

La narración de lo salvaje: ensayos sobre la imagen digital videocreativa

Ramon Blanco-Barrera
Maria del Mar Garcia-Jimenez
(eds. / coords.)



EGREGIUS
ediciones

LA NARRACIÓN DE LO SALVAJE:
ENSAYOS SOBRE LA IMAGEN DIGITAL
VIDEOCREATIVA

LA NARRACIÓN DE LO SALVAJE:
ENSAYOS SOBRE LA IMAGEN DIGITAL
VIDEOCREATIVA

Editores / Coordinadores

RAMON BLANCO-BARRERA

MARIA DEL MAR GARCIA-JIMENEZ



LA NARRACIÓN DE LO SALVAJE:
ENSAYOS SOBRE LA IMAGEN DIGITAL VIDEOCREATIVA

Ediciones Egregius

www.egregius.es

Motivo de cubierta: Rosa María Aguilar Hernández

© Ramon Blanco-Barrera, María del Mar García-Jimenez (eds. / coords.)

© de los textos e imágenes: los autores

Sevilla. 1ª Edición. 2022

ISBN 978-84-18167-95-9

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Dr. Andrés Luque Teruel. *Universidad de Sevilla, España*

Dra. Alicia Iglesias Cumplido. *Universidad de Sevilla, España*

D. Juan Antonio Rodríguez Vázquez. *Universidad de Sevilla, España*

Dr. Ilídio Salteiro. *Universidade de Lisboa, Portugal*

Dña. Edicita Sarragoicochea. *Universidad Nacional de las Artes, Argentina*

D. Gastón Bravo Almonacid. *Universidad Nacional de La Plata, Argentina*

Este libro ha sido realizado con la colaboración del Secretariado de Relaciones Institucionales de la Universidad de Sevilla.

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Egregius Ediciones ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. SOBRE UN ARTE DIGITAL EN MOVIMIENTO QUE REIVINDICA POLÍTICAS INTEGRADORAS	10
CAPÍTULO 1. NATURA.....	20
CAPÍTULO 2. LOS ESTEREOTIPOS.....	28
CAPÍTULO 3. MAMBA NEGRA	38
CAPÍTULO 4. ETNOGRAFÍA	50
CAPÍTULO 5. PROCESO DE UN LIENZO, <i>ÁNGEL CAÍDO</i>	62
CAPÍTULO 6. ¿SOMOS REALMENTE LIBRES?	72
CAPÍTULO 7. MEMORIES	80
CAPÍTULO 8. SEPARACIÓN G.	94
CAPÍTULO 9. DEL <i>STORYBOARD</i> A LA PANTALLA.....	104

INTRODUCCIÓN

SOBRE UN ARTE DIGITAL
EN MOVIMIENTO QUE REIVINDICA
POLÍTICAS INTEGRADORAS

RAMON BLANCO-BARRERA
Universidad de Sevilla, España

MARIA DEL MAR GARCIA-JIMENEZ
Universidad de Sevilla, España

Las concepciones creativas llevadas a cabo en los aledaños de lo ético y lo moralmente lícito pueden entenderse como una comprensión moderna de ciertas incursiones artísticas libres que se aleja de la perspectiva dominante de la típica obra de arte. En su lugar, durante el proceso de recepción

colectiva, se encaminan hacia un público discriminado, perturbado por su apariencia rebelde, salvaje e incluso abyecta. En otras palabras, lo irritante, lo *underground* o hasta lo grotesco de apropiación plástica para el análisis de las condiciones y el desarrollo en comunidad con

un fuerte compromiso social. En el caso de las imágenes digitales videocreativas, estos autores y autoras investigan y orquestan, de manera consciente y reiterada, ensayos sobre discursos fotográficos y audiovisuales extremos, al tiempo que reflexivos, en torno a derechos humanos y políticas de justicia, pero que, a veces en la práctica, encarnan el epítome de lo esperpéntico y denostado.

Por lo tanto, estas visiones periféricas del mundo no pueden ser plasmadas en el seno de unas *bellas artes* que discrimina entre obras *buenas* y *malas* a modo de narraciones comunicativas o de autorreferencialidad. Los desafíos de esta rebelión contra el sistema establecido y su reivindicación de una sociedad alternativa requieren de enfoques abiertos y socialmente innovadores que disuelvan las jerarquías y transformen al gran potencial del arte digital en

movimiento en una sinergia de acción integradora, y que, además, formule un espacio de experimentación continua. A este tenor, las historias transgresoras artísticamente videocreadas demandan de la proximidad con el público, pues, al reproducirse, acrecientan las posibilidades de añadir dispositivos críticos que rebasan al mero activismo con miras a dismantelar las férreas demarcaciones del conservatismo.

En el capítulo uno, titulado *Natura*, Rosa María Aguilar Hernández se acoge a la poética de lo cotidiano para analizar la significación de la naturaleza, sus estructuras y sus leyes en la esencia humana. La autora releva lo implícito al proporcionar patrones y modelos que el hombre imita sistemáticamente y hasta la saciedad.

La relevancia de la investigación de Claudia Rodríguez Díaz a través del

segundo capítulo, llamado *Los estereotipos*, radica en la persistencia de las ideas colectivas sobre el lugar común que ocupan las imágenes estereotipadas, promoviendo un discurso alternativo como campo de batalla contra la visualización de las personas como productos estandarizados.

Recurriendo a un lenguaje literario, el capítulo tres de María Dolores Díaz Peralta, *Mamba Negra*, sirve de pretexto a la autora en un análisis recreativo y producción visual de la aversión a lo abstracto, rígido y convencional que encierra el temor sugestionado a los pecados capitales que son también pecados mortales.

En el capítulo cuarto, *Etnografía*, de Selu Jiménez, se delinea subyacentemente a la muerte como una pérdida irrecuperable igualmente de la despreocupación, serenidad y pasado interpretado por

su localidad. Reivindica un estudio de las posibilidades que ofrece el entorno de pueblo, rural o incluso de la España vaciada frente al aburrimiento.

A lo largo del capítulo cinco, *Proceso de un lienzo, 'Ángel caído'*, Inés López Morilla investiga sobre las confluencias entre el arte y la vida –el camino, el proceso– y la manera que ambos aparentemente responden entre sí.

Ángel Manuel Loma Martín plantea en el sexto capítulo, denominado *¿Somos realmente libres?*, una serie de preguntas críticas y prioritarias que tipifican sistemáticamente el actual debate social, las cuales han de responderse mediante una perspectiva polifónica impregnada de los derechos más fundamentales.

Carambarro impregna a *Memories* en el capítulo siete de un intenso análisis

y vasta dimensión estética, descifrando los complejos procesos de inmersión empática, transformándola en la base de la investigación artística.

El capítulo ocho, titulado *Separación G.*, por Lola Chaves, reflexiona performativamente sobre el arte de *Shibari*, pudiendo ser interpretado como la sumisión sexual de la mujer o, incluso, un examen sobre la dominación. Devoción, amor, profanación, sumisión... tabúes en un contexto social secularizado en su sentido más amplio.

Por último, el análisis contenido de Mario González Parrilla en el noveno capítulo, titulado *Del 'storyboard' a la pantalla*, emplaza al lector a un territorio indefinido entre la memoria mediática y una semántica cultural estrictamente españolizada y significadas por el adictivo fenómeno fílmico quinquí.

Todos estos autores, en resumidas cuentas, dejan clara una cosa por encima de todo: el pensamiento radical e íntegro motivado por la creación alternativa de una imagen digital en movimiento. Un pensamiento incendiario y, a veces, tildado de infame, no hace otra cosa que estimular la parte más inusual y enriquecedora de nuestra conciencia reflexiva. Mediante estos relatos se impulsan disímiles movimientos emancipatorios de lo que es políticamente individual, pero a la vez colectivo, que confieren esperanza ante las condiciones restrictivas y opresivas de toda índole en el mundo tan hostil en el que hoy vivimos. En un inquebrantable y continuo devenir, las formalizaciones y contenidos de las imágenes videocreativas combaten ferozmente a lo viejo y trasnochado para dotar a la masa social de una fuerza impulsora de apertura, tolerancia, desarrollo y libertad propiciadora del cambio.

CAPÍTULO I







The
Box



NATURA

ROSA MARÍA AGUILAR HERNÁNDEZ
Universidad de Sevilla, España

Natura en italiano, o *Naturaleza* en español, se representa originalmente sin ningún sentido entre sus imágenes, para, posteriormente, cobrar sentido con el motivo de la vida en cada uno de sus ecosistemas. Atendiendo al detalle de cada imagen, podemos ver cómo

se opta por formas fitomorfas, diferenciando entre motivos florales e incluso geométricos estrellados. En cualquier modo, todo nos lleva a la naturaleza.

El ser humano, como cualquier otro ser vivo, forma parte de ella, pero este posee una



inteligencia mayor al resto, por lo que se le coloca en una situación *privilegiada*. Como seres racionales que somos, tenemos cierta curiosidad sobre nuestros propios orígenes. El ser humano desea conocer y comprender la naturaleza: el por qué, el cómo, de dónde venimos, etc. Durante toda la historia de la humanidad, se han ido realizando estudios que nos conducen a nuestro día presente.

Se investiga desde la base en el encuentro de nuestros yacimientos. Es decir, el origen de nuestra naturaleza en el todo. Ya sea en cosas inanimadas como un edificio o un cenicero, en cosas animadas como un árbol con pájaros en sus ramas, rayos de luz que permiten la vida entrando por una cristalera, o en un edificio turístico en plena ciudad que irónicamente posee el nombre de unos hongos que crecen en espacios naturales con rica vegetación.

En conclusión, de manera cíclica volvemos a nuestros comienzos, ya sea por unas u otras razones, pero, en todo caso, al igual que la naturaleza forma parte de nosotros, nosotros también formamos parte de ella.





CAPÍTULO 2







LOS ESTEREOTIPOS

CLAUDIA RODRÍGUEZ DÍAZ
Universidad de Sevilla, España

Comencemos con qué es un estereotipo: imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable. Además, estos crean discriminación de otros grupos y personas. Los estereotipos y los prejuicios pueden tener otras consecuencias más o menos graves en nuestra

vida cotidiana: evitar al grupo o a la persona, no hablarle, no querer verlo/a... Estos pueden clasificarse en positivos, negativos y neutros. Cualquier estereotipo, sin importar sus características, es irracional y podría suponer consecuencias negativas para los que los sufren. Se

ROMPAMOS

CON LOS

ESTEREOTIPOS

transmiten a través de los procesos de socialización. Se basan en las normas, prácticas y creencias sociales cuyos agentes socializadores son, entre otros, las familias, las escuelas, el lenguaje y los medios de comunicación. Los roles y estereotipos son patrones culturales arraigados que se reproducen entre generaciones. Con ellos se educa a niñas y niños, desde que nacen, tanto en la familia, como en la escuela. Esto también se ve reflejado en cada comunidad, en los medios de comunicación y en el uso del lenguaje.

Tras observar todos los contras existentes por parte de los estereotipos, pensé en realizar este proyecto a través de algo que me afectase a mí y a las personas que me rodean. La idea de este proyecto se basó en cómo ven o piensan muchas de las personas que se dedican al mundo del arte. Gran parte de la sociedad cree que todas estas personas dedicadas al

arte son iguales. Es decir, crean un estereotipo en el que todos son fumadores, bebedores, sin futuro y en la calle, etc. Desde fuera puede parecer que no es nada, pero este tipo de estereotipos pueden llevar muchas veces a que ciertas familias no permitan que sus hijos estudien arte o que estos mismos no lo hagan porque piensen que no tendrán futuro. Esto es solo un ejemplo de muchos más que existen.

A partir de aquí fui yendo más allá y pensando en cómo muchas personas no llegan a conocer a otras solo por cómo visten, o de dónde vienen, incluso por su trabajo. Crean una idea de esa persona sin haberla conocido. Esto puede convertirse en un hábito llevándote a que nunca salgas de tu zona de confort. Pero, si nos parásemos a conocer a esa persona o personas no solo crearíamos una nueva amistad posiblemente, sino que también conoceríamos cosas que no hemos visto

Rompamos con los

Estereotipos



antes y viviríamos nuevas experiencias. Si, por ejemplo, es una persona que viene de otro pueblo, comunidad o incluso país, podrías conocer su cultura, sus comidas típicas que nunca has probado, tener la posibilidad de viajar algún día y conocer su lugar de origen, el tipo de música que hacen y escuchan, y muchísimas más. Yo soy de esas personas que, cuando le cuentan una historia, sienten que está viajando y que descubre el mundo. Sin embargo, si siempre vives lo mismo con las mismas personas, tu horizonte y posibilidades se acorta considerablemente.

Es importante recordar, pues, que nunca debemos juzgar, sino conocer lo suficiente a esa persona/s para descubrir la verdadera naturaleza de cada uno. Estos estereotipos deberían ser evitados por la sociedad, ya que cada persona es un mundo y antes de juzgarla debemos tener argumentos, conociendo un

poco a esa persona. Es cierto que esto de olvidarse de los estereotipos es difícil, ya que existen en todas partes, y aunque intentes evitarlos, siguen prevaleciendo, pero con fuerza de voluntad y poder de decisión todo es posible. En conclusión, este proyecto pretende hacer pensar a las personas, aportando un granito de arena desde mi visión artística investigadora. Ahora solo falta vuestra parte.

MIREMOS MÁS

A close-up portrait of a woman with vibrant pink hair. She has light-colored eyes with dark eyeliner and mascara. Her face is covered in freckles, and she has a nose ring. She is wearing bright pink lipstick. The background is dark and out of focus.

ALLÁ

CAPÍTULO 3





IN ASSOCIATION WITH DARK CASTLE ENTERTAINMENT AND IM GLOBE. A MILDASH GLOUGH PRODUCTION. AN AFTER DARK FILMS PRODUCTION. A WALTER HILL FILM.

STYLISTER STALLONE. BULLET TO THE HEAD. SUNG KANG. SARAH SHAR. ADI WALE AKHMINUTE. ADRAJ. CHRISTIAN SLATER AND JASON MORMA.

STUART FORD. BRIAN KAVANAUGH. JONES. DEEPAK NAVAR. STEVE SOOH LANE. JOLI SILVER. COURTNEY SOLOMON. ALLAN ZEMAN. STEVE RICHARDS. STUART BESSER.

HA NGUYEN. STEVE MAZZARO. JIM ALVERSON. TOBY CORRETT. LUYU AHERN. AGE. ALEXANDRA MILCHAM. ALI FLOU COUGH. MILES WILLIAMS. KEVIN KING. TRAPP FLOU. MAIZ. COLIN WILSON. CASTERMAN. ALESSANDRO CAMON. WALTER HILL.

MPAA

EMJAG

R
RESTRICTED
Under 17 requires accompaniment of an adult

FEBRUARY 1

bugettothetheadress.com

NET

MAMBA NEGRA

Cordero De Dios, que quita
el pecado del mundo

Ten piedad de mi



WINNER
CRITICS' CHOICE
DOCUMENTARY
AWARDS

BEST FILM AWARD
DEVELOPMENT

BEST FILM AWARD
HEARTLAND
FILM FESTIVAL

MAMBA NEGRA

MARÍA DOLORES DÍAZ PERALTA
Universidad de Sevilla, España

Por fin había llegado la hora. Sabía perfectamente lo que tenía que hacer, aunque sabía de la misma manera que se enfrentaba a una batalla ya perdida. Era algo que le imponía, ¿por qué ocultarlo?, pero la impotencia que sentía a raíz de la injusticia era mayor,

y la impulsaban a defenderse contra todo lo que viniera.

Fue así como Eva llegó a las puertas del cielo. Dos colosales estructuras ornamentadas con oro macizo, abarrotadas de exquisitos detalles que le impedían apartar la mirada. Aquello era precioso, y sabía



COMING SOON

WANT TO BE NEGRA

de sobra que lo que había tras ellas era algo que ni la más compleja imaginación podría llegar a recrear. Una mezcla de tristeza y rabia afloró desde lo más profundo de su pecho cuando recordó que no las iba a cruzar. No importaría lo mucho que llorara o suplicara, lo mucho que defendiera a capa y espada su preciada pureza. Las enseñanzas lo dejaban muy claro. El pecar alguno de los capitales era suficiente para la eterna condena. La situación le llegaba a resultar cómica sabiendo que ella los había pecado todos.

Uno tras otro, los siete fueron apareciendo en su vida y no pudo hacer nada para evitarlo. Era injusto. Cualquier humano que hubiera estado condicionado por sus mismas circunstancias habría hecho lo mismo que ella, ¿verdad? Eso le gustaba creer, era lo único a lo que podía aferrarse en su triste papel como abogada propia, a punto de enfrentarse en juicio directo contra Dios

Padre. Padre...Ya no sabía si ponerse a reír o a llorar cuando recordaba esa palabra. Cuando recordaba lo que le repitieron una y otra vez siendo aún una niña: “Tranquila, Eva, no llores más. Recuerda que Dios te ama por encima de todas las cosas. Siempre puedes acudir a su misericordia, pues nunca se va a cansar de perdonarte. Si de verdad estás arrepentida, cariño, él te va a entender. Sabe de sobra que no eres una niña mala”.

“Si de verdad estás arrepentida...” Ahí erradicaba el problema. Ella no estaba arrepentida de nada, ¿por qué habría de estarlo? Ya estaba cansada de tener que bajar la cabeza y sentirse culpable por algo que era totalmente normal. Totalmente humano.

Ningunas palabras de afecto fueron dirigidas hacia ella cuando la única persona que la hacía sentir especial e importante escogió a alguien diferente. Eva era joven e



COMING SOON

WANDA VISCERA

ingenua, no podía llegar a entenderlo. Se había sentido querida y el darse cuenta de que todo había sido una percepción propia la hizo enloquecer. Matar a aquella chica fue un acto atroz, hasta ahí estaba de acuerdo. Pero no es como si lo hubiera hecho a consciencia. Su mente se encargó de distorsionar lo que pasó en aquella ocasión y borrar cualquier señal que pudiera conducir el crimen hacia ella fue tan difícil... Todo eso le tomó por sorpresa y nadie puede culparla de haber caído en la vida fácil. Noches eternas de descontrol y excesos llegaron sin cesar y, poco a poco, Eva se fue creciendo en sí misma. Fue consciente de lo que valía e igual de consciente era de que todo lo que había sufrido la había llevado a ser quien era.

Estaba orgullosa de lo que se había convertido, y orgullosa de todo lo que había hecho. Por tanto, totalmente dispuesta a defender sus acciones

ante el que se suponía que tendría que haberla arrojado cuando estuvo absolutamente destrozada. Conocía su destino y no le tenía miedo. Le daba igual si no escuchaban su versión de la historia porque ella siempre la conocería y era lo único que le importaba.

No se sorprendió cuando ni un atisbo de remordimiento o dolor asomaron en su corazón a la hora de abandonar la vista de las puertas celestiales. Se sumió en la oscuridad, totalmente en paz con ella misma, sin echar la vista atrás. Jamás volvería a hacerlo.

A close-up photograph of a hand with a red rash on the back, resting on white fabric. The rash is a large, irregular, red, and slightly raised area on the dorsal side of the hand, extending from the wrist towards the base of the fingers. The hand is positioned with the fingers slightly curled, and the white fabric is draped around it, creating soft folds and shadows. The lighting is soft and even, highlighting the texture of the skin and the fabric.

COMING SOON

MANA NEGRA



COMING SOON

WARRIOR NERVA



COMING SOON

MIAMI BA NECHRA



COMING SOON

MANANA NETA

CAPÍTULO 4







ETNOGRAFÍA

SELU JIMÉNEZ

Universidad de Sevilla, España

La palabra *etnografía* hace referencia al estudio de las etnias y los pueblos. Si hacemos un esfuerzo de imaginación y nos ponemos en los zapatos de un niño, una etnografía podría ser para nosotros la fotografía de un pueblo. Eso es lo que se ha realizado en este trabajo, un

acercamiento a mi etnia, a mi pueblo: la etnia moronense.

Cuando hablo de Morón de la Frontera, hablo de todo el entorno rural de Andalucía y semejantes. Muchas veces los artistas se han empeñado en captar lo exótico, lo que se encuentra a miles de



kilómetros, lo desconocido, cuando realmente lo desconocido somos nosotros. Las corrientes *Snob* han creado un mundo más internacional y más unido, aunque con efectos secundarios como la pérdida de nuestra identidad. ¡Ojo! Con este planteamiento no se pretende una reacción chovinista, que dote de cierta superioridad al pueblo en cuestión, sino un resalto a nuestro propio linaje que dote de más dignidad a nuestra cultura para poder jugar dentro del ideario colectivo global y reclamar que la gente *de pueblo* estamos a la misma altura que cualquier personalidad urbana, o incluso ofrecer una solución a quienes sufren una agravante vida en la ciudad.

Y es que, el pueblo te plantea silenciosamente soluciones que parecen invisibles, pero no lo son: Solemos perder el tiempo buscando una *playlist* de música relajante, cuando existe siempre el paseo por

jardines o plazas escuchando el sonido de las ramas en la primera brisa del otoño. Nos empeñamos en ir a un zoo, cuando en el campo existen animales que ni conocías. Te sorprendes con Buda y con el festival *Holi* de la India, pero rechazas la procesión de la patrona de tu pueblo. Quieres ver los almendros de Japón, pero nunca has paseado por un olivar florecido. Te gastas muchísimo dinero en ir a *Tomorrowland*, pero te lo pasaste mejor en la *Feria del Verdeo*. Quieres ver el Everest, pero nunca has subido a la montaña que está a media hora de tu casa. Escuchas *Twenty One Pilots*, ¿pero has visto lo bien que suena un fandango de *El Cabrero*? Y así hasta completar, como dirían en Morón, una *peshá* de ejemplos.

Etnografía muestra instantes captados, nunca al azar porque son meditados, pero llenos de la sustancia de la cotidianidad. No busca imágenes espectaculares, ya



que lo espectacular reside en la poesía de la que está impregnada. Las ubicaciones en las que se ha tomado esta muestra son: Sevilla (Plaza de La Campana, Puente del Alamillo, Facultad de Bellas Artes), Morón de la Frontera (Polvorón, Sierra de Esparteros, Pub de la Plaza de Toros Manuel Morilla, Aldea de Guadaira, Castillo Árabe, Catedral de San Miguel, Plaza de San Francisco y Ermita de la Fuensanta. Estos lugares están vinculados de manera íntima a mí como persona. En ellos han ocurrido historias, momentos y ocurrencias que me han construido como persona, un proyecto algo personal, pero en busca de la exaltación del territorio.

Por último, he de confesar que *Etnografía, ADN de una historia contada en moronense* sirve de herramienta para dar a conocer a Arunci, nombre latino de Morón, ya que es necesaria la difusión de su patrimonio y su relevancia

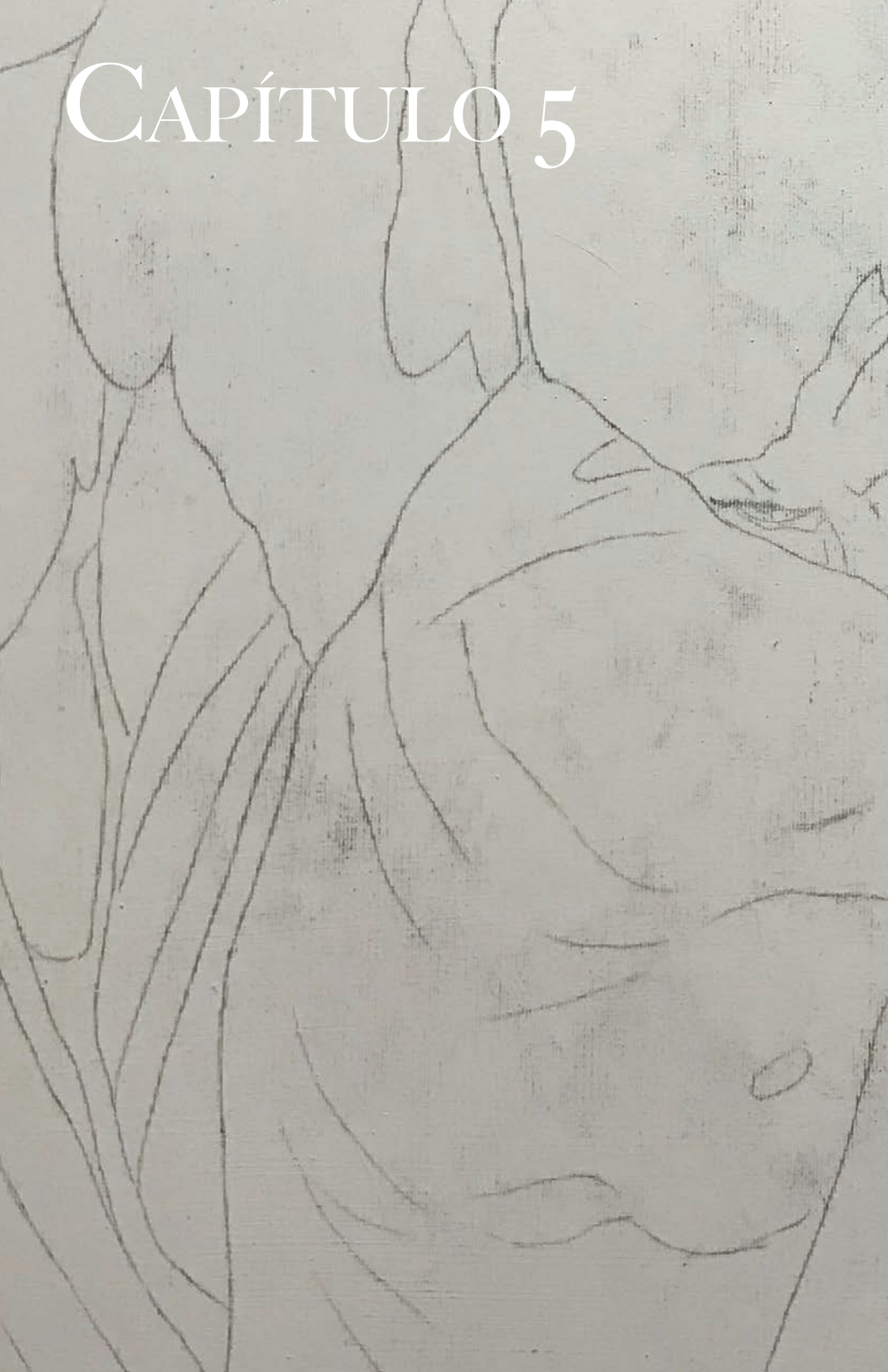
a nivel mundial debido a temas comerciales y militares. Morón es sin duda, una llave a muchas respuestas.

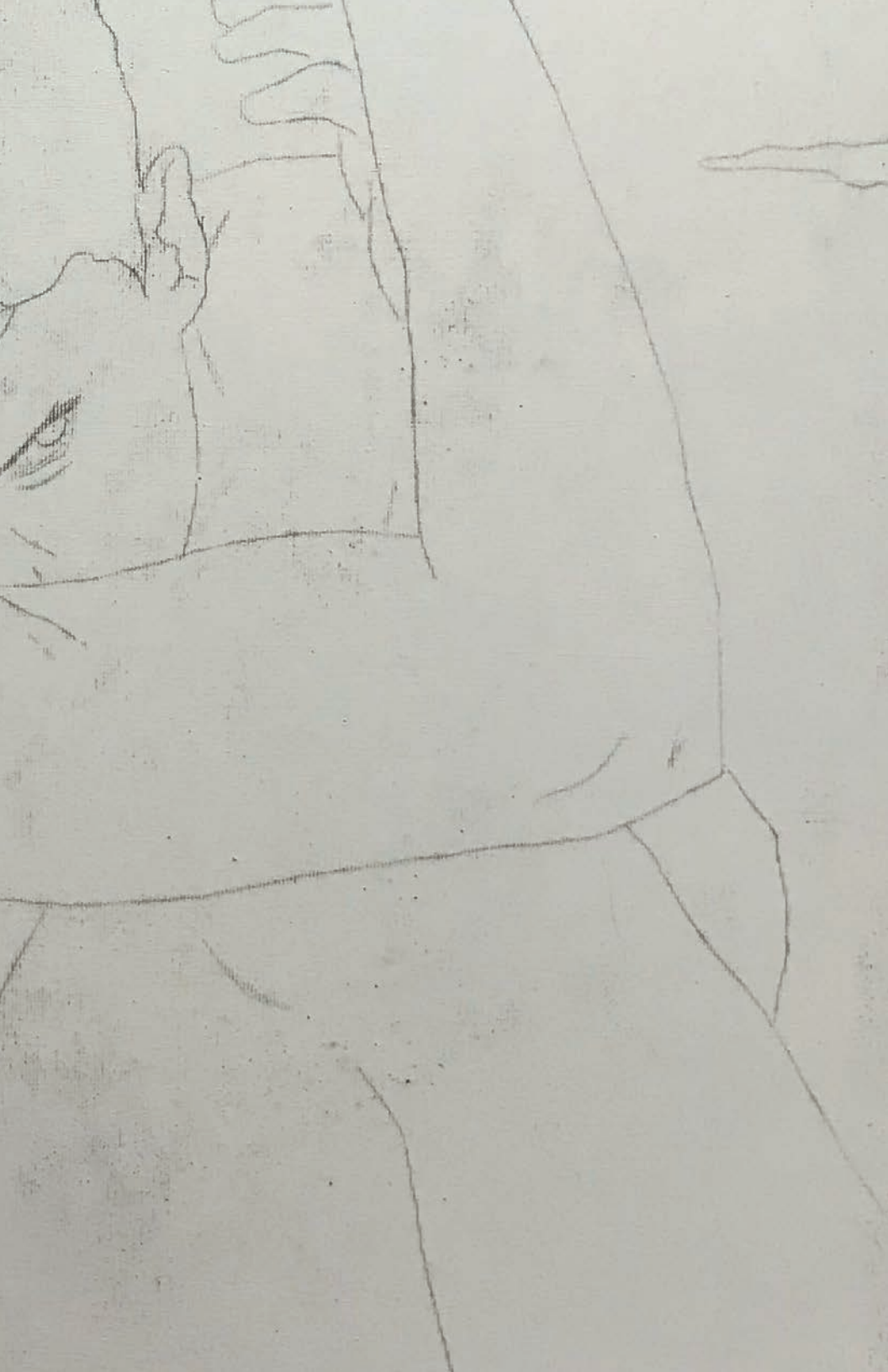


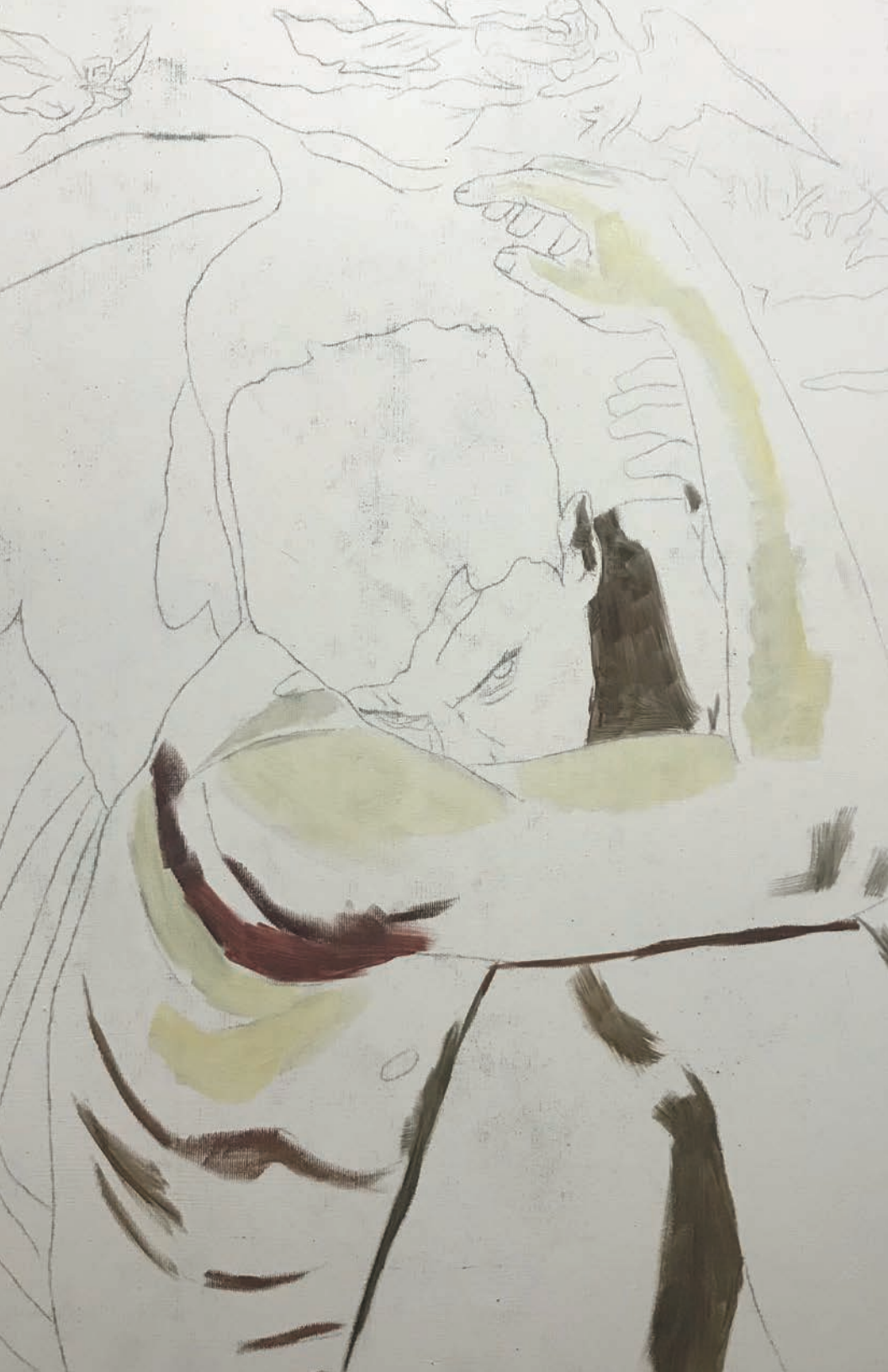




CAPÍTULO 5







PROCESO DE UN LIENZO, *ÁNGEL CAÍDO*

INÉS LÓPEZ MORILLA
Universidad de Sevilla, España

Este proyecto es el proceso de un lienzo que surge desde la reinterpretación a partir de una simple mirada. Un buen día, en una sesión fotográfica con modelos, en una de las fotos que capté, de repente la mirada me recordó al cuadro de *El ángel caído* de Alexandre Cabanel, por lo que decidí

crear una reinterpretación en óleo sobre lienzo. ¿Por qué este proyecto es el proceso y no el resultado en sí? Porque pienso que siempre se nos forma en torno a obras terminadas y es más interesante, al menos desde mi punto de vista, ver cómo se han realizado.



Estamos acostumbrados a ver obras definitivas, perfectamente terminadas, y se nos olvida que para llegar a un resultado final existe un proceso de creación en el que el artista disfruta, se estresa, ríe, llora, trabaja y es constante. Nada aparece hecho de la noche a la mañana, pero no solo en el ámbito artístico, sino en cualquier cosa que hagamos en nuestra vida, e incluso en nuestro día a día. Cada cosa que hagamos tiene su proceso, pero en ocasiones parece que se intenta ocultar, lo cual confunde al resto.

Todo esto nos ha llevado a querer todo en el momento, creemos que las cosas son muy fáciles, dejamos todo para lo último y pensamos que algún día nos llegará la inspiración divina sin que la busquemos. Claro que cuesta, cuesta mucho, no te levantas un día sabiendo qué quieres hacer el resto de tu vida, ni mucho menos cómo quieres hacerlo. Todo ello conlleva un proceso

de análisis, analizar quién eres, qué quieres y por qué, buscar en lo más profundo de ti, investigar. Tómate tu tiempo buscándote a ti, es un proceso que puede ser más largo que corto, pero generalmente nos llega a todos. Dentro de nosotros tenemos intereses, cada uno diferente al de al lado. Por supuesto que estos intereses pueden cambiar a lo largo de tu vida, pero vive cada uno al máximo. Disfruta de cada uno de ellos.

En definitiva, en el arte pasa como en la vida, queremos tener una obra terminada rápidamente, ya sea pictórica, audiovisual, performance y un largo etcétera, pero se nos olvida el proceso que conlleva y es lo que acaba frustrando a todos. Vemos un cuadro expuesto y pensamos: *¿cómo voy a hacer yo eso?* Pero, no se trata de que hagas *eso*, se trata de analizar qué quieres, de buscar e investigar qué tienes que hacer para conseguirlo, conseguir algo



que te represente a ti, que te llene a ti y con lo que tú disfrutes haciendo, que en el proceso acabes aprendiendo de los fallos y de los errores para que tus próximas creaciones las realices según lo que quieras conseguir. La mejor forma de aprender es a base de intentarlo y equivocarse. Si todo saliese bien o fuese perfecto, primero sería algo utópico, pero, además, no se evolucionaría nunca. Es por ello, que dentro de unos años volveré a ver el lienzo que he pintado ahora, encontraré mil errores que podré ver, para mostrar en el proceso qué es lo que quiero y lo que no en el futuro, por lo que estaré evolucionando y aprendiendo. Y tú, ¿quién eres?



CAPÍTULO 6



I



¿SOMOS REALMENTE LIBRES?

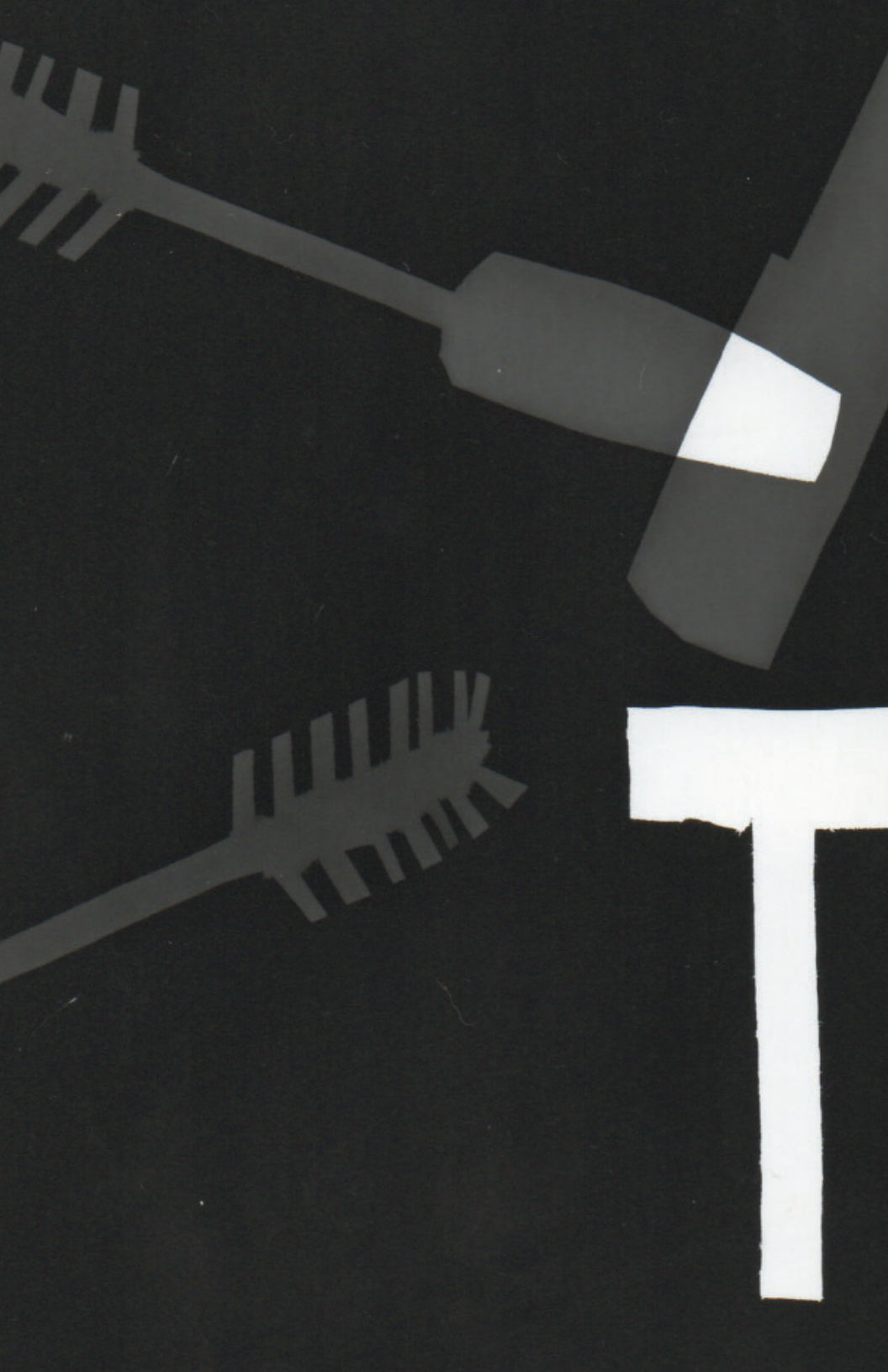
ÁNGEL MANUEL LOMA MARTÍN
Universidad de Sevilla, España

¿Qué es la libertad? La libertad es el derecho de las personas para elegir de manera responsable su propia forma de actuar en la sociedad.

Hay muchos tipos de libertad, pero aquí nombramos algunas de las que se consideran más importantes: libertad

de expresión, libertad de asociación, libertad de pensamiento, libertad de religión, libertad de movimiento, entre otras.

El camino realizado en esta investigación nos lleva a demarcar una serie de conclusiones que versan en



torno a lo siguiente. Todo el mundo deberíamos tener, y reivindicar, las mismas libertades, independientemente de nuestros orígenes y creencias.

Todas y cada una de estas libertades mencionadas anteriormente forman parte de nuestros derechos como humanos, ya que simbolizan y aseguran la libertad de hacer, decir y pensar como se quiera, siempre bajo la tutela y el respeto hacia el prójimo.





E

CAPÍTULO 7



IMPORT

...SINCE 1397

...per Pint &
...Gallons, D-50765
...per 50 cl /
...per 50 cl /
...per 50 cl /



SALITOS

BIERE BIERE



07.11.2022

13:14 PO

MARCA REGIDA BRASIL

MEMORIES

CARAMBARRO

Universidad de Sevilla, España

Y es que cuando uno sacude el cajón de los recuerdos, son los recuerdos los que terminan sacudiéndolo a uno...

Andrés Castuera-Micher

Memories es una obra que se sustenta en las experiencias

personales, en las vivencias, las emociones, los sentimientos, los recuerdos y que ante todo ofrece y hace partícipe al que la admira de la percepción vital del autor. En ella el artista hace un uso de la fotografía que va más allá de lo estético. La toma como herramienta, como hilo conductor, para que



BREWED IN MUNICH
Franziskaner
Weissbier
TUTRUB
PILSENER BEER

IMPORTED BY
IMP

RECIENTE
TRIPLE SUPREME
DOS EQUIS
REG. NO. 100481577

lo que hay dentro de él pueda ser percibido a través de los sentidos.

Para entender de forma completa lo que se quiere transmitir debemos tener en cuenta que esta obra no solo se compone de una parte fotográfica, sino de otra parte que es musical, en la que el artista, guitarra en mano, interpreta la canción de *Alquitrán* y *Carmín*, de El Niño de la Hipoteca, dando un nuevo sentido a dicho tema. Al unir estas dos partes hay un círculo que se entrecierra y permite a la mente del espectador terminarlo por completo de forma libre e individual, dando a cada persona una visión diferente de lo que allí está pasando.

*Si alguna vez te besé
más de la cuenta cuando
yo cuento cincuenta tú
le pones veinte más.
Si me casé con tus
besos oxidados por el
humo del cigarro fue*

*porque yo soy igual.
Si me volví un adicto en
serte compañía, quizás con
demasia al parecer eres
mi cruz. Aún me acuerdo
todavía que decías que sin
mí tú no eres tú. [...]*

*Quiero ser fiel al
manual de los excesos,
Me dice que debes estarte
más cerca que lejos.
Y cuando me mates
cuéntales que no fui bueno.*

*Que estaba muy negro por
dentro y mi aliento alentaba
alquitrán y carmín.*

Fragmento del tema *Alquitrán*
y *Carmín*, de El Niño de la
Hipoteca.

Se trata de una propuesta en la que se narra una historia de forma gráfica y peculiar. Aparentemente vemos una serie de fotografías de bodegones y paisajes que de forma individual no aportan nada más allá de lo estético. Pero, si observamos



en el conjunto, vemos que en esta obra no existen las casualidades y que el artista tiene cada detalle pensado y meditado. Desde el color de las botellas, si llevan chapa o no, o si están llenas o vacías, incluso las pegatinas, los textos que en ellas aparecen, el entorno donde se encuentran... todo esto es importante.

Con *Memories*, Carambarro nos propone una nueva forma de contar historias, transmitir y comunicar, siendo los sentimientos y lo sensible lo fundamental. Nos transporta a su vida y a su experiencia y no solo nos invita a contemplarla, sino que nos provoca tal inmersión en ella que nos hace experimentar lo mismo que él. Incluso podríamos decir que provoca cierto sentimiento de empatía, pues el mismo espectador puede verse dentro de la obra, ya que lo que se muestra son experiencias de la vida ordinaria de una persona que cualquiera puede

haber experimentado en algún momento determinado.







IMPORTED

BREWED IN MUNICH SINCE 1810

Franziskaner

Weissbier

NATURTRÜB
HEFF-WEISS

SALITO

BEER







CAPÍTULO 8







SEPARACIÓN G.

LOLA CHAVEZ

Universidad de Sevilla, España

Estas fotos están hechas entre Granada y Sevilla. Ni los modelos ni las personas que se han encargado de las cuerdas son profesionales. Todo el contenido que se ha creado es autogestionado y ha estado desvinculado de la búsqueda de un beneficio material. Estas prácticas no podrían haberse

llevado a cabo de no haberse dado un grupo de personas con concepciones afines sobre el propio cuerpo y el cuerpo de los demás, así como relaciones de confianza entre quien realizaba el *shibari*, quien estuviera de espectador, quien fuera la modelo en cada



momento, y quien hiciera las fotos.

Este está relacionado, en primer lugar, con la técnica *shibari* procedente de la cultura japonesa. Originalmente, este concepto, similar a lo que en Occidente llamamos *bondage*, tenía como finalidad la tortura y apresamiento de prisioneros por parte de un guerrero samurái. De manera previa a esta acepción de la palabra, se considera el arte marcial *hojojutsu* como precursor de la técnica, puesto que este consiste en la inmovilización del oponente mediante ataduras. El *hojojutsu* tiene tres principios primordiales: que el oponente no sufra daños permanentes, que no pueda escapar y que las técnicas necesarias no sean observadas por sujetos ajenos a la clase social de las fuerzas de la ley.

Dicha concepción del *shibari* como instrumento de tortura constaba de una serie de pasos. A modo de inicio se

inmovilizaba el tronco del prisionero, luego nalgas y vientre y finalmente el cuerpo al completo, como conjunto. Este mismo orden se ha seguido al atar a las modelos de las fotografías.

En la actualidad, el *shibari* se ha deshecho de su acepción coercitiva, abriendo paso a dos vertientes: el *shibari* como concepto artístico (basado en el conjunto estético cuerda-atamiento-sumisa/sumiso) y como práctica erótica basada en los mismos principios, pero con fines relacionados con la interacción sexual entre la persona atada y quien la ha atado.

Además de plasmar el proceso como tal mediante la fotografía, en este proyecto se han utilizado recursos de edición que amplifican la estética de la misma. Entre ellos, destaca la imitación del acabado analógico llevado al extremo, aportando así matices que recuerdan al imaginario



del cine de terror de los setenta, con tonos amarillentos en la piel de las modelos que otorgan la impresión de enfermedad en las mismas, sumándole así un componente tétrico, así como exagerando la saturación de ciertos matices en la piel que crean la ilusión de cuerpos magullados y ensangrentados. En otras piezas, sin embargo, se ha empleado un efecto opuesto al fuerte contraste de color de las anteriores, para sugerir un escenario onírico, cuerpos que reflejan la luz como si no fueran de carne. En estas últimas destaca que el entorno parece unirse a la modelo, en vez de enfrentarse.





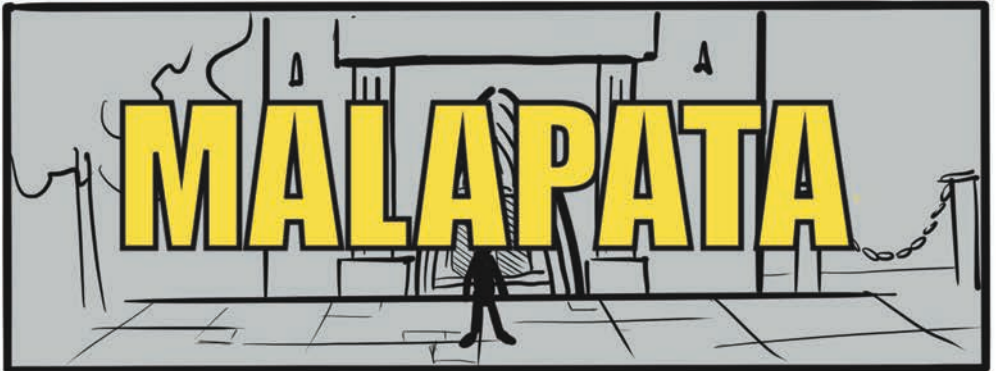
CAPÍTULO 9

33

55







DEL *STORYBOARD* A LA PANTALLA

MARIO GONZÁLEZ PARRILLA
Universidad de Sevilla, España

Este trabajo investiga sobre el *storyboard* funcionando como cómic individualmente, y su versión en fotogramas de un proyecto de cortometraje a modo de introducción de los personajes protagónicos. La experimentación en una narración de historias a

partir de imágenes gráficas y fotográficas en movimiento.

MALAPATA es, por tanto, una historia quinqué en toda regla, donde se habla de la calle, las bandas, las drogas y demás líos amorosos, desde una perspectiva actual, aunque con muchas referencias hacia



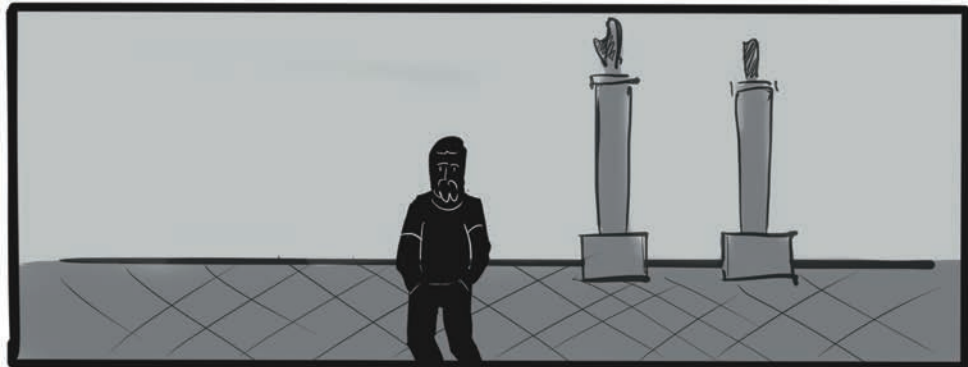
películas como *El Torete*, *El Vaquilla*, *El Pirri*. Esta influencia, junto a una serie de vivencias personales que se relatan a través de varios personajes como el propio *Malapata*; *El Pistolas*; *Luz*; y varios más, completa la idea de este proyecto. Así es como empieza la construcción de un largometraje, sí, de una película. *MALAPATA* está pensada para llevar el alma de una película, quizás medimetraje, pero como ópera prima del autor.

Para esta investigación se torna necesario una serie de documentos a la hora de poder trabajar, como el guion. En esta ocasión, se presenta el *storyboard* a modo de cómic, donde se fusionan dos mundos artísticos de interés como son el cine y el cómic. Por tanto, empiezo a dibujar ciertas escenas, claras en mi cabeza, o algunas de especial relevancia para la historia, o que visualmente pueden crear imágenes muy potentes. Se

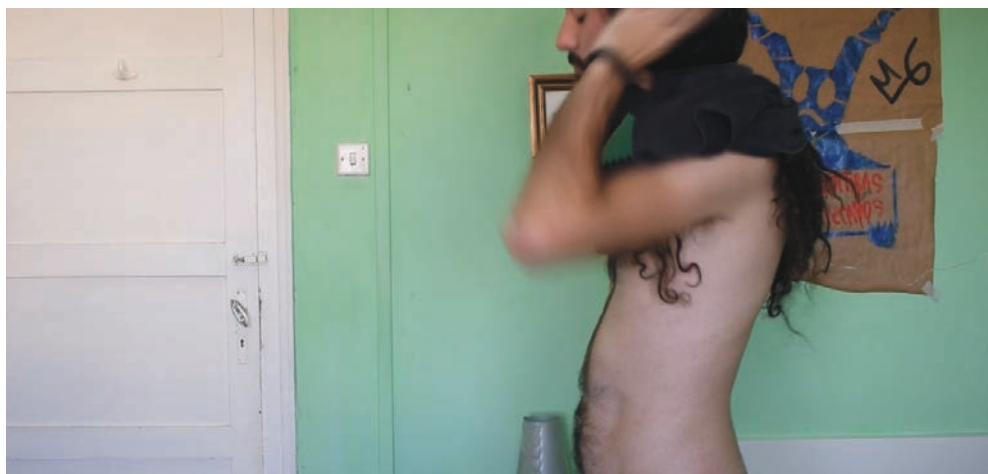
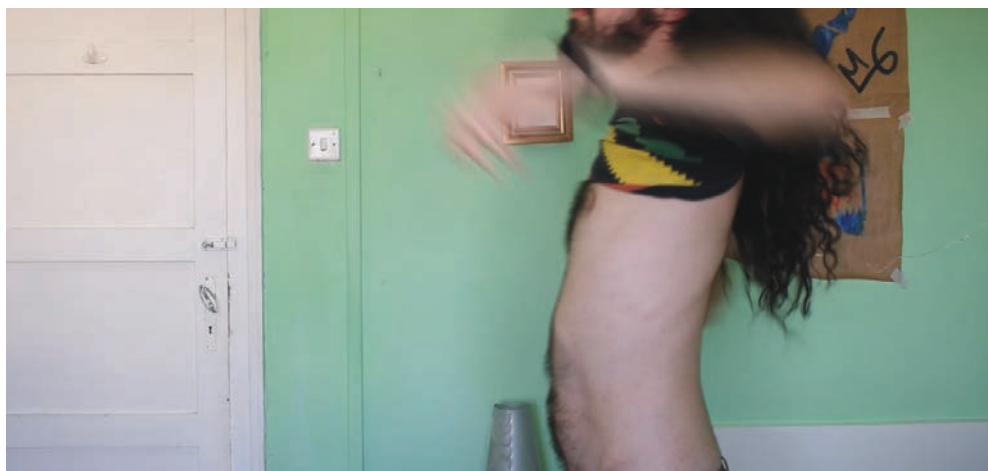
trata de una exploración hacia la introducción de la película, ya grabada, como referencia e inspiración para el resto.

Este *storyboard*/cómic, como no puede ser de otra manera en la era que nos ha tocado vivir, se plantea de manera digital, con el uso de pocos colores, como el amarillo, una gama de grises, negro y blanco. Esta reducción de la gama cromática sirve para dar sencillez a la obra y dotar de importancia ciertas partes con el amarillo, donde se plasma también esta parte más simbólica. Además, el estilo *dibujístico* también trata de ser sencillo, como más geométrico y carácter *cartoon*. Obviamente, este proyecto se puso en marcha porque sin *MALAPATA StoryBoard* no hay *MALAPATA Película*. Se trata de ir un paso más allá.

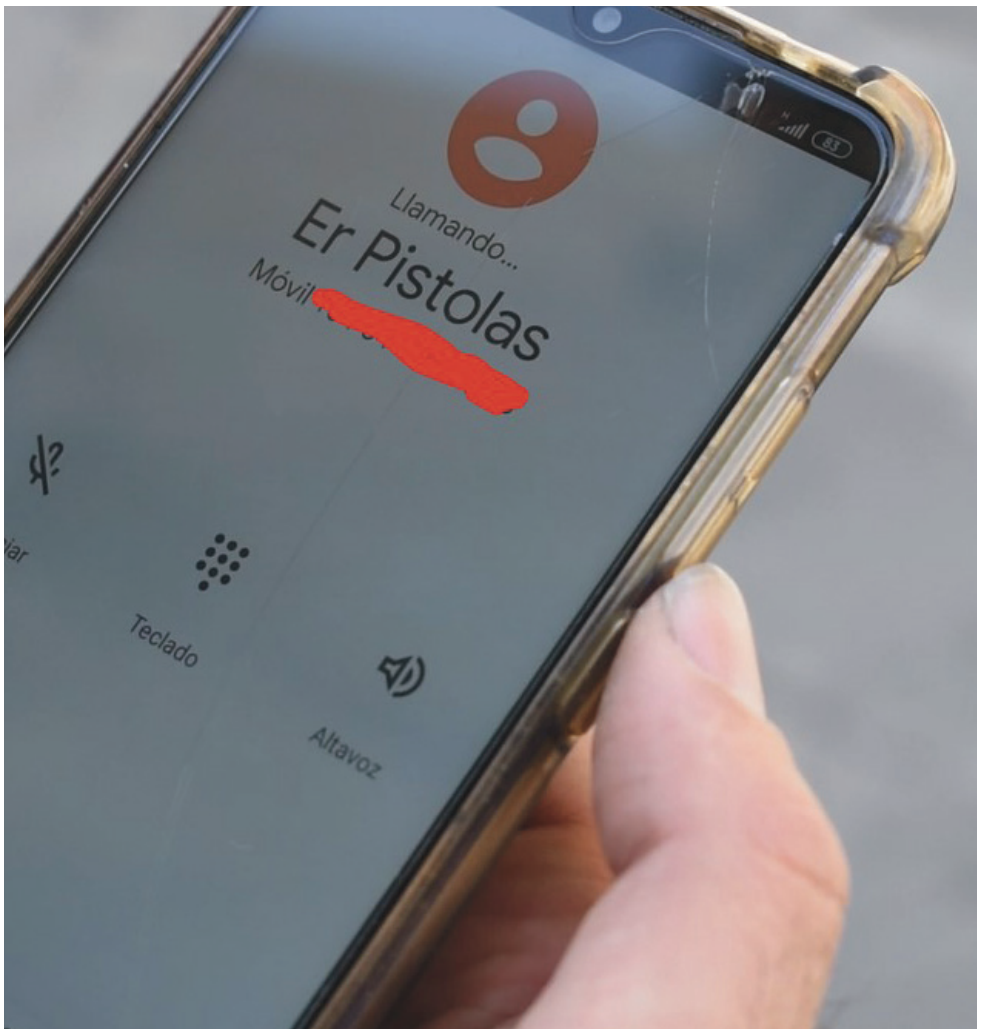
En definitiva, innovación en la concepción tradicional de lo que es un *storyboard*, pues puede engendrar el alma de un



cómic, tomando como especial influencia la gran leyenda del *storyboard* de *Dune* de Alejandro Jodorowsky, u otros como el de *Taxi Driver*. Incluso cada viñeta o página valdría como una obra aparte.









Sevilla

2022



La investigación que se presenta en este libro aborda temáticas que sobrepasan la *disciplinarietà*, requiriendo un alto nivel de reflexión subversiva en imágenes digitales videocreativas como mecanismos de escenificación para la consideración de los procesos de constitución del sujeto y de la reivindicación de lo periférico como rebeldía a los sistemas establecidos. Historias que se mueven, retuercen y conmueven encaminadas a políticas integradoras de visibilidad que deben dilucidarse más allá de una estética visual transgresora.

Estas visiones, en ocasiones marginadas, del mundo, no pueden ser plasmadas en el seno de unas prácticas artísticas que discriminen entre el bien o el mal, sino a modo de narraciones comunicativas referenciales entre iguales. Los desafíos de esta sociedad y su reivindicación de una mejora alternativa requieren de enfoques abiertos y socialmente innovadores que disuelvan las jerarquías y transformen el gran potencial del arte digital en movimiento en una sinergia de acción participativa e inclusiva dispuestas a formular, además, espacios de experimentación continua.