, que no ha dudado en utilizar. Adoptándolas como punto de partida para crear sus obras.

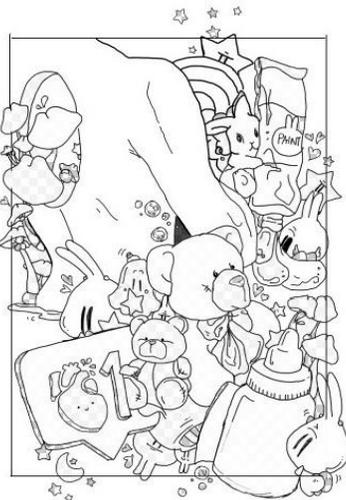
La ilustración digital se utiliza en casi todos los aspectos de diseño gráfico. Tanto para el diseño de web y software, como en la creación de carteles, camisetas, animación, y anuncios. Y pese a ello, ocasionalmente también suele mezclarse con las técnicas tradicionales, sobre todo en los libros y los cómics. La manipulación de imágenes también está dentro del mundo de la ilustración, ya que combinan fotografías con ilustración sobre todo vectorial (J. Luís Castillo, 2011 «Ilustración digital» y Molano, Adriana ,2012). «¿Qué es la ilustración digital?»).

filtros que descomponen la imagen original sin destruirla. Hay más opciones para la experimentación e improvisación.

El original pierde su importancia primigenia al copiarlo y transformarlo, se recrea e instaure en una representación reversible.



Boceto Analógico



Boceto digital



Ilustración finalizada: "Infancia"

En la ilustración "Infancia" el procedimiento para el desarrollo de la obra comienza con un dibujo analógico. Luego es escaneado y trabajado en Photoshop donde se define la línea, los objetos, el color, tono y fondo que acompañará al diseño.



“Sueños” (Inconsciente)

Proceso de elaboración del dibujo analógico y digital +collage en Photoshop.

En “Sueños” la ilustración parte desde el dibujo analógico. Luego en Photoshop comienzo una prueba de color donde algunos elementos son descartados. Luego en otra “capa” se

colocan elementos que son significativos para la composición. Una vez definido procedo a delinear todos los elementos para unificar y terminar de colorear.



"Kaonashi" (Adicciones)

Proceso de elaboración del collage+dibujo digital en Photoshop.



**EL SÍNTOMA:
ENTRE LA NORMA Y LO ANORMAL.**

*“La locura no, es más
que una realidad
no compartida”.*

Jacques Lacan

*“Si me nombras me niegas.
Al darme un nombre y al etiquetarme,
niegas las otras posibilidades que yo podría ser”.*

Soren Kierkegaard.

2.1 REFLEXIONES EN TORNO A LA ALEGORÍA DE LA LOCURA O SÍNTOMA DESDE UN PUNTO DE VISTA SOCIO-CULTURAL.

Al igual que muchos artistas que han trabajado el tema de la locura¹⁷ o representaciones sintomáticas de la condición mental de las personas, también me interesó nombrar aquello que los atraviesa a nivel inconsciente. Pensamientos, emociones y realidades, mental y físicamente. Determinados, a su vez, por un contexto donde se desenvuelve lo innombrable (tabú), lo que no se encuentra dentro de la norma preestablecida por la sociedad.

El síntoma como metáfora representacional del inconsciente hace hablar, en este proceso de ilustraciones, lo ausente, lo que no se ve; aquello que va más allá de la comprensión de la realidad visual que se presenta. Para esto es útil diferenciar también, entre signo, como algo que es sensible, se puede percibir, se ve; y el síntoma es algo que tiene que ver con el relato, una percepción subjetiva en la que el lenguaje juega un rol fundamental. Para Lacan el síntoma del sujeto del inconsciente es el resultado de un proceso represivo, de un conflicto o trauma (inconsciente) que desborda en actitudes perjudiciales para el sujeto en cuestión. Estas actitudes desde un punto de vista cultural hacen síntoma en el sujeto, no solo por subjetividades propias y aisladas en sí mismo, como podrían ser la dependencia o las capacidades cognitivas limitadas, sino también aquellas que entran en choque con el sistema cultural donde se encuentra. Lo que es considerado aceptable o no. Así lo denominado locura- el síntoma que ha de surgir a la vista del Otro, también es una percepción, (en ocasiones) sobre aquello que se aparta de la norma, lo que se presenta como desconocido, irreal, sinrazón. Provocando una distorsión y desconstrucción de la realidad circundante que no se acomoda a lo establecido.

¹⁷ Podemos verlo plasmado en obras de artistas como *"La nave de los locos"* del pintor flamenco el Bosco (Reinterpretación de la obra de Sebastián Brant de 1494, *Das Narrenschiff*). Goya y la locura, *"El corral de locos"* (1793-1794), *"La Ronda de los presos"* de Van Gogh, o *"El manicomio"*, de William Hogarth (1697-1764), y más contemporánea una representación de *"La literatura que habita en los manicomios"* de Daniel Rosell.

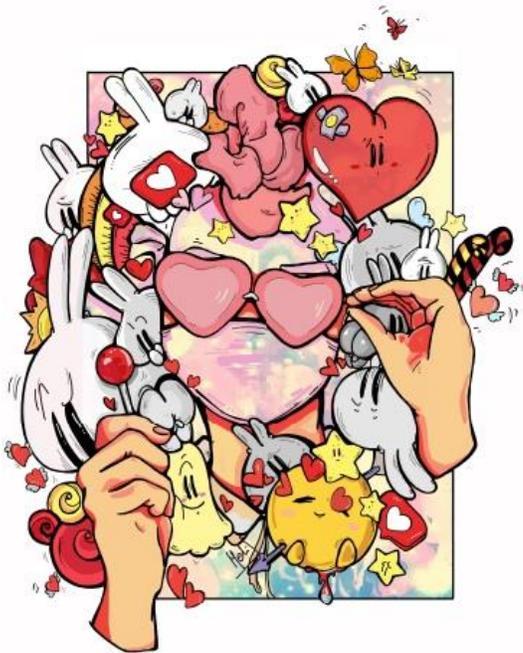
Lo que diferencia el comportamiento de una persona de otra dentro de un contexto cultural particular es la distinción que el Otro regula sobre lo normal o sintomático de lo que no lo es. Lo cual puede funcionar o causar malestar en el sujeto de acuerdo a la norma que impera. En La representación artística de la locura de Orozco-Quibrera, O. y Mínguez-García, H. (2017) hacen una referencia distintiva sobre lo normal y anormal que recae en una polaridad de conceptos:

Una polaridad (...) donde impera un punto ciego conformado por una inmensa gama de matices en los que se comprende la oposición de lo funcional y lo disfuncional, la adaptación y la desadaptación, el equilibrio y el desequilibrio, la desdicha y la felicidad, la dependencia y la independencia, la carencia y la completud. En suma, oposiciones que se asocian a lo sano y lo enfermo. (p.280)

La mirada social que tienen estas diferencias conceptuales, atraviesa a los sujetos hasta el día de hoy, como ha sucedido a lo largo de la historia. Recae en nociones como la homosexualidad, la identidad de género, la depresión, la felicidad, autoestima o el suicidio y hasta la construcción del amor romántico, entre otras. En mayor o menor medida han caracterizado y mediatizado las conductas de las personas. Su repercusión ha funcionado para desequilibrar o afirmar un estándar social impuesto por una ideología imperante de una época para un control y dominio.



El abordar estos temas, a través de ilustraciones, me ha servido para representar, reelaborar y reinterpretar las condiciones psíquicas consideradas tabúes o nocivas para el sistema socio cultural y desmitificar personalmente ciertas creencias alrededor de ellas relacionadas con prácticas o bloqueos de índole psíquica y subjetiva de cada individuo. Comprendiendo así que las distinciones que el sistema cultural realiza sobre el sujeto considerado a-normal surgen mediante juicios de valor por un lado (lo que se entiende por normal) y otra objetiva y científica de acuerdo al estudio y pensamiento imperante del momento histórico en el que nos encontramos.



“Lentes color rosa”



“Fuck you”
 (“Ghosting”)¹⁸

Podemos decir que la realidad psíquica del contexto cultural donde se encuentra el sujeto se transforma con el tiempo, influenciado de manera directa por los descubrimientos tecnológicos y cambios de pensamientos -paradigmas- de cada momento. Cambiando la

¹⁸Gaslight (luz de gas) y Ghosting perverso (fantasma). Son tácticas de maltrato agresivo-pasivo. El ghosting es cuando mantienes con alguien una relación virtual o física y, de repente, desaparece sin razón, se “hace el fantasma”.

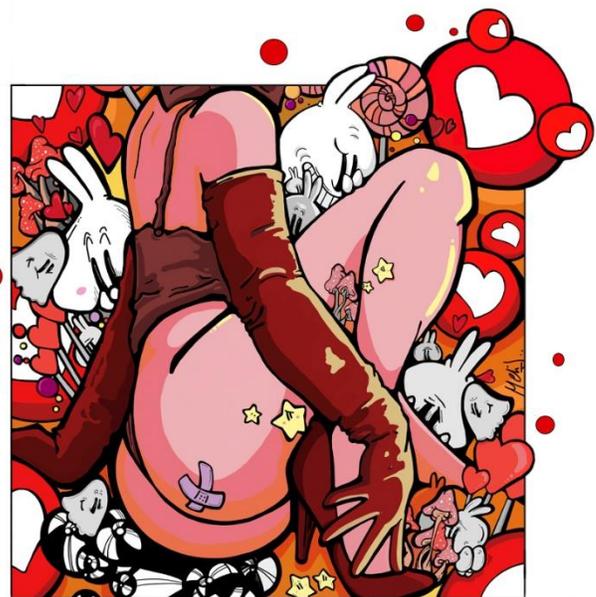
conceptualidad y materia para pasar a hablar de la realidad misma que concede y transforma a la persona en dicho espacio.

Entendemos así que temas relacionadas a la psique van cambiando. Desde considerarla atada a cuestiones divinas o metafísicas (desde lo externo) para pasar a concebirlas desde la relación que tiene el hombre consigo mismo (interno). Podemos entender a los temas de índole mental como una retroalimentación que sucede desde el afuera, a lo íntimo y viceversa.

La obra de arte funciona de este modo no solo para reflejar el tiempo histórico, categorías, pensamiento e ideologías que acompañan al sujeto e influyen en su psiquis, sino también como una búsqueda interna por parte del artista para poder adentrarse en ese mundo inhóspito e indescifrable que ni siquiera la obra de arte puede llegar a mostrar en su totalidad. Cada pieza de mi producción sólo permite a través del dibujo y la pintura digital rescatar ciertos fragmentos que la psique deja vislumbrar, cuando se dejan atrapar.



“Fuck perfect” (Depresión)



“Fetiché”



MARCO CONCEPTUAL

3.1 FRAGMENTOS

Mi producción se construye desde la alegoría, entendiendo, al igual que Brea, que el artista alegórico no inventa imágenes, sino que las confisca, reclama lo que es culturalmente significativo, lo plantea como su intérprete¹⁹. Es el caso de este proyecto donde las obras ilustrativas están construidas a partir de fotografías confiscadas de las redes sociales y web; que se resignifican al entrar en contacto con otras imágenes también apropiadas. Se vuelven fragmentos, escombros de un edificio que se vuelve a reconstruir con esos restos, generando de esta manera nuevas capas de significado, y en algunos casos desbanalizando las imágenes originales de circulación en el mercado y/o industria virtual.

En un recorrido visual de las piezas (placas) se pueden distinguir fragmentos de figuras humanas, o de algún objeto- enfocados en un zoom- entre formas orgánicas que se entrelazan, fusionan, se repiten, superponen, acumulan y multiplican creando texturas diversas (redundancia).

En esta serie, opero utilizando las estrategias alegóricas que menciona José Luis Brea: a) la adición, ya que las imágenes apropiadas se pueden agrupar en variedad de combinaciones, formando un conjunto serial, b) la yuxtaposición y acumulación de discursos en el montaje y el collage planteado; c) la suspensión de la representación en una secuenciación enmudecida y repetitiva, en un ruido visual (ruido enunciativo) en el que la obturación de la visibilidad está dada en esa contaminación visual que genera cierta negación u opacidad en el significado.

La representación de la figura humana femenina aparece bordeando la sinécdoque en la que la transferencia de sentido se da en la parte por el todo. En general es más frecuente la sinécdoque particularizante, es decir aquélla en la que la parte sirve para nombrar el todo. El proceso retórico se basa en un desplazamiento del significado del objeto más que en una condensación. Hay una desaparición del concepto de totalidad y un vaciamiento de la

¹⁹ Brea, José Luis. *“Noli me legere”. Divertimentos del melancólico: el enfoque retórico y las alegorías de la ilegibilidad*. CENDEAC. España. 2007

representación en un intento de mostrar aquello que no se puede representar, propia del carácter fragmentario de la alegoría contemporánea.

Las ilustraciones revelan una situación ambigua del signo que es la de representar y al mismo tiempo ocultar, “lo que hace que permanezcan en un espacio de transición entre lo que puede ser visto y lo que necesariamente debe permanecer oculto” (Oliveras, 2009) Como decía Proust: “Los verdaderos libros deben ser hijos no de la plena luz y de la charla sino de la oscuridad y el silencio”. La oposición presentación- ocultamiento dice Oliveras (La metáfora, pág. 157) se pone de manifiesto en las imágenes en los que la instancia constructiva se yuxtapone a otra pulsional. En el universo al que nos remite esta producción, figuras con referentes reconocibles, pueden pasar a ser formas de un universo abstracto y la mirada del espectador, se ve obligada a permanecer en una zona intermedia entre la llamada figuración y la abstracción (grados de iconicidad que difieren en cuanto al referente) entre la mirada que remite a un mundo exterior y lo internamente imaginado. En algunos casos puede provocar cierta incertidumbre porque espacialmente las representaciones en ocasiones ponen en duda las coordenadas espaciales, el arriba y el abajo, el delante y el detrás. También se entrecruzan lo natural y lo artificial (Oliveras, 2009, p. 117), lo externo y lo interno en estos trabajos, donde cada elemento enmarañado se mimetiza con los restantes (ej. “LGBT”). La obra ya no es producida como un todo orgánico, sino montada sobre fragmentos que es – según Bürger- el rasgo y carácter fundamental del procedimiento alegórico (la inorganicidad). Estas formas neo-barrocas se descomponen en fragmentos, alejados de su función primaria y despojados de la totalidad de su contexto vital, se los aísla, se los separa y luego se los reúne con la intención de fijar un sentido (Bürger, 1995)



La interpretación y recepción de la obra inorgánica está sustancialmente vinculada con el receptor, quien con su participación (virtual y física) la reviste de sentido y existencia formal, aportando al hecho creativo.

Lo que se presenta en una primera mirada como ingenuo y naif, en una observación más detenida, aparece en su verdadera dimensión. Lo inocente se vuelve ambiguo, irónico, contradiciendo la primera percepción. Frente a la acumulación de formas el espectador debe desentrañar aquello que la psicodelia visual quiere enunciar.

3.2 Influencias desde el Pop Art

Otra estrategia en mi práctica artística, es la apropiación de formas provenientes de la publicidad, el comic, los medios de comunicación, en correspondencia con el Pop Art. Utilizo de su estética los recursos plásticos como el uso de colores planos, la imagen gráfica, sintética, incorporación de la palabra tomando modelos del comic, entre otros.

Imágenes derivadas de otras imágenes que estaban vaciadas de significación por el mercado, para generar una crítica, un comentario irónico sobre su método de producción y funcionamiento social.



Historietas argentinas: Scorpio/ Anteojito/ Patoruzito

En mi caso las imágenes se encuentran elaboradas en un collage mental que luego desembocan finalmente en una producción digitalizada.

A su vez, el pop y su circulación a través de las nuevas tecnologías de la comunicación, los *más media*, la cultura psicodélica, la vivencia de una sociedad de consumo desarrollada, también estimularon y ayudaron, a uno de mis referentes, el artista argentino Jorge De La Vega²⁰, hacia una visión contemporánea, transformando su imagen, medios y herramientas de producción masiva de la cultura popular.

Con una conciencia reflexiva, crucial y necesaria en su momento histórico donde el arte pudiese abstraerse del contenido superfluo del mercado y devolver una reinterpretación valiosa del mismo.



S/T. J. de la Vega. 1967

Manipuló el recurso tecnológico del sistema mercantil-cultural ironizando conscientemente su impronta dominación sistemática sobre el receptor. Utilizando acontecimientos y fragmentos del cine, la ilustración, poesía, fotografía, vivencias personales, arte, noticias, comic, etc. El presente bombardeo de información, el optimismo por las nuevas tecnologías, la cultura de consumo y el culto a las estrellas del momento reflejan el espíritu de la época que él materializa. Al igual que el movimiento Pop basa sus temas pictóricos en la vida cotidiana, intentando reflejar la realidad de una época, su estado de ánimo, sus cambios en la conducta, mostrando el cambio cultural producido (Alonso, s.f.)

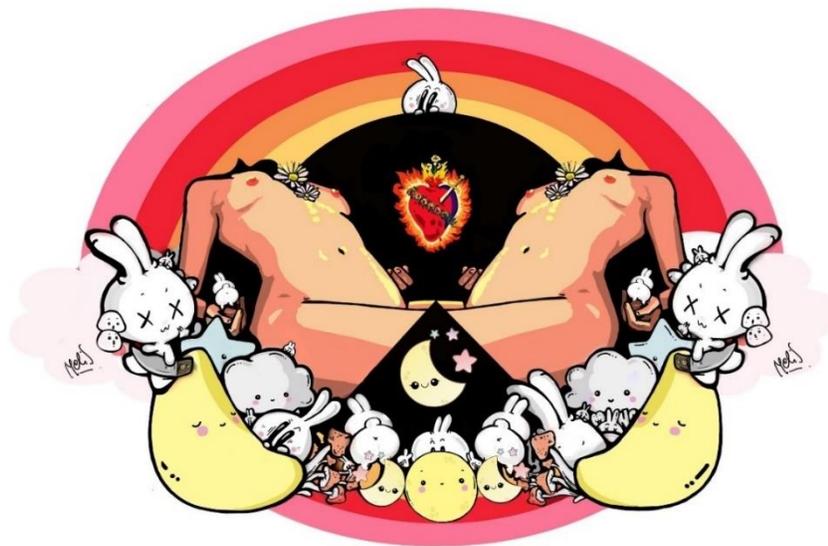
²⁰ **Jorge Luis de la Vega**, artista autodidacta, nació en Buenos Aires el 27 de marzo de 1930 y murió, en la misma ciudad, el 26 de agosto de 1971. Fue pintor, dibujante, grabador, cantautor, casi arquitecto, docente universitario en la UBA y en la Cornell University, perspectivista, autor de historietas, diseñador gráfico y creativo en una agencia de publicidad (Pacheco, 2003).

A pesar de la crítica y/o el desprecio hacia el Pop Art, Bourlot (2010) marca en el artista pop un objetivo cumplido: el de llegar al máximo público posible, sin exclusiones, lograr un arte accesible para el ciudadano común.

Coincidiendo con lo anteriormente expuesto, mi discursividad visual se nutre de estas formas y lenguajes que engendra la cultura, al igual que los artistas pop de la década del sesenta en Argentina y el material favorito también son las historietas, productos de consumo, o la publicidad.

Me alimento de ese lado de la corriente del Pop que intenta descontextualizar lo apropiado de la cultura llamada “de masas” combinando y asimilando la imagen-objeto por medio de un discurso reflexivo-artístico que deviene en una mirada crítica y/o política. Intento darle densidad a esa imagen, que ha sido vaciada y aplanada, reinsertándola en un nuevo contexto y asignándole nuevo sentido

La vinculación entre arte y medios de comunicación se hace presente tanto en el pop como en mis obras al abordar, producciones provenientes de diversos medios y redes sociales/virtuales de comunicación, principalmente la fotografía y la publicidad, imágenes tomadas de aplicaciones (Apps) como Instagram²¹.



²¹ La aplicación de **Instagram** es una red social cuya función es la interacción de usuarios a través de fotografías, posts y vídeos. También pueden aplicarse efectos fotográficos como filtros, marcos, similitudes térmicas, áreas subyacentes en las bases cóncavas, colores retro, y posteriormente compartir las fotografías en la misma red social o en otras como Facebook, Tumblr, Flickr y Twitter.

3.3 Apropiacionismo y reproductibilidad en la red.

Los problemas del arte actual residen menos en la búsqueda de contenidos nuevos, que en la investigación de los "medios" de transmitir esos contenidos. Y "medios" aquí significa latamente lo que significa en la jerga publicitaria: medios de información (la televisión, el cine, las revistas, los periódicos).

Oscar Masotta.

El medio cobra una importancia real en la contemporaneidad, es necesario desde los intersticios habilitar una nueva manera de reflexionar y comprender aquello que se consume y se produce de los medios de comunicación. Éste fija una realidad ficticia, donde la percepción visual está siendo progresivamente automatizada, asistida electrónicamente (Prada, p.2 [42]). Aquí la posibilidad de que la obra se vincule, circule en redes y se extienda infinitamente sin la necesidad de la materialidad o, en todo caso para existir, con otra clase de materialidad, genera nuevas maneras y herramientas para transitar una resignificación de la autonomía del arte, el artista y la obra.

El medio se funde con el contenido (imagen, obra, texto) convirtiéndose imprescindible uno para el otro, denotando una nueva manera de percibirse mutuamente. Conuerdo con aquello dicho por Masotta (1968) al señalar que el artista contemporáneo no puede dejar de tomar conciencia de la aparición de los fenómenos masivos, ya que de alguna manera descentran su propio trabajo (p.6). Para él los medios de comunicación de masa (actualmente las redes sociales se constituyen como centrales) cumplen las condiciones necesarias para afirmar un área de actividad artística, constituyendo un género artístico. Por un lado, por la capacidad de producir "objetos" estéticos; y por el otro porque delimita concretamente la "materia" con la cual es posible construir una determinada y precisa clase de obras (p.10).

El proceso digital del siglo XXI no se encuentra desligado de la concepción que tiene el artista para con la realidad que lo rodea e involucra en su forma de percibir el mundo. En este caso Instagram, cuya función es subir fotos y videos por parte del usuario, crea y recrea imágenes y grabaciones reales y ficticias que pueden reelaborarse, transformarse por medio de funciones o "filtros" que posee la aplicación. A su vez la imagen que deviene de las redes e

internet se vuelve una hibridación de imágenes (imágenes de imágenes), acontecimientos y fragmentos ya sean del cine, la ilustración, poesía, fotografía, arte, etc. las cuales pueden reelaborarse en una nueva interpretación. Es necesario por parte del artista hacer una reflexión consciente de lo que consume para una reelaboración libre del mismo poniendo en juego su deseo.

Una de las características de las prácticas artísticas por medio de la reproducción en las redes sociales es llegar a un público amplio y diverso, dando popularidad a su trabajo de forma masiva. “Se puede decir que los artistas (Pop del ´60) parecían haber cumplido su objetivo de llegar al máximo público posible, sin exclusiones, lograr un arte accesible para el ciudadano común” (Bourlot, 2010, p.95).

Esa libertad creadora se puede ver en la actualidad en la reproductibilidad que gozan las imágenes u obras en las redes sociales. Donde el medio, la circulación de la obra, el mecenazgo y la idea de artista se ponen en tensión. Muchos son los artistas que publican hoy en día sus obras en redes sociales y web, utilizando diversas técnicas. Desde unir fragmentos de imágenes antiguas y modernas que proceden de distintos estilos, a imitar o plagiar algún elemento característico de la obra de un artista, y combinarlos para realizar una creación independiente. Ni el original ni su reproducción pierde efecto. Cada uno desde su posición se re-valoriza.

La preocupación por la irrepetibilidad y autenticidad de la obra de la que habla Benjamin, se instala en una mirada del arte que jerarquiza la idea de artista genio y por ende la importancia del “original”. Ambas categorías cuestionadas y puestas en tela de juicio en el siglo XX desde las vanguardias históricas en adelante. Con respecto a la reproducción de la imagen digital en los *medios* Prada J.M. (2010) sostiene que:

La imagen digital es reproducida en el momento de cada una de sus visualizaciones, es decir, que no hay visualización de la obra sin una simultánea reproducción en la propia pantalla de su espectador. De ahí que para la teoría de la creación visual digital siempre sea de tanta importancia el análisis de los momentos de emergencia de la imagen, los procesos que la ponen en escena, y que, en ello, también (al menos en parte) la producen (p.5(45)).

Como lo expone J. Martín Prada (2010, p.4(44)) en *La condición digital de la imagen*, con la llegada de los medios digitales a la creación visual ya no cabe hacer distinción alguna entre los medios que producen imágenes y los que las reproducen (...iniciando una tercera época de la creación visual). Se pasa así al carácter crítico, reflexivo y procesual del acto creativo, focalizando en la selección y transformación de la “impureza contextual” de la imagen y de sus elementos en la *creación infográfica*. La repercusión que adquiere la reproducción de la obra en las redes sociales es ilimitada y da lugar a nuevas miradas alrededor del mundo, entre conocedores de arte o no, que puedan aportar su propia reflexión y apreciación de lo que adquieren visualmente.

3.4 “Remix digital”, visualización y el museo en la web.

Un acercamiento a la comprensión del concepto de visualización y al remix²² digital que nos ofrece Prada M. puede ayudarnos a entender esta nueva dinámica entre el arte y la web/redes sociales, sus desventajas y posibilidades transformadoras. Desde reflexionar sobre otras maneras de pensar la mirada, el “ver” y estar presente; hasta señalar una democratización en la experiencia adquisitiva del arte y los espacios culturales en donde se insertan los medios artísticos.

La visualización refiere a ese “ver” inmediato, de manera indirecta con la interacción del registro dado por la pantalla. La cual niega la experiencia misma de la percepción visual con el mundo. La práctica y el registro visual nos es ofrecido por una construcción técnica de la visión mediado por un monitor y praxis editable y reutilizable de la imagen apropiada.

La manipulación que realizo de representaciones visuales disponibles, que transitan en las redes a través de una exploración o navegación de imágenes, forman esa praxis visual, el llamado “remix” digital. Se trata de integrar o fusionar diversas formas creativas pre existentes y darles un nuevo contenido o significado. Asumiendo e internalizando el material

²² **Remix** es la práctica de tomar artefactos culturales y combinarlos y manipularlos en un nuevo tipo de mezcla creativa. Hasta hace poco este concepto estaba asociado casi por completo a la música grabada. Se refería al uso de técnicas de edición de audio para producir "una mezcla alternativa de una canción grabada que difería del original e implicaba separar los diversos instrumentos y componentes que componen la grabación y mezclarlos de nuevo formando algo que suena completamente diferente".

encontrado para reelaborarlo por medio de alteraciones (mezclas, incorporando variaciones, combinando elementos, fusiones o integraciones) que derivan en nuevas iconografías.

También al trabajar sobre otras imágenes ya existentes, el acto creativo, (a diferencia de otras prácticas y acciones) ya no parte de un espacio vacío, constituye las imágenes-injerto: la realidad como imagen de imágenes (*lenguaje sobre lenguaje*). El trabajo procesual deviene así de la *apropiación*, no solo de fragmentos o representaciones, sino que también del uso de aplicaciones, operaciones y procesos automatizados y prediseñados como filtros, efectos estéticos, etc. que encontramos en la edición de imagen.

Según Prada M. el artista, en esta situación, incorpora la información transitada en la web (lejos de los intereses iniciales a los que respondía) y la transforma desde una posición de receptor más que de creador. Explora, examina y toma imágenes para sus obras desde un carácter reflexivo. El proceso no es pasivo como se puede llegar a creer o entender. La manipulación de esas representaciones virtuales devenidas en obras requiere de una recontextualización crítica y física por parte del autor o artista. Nos ejemplifica la idea posible de lo real como algo mutable. “Una invitación a creer en que es posible descomponer el mundo a través de la descomposición del lenguaje (el de la imagen) que lo sustenta” (Prada M, 2010, p. 9 [48]).

Tanto Nelly Richard como Martín Prada sostienen que el artista contemporáneo debería plantear una “mirada” y postura crítica frente a la realidad que nos constituye y busca moldearnos, con su imagen prefabricada e infográfica. Citando a Richard en *Estudios visuales y crítica de la mirada* (2013) al hablar de la cultura postmodernista capitalista como cultura de la imagen donde predomina el cotidiano visual en las maneras de interactuar y percibir el mundo:

Un arte crítico debería impulsarnos a desorganizar los pactos de representación hegemónica que controlan el uso social de las imágenes, sembrando la duda y la sospecha analíticas en el interior de las reglas de visualidad que clasifican objetos y sujeto (p.104).

Debería impulsarnos, entonces, a buscar nuevas políticas de la mirada y la imaginación que muevan las significaciones oficiales e institucionales establecidas; al salirse de la ideología de la obra y defenderla como movimiento procesual que conlleve a la obra de arte.

Prada al igual que Richard, de manera diferente, sostiene que la actividad artística debe orientarse siempre a una práctica que conlleve a debilitar la fijación irreflexiva, instantánea del mundo de las imágenes que nos constituyen. “Es decir, en contra de esa ausencia de pensamiento que es propia de la completitud de sentido que el seductor régimen hegemónico de la visualidad (sobre todo el propio de la publicidad) se atribuye” (p.10 [49]).

Así el acceso, la perdurabilidad, la distribución, y la propia *naturaleza* de la obra y el mercado es puesta en cuestión por medio de una reflexión crítica, acompañando a las estrategias de conservación y exposición que ofrecen las nuevas tecnologías. Estas áreas no responden a los modelos y espacios institucionalizados del arte determinantes de consumo.

Como ya se expuso, con la teoría de la reproductibilidad de Benjamin la recepción y el espacio de la obra cambia. En la actualidad los espacios de exhibición en internet (museo, galerías, etc.) son otra de las manifestaciones de esta innovación del proceso tecnológico en la red. Genera re pensar el contexto del museo con otra herramienta para el mismo. Imaginando otras posibilidades de difusión, acceso y experiencia de la cultura, “*sin paredes*” con el usuario. Estos espacios pueden aprovechar esta proximidad para crear una recepción más participativa en sus funciones. De manera activa y lúdica entre la obra de arte y el receptor.

Además de los artistas que utilizan esos medios como un modo de subvertir el orden legitimado, se suma también la participación y exploración no profesional del productor amateur. Ambos, en ocasiones, difunden sus producciones de manera gratuita en la web, transfigurando el sistema económico capitalista que se basaba en la producción de mercancía. Emparejando el proceso de consumidor-productor.

Gatica C.A. en su análisis sobre el texto *Prácticas artísticas e Internet* de Prada M. dice, con respecto a lo que enuncia este autor, que “*el sistema de la información es paradójicamente contrario al propio del capitalismo tradicional, en el que el valor se basaba en la escasez, mientras que el valor de los productos informacionales y de interrelación humana aumenta con su difusión*” (p.121 [52]) (...) “*la principal capacidad de actuación crítica de estas manifestaciones artísticas no se basará en la investigación de los significados proyectados por la red, sino en el estudio de las condiciones que permiten su construcción*” (p.123[64]).

Considero que esta producción de ilustraciones expuesta en la red no solo se realiza con la intervención recontextualizada del espectador, sino también con un cambio fundamental de percepción por parte del destinatario ante las nuevas dinámicas de circulación y acercamiento con el arte.

RELATO CURATORIAL

4.1 RELATO CURATORIAL Y CRITERIOS DE CIRCULACIÓN.

El proceso de ilustración no termina con la finalización de las imágenes, sino con su publicación, difusión y recepción (O. Ramón, 2014). Hoy en día existen diversas formas de mostrar y promocionar las ilustraciones como los portafolios analógicos y digitales, los *books*, las aplicaciones multimedia, etc. Como parte de las nuevas generaciones que existimos en este mundo de la hiperconectividad, experimento en esta última década el cambio en las maneras de desplegar afectos y amistades, de trazar relaciones sociales y laborales, como también de ser consumidores y productores de bienes culturales. Habito y habitamos un mundo *Instagram* que afecta el modo en que consumimos la cultura, producimos obras e intervenciones artísticas y también, el lugar del arte. Atendiendo a esta expansión del plano vital que imponen las redes sociales y la web en general, he decidido utilizar las redes sociales para la circulación de mi trabajo. Hacer pública mi propuesta artística consiste en realizar una página en Instagram, completar los pasos que son requeridos por la red y conocer su modalidad para interactuar e informar la propuesta del proyecto artístico.

Las operaciones²³ que llevo a cabo son subir las imágenes finales del proceso artístico a la aplicación de Instagram, en un *perfil* creado para dicha exposición: @melisa_ilustrationart. Como también aquellos fragmentos del proceso que dan cuenta de la poiesis de las mismas en “*Historias destacadas*”, las cuales quedan guardadas en el perfil; el relato de la muestra a su vez está acompañadas de paratextos que funcionen, para el espectador/lector, como una manera de comprender o interpretar lo que observa en la pantalla.



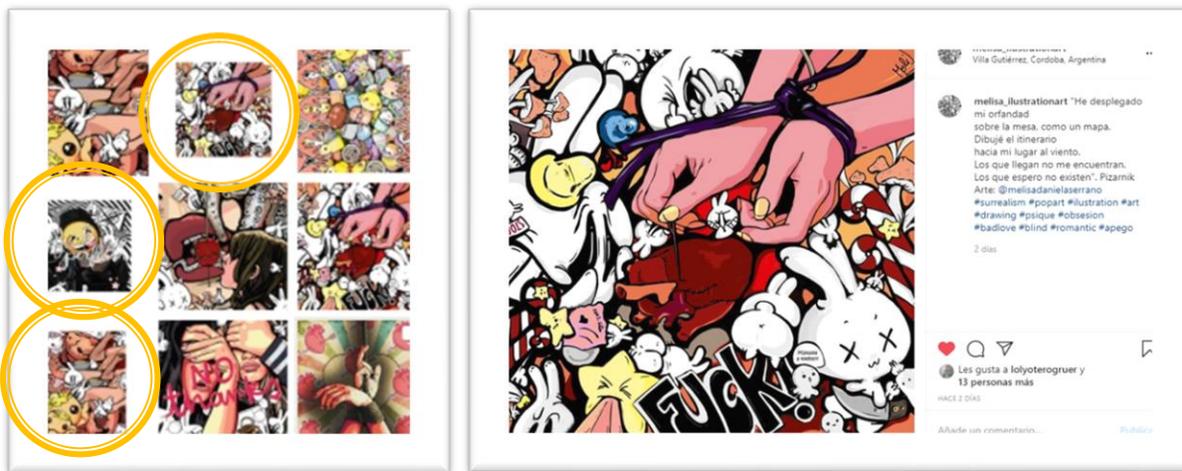
Perfil de Instagram

²³ Otra de las estrategias de difusión fue la realización de un perfil en la web Flickr para artistas y fotógrafos, donde el espectador tiene otra opción de apreciar las obras. <https://www.flickr.com/photos/188960362@N03/>

Al pie de cada fragmento que componen a la ilustración se agregan hashtags que sirvan para unificar la información sobre la temática y técnica elegida, y así llegar a más usuarios sin la necesidad de conocerlos.

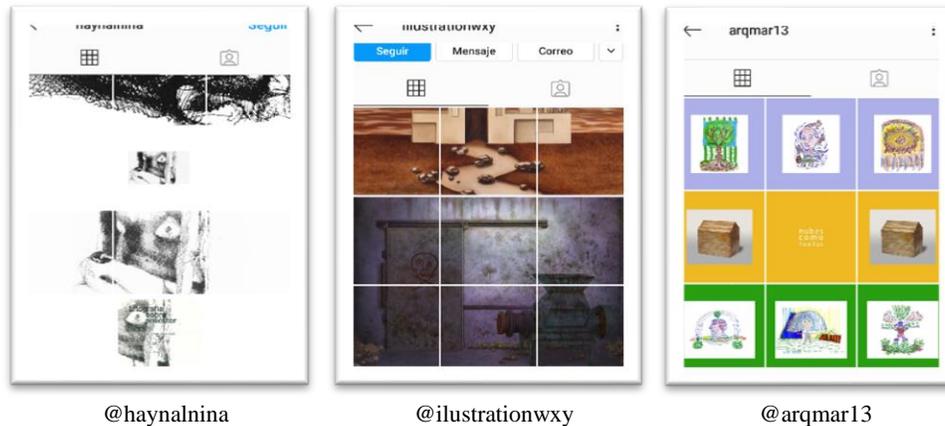
Todo lo anteriormente descrito son pasos que se realizan desde el comienzo hasta el final de la presentación. Pero en cuanto al relato curatorial éste fue cambiando y transformándose. Para reflexionar sobre la mejor opción de mostrar el contenido en este espacio virtual.

Al comienzo las ilustraciones/obras fueron *subidas* o publicadas en el formato 1x1 que presenta la aplicación Instagram. Luego de varias pruebas decidí que, con cada obra publicada en su totalidad, al lado de cada publicación estuviesen acompañadas por la misma ilustración, pero con un marco en blanco. Así pudiera dar la sensación de espacio o vacío. Entonces el espectador tendría una segunda opción, para “respirar” visualmente, en cuanto a la receptividad de la obra.



Exposición formato 1x1

Me interesaba que la imagen diera cuenta de la idea de continuidad. Por ello comencé a investigar otras posibilidades de romper con la alienación que presenta la aplicación en cuanto al formato de presentación. Fui descubriendo en perfiles de artistas cualidades particulares de cada uno en relación a la presentación o exposición de sus obras (por ejemplo, el uso del color como fondo, o publicar la obra en varios fragmentos sin dejar espacios mientras que otro usaba estos vacíos de acuerdo a la funcionalidad visual de la obra).



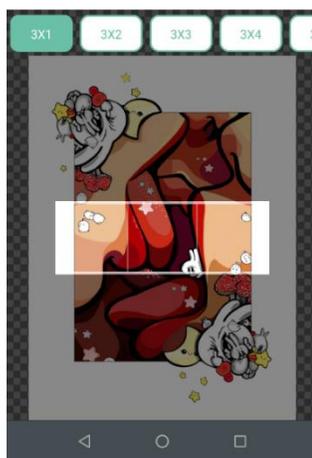
@haynalnina

@ilustrationwxy

@arqmar13

Perfiles de artistas en Instagram: modos de exposición.

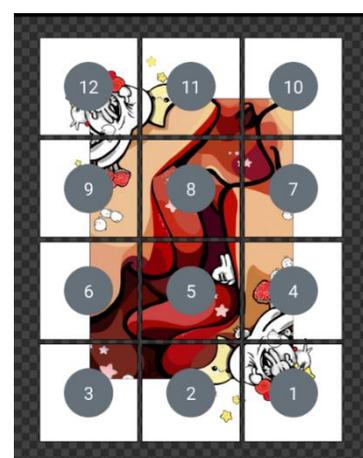
Así decido abandonar el modo expositivo por el momento expuesto en mi perfil. Cambio el formato cubico individualista de la ilustración expuesta desde entonces, por una muestra donde la obra se compone de varios fragmentos de este tamaño. Haciendo que la misma se vea en mayor dimensión al momento de ingresar al perfil. La composición fragmentada la realice con la aplicación 9square²⁴. Una app que funciona para dividir imágenes en fragmentos; permite la posibilidad de rotar, voltear y recortar las imágenes. Al finalizar, los fragmentos pueden ser guardados en el dispositivo o compartidos directamente en Instagram (Marquez, 2019)



Paso 1



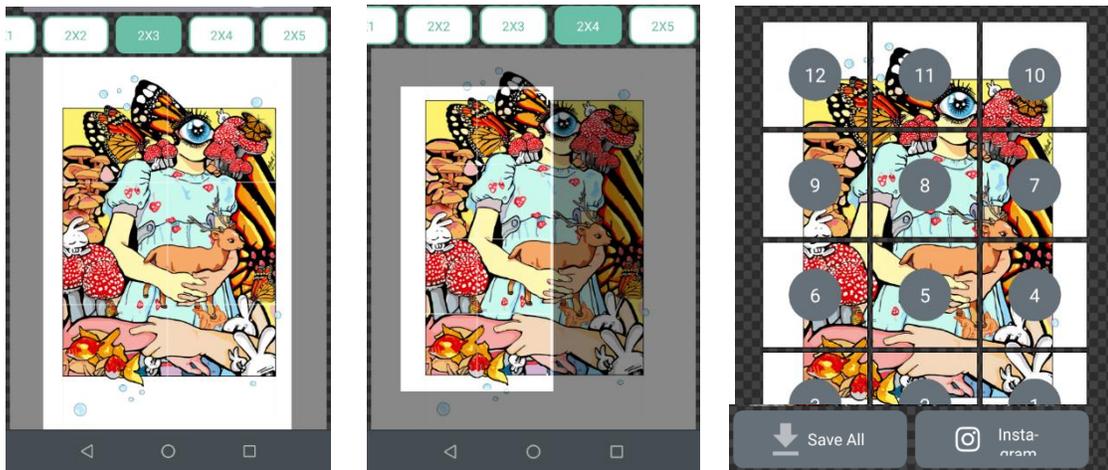
Paso 2



Paso 3

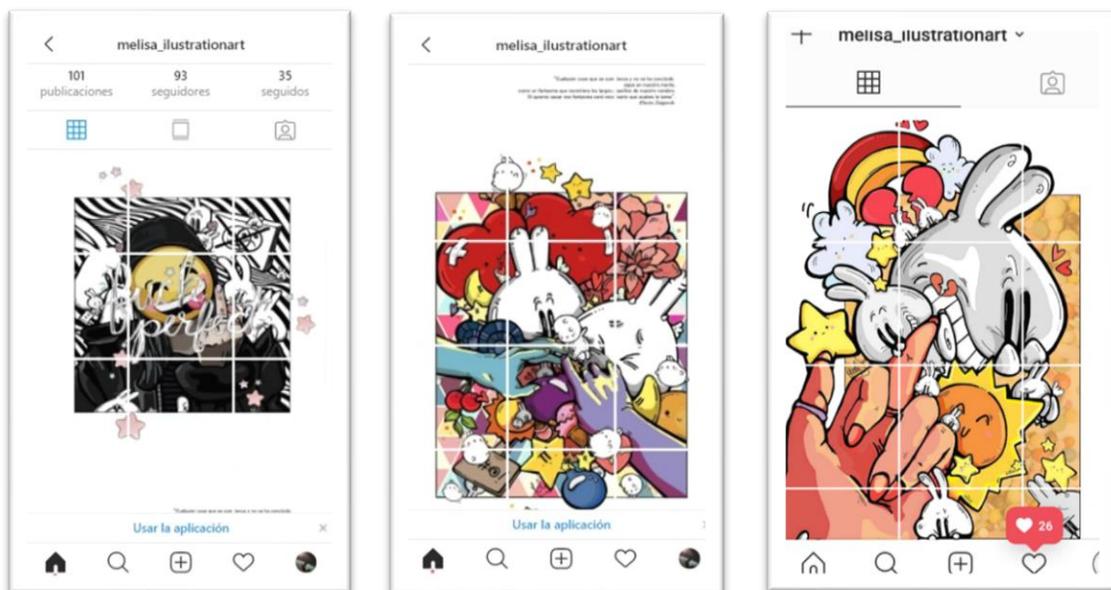
²⁴ [Grids para Instagram](#). Google Play



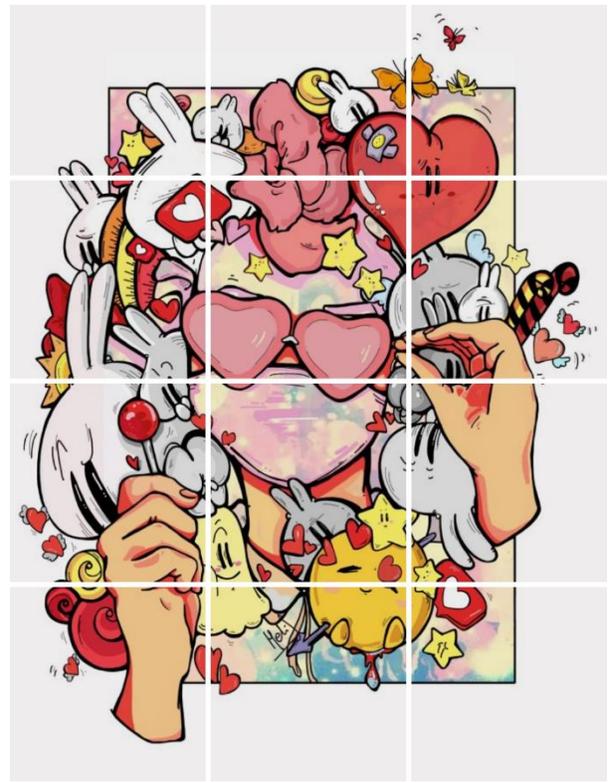
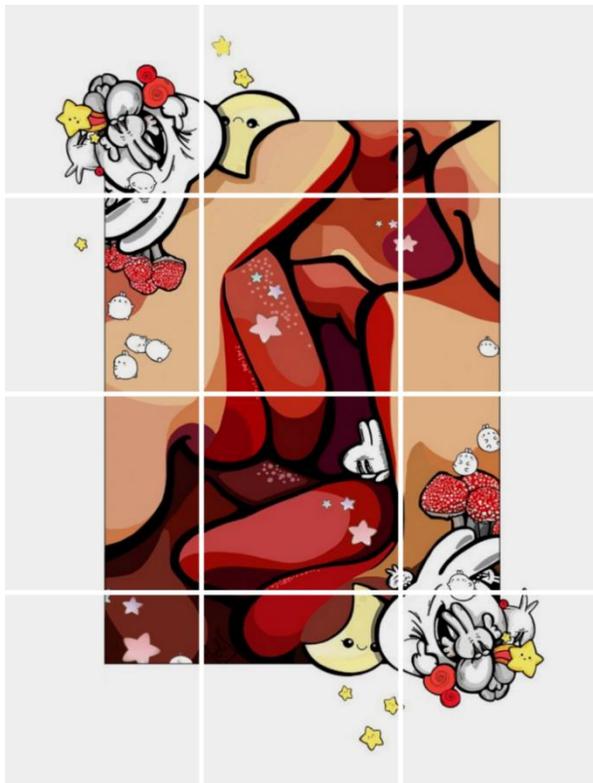
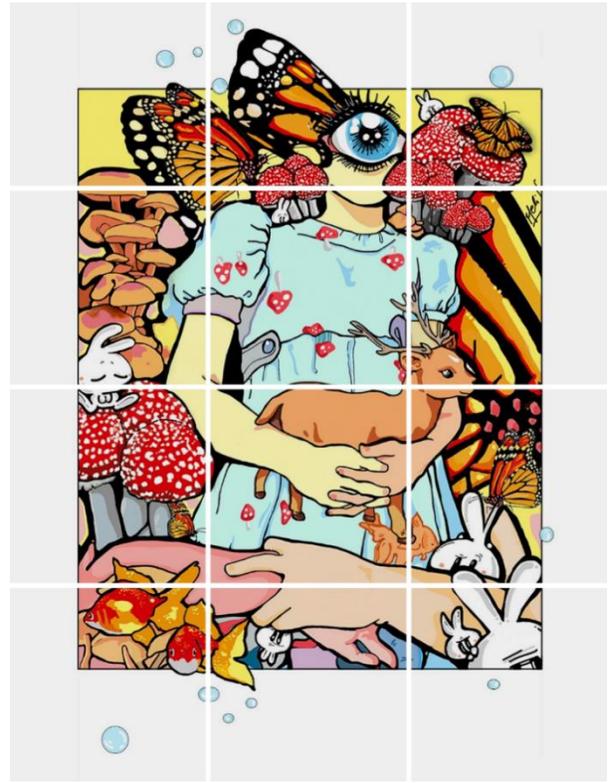


Pasos en la aplicación 9square para definir posición y cantidad de fragmentos.

Otra decisión fue utilizar el marco en blanco agregado anteriormente a la ilustración, no como un marco que contenga y limite a la obra en sí misma, sino que me ayudara a dar esa idea de continuidad y vacío por donde la obra pudiera a su vez respirar. Uniendo los espacios en blanco en cada publicación, estos se acumulan a sus lados quedando visualmente dicha sensación. Transformando el marco que contenía a la ilustración en “ventana” por donde objetos y fragmentos de la obra sobresalen hacia la nada.



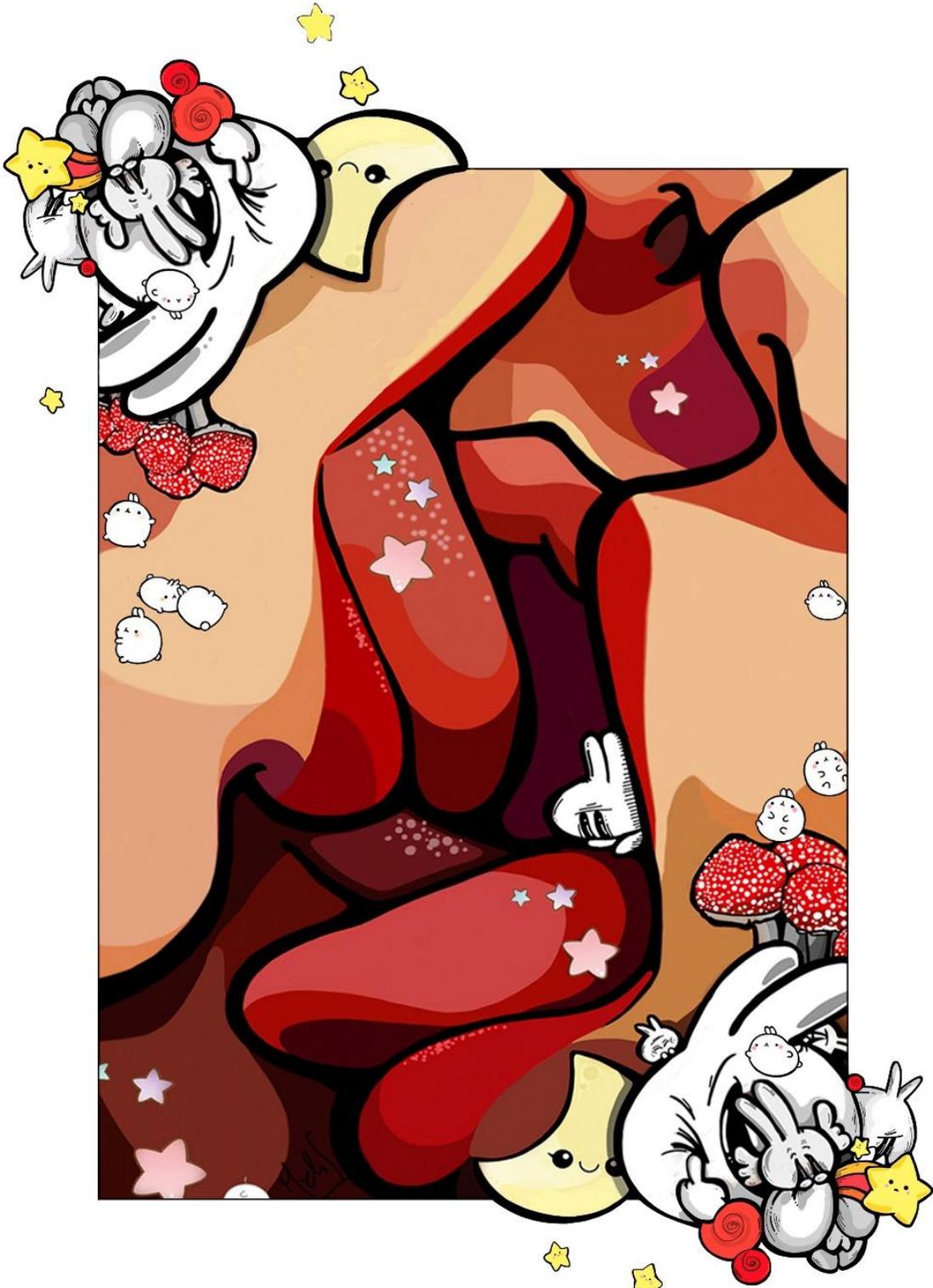
Formato de muestra en fragmentos o cuadrícula expuesto en el perfil.



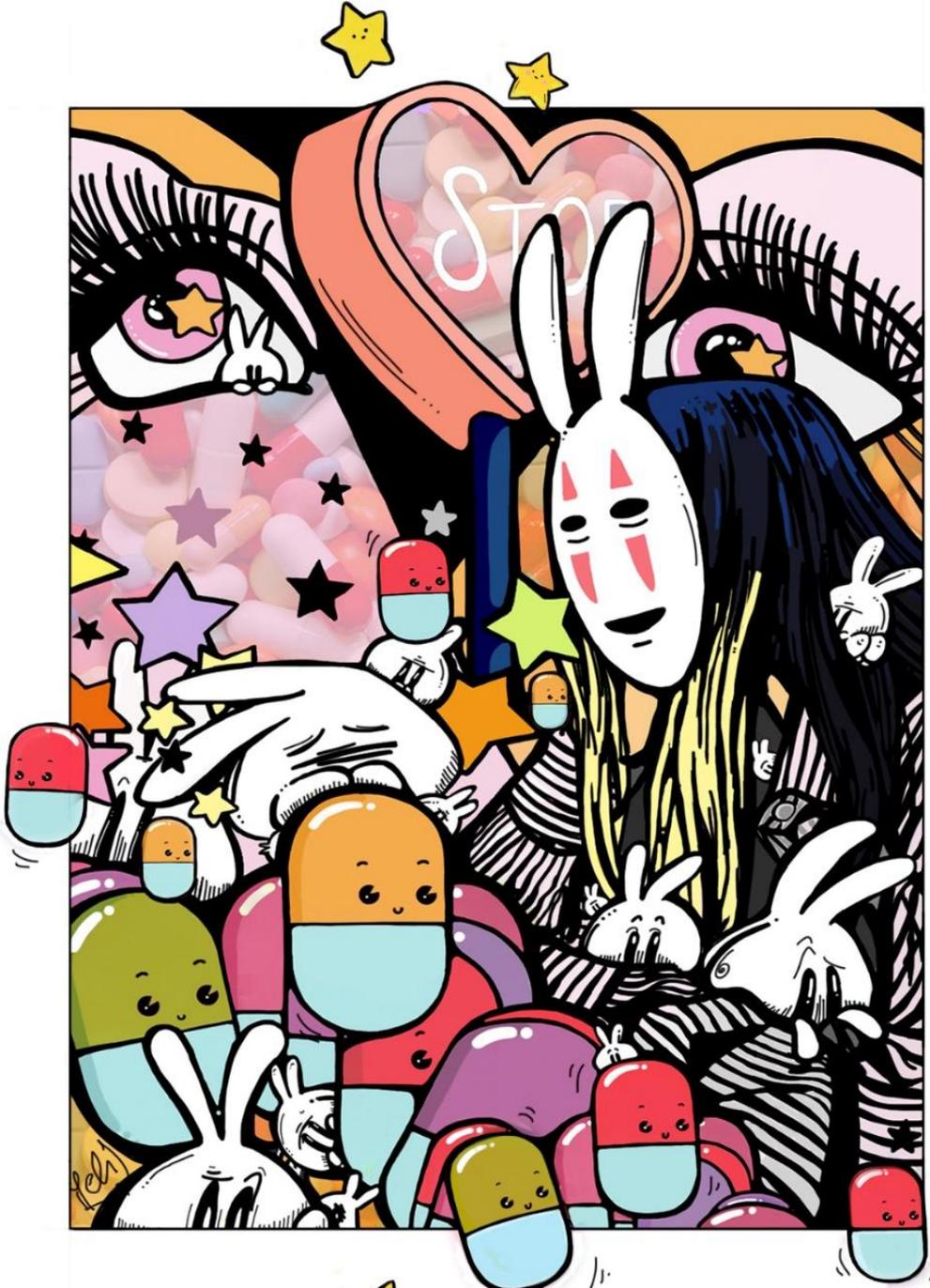
REGISTRO DE OBRA

https://www.instagram.com/melisa_ilustrationart/

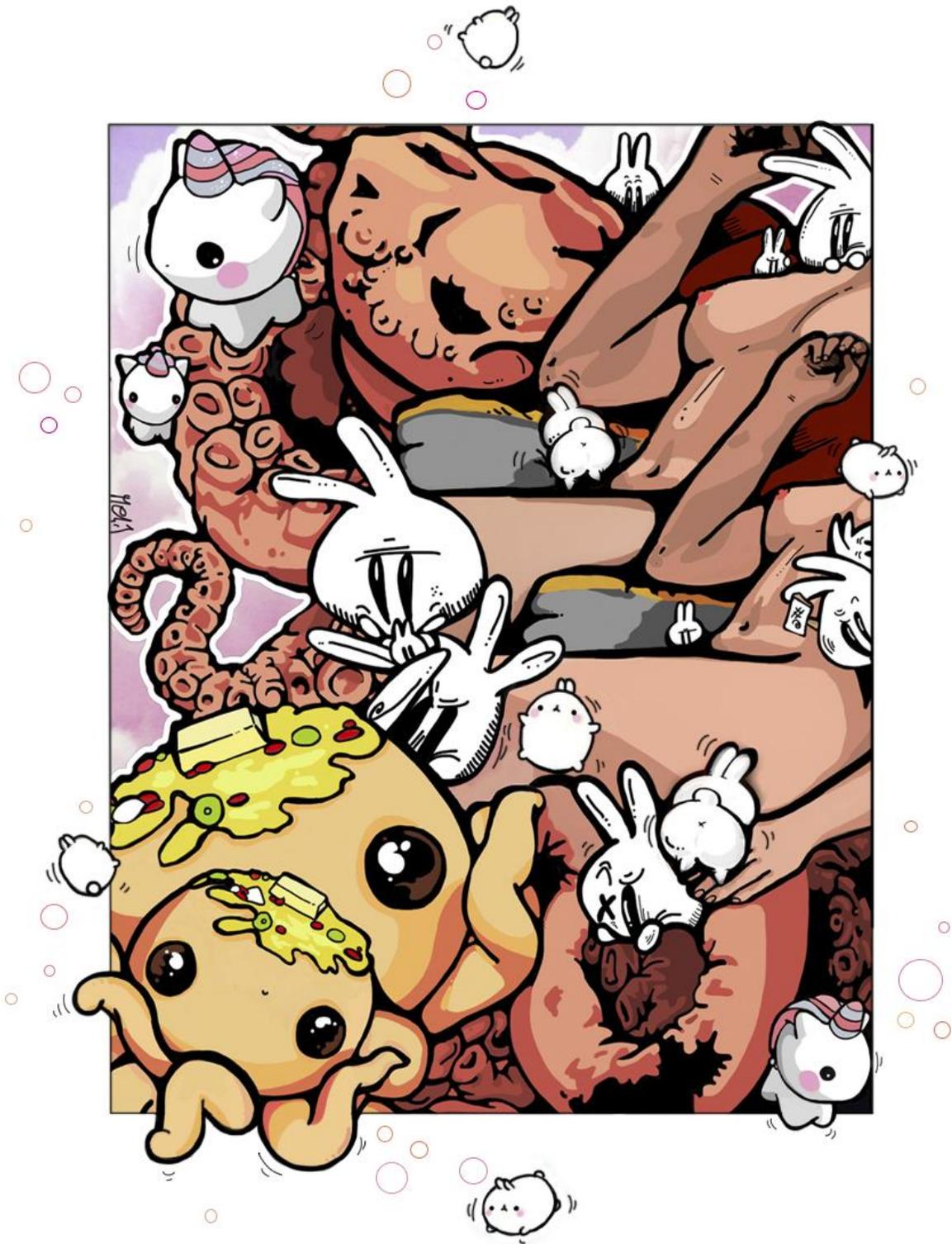




“Basorexia”



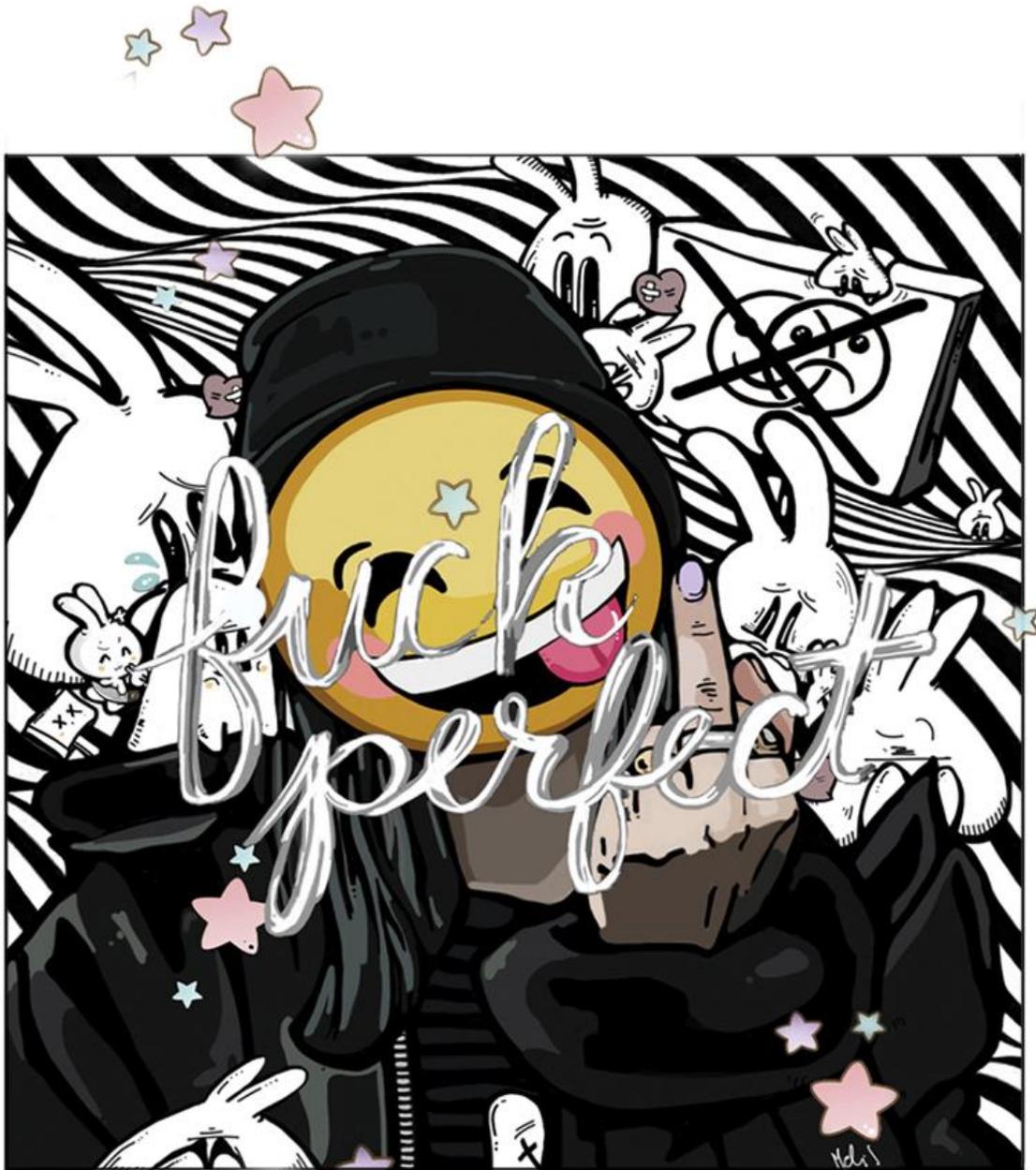
“Kaonashi”



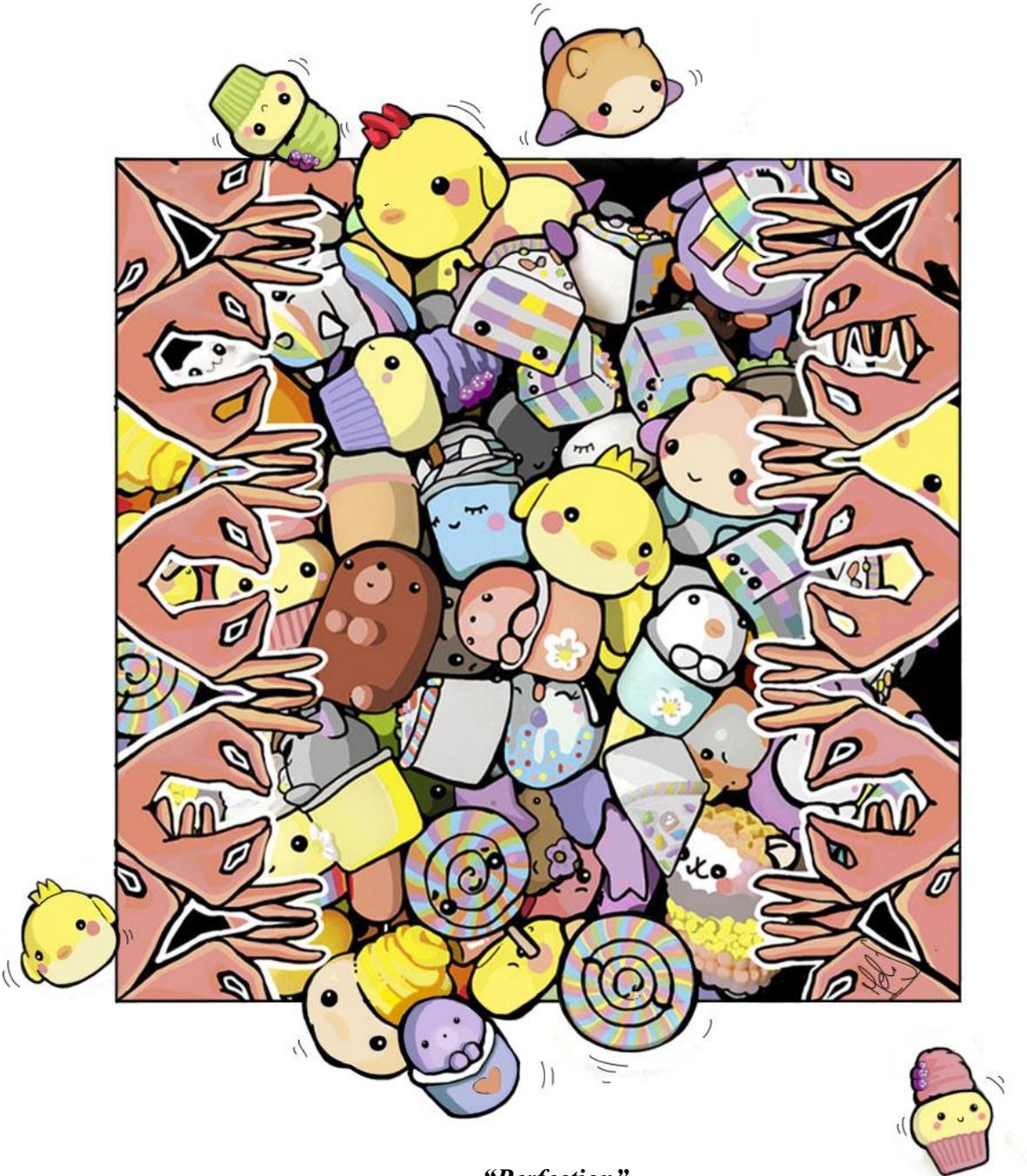
"Sweet Dreams"



“Sueños”



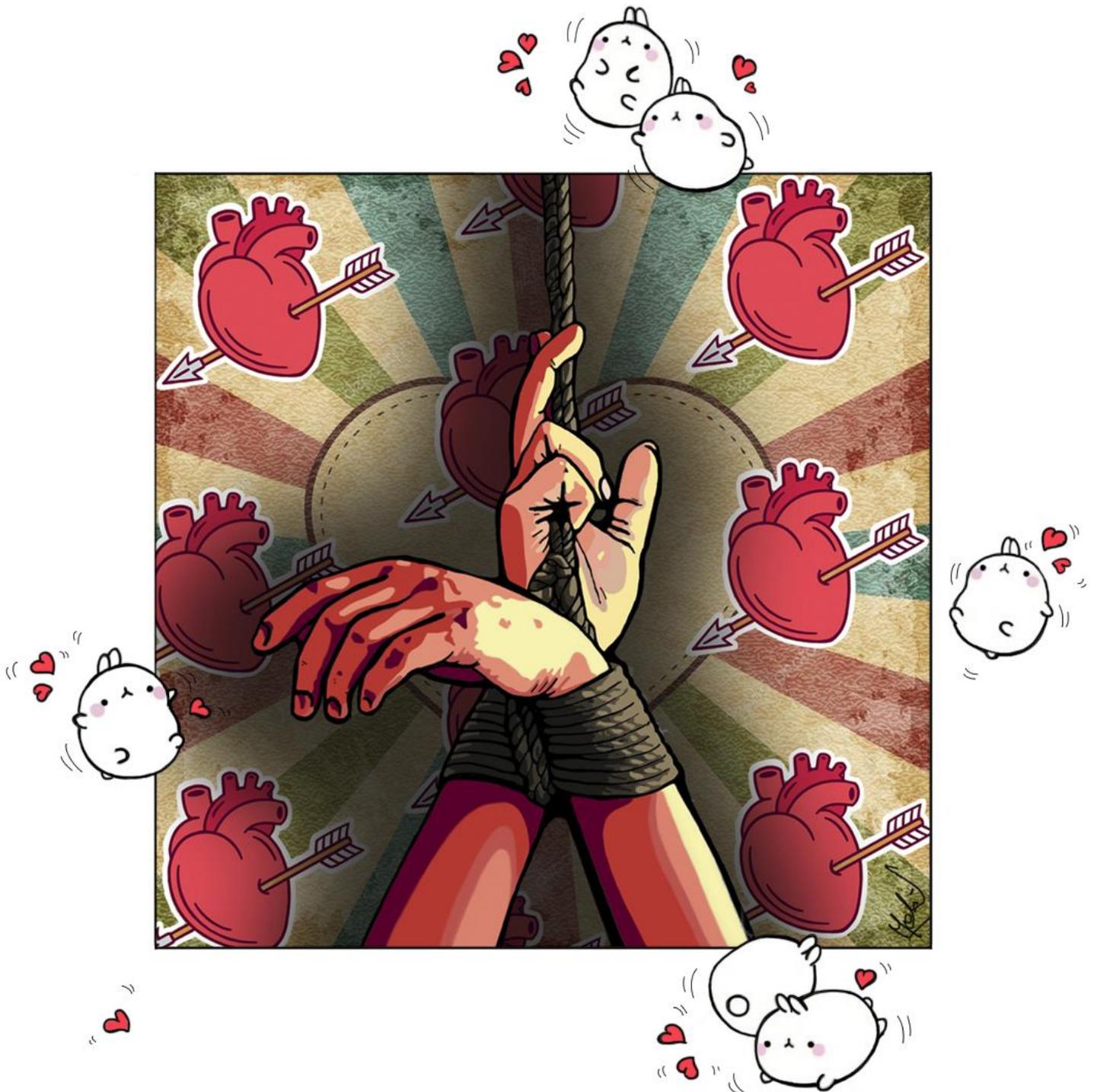
“Fuck perfect”



“Perfection”



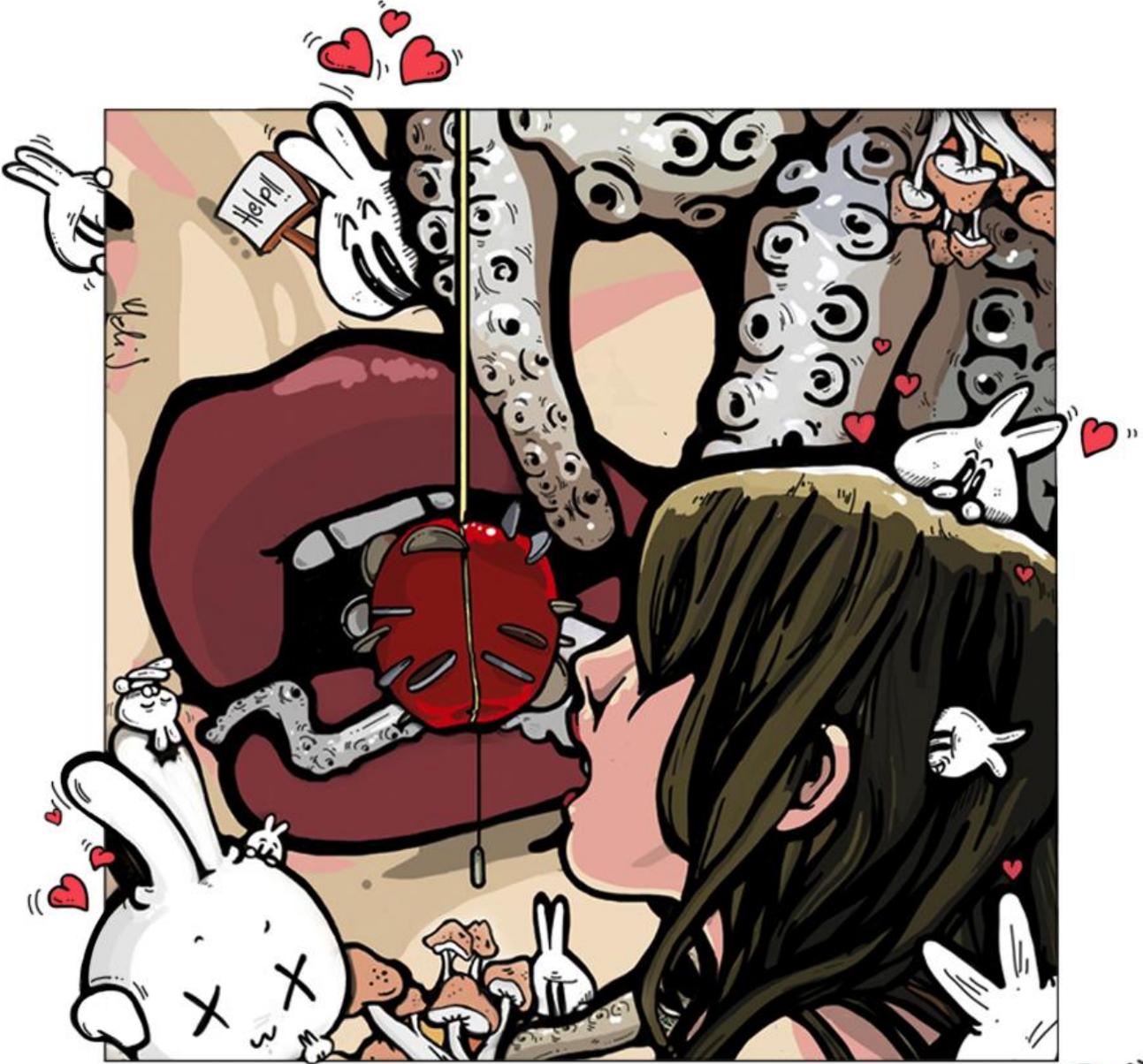
“Blasfemia”



“Satisfaction”



"Bad love"

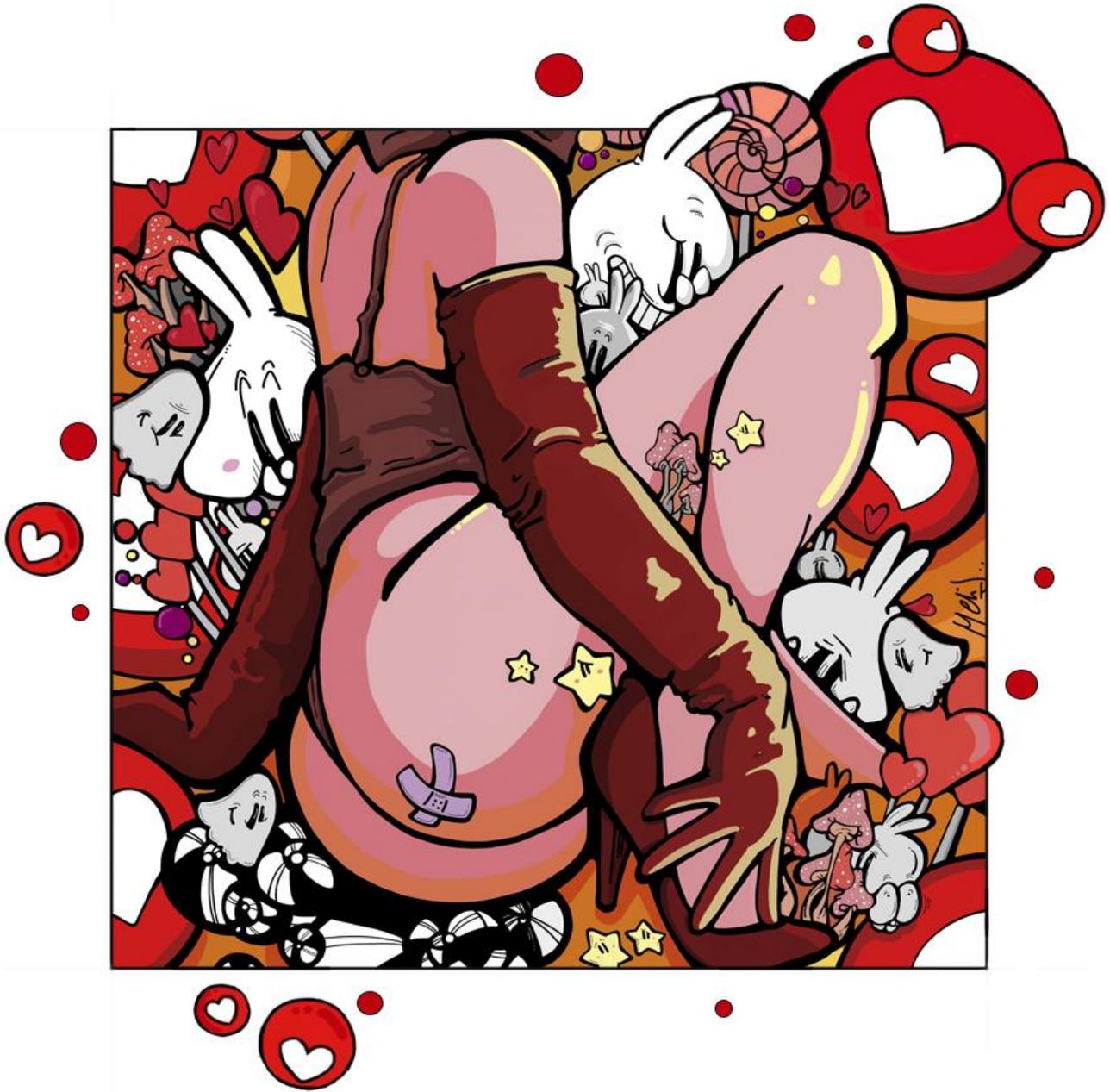


"Save me"





"No thanks!"

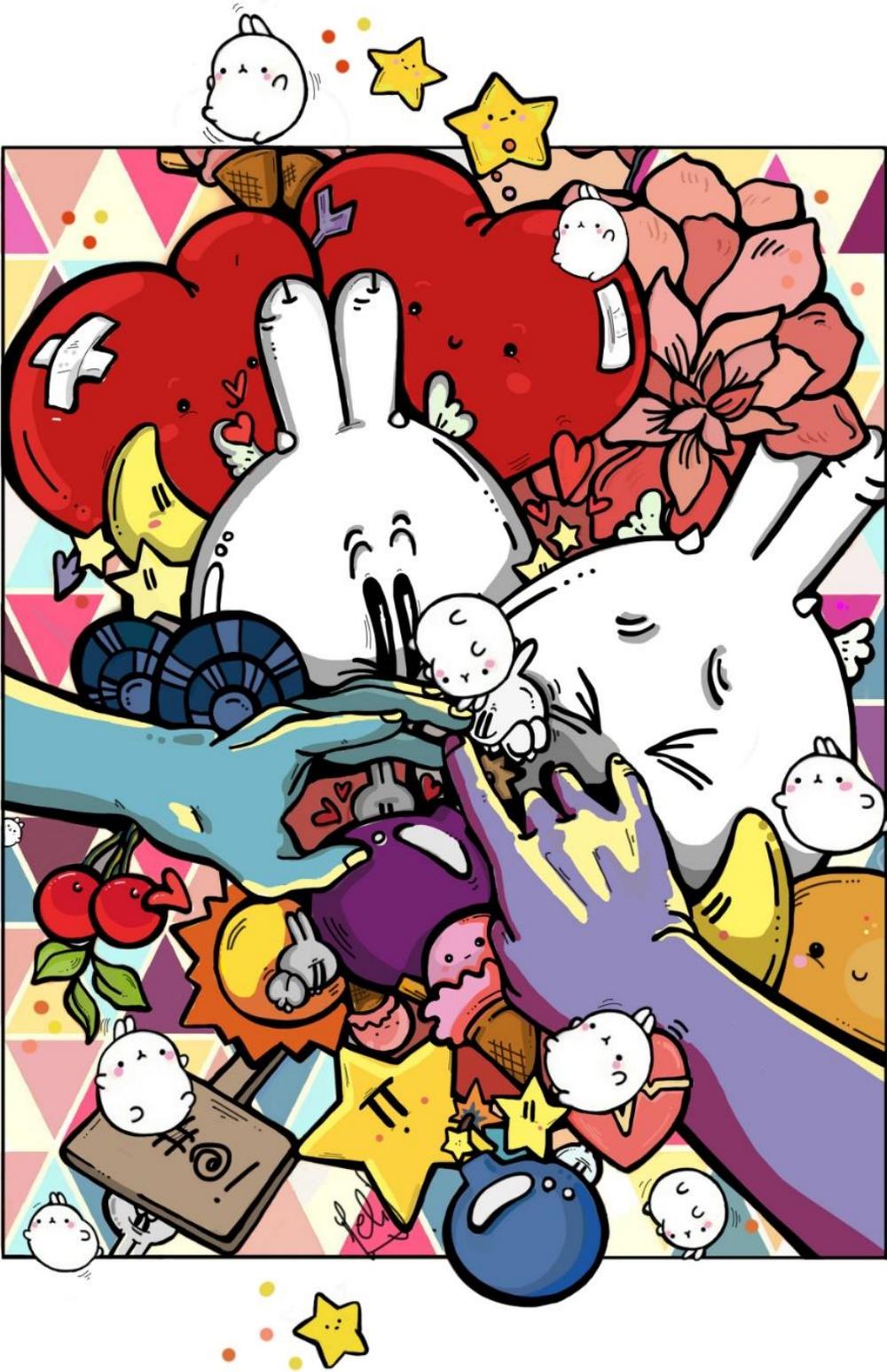


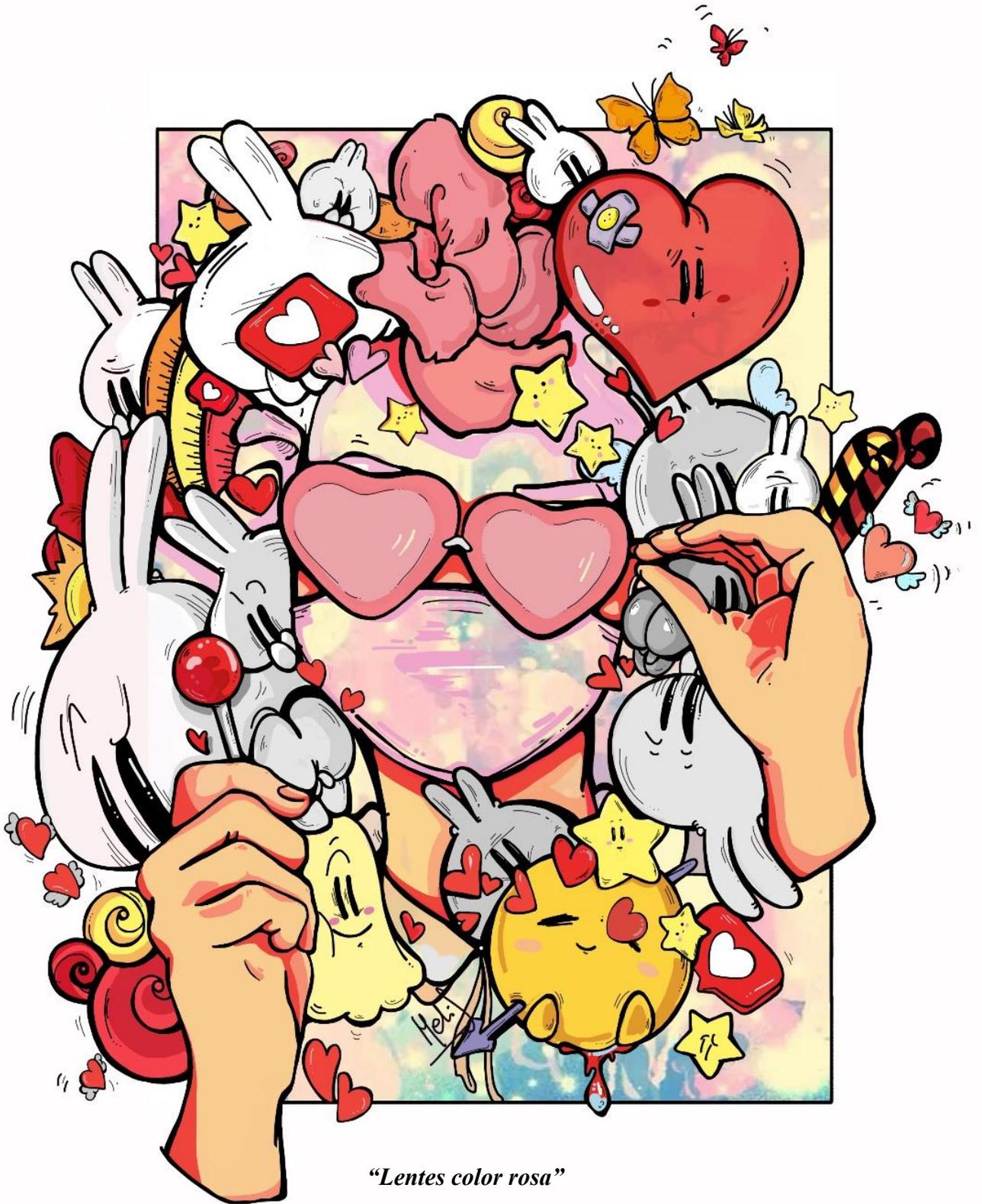
“Fetiché”



“Sweet pain”

“Hand over hand”





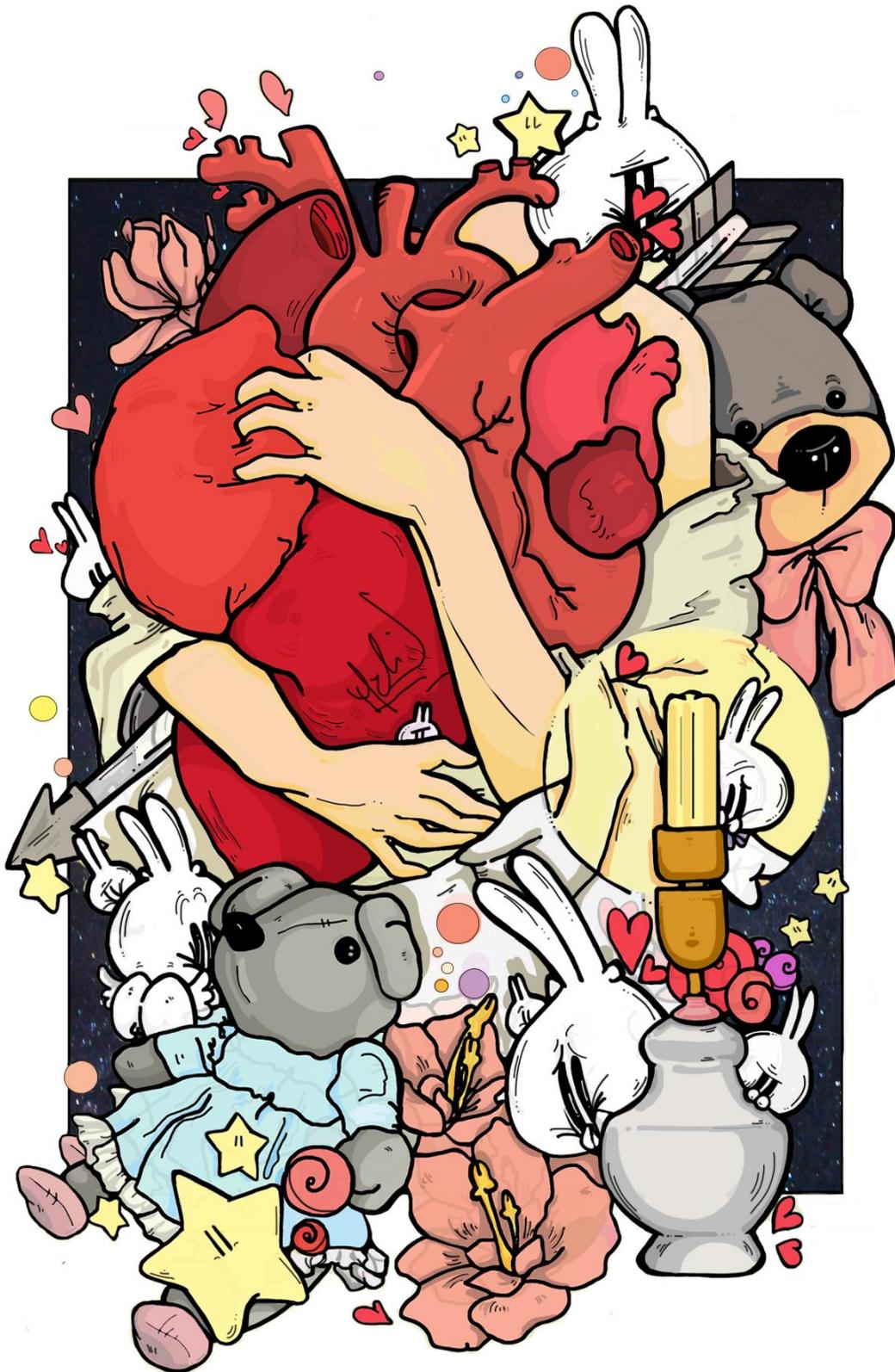
“Lentes color rosa”



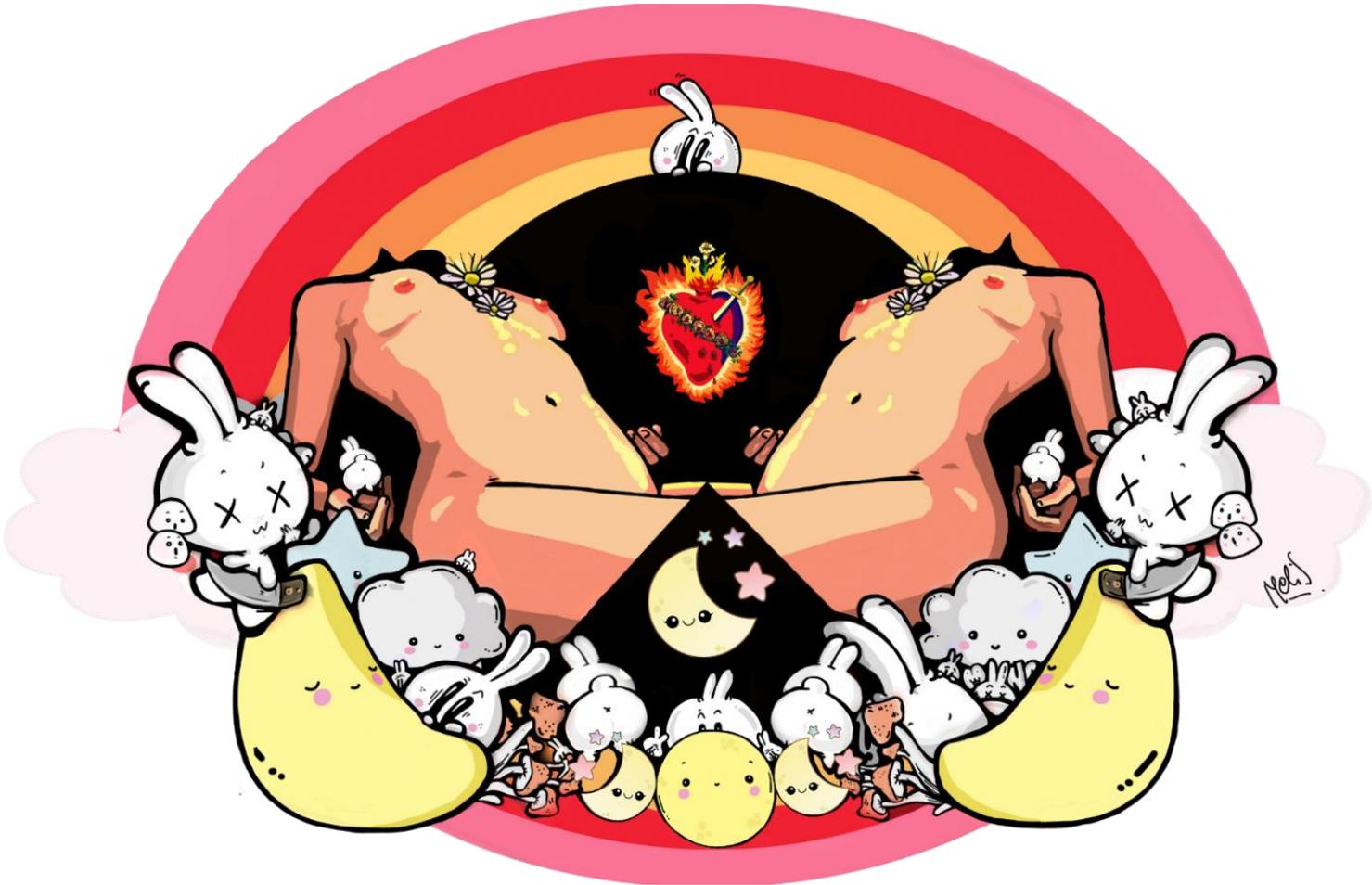
"Fuck you"



"Infancia"



“Cuidate”



“Espejo”

Paratextos:

- ◆ "No hay trampa más mortal que la que se prepara uno mismo". *Raymond Chandler*.
- ◆ ¿Es o no es//el sueño que olvidé//antes del alba? (*J.L. Borges*).
- ◆ "Una mirada no dice nada//Y al mismo tiempo lo dice todo...// Como la lluvia sobre tu cara// O el viejo mapa de algún tesoro". *Carlos Varela*.
- ◆ "La crisis existencial no funciona para alguien que está destrozado, mejor avanzar y esperar que los demonios no nos alcancen". *YOU*.
- ◆ "El débil golpe de las alas de una mariposa puede ser la causa de un huracán a miles de millas de distancia"...así como tú. Desconocido.
- ◆ "En la forma corriente del ateísmo, Dios muere para los hombres que dejan de creer en él. En el cristianismo, Dios muere para sí mismo. Cuando Cristo dice "Padre, ¿por qué me has abandonado?" comete lo que para un cristiano es el pecado último: renegar de su Fe. Esta cuestión demasiado oscura y terrible que no resulta fácil de analizar, tiene que ver con lo que no puede dejar de presentársenos como el núcleo perverso oculto del cristianismo". *Slavoj Žižek*
- ◆ "El delirio es una mentira que muestra una verdad". Film: *Suspiria*.
- ◆ "Nunca te apartes del sendero, nunca comas una manzana que el viento a tirado y nunca te fies de un hombre cuyas cejas se le junten." Film: *En compañía de lobos*.
- ◆ "No es difícil convencer a alguien de que lo amas, si sabes lo que quiere escuchar". *YOU*
- ◆ "El mundo se derrumba y nosotros nos enamoramos". *Casablanca*.
- ◆ "Cualquier cosa que se empieza y no se ha concluido sigue en nuestra mente, como un fantasma que recorriera los largos pasillos de nuestro cerebro. Si quieres sacar ese fantasma será necesario que acabes la tarea". *Efecto Zeigarnik*.
- ◆ "...importa el camino que escojamos? Si al final nos enfrentamos a nosotros mismos una y otra vez". *Dark*.
- ◆ "Tal vez las enfermedades mentales son la respuesta natural a una sociedad desquiciada". *Sigmund Freud*.
- ◆ "Si el hombre pudiera arrancarse todas las máscaras, debajo de ellas se descubriría que no existe nadie". *Pirandello*.

- ◆ “Las personas no pueden eliminar su angustia, tan solo esconderla dentro”.
Desconocido.
- ◆ “Que te rompan el corazón está bien, al final a todos nos gusta armar rompecabezas...Pero que se lleven las piezas, eso sí es jodido”. Charles Bukowski.
- ◆ “Cuando el amor falla , viene la bomba. Porque la gente se conecta o por el amor o por el dolor”. Morrissey
- ◆ “Perdónate por aceptar menos de lo que merecías, pero no lo hagas de nuevo”.
Desconocido.
- ◆ “La pregunta no es qué hago, sino dónde deseo”. L. Lutereau.
- ◆ “ La gente cambia por dos cosas, se le abre la mente o le rompen el corazón”. Bill Cipher.

REFLEXIONES FINALES

Esta producción me permitió desde mi poética, incursionar en temáticas como la ilustración, las tramas sintomáticas mentales, el arte analógico y digital - praxis y teoría- e introducirme a la relación entre el arte y la internet. Estas concepciones terminan de articularse y manifestarse en una serie de ilustraciones y su medio de circulación.

Desde la ilustración pude reconocer metodologías del ámbito creativo que conducen a pasos, estrategias y modos de abordar un proyecto para acompañar, según, la narrativa (en este caso la ilustración conceptual como su expresión formal). Asimismo, comprender la importancia que juega lo visual para *comunicar* un concepto o idea. A través de la elaboración de piezas alegóricas, pude repensar sobre el comportamiento humano y su condición social, la relación entre la *locura* y la cultura, el síntoma o enfermedad. El rol y responsabilidad que juega la sociedad hacia sujetos en construcción (o la otredad que manifiesta el conflicto); y como conceptualizaciones que giran en torno hacia esta temática, pueden limitar, inducir o expandir la comprensión sobre dicho tema. Promoviendo quizá en un futuro cercano aceptar la diferencia (lo más personal de cada uno) en vez de transitoriamente tolerarla.

En conclusión, reflexionar sobre la apropiación en los medios, el arte en la era digital y su divulgación.

En relación a esto último podemos decir que el arte contemporáneo se encuentra en todo momento abierto a nuevas maneras, relaciones y formas de tratar con el mundo y las dinámicas que este presenta. Así, modos y pensamientos que operan en la creación artística y su participación con el público se van transformando mutuamente como sucede en las redes. Los contextos de intervención cambian y con ello la posibilidad, en el caso de la web, que el espectador puede interactuar con el otro, influir en él, intercambiar conocimientos y vincularse con la obra en tiempo real.

Cooperativamente, en torno a la *red*, se puede observar y experimentar esa marcada producción de conocimiento e información que circula, casi siempre, en conjunto. El campo de acción se vuelve multitudinario, ya que es producido y ampliado por medio de un público heterogéneo que busca conectarse. El efecto posesivo se vuelve abierto en esta forma de circulación.

El espacio es creado por el contenido y las relaciones de corte afectivo, que emergen e interactúan, obligando a una conexión accesible y permanente en todo momento. Los medios

portátiles, cada vez en auge, con mayor innovación en sus efectos y posibilidades en relación con la imagen; transforman la percepción de la realidad presente. Fundando otra manera de crear el territorio simbólico del ver y existir. Transitando argumentos heterogéneos que se despliegan entre consumidores y productores portátiles de información.

Concuerdo tanto con Richard N. como Prada M., en que la obra de arte debe habilitar a la reflexión e interpretación que ofrecen estas experiencias, propias de las pautas de consumo y estrategias de seducción del mercado capitalista que rehúyen al acto interpretativo. Promoviendo una subjetividad homogeneizada. Esto rehúye al sentido de la obra es su carácter abierto e inagotable de interpretación, con sus múltiples significados. En *Otra época, otras poéticas* se afirma que “El arte hace obvias otras necesidades que la cultura del consumo, con sus permanentes ofrecimientos y con su promesa de satisfacernos al instante, no es capaz de cubrir.” (Prada M. 2013 p.2) El arte debería actuar como crítica ante estos procesos de simplificación y estandarización a los que busca someternos la cultura de consumo, como sucede en las redes sociales. Dejando un espacio para que nuestro pensamiento y nuestra forma de relacionarnos con el mundo tenga la opción de cuestionarse y reinterpretarse.

El sujeto/espectador no busca apreciar inactivamente aquello que consume visualmente. Quiere encontrar *algo* donde la vida y las circunstancias que lo atraviesan, ya sea por redes y aplicaciones o por cuestiones subjetivas propias del individuo, coincidan en algún punto con su realidad. Prada M. nos dice que hoy en día, más que coincidir desde la fractura propia del siglo XXI, el mundo y el arte coinciden desde sus vacíos y carencias. Estas como espejo de un capitalismo posmodernista que no deja espacios para el deseo. Desde los intersticios del arte se debe replantear el pensamiento imperante que nos gobierna y atraviesa para liberarnos de sus herramientas.

Poéticamente darle un lugar a lo imposible e insoportable del vacío presente. Pausas que marcan espacios para desear, repensar y reflexionar sobre lo que está *ahí*. Prestar atención a lo que no podemos limitar ni cercar en discursos totalitarios que el sistema nos puede presentar. Decidir dónde colocar la mirada y atención sobre lo que observamos y nos observa.

Agradecimientos

Quisiera agradecer a Ceci y Loly, quienes con su apoyo y conocimiento supieron ayudarme y guiarme a realizar este proyecto. Además de todo lo expuesto, me llevo lo más rico de este proceso: las ideas y proyectos que surgieron a posteriori con ustedes. Por su confianza y cariño en este recorrido, ¡Gracias!

¡Inés! (Repetto) ningún agradecimiento puede exponer o expresar mi gratitud con todo lo que me has brindado a lo largo del camino. Hasta el último momento estuviste allí ¡Vos sabes! sostener el deseo no es fácil, pero al tener una amiga como vos el borde puede llevarse. Ailaviu!

A mis antepasados por el talento y sensibilidad heredados. Hasta donde sé la mayoría dibujaba, pero ninguno se arriesgo a tomar la carrera o continuar con esta práctica de otra manera (a mi abuela le encantaba dibujar...pero se casó...).

*¡A mi familia, por tanto! Aun cuando no entienden mucho sobre arte siempre me apoyaron, sabiendo las preocupaciones que esta carrera puede arrastrar en este país. ¡¡Gracias por el sostén, la **paciencia**, y todo el **amor** que me han brindado!!* ♥ ♥ ♥

BIBLIOGRAFÍA

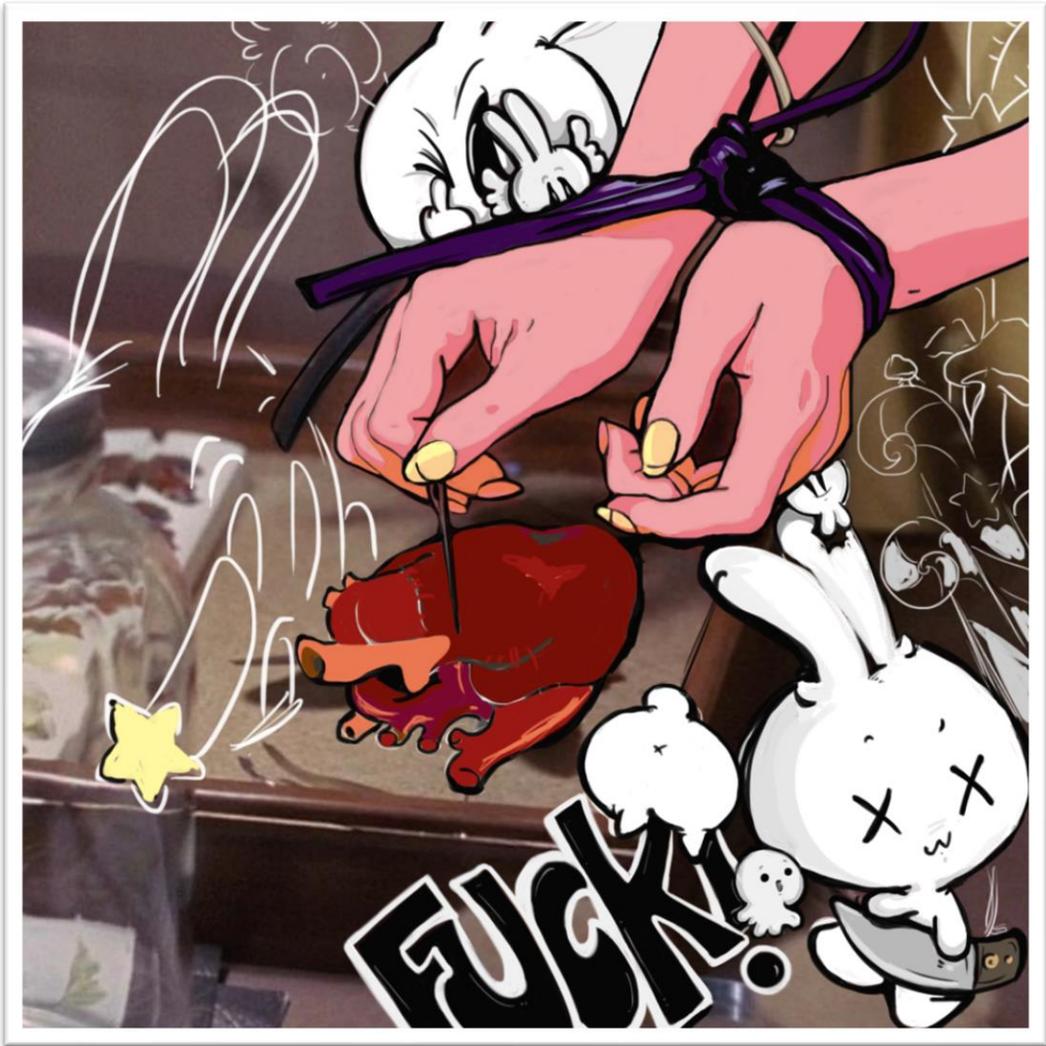
- Alonso, D. M. (s.f.). *arte y cultura en la época de los mass media*. Obtenido de <https://dulceanding.files.wordpress.com/2012/08/arte-y-massmedia-por-dulce-muc3b1oz.pdf>
- Bassols, M. (septiembre.2005). Síntoma o trastorno. *eol.org.ar*, 1.
- Barthes, R. (1980). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. España. Barcelona. Paidós Ibérica S.A editora.
- Benjamin, W. (1989.). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: Discursos Interrumpidos I, Taurus.
- Brea, J. L. (2007). “*Noli me legere. Divertimentos del melancólico: el enfoque retórico y las alegorías de la ilegibilidad*”. . España: CENDEAC.
- Bürger, P. (1995). *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Península.
- Masotta, O. (1968). *después del pop: nosotros desmaterializamos*. Bs As.: “Conciencia y estructura” Ed. Jorge Álvarez.
- Nussbaum, A. P. (2015). *Guía de Bolsillo del DSM-5*. Medica Panamericana.
- Oliveras, E. (2009). “*La metáfora en el arte. Retórica y filosofía de la imagen*”. Buenos Aires: Emecé Editora.
- Pacheco, M. E. (2003). *Jorge de la Vega : un artista contemporáneo*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Sanmiguel, D. (2013). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Barcelona: Parramón.

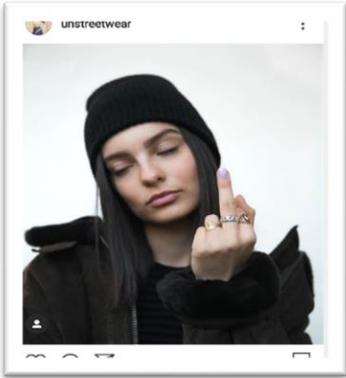
ENLACES WEB

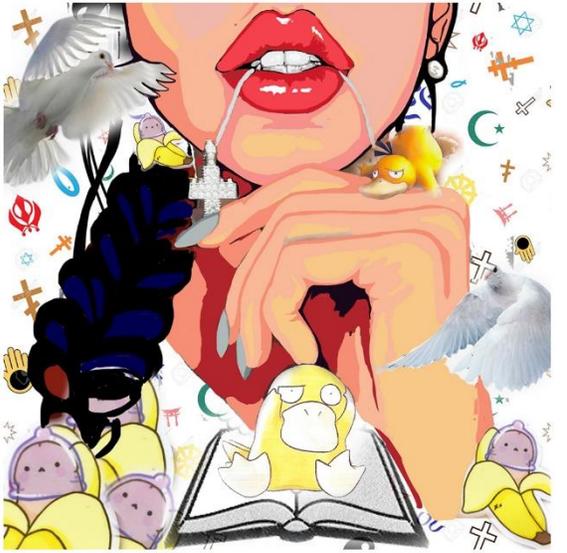
- Alonso, D. M. (s.f.). “*Arte y cultura en la época de los mass media*”.
<https://dulceanding.files.wordpress.com/2012/08/arte-y-massmedia-por-dulce-muc3b1oz.pdf>
- Márquez, Doriann . (2019) ¿Quieres crear imágenes en cuadrícula para Instagram? Prueba estas 3 apps. Publicado el 20/03/2019 © 2020 CrispyMedia. Derechos Reservados.
<https://www.tekcrispy.com/2019/03/20/fotos-mosaico-iinstagram/>

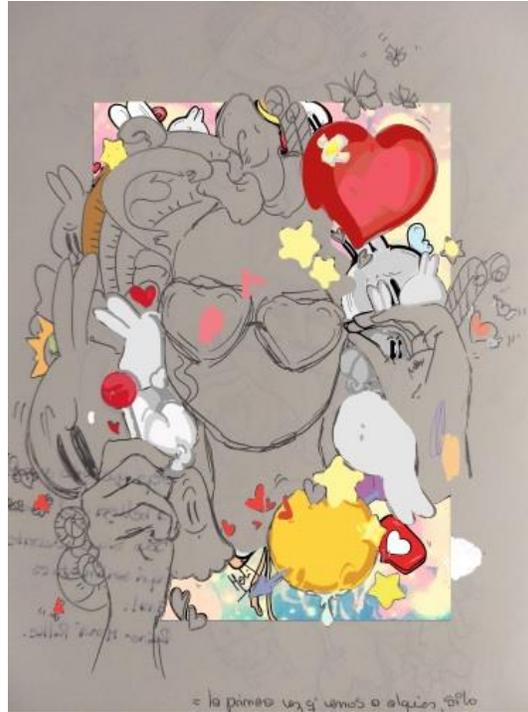
- Prada Martín, J. (2000). “*El museo sin paredes: Los recursos de arte en Internet*”. Educación y biblioteca, Año 12, n. 115, p. 28-31 (2000). <http://hdl.handle.net/10366/118663>
- Prada Martín, J. (2009). “*Web 2.0' as a new context for artistic practices*”, Fibreculture-The Journal, n.14. <http://fourteen.fibreculturejournal.org/fcj-098-web-2-0-as-a-new-context-for-artistic-practices/print/>
- Prada Martín, J. (2010). “*La condición digital de la imagen*”. Lúmen_ex [en línea] http://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_j_la_condicion_digital_de_la_imagen_2010.pdf
- Prada Martín, J. (2012). LOS “SOCIAL MEDIA” COMO ÁMBITO DE REFERENCIA DE LAS NUEVAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS. publicado en la revista DEFORMA, núm. 3, pp-28-35, 2012. https://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_j_los_social_media_comoambito_de_referencia.pdf
- Prada Martín, J. (2013). *Otra época, otras poéticas1. (Algunas consideraciones sobre el arte actual. La Investigación Artística en un Contexto de Crisis impartida el día 11 de julio de 2013 en la Universitat Politècnica de València.* https://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_juan_otra_epoca_otras_poeticas.pdf
- Prada Martín, J. (2017). “*Sobre el arte postInternet*”, en Revista Aureus, núm. 3, Universidad de Guanajuato, junio, 2017. https://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_postinternet.pdf
- Rodríguez, Susana M. (2018). “*Entrevista con Juan Martín Prada: El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*”. Publicado el 07/11/2018 por Grupo Akal. <http://www.nocierreslosojos.com/juan-martin-prada-ver-imagenes-tiempo-internet/>

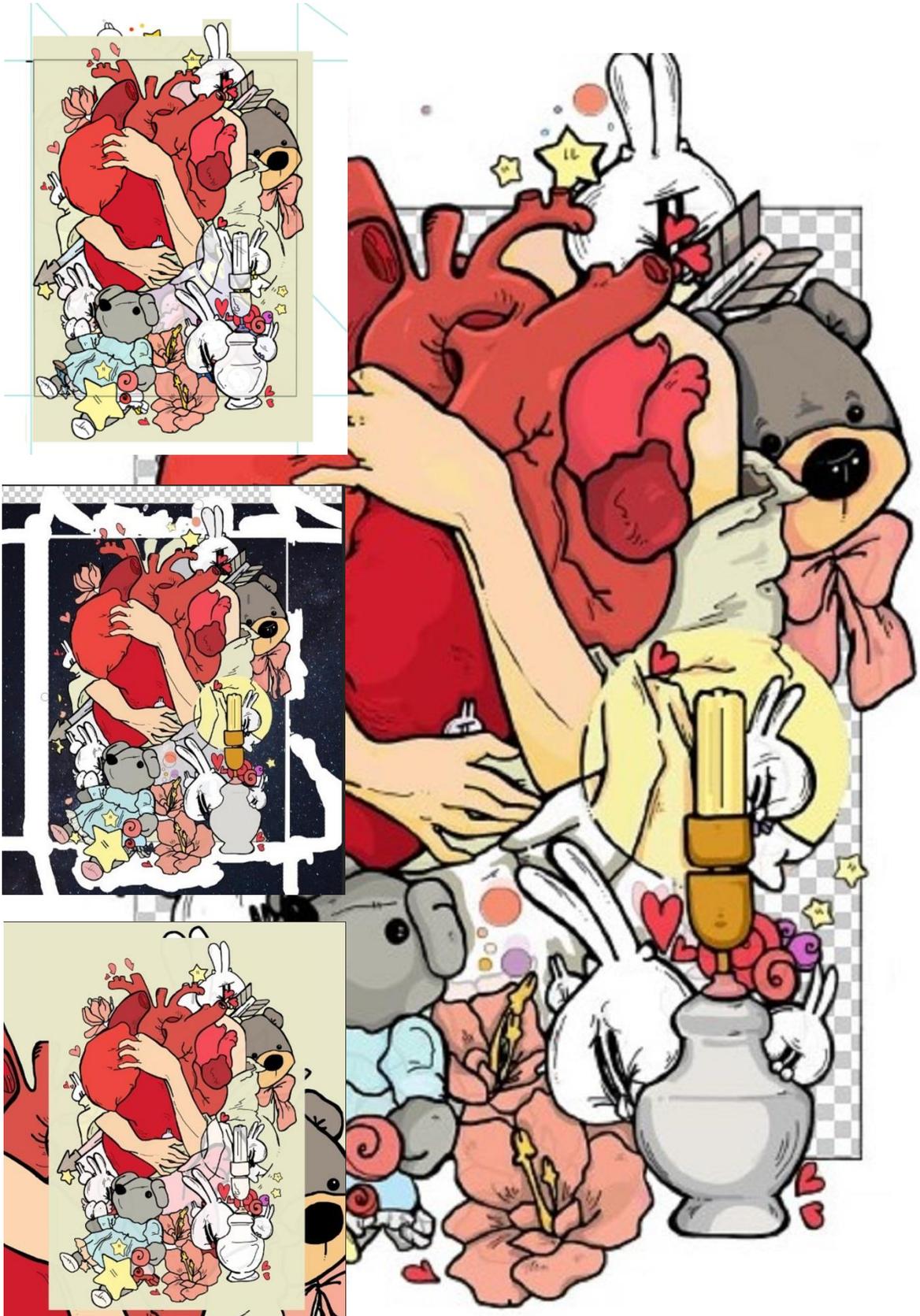
ANEXO
(Registro de producción)

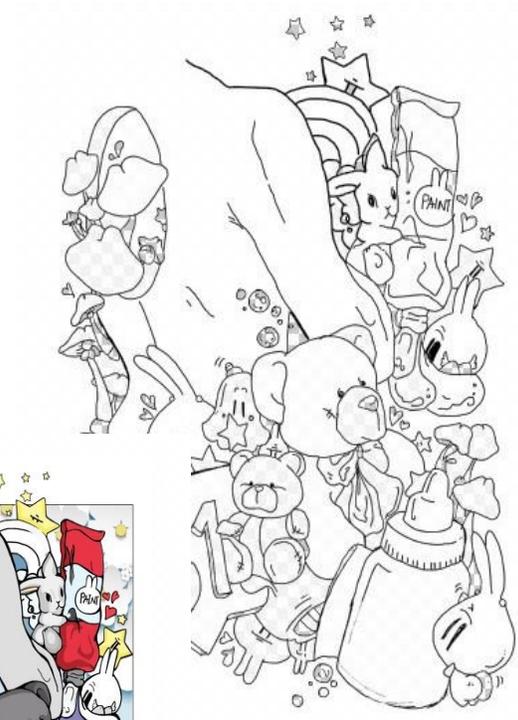


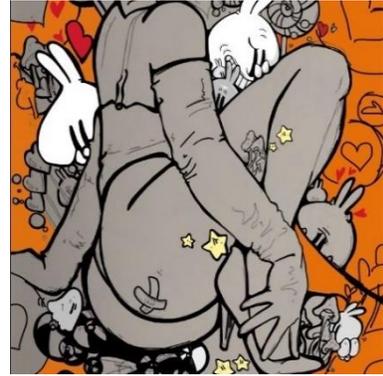












Algunos de los Hashtag (#) utilizados:

[#psique](#) [#ansiedad](#) [#emociones](#) [#trastornos](#) [#drawings](#) [#artpop](#) [#collagedigital](#) [#collage](#) [#artdigital](#) [#art#popsurrealism](#) [#arte](#) [#art](#) [#pinturadigital](#) [#drawing](#) [#dibujos](#) [#lovebad](#) [#sweet](#) [#sweetpain](#) [#photoshop](#) [#psique](#) [#psicologia](#) [#ilustracion](#) [#illustrationart](#) [#loveyourself#relacionestoxicas](#) [#relacionessanas](#) [#gentetoxica](#) [#saludemocional](#) [#fetiche](#) [#masoquista](#) [#sdomasquista#relacionestoxicas](#) [#relacionessanas](#) [#gentetoxica](#) [#saludemocional#adicciones](#) [#addiction#love](#) [#loveyourself](#) [#saludemocional](#) [#glasspink](#) [#toc](#) [#parafilias](#) [#apropiacionismo](#) [#collageartwork](#) [#collagedigital](#) [#rabbit](#) [#ghost](#) [#inconciente](#) [#ilustracion](#) [#illustration#lgbt](#) [#lgbtq](#) [#trans](#) [#diversidadcultural](#) [#diversidadsexual](#) [#casablanca](#) [#fuckperfect](#) [#psychology](#) [#delirium](#) [#obsessed](#) [#psique](#) [#dreamscometrue](#) [#adicciones](#) [#addiction#art](#) [#arte](#) [#collage](#) [#popsurrealism](#) [#ilustrationart](#) [#illustration](#) [#artdrawing](#) [#digitalart](#) [#drawing](#) [#pop](#) [#religion](#) [#toc](#) [#psicologia](#) [#psychology](#) [#delirium](#) [#obsessed](#) [#psique](#) [#pokemon](#) [#psyduck](#) [#slavojzikek](#)

Página web: <https://www.flickr.com/photos/188960362@N03/>

