



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

**Grado en Bellas Artes**

**Trabajo Fin de Grado**

**A través del prisma del humor**

El humor en prácticas artísticas contemporáneas

Nerea Garzón Arenas

Tutora: Margarita González Vázquez

Curso académico 2017-2018

Convocatoria de Junio

## RESUMEN

Este trabajo desarrolla el estudio y puesta en práctica del humor en el arte contemporáneo como una herramienta de reflexión del tiempo en el que vivimos. Con este propósito, se hace un marco teórico definiendo la temática tratada desde el análisis y en relación con el contexto social contemporáneo. Para ello, se utilizan referencias artísticas que respaldan la clasificación propuesta por la autora. El estudio parte de la hipótesis de que una obra de arte puede ser crítica con su entorno utilizando el humor, y cómo este recurso la hace más eficaz ante el espectador. El objetivo es crear este trabajo, que se vincula con la producción personal, dando lugar a una reflexión crítica, unas conclusiones y un glosario de artistas. Se muestra cómo el humor se incorpora a la práctica contemporánea para analizar la situación actual. Problemas sociales y personales que se sirven de la risa para ser tratados desde otro punto de vista y generar un divertimento, una reflexión y una posible solución. Del mismo modo, se expone la importancia del espectador y del contexto. Todo ello pretende seguir ampliándose en un futuro tanto en el ámbito académico como en la creación personal.

## ABSTRACT

This project develops the study and implementation of humour in contemporary art as a cogitation tool of the time in which we are living. For this purpose, a theoretical framework is made defining the topic from the analytical aspect and relating it to the contemporary social context. In order to do that, artistic references are used with the aim of supporting the classification proposed by the author. The assumption is made that a work art can be critical of its environment by using the humour, and how this resource makes it more effective before the viewer. The objective is to create this text which, linked to personal production, leads to a personal critical cogitation, conclusions and a glossary of artists. It is showed how humour is incorporated into contemporary practice to analyse the current situation. Social and personal problems, that are feed of laugh in order to address them from other perspective and to generate an enjoyment, a thought and a possible solution. In the same way, it is exposed the importance of the viewer, as well as the context. All of that is predicted to continue to expand in the future both in the academic field and in personal creation.

## PALABRAS CLAVE

Humor en el arte contemporáneo.

Animación en clave cómica.

La realidad bajo el prisma del humor.

Arte humorístico como recurso crítico.

## KEY WORDS

Humour in contemporary art.

Animation in comic form.

The reality through the prism of humour.

Hilarious art as a critical resource.

## ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	4
1.1.	Justificación e interés del tema.....	5
1.2.	Hipótesis.....	5
1.3.	Estructura del trabajo Fin de Grado.....	5
1.4.	Metodología .....	6
2.	OBJETIVOS DEL TRABAJO FIN DE GRADO .....	7
2.1.	Objetivo general.....	7
2.2.	Objetivos específicos.....	7
3.	EL HUMOR Y LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN LA ÉPOCA CONTEMPORÁNEA.....	7
3.1.	Lo hilarante como punto de vista.....	8
3.2.	El humor en el arte en la práctica contemporánea.....	11
3.2.1.	Antecedentes artísticos.....	13
	3.2.1.1. <i>Extrañamiento. Materiales anómalos: Olafur Eliasson, Fabio Viale y Ori Gersht</i> .....	13
	3.2.1.2. <i>Ridículo: Fulvio Bonavia, Erwin Wurm y Fabio Viale</i> .....	16
	3.2.1.3. <i>Exageración: Marc da Cunha Lopes y Alan Barillaro</i> .....	18
	3.2.1.4. <i>Metáfora visual: Chema Madoz y Gerard Mas</i> .....	20
	3.2.1.5. <i>Acortando distancia: Julian Frost, Pat Baron y John Mescall</i> .....	21
	3.2.1.6. <i>Parodia: Banksy, Juan Pablo Zaramella y Olly Gibbs</i> .....	22
	3.2.1.7. <i>Provocación: Maurizio Cattelan y Pilar Albarracín</i> .....	24
4.	EL RECURSO DE LA RISA: PRODUCCIÓN PERSONAL.....	26
5.	CONCLUSIONES Y PROSPECTIVAS .....	28
6.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y GLOSARIO DE ARTISTAS .....	29
7.	ANEXO.....	31

## 1. INTRODUCCIÓN

La elección de abordar la producción artística a través del humor surge de un especial interés en lo cómico y su combinación con el mundo del arte. También parte de la intención de hallar una reflexión sobre él y compartir este interés con otros.

Este proyecto se elabora en un contexto académico y desde él se ofrece una relación entre humor y arte pues, a lo largo de la carrera, esta inclinación ha ido evolucionando y cobrando mayor importancia en el trabajo personal de la autora. A la hora de escoger un tema para el Trabajo de Fin de Grado ha ocurrido lo mismo: entre todas las posibilidades planteadas finalmente, las más animadas y las ideas más alegres, divertidas y dotadas de movimiento tomaron relevancia a pesar de la posibilidad de ser valoradas como poco serias para un trabajo que concluye unos estudios de grado.

El humor es inherente a la condición humana. Diariamente es puesto en funcionamiento pero pocas veces es situado en un punto de reflexión. En primer término el humor es relacionado con lo lúdico, algo absurdo, jocoso y burlesco... Aunque, no obstante, alberga una reflexión además de un divertimento ya que se encuentra conectado con nuestra realidad y plantea inesperados y sorprendentes argumentos otorgando distintos puntos de vista. Es otra forma de comunicación de la cual forma parte un emisor y un receptor.

La realidad es asimilada gracias a este sistema aparentemente inocuo, que puede adoptar cualquier argumento. Puede tratar sujetos y objetos desde lo más banales y arbitrarios hasta los más escabrosos y desaprobados. Este proyecto en concreto hace hincapié en los aspectos positivos. Gracias al humor es posible afrontar todo tipo de situaciones adversas, práctica innata del ser humano reconocida en psicología como una evidente señal de salud. Gracias a la risa el cuerpo genera endorfinas, sustancia que produce de forma natural el encéfalo y bloquea la sensación de dolor y está relacionada con las respuestas emocionales placenteras. Entonces, se trata de una de las experiencias más gratas. *Tener sentido del humor o tomarse las cosas con humor* es un atisbo de supervivencia. El humor puede disolver el problema aunque sea por unos instantes, y el hecho de revelar otro punto de vista de la realidad es un avance ya que implica una comprensión y un distanciamiento.

Se recogen trabajos de una selección de artistas que han influido en la autora a lo largo de la carrera, obras desde 1997 hasta 2017 que evidencian cómo algunas propuestas son interpretadas como cómicas por el espectador o cómo el artista pretende simplemente dar una visión hilarante.

Por lo tanto, se crea una primera aproximación formal del humor en el arte bajo la experimentación técnica, entablando diferentes relaciones y cuestiones. En cuanto a la producción artística, esta conecta con la pieza realizada para que la investigación no solo sea teórica sino también a partir de la praxis personal como futura graduada en Bellas Artes.

### **1.1. Justificación e interés del tema**

Según el criterio personal, el arte es reflejo de la época en la que se gesta. Cualquier tipo de manifestación artística reside en un contexto determinado y se va constituyendo conforme unas premisas que se encuentran en el presente.

El arte al igual que el humor es comunicación, y en él el ser humano encuentra la capacidad de expresar emociones, sus sentimientos y crear una expansión de los sentidos.

Esta investigación aborda no solo el tema del humor como realización y experimentación artística sino también como experiencia artística. Siguiendo una línea de estudio alrededor de un campo que poco a poco se amplía y cobra importancia en el mundo del arte contemporáneo.

El interés surge de analizar de manera objetiva este modo de expresión o « (...) posición ante la vida», sus múltiples manifestaciones y el contenido que estas acogen. Las relaciones que interceden en una obra producida o considerada como humorística, tanto desde el punto de vista del autor como del espectador. Y con interés en la experimentación de los medios para su producción.

El punto de vista elegido supone un conjunto de interesantes elementos que asombran, se disfrutan y se cree de gran utilidad para afrontar la vida. Personalmente han supuesto, en la mayoría de los casos, la posibilidad de dar la vuelta a los problemas o dificultades y mantener una actitud positiva, siendo mayor la capacidad de hallar su solución.

### **1.2. Hipótesis**

La hipótesis consiste en que una obra de arte contemporánea puede ser crítica con su contexto utilizando el humor, y cómo este recurso la hace más eficaz ante el espectador.

Ante problemas y miedos que surgen en una sociedad de principios del siglo XXI, un artista puede optar por mantenerse al margen o denunciar con descaro lo que ocurre a su alrededor utilizando el humor, aunque también existen otras posibilidades.

Bromas aparte, el humor es una cosa muy seria. La hipótesis surge de contemplar la obra humorística como una obra de cualquier otra índole. Identificar los aspectos formales y teóricos que sirvan para definir una obra de arte como humorística. Y demostrar su existencia gracias a la posible intención del artista. Dicha hipótesis es planteada de forma general, con intención de producir unos pilares en la investigación y de continuar concibiendo más cuestiones y otras reflexiones en el futuro.

### **1.3. Estructura del trabajo Fin de Grado**

Para desarrollar una metodología eficaz se ha organizado el trabajo en tres bloques:

El primero tiene como propósito introducir el tema planteado así como los objetivos, hipótesis y metodología.

El segundo capítulo está enfocado a desarrollar el marco teórico de la propuesta definiendo la temática tratada desde el análisis y en relación con el contexto social. Definición y clasificación del humor, estructura... Y a continuación se realiza un estudio de artistas emblemáticos que respaldan una clasificación original propuesta por la autora bajo el título de Antecedentes artísticos. En este apartado los artistas se encuentran clasificados en orden cronológico y características comunes: Extrañamiento, ridículo, exageración, metáfora visual, acortando distancia, parodia y provocación.

El tercer capítulo realiza una reflexión crítica personal exponiendo en este apartado la obra que surge para esta investigación.

La parte final del trabajo recoge las conclusiones ajustadas a los objetivos que parten de la hipótesis. Todo ello con la intención de un futuro trabajo.

Y finalmente se aporta la bibliografía basada en la normativa APA, un glosario de artistas y el anexo en el que aparecen proyectos desarrollados durante la carrera y la producción específica.

#### **1.4. Metodología**

Por lo que se refiere a la metodología, está basada en documentos bibliográficos y referencias artísticas a los que se ha llegado a partir de la trayectoria realizada en el Grado en Bellas Artes y en el desarrollo profesional.

El desarrollo del trabajo incluye visiones de todo aquello que se puede corresponder o hacer referencia al objeto de estudio, la posterior interpretación de los datos y el acercamiento analítico a distintas obras de arte para ilustrar y generar una reflexión. Se exponen autores y puntos en común con la intención de esclarecer con ejemplos lo escrito y partir de lo general a lo particular. Proceso realizado con el fin de obtener unas conclusiones lo más precisas posibles y hacer una interpretación y creación de aquellos trabajos que reflejen humor e hilaridad.

De cara a la experimentación en la producción personal, esta también se sustentará en una base teórica más próxima a las disciplinas escogidas siendo necesarios una recopilación de información y visionado de documentos correspondiente en relación a la animación, el audiovisual y la fotografía, entre otras disciplinas.

En el proceso de búsqueda ha ido surgiendo cada vez más información, creando una extensa red que posibilitaba muchas otras cuestiones interesantes (feminismo y humor, ocultación o superación del problema...), pero es necesaria una restricción en este proyecto para alcanzar y tratar de forma adecuada la hipótesis planteada.

## 2. OBJETIVOS DEL TRABAJO FIN DE GRADO

### 2.1. Objetivo general

El objetivo es crear este texto que se vincula con la producción personal. Todo ello muestra cómo el humor se incorpora a la práctica contemporánea para analizar la situación actual.

### 2.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos se basan en tres puntos:

- La creación de un marco teórico de referencias artísticas que confirmen la hipótesis.
- Sistematizar al establecer categorías concretas en las que se manifieste el humor.
- Desarrollar una obra personal como experimentación.



Fig.1. Sarah Andersen. *I'm so stressed*. 2014. Tira cómica.

## 3. EL HUMOR Y LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN LA ÉPOCA CONTEMPORÁNEA

Independientemente de la cultura y nivel personal, según los expertos, todo sujeto muestra un mayor o menor grado de sentido del humor, se trata de algo natural al ser humano. Por el contrario, a la hora de definir qué es el humor no se obtiene un acuerdo unánime.

«Definir el humorismo en breves palabras, cuando es el antídoto de lo más diverso, cuando es la restitución de todos los géneros a su razón de vivir, es de lo más difícil del mundo». (Gómez de la Serna, 1988, p. 204)

El objeto de estudio dispone de un gran número de acepciones y a lo largo de la historia no ha dejado de asociarse a situaciones, cosas, estados... tanto negativos como positivos.

No es hasta el siglo XVI cuando se hace una revisión del término y se obtiene un acercamiento más próximo a lo que actualmente conocemos por humor.

Encontrar una definición precisa genera una amplia imposibilidad. «O, como escribió Pirandello, no es que no sea posible darla, sino que se han dado tantas y tan distintas que podríamos llenar páginas y páginas sobre ello, al término de las cuales uno acabaría por preguntarse de nuevo: bien, pero en resumen, ¿Qué es el humor?». (Leonardo Gómez Haro, 2013, p. 32) Ya que dadas sus cuantiosas características el hecho de querer generalizarlas hace que se corra el riesgo de olvidar alguna.

Entre las definiciones recogidas es la creada por Florencio Javier Arias la más precisa y acorde a la orientación de este trabajo:

«El humor es una emoción positiva. Esta, nos permite acercarnos al mundo con un prisma complejo y distinto que hace posible el cambio y la superación de múltiples situaciones». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 227)

### **3.1. Lo hilarante como punto de vista**

A continuación se tratan los procesos que desencadenan la risa (características formales), su contexto atendiendo a las causas y qué mensajes contiene. Se valora la posible existencia de una obra artística humorística creada conscientemente y su repercusión en la obra, el espectador y el mundo del arte.

La hilaridad no se libra de contradicciones ya que se sirve de lo ridículo, el sin sentido, lo fantasioso... para desarrollar una revisión crítica de nuestro modo de pensar (fig. 1), algo bastante serio.

«El humor es una manera cultural de desarticular el equívoco o de abordar temas prohibidos o delicados» (David Le Breton, 2002, p. 127) puesto que los vuelve inofensivos al mismo tiempo que libera su contenido. Otorga, aunque sea momentáneamente, una comicidad que crea otro punto de vista o recalca el que ya había. Por ejemplo, como afirma Le Breton, el fastidio que irrumpe una risa loca «puede borrarse ritualmente si se finge indiferencia, o, mejor aún, por medio del humor, siempre disponible para simbolizar las situaciones escabrosas y disipar la vergüenza o la reticencia». (David Le Breton, 2002, pág. 127)

Lo hilarante, al igual que el arte, es algo muy subjetivo. Como sostiene Umberto Eco, lo trágico y el dramatismo son universales, a diferencia de lo humorístico ya que no todo el mundo responde de la misma forma ante algo gracioso. Cada persona está condicionada por diferentes vivencias, su temperamento, su experiencia, la cultura... intervienen a la hora de producir la risa. Un chiste parecerá o no gracioso según la opinión que se tenga sobre cómo se trata el tema en cuestión. Igualmente, dependiendo del contexto se permiten ciertas "licencias" que la risa desactiva. Pero existen suficientes personas que responden de forma similar si no, no existirían los cómicos, payasos, el género fílmico de comedia...

En este punto el imaginario colectivo juega un papel muy importante (gestos, posturas, el recuerdo de consecuencias que anticipan a la risa... Como, por ejemplo, la situación de una tarta en la mano). Por ello es importante cultivar, estudiar y analizar el humor, además continuamente, ya que las reglas se modifican de forma constante y se atienen al presente.

«A la pregunta: "¿De dónde sacan las ideas los humoristas?" Siempre se tiene la misma respuesta: "De todas partes y en cualquier sitio"». (Ross Thomson, 1986, p. 53)

Así pues, los chistes surgen de situaciones que todos conocemos. De hecho, como cita Leonardo Gómez (2013) en su libro *Del humor en el arte contemporáneo: teoría y práctica*:

Cuando escuchamos un chiste o cuando vemos una película cómica se estimula el córtex prefrontal del hemisferio derecho, se registra actividad en el lóbulo temporal y otras zonas comprometidas con la memoria, y es entonces cuando se remueven las vivencias allí depositadas y surge la respuesta adecuada a tal estímulo: la risa, la sonrisa, o la carcajada. (Pág. 30)

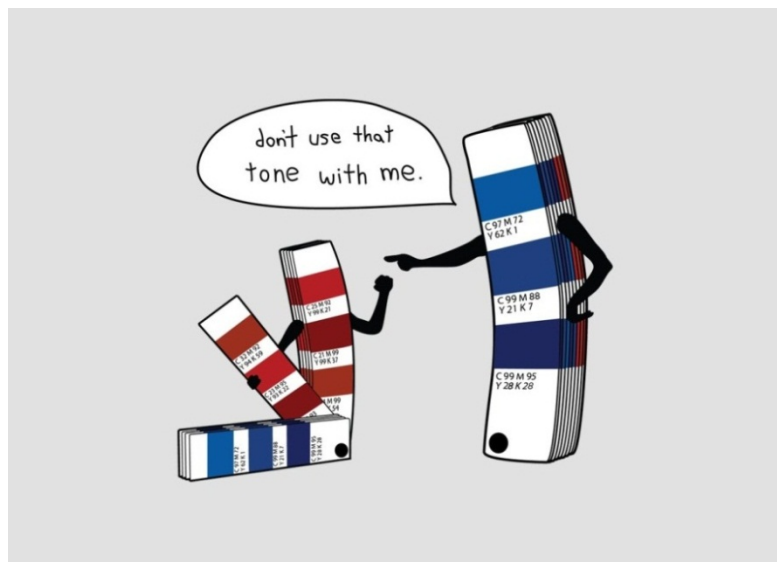


Fig. 2. Nathan W.Pyle. *Don't use that tone with me.*  
(No uses ese tono conmigo). (s.f.) Ilustración.

Asimismo, es precisa la imaginación y el intelecto, aunque también se pueda generar la risa mediante otros mecanismos como las cosquillas. Pero, en este caso, interesa aquella «generada a partir de sentimientos que conllevan percepciones o imágenes y que requieren de elementos intelectivos con los que poder apreciar el juego de relaciones que origina el objeto estético (juegos de palabras, anécdotas graciosas, chistes ingeniosos...)» (Leonardo Gómez Haro, 2013, p. 30). En la ilustración de Nathan W. Pyle (figura 2) se busca la comicidad mediante un juego de palabras, un uso literal de estas que se apoyan en vivencias comunes y que acompañan a la ilustración de unas cartas de colores interactuando.

Constan tres teorías de por qué surge el humor, establecidas por John Morreall, doctor en filosofía y fundador de la *International Society for Humor Studies*:

La teoría de la superioridad (basada en un sentimiento de superioridad del que ríe). La teoría del alivio, donde se produce una liberación de energía nerviosa retenida (según Kant: la risa es un efecto debido a la transformación repentina de una tensa espera en nada). Y por último, la teoría de la incongruencia, donde el humor es producido al experimentar un sentimiento de falta de coherencia entre lo que esperamos que suceda y lo que sucede realmente; el humor viene tras un resultado inesperado. (Javier Marroquí y David Arlandis, 2010, p. 31)

En este aspecto Julio Casares concluye que, el placer que nos causa lo cómico es de índole puramente intelectual, sin ningún componente afectivo.

Y nos reímos de lo que no llega o se pasa, de lo que quiere ser y no es, de lo que sucede al contrario de cómo lo esperábamos, de lo inadecuado y fallido y, sobre todo, de lo que siendo absurdo se nos presenta como razonable. (CIC, 2002, p. 178)

En cuanto a los elementos de lo cómico podríamos observar que partimos de dos premisas: A y B; con las que haremos una deducción (C) pero si se presenta inesperadamente otra (X) el efecto tiene posibilidades de ser cómico o no:

[...] si X no guarda relación alguna con las premisas, todo quedará en un disparate sin gracia; pero si X se nos revela instantáneamente como una deducción normal, aunque obtenida por fuera de la lógica, [...] volverá en sentido inverso desde los antecedentes a la conclusión, que sólo entonces cobrará esa virtualidad específica que nos hace reír». (CIC, 2002, p. 178)

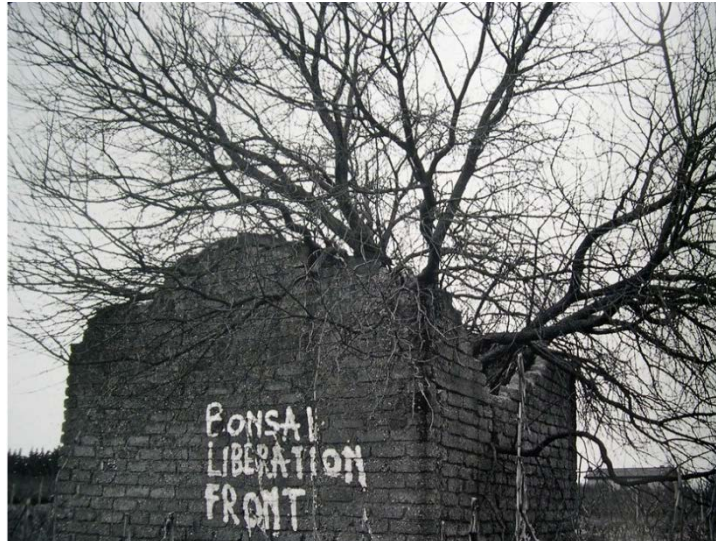


Fig. 3. Elfo. *Bonsai Liberation Front*, 2011.  
(Frente de liberación bonsai) Pintura en muro. Italia.

Uno de los recursos más empleados para la broma visual es el uso intencionado del lenguaje para crear juegos de palabras. En esta obra (figura 3) el introducir palabras le confiere otro sentido: es explicativo en relación a la imagen e incluso le otorga cierta comicidad.

Freud, en sus estudios sobre el chiste y las formas que toma (*Le mot d'esprit*, 1905), habla de economía y condensaciones verbales, doble sentido y contrasentido, traslados y alteraciones,

empleos múltiples del mismo material...Son manipulaciones de la lengua, buenos y malos giros de la retórica «relativos a ocasiones y destinadas a seducir, captar o cambiar la posición lingüística del destinatario». (Michel de Certeau, 1990, p. 45). Es importante conocer la jerarquía de los sistemas, para saber en que incidir.

### 3.2. El humor en el arte en la práctica contemporánea

Se podría afirmar que el humor es otra forma de transmitir mensajes y en él los artistas han hallado un vehículo ideal por su función comunicativa. «Actualmente es una de las estrategias más extendidas para llegar a la sociedad, explotada por la política, la empresa y también por el arte» (Javier Marroquí y David Arlandis, 2010, p. 30) ya que ha demostrado ser eficaz a la hora de conectar con el más amplio abanico de público.

El humor y la risa nos liberan del inmovilismo y el agarrotamiento, crean nuevos espacios y un estado de fluidez para nuevas ideas y acciones. Por tanto, si consideramos que una de las funciones del arte es mostrar valores alternativos y puntos de vista variados [...] dicha función se solapa con la de la risa y el humor en la sociedad. (Javier Marroquí y David Arlandis, 2010, p. 65)



Fig.4. Banksy, S/T, 2009.  
Spray. Canal Regent Londres.

Buen ejemplo de ello es el artista conocido como Banksy, que realiza todo tipo de acciones y obras para dar vida a su humor y opinión crítica social. Gran parte del su arte callejero depende de su posición para que realmente funcione: aparecen en el lugar correcto y el momento adecuado.

En diciembre de 2009, Banksy marcó el final de la Conferencia sobre Cambio Climático de las Naciones Unidas en Copenhague por pintar cuatro murales sobre el calentamiento global. Uno incluyó la frase: «Yo no creo en el calentamiento global» (figura 4) artista que busca el remate y utiliza la broma visual ya que las palabras se sumergieron en el agua. Al ver su trabajo es igualmente posible sonreír o bajar la cabeza y reflexionar.

En la actualidad, la producción artística con humor se aborda desde tres perspectivas: el humor como resultado de una actitud que identifica arte y vida; el humor como herramienta para conectar con el público acortando la distancia que les separa; y el humor como vehículo o transmisor de contenidos críticos. (Javier Marroquí y David Arlandis, 2010, p. 14)

A lo largo de la historia del arte la cabida para el humor ha ido variando. «Aunque en una parcela muy pequeña del arte, el humor siempre ha estado presente de una manera u otra en las representaciones visuales a lo largo de la historia». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 11). Como las caricaturas, el humor gráfico, las sátiras, etc. Ejemplo de ello es la figura 5, en cuanto a viñetas humorísticas se refiere, las cuales siguen estando presentes.



Fig. 5. Laerte. *Estaremos siguiendo los acontecimientos de forma objetiva e imparcial.*

(Estaremos siguiendo los acontecimientos de forma objetiva e imparcial). 2016. Viñeta humorística.

Pero actualmente la comicidad se trata con un carácter interdisciplinar y se aborda desde cualquier ámbito artístico (vídeo, animación, fotografía, pintura...) usando tanto plataformas actuales como elementos y representaciones más tradicionales para crear comicidad.

Desde que Duchamp colocara su urinario-fuente en un museo, el humor no ha parado de inundar las posibilidades de creación artísticas. El Pop inglés, por su parte, también afronta en muchas ocasiones esta cuestión así como lo hicieron en algunas de las vanguardias artísticas como el surrealismo, cargado en muchas ocasiones de incongruencias muy humorísticas. El humor, la risa y la comedia, [...] más paulatinamente se están convirtiendo en moda y, por tanto, haciéndose un lugar temático en el complejo mundo del arte contemporáneo y su teoría. (Florencio Javier Arias, 2015, p. 11)

Poco a poco la crítica artística y los medios dedican un espacio al humor y la risa.

Así en 2008 se inauguraba en la galería londinense Hayward una retrospectiva sobre el tema en la que se proponía explorar el papel de la risa y el humor en el arte contemporáneo, con el título de *Laughing in a foreign language*. [...] da una idea inequívoca de las inquietudes del mundo del arte entorno a este tema. (Florencio Javier Arias, 2015 p. 21)

Hacer un desglose tipológico es complicado ya que existen tantos tipos de risas como de humores. Aunque estos finalmente se clasifican, muchos autores lo catalogan como clasificaciones artificiales. En ellas podemos encontrar el comentario social, el loco y surrealista, el chiste visual, el escatológico, el humor negro, el humor blanco...

### 3.2.1. Antecedentes artísticos

Las referencias que se exponen a continuación muestran prácticas desde 1997 hasta 2017 y recogen algunos de los artistas que han influido en la autora a lo largo de la carrera. Es importante subrayar el carácter multidisciplinar de las obras y la variedad de sus temáticas, y aclarar que no todos pretenden ser humorísticos pero de ellos se puede destacar el uso de algunas particularidades del humor.

Se propone una clasificación original fruto de las referencias a las que se ha accedido para crear el marco teórico. Sistematización creada sabiendo que la complejidad del humor hace que las obras puedan incluirse en diferentes apartados.

#### 3.2.1.1. Extrañamiento. Materiales anómalos: Olafur Eliasson, Fabio Viale y Ori Gersht

##### **Olafur Eliasson**

El humor es una actividad dirigida, requiere de un receptor que muestre una comprensión en forma de sonrisa o carcajada ante la situación que se le propone. Para suscitar hilaridad, como afirma Manuel Álvarez Junco (2016):

Hay que establecer las circunstancias que definen la situación a comunicar, porque la indicación del entorno determinará el sentido del mensaje. El paradigma elegido será la plataforma donde los conceptos, símbolos o formas serán después relacionados de forma no habitual. Así, el reconocimiento del contexto conducirá también al reconocimiento de su transgresión. (Pág. 154)



Fig. 6 y 7. Olafur Eliasson, *The curious garden*, 1997. Irish Museum of Modern Art, Dublin.

En esta obra de Olafur Eliasson (figuras 6 y 7) el contexto determina su lectura. Se trata de un territorio familiar definido sin ambigüedad: un jardín colindante a un edificio, en este caso al Museo de Arte Moderno de Irlanda. Pero la percepción visual del conjunto es incorrecta. El objeto (la piedra) adquiere un sentido diferente dado la relación con el lugar que ocupa. Dada la escala y su leve inclinación, esta posee irremediabilmente cualidades humanas y como si de una persona cotilla se tratara, curiosear a través de la ventana.

### **Fabio Viale**

Atender a la elección de la materia a la hora de abordar la obra es un punto de necesaria reflexión. El uso que se le dé al material puede otorgar diferentes significados.

En un mayor grado de iconicidad y como clave humorística está el empleo de técnicas que reproduzcan los aspectos de la realidad de manera casi mimética. El empleo de nuevos materiales, u otros más convencionales en la obra, ya sean estos "nobles" o humildes, crean significaciones importantes y son relevantes a la hora de elaborar nuestro análisis» (Florencio Javier Arias, 2015, p. 67)



Fig. 8. Fabio Viale, *Piacere!*, 2005.  
Mármol blanco, 25 x 45 x 11 cm.

En esta pieza (figura 8) el artista emplea el mármol en relación a su significación. A lo largo de los años el mármol ha sido por excelencia la piedra trabajada para esculpir piezas de carácter religioso, político... obras llenas de majestuosidad de un valor y una escala amplia. Pero en este caso la pieza no responde a la representación esperada, simboliza algo cotidiano elevado a la categoría del mármol, y es esta contradicción del material la que genera hilaridad en la obra. Además de titular *Piacere!* (placer) a la obra.

### **Ori Gersht**

De acuerdo a lo explicado anteriormente, una de las teorías del humor se fundamenta en la incongruencia como elemento necesario para producir la risa.

Nuestro cerebro funciona empleando una economía a la hora de trabajar. Cuando percibe algo que desconoce y es absurdo intentará buscar algo que le ayude a comprenderlo mejor mediante asociaciones, algo conocido que ayude a completar el sin sentido creativamente.

«La parte creativa que descubre el absurdo de las cosas, no solo nos proporciona seguridad, también es un modo de recompensa placentero y finalmente un espacio para el humor que provoca lo cómico y la risa». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 181)

Las fotografías de gran formato tituladas *Blow Up* (fig. 9) plantean una sensibilidad alternativa de las cosas. Representan elaborados motivos florales, basados en los bodegones del siglo XIX de Henri Fantin-Latour, capturados en el momento de la explosión. Las flores, que suelen simbolizar la paz, al ser destruidas y capturadas en el momento adecuado generan tensión entre la violencia y la belleza creando incongruencia. Es posible que el autor no busque el absurdo, pero sí se desprende accidentalmente de él cierta incoherencia por el conflicto de distintas ideas al mismo tiempo. Asimismo, puede cuestionarse de si se trata de una pintura o una fotografía. En este caso el cerebro también elabora respuestas alternativas mediante la asociación al ver un contenido que rompe la lógica.

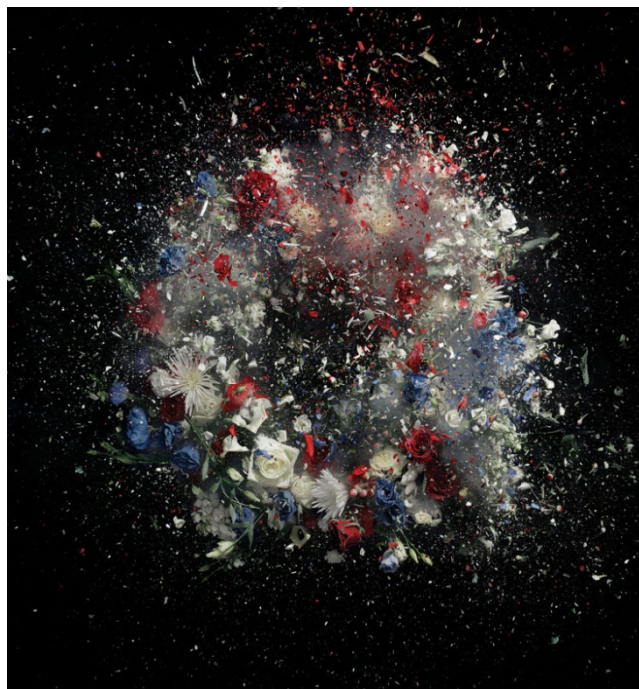


Fig. 9. Ori Gersht, *Blow Up*, 2007. Explosivos, flores y nitrógeno líquido.

### 3.2.1.2. Ridículo: Fulvio Bonavia, Erwin Wurm y Fabio Viale

#### **Fulvio Bonavia**

El humor absurdo es un humor muy particular, no provocará la risa ni la carcajada. Ante él lo más fácil es que el espectador sonría y se lleve las manos a la cabeza inundado por un sentimiento de duda e incredulidad. José María Parreño citado por David Arlandis en *Cosas que solo un artista puede hacer*, explica que:

El humor absurdo viene desencadenado por la incongruencia. El humor más antiguo y original de todos [...] en torno al año de edad, un bebé se ríe (no grita ni llora, se ríe) del comportamiento inadecuado de un adulto... lo que está viendo el bebé le resulta incongruente... la esencia de lo cómico reside en la incongruencia.

«La extrañeza y la rareza son propias de lo ridículo y consecuencia de risa». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 217)



Fig. 10. Fulvio Bonavia, *Egg couch*, 2006. Fotografía digital. AXN, 1861 United, Milan.

En esta serie de insólitos sofás del fotógrafo Fulvio Bonavia (figura 10), lo cómico reside en la manera en que presenta y cómo lo presenta, lo ridículo nace de la confrontación, de la comparativa. Se trata de un objeto que compara dos atributos de forma respecto a lo establecido a ellos dando lugar al efecto ridículo al percibir la contradicción que se hace más evidente al leer: «Relax. If you can» (Relájate. Si puedes).

## Erwin Wurm



Fig. 11 y 12. Erwin Wurm, *one minute sculpture: The trap of the truth*. 2014. Técnica mixta. Performance del público.

Erwin Wurm es otro de los artistas en los que podemos encontrar el absurdo en sus obras (figuras 11 y 12).

Cuando sucede la ruptura del guión con la relevancia y grandilocuencia que esperamos del arte, sucede el descontento, sucede el alejamiento del público, –si es que algunas vez estuvo invitado a nada de esto–, no nos dejemos engañar, el arte de Wurm es absolutamente cercano a la cotidianidad, al suceso noticioso escenificado y a lo banal. (Florencio Javier Arias, 2015, p. 191)

## Fabio Viale

El Kitsch tiene varios puntos claves que descubre una lectura humorística. Se trata de una superposición de ideas que necesitan de un previo entendimiento social.

«El kitsch hace patente también una de las teorías del humor en la que se establece que en una intuición sencilla de los marcos de desarrollo del proceso humorístico, hará más fácil una apreciación de la obra como humorística. (...) por ser representaciones de rápida y fácil reconocimiento provoca la sonrisa de manera eficiente y numerosas asociaciones mentales ligadas al objeto representado.» (Florencio Javier Arias, 2015, p. 137)



Fig. 13. Fabio Viale, *Kouros*, 2015. Mármol y tinta.

«El objeto kitsch, “está siempre, bien y mal ejecutado: ‘bien’, a nivel de realización cuidada y acabada, y mal en el sentido en que la concepción está siempre ampliamente distorsionada”.» (Florencio Javier Arias, 2015, p. 139) como podemos apreciar en la figura 13. Broma estética que surge con el deseo de recuperar una importancia por convertirse en un objeto próximo a los comportamientos actuales. Comicidad que aparece en el reconocimiento colectivo que es evocado por forma, material, color... Estas obras están «destinadas no solo a ser transgresoras, sino a divertir tanto a los propios creadores como a los espectadores que las recibían como algo novedoso». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 139)

### 3.2.1.3. Exageración: Marc da Cunha Lopes y Alan Barillaro

#### **Marc da Cunha Lopes**



Fig. 14. Marc da Cunha Lopes, *Vertebrata*, 2013. Fotografía digital.

La serie de fotografías *Vertebrata* (figura 14) muestra otra clave del humor pero sin la necesidad de suscitar la risa.

«La geometría, la medida de las cosas de la Tierra, es sin duda la herramienta con la que el hombre ha sabido contemplar, pensar y dibujar su mundo». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 76) Diversos tamaños y formatos ocupan un lugar significativo de estudio para los artistas a la hora de representar.

Reducir el tamaño de la pieza favorece su nimiedad pero por el contrario al aumentar su tamaño muestra magnificencia. La modificación del volumen supone una clave humorística dada la incongruencia.

Las nuevas tecnologías se han convertido en una herramienta ideal para transformar lo real, principalmente en representaciones fotográficas. La magia de la post-producción facilita las comedias visuales. En este caso, el autor juega con la escala de esqueletos de gatos, monos y aves, y la recreación del mobiliario para crear especies de dimensiones imposibles como si de piezas de museo con un aura de grandiosidad se trataran.

### **Alan Barillaro**

*Piper* es un cortometraje de animación dirigido por Alan Barillaro en 2016. De él podemos extraer unos frames (figura 15) en los que también podemos ver la exageración, en este caso de una ola que en realidad es insignificante, lo cual resulta divertido al espectador.



Fig. 15. Alan Barillaro. Piper.2016. Minuto 1:26 al 1:31. Animación.

### 3.2.1.4. Metáfora visual: Chema Madoz y Gerard Mas

#### **Chema Madoz**

El fotógrafo Chema Madoz se sirve del ingenio, la vuelta y el tirabuzón para crear una reformulación entre forma y utilidad (Fig. 16). De esta manera obtiene fotografías que dibujan una sonrisa en el espectador.

«Lo cotidiano, transformado, alterado y servido de manera "poética" e "irreverente", transgrede la mirada a veces simple y sencilla, y le plantea nuevas cuestiones sobre el espacio y la ubicación real de los objetos y la manera de representarlos» (Florencio Javier Arias, 2015, pág. 71)

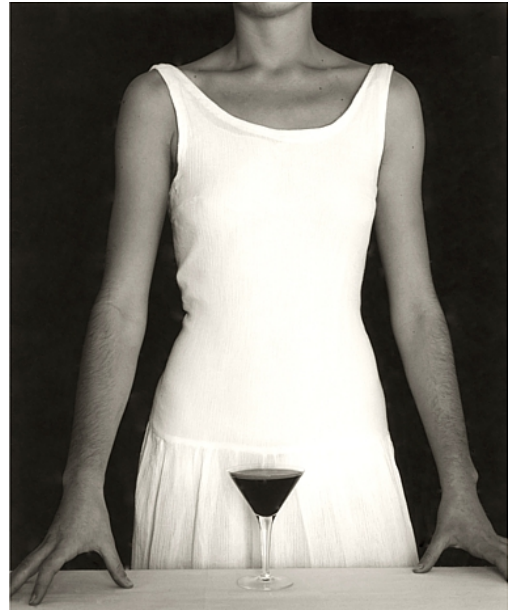


Fig. 16. Chema Madoz, *Sin título*, 2004.  
Fotografía analógica.

#### **Gerard Mas**



Fig. 17. Gerard Mas, *Gafas para observadores de esculturas Impúdicas*, 2007.  
Mármol de Carrara y Latón. 16,5 x 15 x 8,5 cm.

Esta propuesta (figura 17) juega con factores que permiten el reconocimiento de las formas (gafas) pero también una alteración de los elementos (lente-hoja). Objeto que proyecta el tema del sexo y los tabúes. La obra termina de suscitar júbilo en el espectador gracias al título: *Gafas para observadores de esculturas Impúdicas*.

El sexo es un contenido muy recurrente en el humor, aunque se suele valer de lo explícito y la provocación, en esta escultura se muestra de forma sutil y se sirve de «[...] “metáforas” visuales de temática sexual». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 109)

Gracias a elementos del imaginario colectivo el artista critica con sátira la aceptación social de la figura desnuda del cuerpo humano, especialmente representada en la época clásica y renacimiento, «aunque se hizo bajo la tutela y el mecenazgo de lo mitológico». Posteriormente, «[...] sin la inestimable ayuda del cristianismo en occidente y de las otras culturas monoteístas, que convierten el sexo en tabú, no hubiera sido posible la concepción del sexo y su visibilidad como algo prohibido, sucio, pecaminoso, y en consecuencia, propio de la necesidad del humor como herramienta liberadora de una férrea moral». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 103)

Aquel pensamiento llevó a tapar pinturas, esculturas... con telas y hojas de parra. Y es esta hoja de parra a la que Gerard Mas recurre y representa fielmente en mármol, el material propio de aquellas piezas, para crear el mensaje.

### **3.2.1.5. Acortando distancia: Julian Frost, Pat Baron y John Mescall**

En 2012 se estrenó el vídeo musical *Dumb Ways to Die*, dirigido por Julian Frost, Pat Baron y John Mescall. Se trata de una campaña publicitaria creada por la agencia McCann Melbourne para Metro Trains, responsables de la red de transporte ferroviario de Melbourne (Australia).

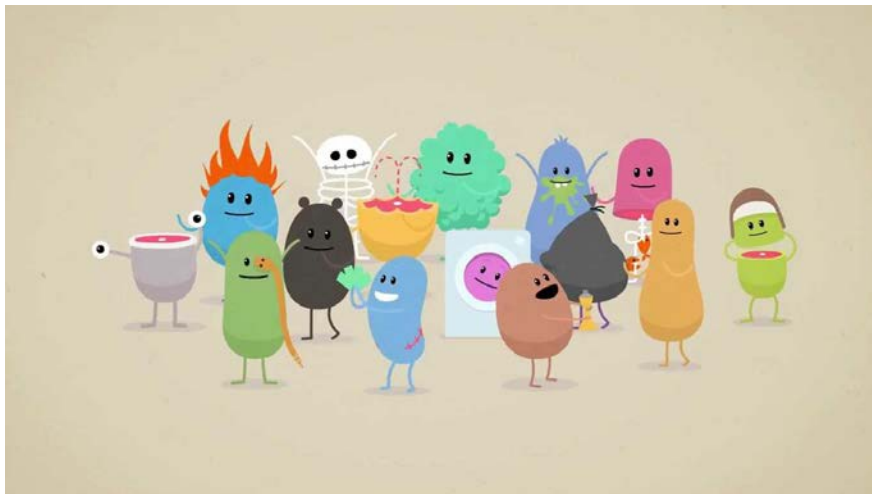


Fig.18. Julian Frost, Pat Baron y John Mescall, *Dumb Ways to Die*, 2012. Animación.

Su objetivo era promover la seguridad cerca de las vías de tren. Finalmente desarrollaron este objetivo mediante el humor negro y una serie de personajillos (figura 18) con un diseño simple y acabado que iban muriendo de forma estúpida (algunos por no prestar atención a las normas ferroviarias). En esta pieza se puede recalcar el humor como un modo de atrapar al espectador, acercarle mediante una propuesta, un artefacto que parece una ocurrencia, para arrastrarlo a un trasfondo más complejo. (Javier Marroquí y David Arlandis, 2010, p. 86)

### 3.2.1.6. Parodia: Banksy, Juan Pablo Zaramella y Olly Gibbs

#### **Banksy**

El humor siempre oculta algo más. Seguramente porque como señaló A. Schopenhauer, el humor es la seriedad oculta dentro de la broma. Pero también es un intento de toma de sentido del conflicto, un respiro para una sociedad saturada de sí misma. (Javier Marroquí y David Arlandis, 2010, p. 118)

Se puede utilizar la risa como fórmula para acercarnos al problema de un modo táctil, cargando la situación de elementos ridículos. Divirtiendo pero criticando. En su libro *Banging your head against a brick wall* Banksy comenta que «es una de las pocas herramientas que tienes si no tienes casi nada. E incluso si no tienes una imagen para remediar la pobreza mundial puedes hacer sonreír a alguien mientras está meando». (Banksy, 2001, p. 3)

Banksy crea imágenes ingeniosas y ligeramente subversivas en las que no resuelve todo, se trata de un microelemento incompatible. Imágenes «diseñadas para parodiar y revelar la locura oculta a plena vista de los valores de nuestra sociedad». (Gary Shove y Patrick Potter, 2012, p. 99)

También crea una serie de planteamientos a la concepción del arte, del artista y de su compromiso con la realidad que le rodea.

Banksy se ha autodefinido como «un vándalo profesional» (Antonio Jiménez Barca, 2008), se ve a sí mismo como un libertador para recordarle que sus ideas sobre el arte son tan válidas como cualquier otra. El punto clave es que el arte debe ser democrático y accesible, realmente parte de la vida de todos y no sólo otro placer para los grandes privilegios (Gary Shove y Patrick Potter, 2012, p. 19). La imagen (figura 19) es un conjunto de frames que aparecen en un vídeo en el que se puede ver a un sujeto colocando piezas en algunos de los museos más importantes. Obras parodiadas junto con su cartela correspondiente. En el caso de la imagen se trata de un óleo modificado colocado a escondidas en la Tate Gallery de Londres con la escasa duración de dos horas.



Fig. 19. Banksy, S/T. Óleo modificado. 2003. Tate gallery, London. Duración: 2 h. y 15 min.

### Juan Pablo Zaramella

Pero no todo son imágenes resueltas de forma estática o piezas escultóricas. Ejemplo de ello es el corto en blanco y negro de Juan Pablo Zaramella titulado *Lapsus* (2007) (Figura 20). Jugando con la simplicidad y la composición consigue contar de forma clara y cómica la curiosa aventura de una monja en el lado más oscuro de su mundo. Una caricatura que busca un efecto jocoso. En ella es posible un propósito de crítica a un personaje y a sus costumbres «con un fin de reprobarlos moralmente, de analizarlos o simplemente de divertirse con ellos». (Manuel Álvarez Junco, 2016, pág. 77)

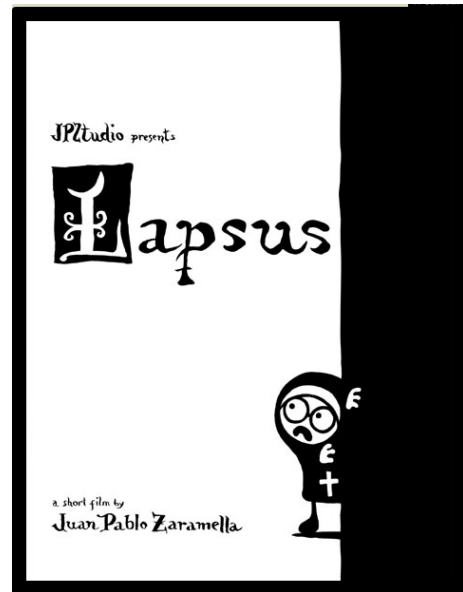


Fig.20. Juan Pablo Zaramella, *Lapsus*, 2016. Cartel cinematográfico.

### Olly Gibbs

En 2017 el diseñador Olly Gibbs se valió de la aplicación *Face App* para «alegrar mucho el aspecto sombrío de las pinturas y esculturas» (Olly Gibbs vía Twitter, 11 de mayo, 2017) del Museo Rijksmuseum en Ámsterdam recreando las piezas con una sonrisa asombrosamente realista (Figura 21).



Fig. 21. Olly Gibbs. *Sin título*. 2017. Imagen digital.

Exceptuando la misteriosa sonrisa de la Gioconda de Leonardo Da Vinci la risa estaba descartada a la hora de concebir un retrato. Se trataba de personas que frente al artista mostraban un rostro serio y formal y que ahora, en las piezas de Gibbs, se aproximan a la representación del rostro de hoy en día: una cara más amable. Hecho que se debe a las posibilidades de creación, difusión y reproducción actuales.

Las emociones son contagiosas. Las personas son especialmente sensibles a los estímulos provenientes de otros, como las expresiones de la cara o gestos, e inconscientemente influyen en la realidad del otro. Nuestros sentimientos son expresados, entre otras cosas, por la risa o el llanto que son comprendidos gracias a la empatía. «Un experimento en la universidad de Parma muestra que las neuronas espejo parecen implicadas en la empatía pues también se activan cuando observamos

las sensaciones y emociones de otras personas» (I. Morgado, 2010, p. 44-45). Estas actúan en los procesos de entendimiento, mimesis y aprendizaje (derivado de la imitación), básicos en las relaciones humanas. Por lo tanto, el hecho de ver una sonrisa hará que nuestras neuronas espejo reaccionen y sintamos una experiencia similar a la imagen, es posible que se le devuelva la sonrisa a la obra.

«[...] el mero hecho de observar la risa o la representación de esta hace que estemos predispuestos a reaccionar de manera positiva ante este estímulo de un congénere. Pero bien es cierto que en ocasiones podríamos considerar la risa como un ataque, en ambos casos, la visualización de la risa es un elemento determinante del sentido del humor de un individuo». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 229)

Imágenes que se pueden tratar desde la parodia y desde lo pedagógico de esta «cuando por medio de ella aprendemos no solo la aportación de la obra original sino la connotación y los matices que la nueva versión ofrece del artista». La parodia actúa seleccionando aspectos esenciales de la obra, «imprescindibles para su reconocimiento y luego desvirtuando el resto. Es un proceso tosco y sencillo, pero eficaz [...]» (Florencio Javier Arias, 2015, p. 147)

Con esta obra también podríamos tratar la burla ya que representa gente de bien mostrando, en lugar de un gesto serio y honorable, una sonrisa en actitud burlesca, no obstante la representación cargada de ironía fluye en dos sentidos. Hacia el sujeto representado y hacia el espectador, pues antiguamente la representación de la risa recaía en los estratos más bajos de la sociedad pero, por otra parte, el gesto es hacia el espectador. «La burla recoge la posibilidad del humor, de sabernos superiores o inferiores al mismo tiempo, y por ello reírnos». (Florencio Javier Arias, 2015, p. 217)

### **3.2.1.7. Provocación: Maurizio Cattelan y Pilar Albarracín.**

#### **Maurizio Cattelan**



Fig. 22. Maurizio Cattelan, "L.O.V.E.", 2010.  
Mármol blanco de Carrara, travertino romano. (1135 x 500 x 500 cm). Piazza Affari, Milán.

Entre la provocación y la controversia se mueve el trabajo de Maurizio Cattelan dando ejemplo de ello la escultura de un alto grado icónico L.O.V.E. (figura 22) colocada en 2010 en la plaza Affari donde en vez de encontrar la cara de la persona que hace tal gesto se encuentra la Borsa (La bolsa italiana, la principal bolsa de valores de Italia).

### **Pilar Albarracín**

La obra de esta artista se mueve entre la ironía, el folklore y el discurso de género.



Fig. 23. Pilar Albarracín. Exposición el origen del nuevo mundo. 2012. Galerie GP & N Vallois, Paris.

En estas piezas (figuras 23 y 24) crea mandalas realizadas con bragas donadas. En palabras de la artista: «Una representación espiritual pero desde un objeto de uso cotidiano casi invisible, que no se muestra. Esa fina línea entre la espiritualidad y la ironía me gusta y me da qué pensar». (Paula Achiaga, 2014)



Fig. 24. Pilar Albarracín. Detalle de Mandala Noir. 2014. Bragas sobre lienzo chasis de metal 289 x 289 x 3 cm.

#### **4. EL RECURSO DE LA RISA: PRODUCCIÓN PERSONAL**

Los acontecimientos sociales (tanto mediáticos como cotidianos) que ocurren día tras día, pueden ser objeto de la mirada personal del artista, quien en su interpretación es libre de incluir el humor. La cultura visual, cada vez más globalizada y compleja, desprende imágenes y obras que presentan lecturas más generalizadas y nuevos aspectos formales que evocan la sensación de hilaridad.

Ante problemas y miedos que surgen en la sociedad el artista puede optar por denunciar con descaro lo que ocurre a su alrededor: alienación del ser humano ante su entorno laboral deshumanizado, manipulación genética, deterioro medioambiental en el que perdemos diariamente especies de animales...

Los medios de comunicación-manipulación tratan de inculcar a diario la frustración, la sensación de miedo, de inseguridad, de horror, en definitiva la pena y la tristeza, para hacer a las personas más manejables. El arte se manifiesta de manera contraria, y, desde hace mucho tiempo, denuncia con alegría y desparpajo lo injusto e indignante del mundo que nos toca vivir.

En resumen, la risa es un recurso muy humano para detener o sobrellevar los miedos.

##### **Producción Personal**

Como se ha mencionado anteriormente, la investigación teórica conecta con una propuesta personal paralela. Producción que bebe de muchos de los puntos tratados y que intenta probar y examinar prácticamente la posibilidad del humor en lo audiovisual.

La elección de una línea de trabajo que pudiera destilar todos los aspectos interesantes para la autora se ha producido de igual forma tanto a nivel teórico conceptual como práctico. Se partía de las premisas de mostrar otras formas de percibir la realidad: el humor cálido y la experimentación técnica bajo el agua. Todo ello toma como punto de partida que el cuerpo está compuesto de agua en un 60%. Así pues, finalmente se escoge producir un cortometraje sobre el sueño (salpicado de situaciones cotidianas con una perspectiva cómica) bajo el título de *La noche de antes*. Los sueños están relacionados con el agua y también se alude a la composición de esta en el cuerpo. Asimismo, el vídeo incluye partes animadas (los sueños) y un estudio previo fotográfico para poder abordar el tema desde distintas disciplinas artísticas. Se aplican los conocimientos adquiridos durante la carrera y a su vez, se generan conocimientos y cuestiones nuevas.

El trabajo práctico puede resumirse en tres perspectivas: cronología, recursos técnicos y dificultades.

Cronología:

La primera fase de la investigación práctica se orientó en la creación de un guión/storyboard tras el visionado de otros artistas y documentos de este ámbito. Una vez concluido el guión se realiza un trabajo de estudio del movimiento del cuerpo humano y otros elementos bajo el agua. En esta parte del trabajo se hace una recopilación de información para encontrar un equipo adecuado para la toma de fotografías y vídeos acuáticos. Para, una vez obtenida dicha información, comenzar con el cortometraje tomando vídeos y realizando los dibujos correspondientes para las partes animadas

(partiendo del previo análisis de las características del personaje para poder sintetizarlo y que el espectador pueda sentirse identificado con él). Una vez adquirido el material necesario se procedería al montaje realizando los ajustes precisos de encuadre, color, sonido... para obtener el resultado final.

Recursos técnicos:

- Cámara analógica Snap sights (sumergible).
- Cámara GoPro Hero 6 (sumergible).
- Cámara réflex digital Nikon D5100.
- Tableta gráfica Wacom Bamboo fun pen and touch.
- Software de edición y montaje:
  - o Adobe Photoshop.
  - o Adobe Photoshop Lightroom.
  - o Adobe After Effects.
  - o Adobe Premiere Pro.

Nota: todos los equipos, a excepción de la cámara digital réflex, fueron prestados.

Dificultades:

- Condiciones climáticas. Al tratarse de los meses de febrero, marzo y abril, poder sumergirse en el mar o río y trabajar adecuadamente (tanto el modelo como la autora) era complicado.
- La toma de imágenes y vídeos en piscinas climáticas requería de unos permisos previos. Tras conseguirlos derivaron en otros problemas solventados estratégicamente.
- Dadas las particularidades de trabajar bajo agua se requería de un equipo muy específico incluyendo cámara e iluminación de gran calidad. Lo que equivalía a un alto coste de inviable acceso.
- Luminosidad. Dependiendo del medio (piscina o mar) la luz incide en la lámina de agua de diferente forma, incidiendo de manera más uniforme en la piscina. Por otro lado, la luz también disminuía bajo el agua siendo necesaria iluminación artificial o la utilización de una mayor sensibilidad ISO. Por ejemplo, en el dispositivo analógico, usar película 800 ISO para poder registrar bien el entorno y lo que ocurría en él.

## 5. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVAS

Retomando la hipótesis de partida, esta expone la eficacia de una obra de arte que es crítica con su entorno mediante el humor y tras realizar los objetivos se obtienen las siguientes conclusiones:

Las claves que utiliza la autora son: representación de la realidad, llamada de atención, respuesta creativa multidisciplinar y declaración de su intención cómica.

De esta manera, se concluye que en el arte contemporáneo es posible encontrar todo tipo de creaciones, desde óleos y obras escultóricas hasta producciones digitales, para crear piezas inimaginables. Del mismo modo, posibilita el encuentro de arte y humor para articular y mostrar la particular visión de los artistas. Se demuestra cómo esta forma de afrontar la vida surge de la autoconsciencia del conflicto, el arte es un vehículo para hallar un futuro mejor y un reflejo de lo que nos rodea. Y el humor artístico lucha contra el miedo a lo desconocido, la muerte, lo efímero...todo aquello que no se puede abarcar.

De acuerdo a lo visto a lo largo del TFG, los artistas estudiados tienen amplitud a la hora de crear. Todos y cada uno de ellos desarrollan narrativas individuales pero poseen en común el cuestionamiento continuo de su realidad y de sus problemas cotidianos mediante sus propuestas creativas. El artista puede trasladar su humor a una pieza con la intención de comunicar su punto de vista bajo el prisma de lo cómico, pero si se consigue esto o no mediante su obra es algo que corresponde aclarar a cada espectador, lo que potencia la comunicación. Por otro lado, para crear algo cómico el espectador debe reconocer lo que ve. Por tanto, una máxima a tener en cuenta es la presencia de la realidad en la propuesta artística, la representación figurativa de la pieza. Parece determinante que la única manera de representar lo humorístico y mostrar su eficacia como función comunicativa es elegir un procedimiento con referencias previas que permitan ser modificadas.

Como conclusión personal, las propuestas artísticas elaboradas por la autora durante el periodo analizado se posicionan ante los problemas sociales y personales con soluciones críticas e hilarantes.

En cuanto a las limitaciones y prospectivas, este trabajo hace una primera aproximación del humor en el arte contemporáneo acotada en tiempo y espacio. Un estudio y práctica con la intención de un posterior desarrollo más exhaustivo en el futuro que vaya ampliándose y madurando. Por otra parte, todo este proceso ha esclarecido la inquietud personal de abordar mediante el recurso de la risa propuestas planteadas en cualquier material y forma. Y ha delatado otra perspectiva igual de atractiva, que radica en el ámbito fotográfico y aunque no son compatibles, en esta diversidad de campos se puede destilar un intento de reflejar algo positivo y crear otro punto de vista diferente con buena intención. Dos direcciones que se pretenden desarrollar con el mismo interés.

Para finalizar, se invita al visionado del anexo adjunto al Trabajo de Fin de Grado. En él se pueden ver obras antecedentes e imágenes del desarrollo de la obra en proceso. De esta última se muestran tanto las fotografías y fotogramas de los vídeos recogidos para el estudio del movimiento como parte de los dibujos y otras pruebas para la producción del cortometraje.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y GLOSARIO DE ARTISTAS

### Referencias Bibliográficas

Achiaga, Paula. (2014). *Pilar Albarracín. "Con las cosas que vemos hoy es increíble que una braga sorprenda"*. El Cultural. Recuperado de: <http://www.elcultural.com/noticias/buenos-dias/Pilar-Albarracin/6761>

Álvarez Junco, Manuel. (2016). *El humor gráfico y su mecanismo transgresor*. Madrid: A. Machado libros.

Arias, Florencio Javier. (2015). *El humor en el Arte Contemporáneo: Claves de creación, comunicación y sintaxis*. [Tesis doctoral]. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla, Sevilla.

Banksy. (2006). *Wall and Piece*. Londres: The Random House Group Limited.

Casares, Julio. (2002). Concepto del humor. Cuadernos de Información y Comunicación. Revistas UCM. Pág. 178. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0202110169A/7342>

Channel Criswell. (2016). *Composition In Storytelling*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CvLQJReDhic>

Cornillon, Silvina y Zaramella, Juan Pablo. (2007). *Lapsus*. [Cortometraje]. Argentina: JPZtudio. Recuperado de: <https://vimeo.com/11347429>

Cotta Vaz, Mark. (2003). *The art of finding Nemo*. San Francisco: Chronicle Books.

De Certeau, Michel. (1990). *La invención de lo cotidiano. Volumen 1. Artes de hacer*. París: Gallimard.

Gómez de la Serna, Ramón. (1988). *Gravedad e importancia del humorismo. Antología de textos de estética y teoría del arte*. Madrid: Tecnos.

Gómez Haro, Leonardo. (2013). *Del humor en el arte contemporáneo: teoría y práctica*. Castellón de la Plana: Universitat Jaume I, D.L.

La sexta. (2014). *Luis Piedrahita: "El humor es un arma de construcción masiva"*. En el aire. [Programa de televisión]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=8aSjWo4tJPU>

Le Breton, David. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva visión.

M. Sandri, Piergiorgio. (2013). *El humor según cada país*. La Vanguardia. Recuperado de: <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20130816/54379403091/el-humor-segun-cada-pais.html>

Marroquí, Javier y Arlandis, David. (2010). *Cosas que sólo un artista puede hacer*. [exposición]. MARCO: Vigo; MEIAC, D.L.: Badajoz.

McCloud, Scott. (1995). *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: ediciones S.A.

Metro Trains Melbourne. *Dumb Ways To Die*. Melbourne, Australia: Metro Trains Melbourne. Recuperado de: <http://www.dumbwaystodie.com/psa/>

Morgado, Ignacio. (2010). *Emociones e inteligencia social*. Barcelona: Ariel.

Murch, Walter. (2003). *En un parpadeo*. Trad. Ana Endara & Ernesto Fidge.

Pixar Animation Studios y Barillaro, Alan. (2016). *Piper* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar, Walt Disney Pictures. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=e7v2zDZBf6g>

Salmeron, François. (2012). El origen del nuevo mundo. Parisart. Recuperado de: <http://www.paris-art.com/el-origen-del-nuevo-mundo-2/>

Sarafian, Katherine y Rydstrom, Gary. (2006). *Lifted*. [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=LVL0c6FrLi0>

Shove, Gary; Potter, Patrick. (2012). *Banksy. You are an acceptable level of threat and if you were not you would know about it*. Darlington, United Kingdom: Carpet Bombing Culture.

Thomson, Ross. (1986). *El dibujo humorístico: cómo hacerlo y cómo venderlo*. Madrid: Hermann Blume.

Viola, Bill. (1991). *The Passing*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Bill Viola.

Williams, Richard. (2002). *Kit de supervivencia del animador. Manual de métodos, principios y fórmulas*. New York, Londres: Faber and faber.

### Glosario de artistas

A continuación se recogen los artistas que han servido de referencia junto con su página web personal u otro tipo de páginas para que el lector pueda ampliar información sobre cada uno de ellos.

- Pilar Albarracín: <http://www.pilaralbarracin.com/>
- Sarah Andersen: <http://sarahcandersen.com/>
- Wes Anderson: <http://wesanderson.tv/>
- Banksy: <http://www.banksy.co.uk/>
- Alan Barillaro: <https://www.sheridancollege.ca/alumni/profiles/alan-barillaro>
- Pat Baron: <http://www.patrickbaron.com/>
- Fulvio Bonavia: <https://www.fulviobonavia.com/>
- Maurizio Cattelan: [https://www.perrotin.com/artists/Maurizio\\_Cattelan/2#images](https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2#images)
- Marc da Cunha Lopes: <http://www.marcdacunhalopes.com/>
- Elfo: <http://elfostreetart.blogspot.com.es/>
- Olafur Eliasson: <http://www.olafureliasson.net/>
- Julian Frost: <http://julianfrost.co.nz/work/>
- Ori Gersht: <http://origersht.com/stills-portfolio-copy.html>
- Olly Gibbs: <http://www.ollygibbs.com/>
- James Gulliver Hancock: <http://jamesgulliverhancock.com/>
- Andrea Korovesi: <https://andikorovesi.artstation.com/>
- Laerte: <http://www2.uol.com.br/laerte/>
- Chema Madoz: <http://www.chemamadoz.com/>
- Gerard Mas: <http://www.gerardmas.com/esp-obra.htm>
- John Mescall: [https://www.adsoftheworld.com/creative/john\\_mescall](https://www.adsoftheworld.com/creative/john_mescall)
- María Svarbova: <http://www.mariasvarbova.com/>
- Fabio Viale: <http://www.fabioviale.it/>
- Nathan W. Pyle: <https://nathanwpyle.threadless.com/>
- Erwin Wurm: <https://www.erwinwurm.at/artworks.html>
- Juan Pablo Zaramella: <http://www.zaramella.com.ar/site/>

NEREA GARZÓN ARENAS  
Dossier de la producción personal

# A través del prisma del humor

El humor en prácticas artísticas contemporáneas

Anexo al Trabajo de Fin de Grado

Tutora: Margarita González Vázquez

# ÍNDICE

## PRESENTACIÓN

## LA NOCHE DE ANTES

Estudio previo:  
Medios analógicos  
Medios digitales

Personaje

Otras pruebas

## ANTECEDENTES

¿Te echo un tentáculo?

La procrastinación con humor

Todo está relacionado.

¿Cómo sales del desierto con una naranja?

Tricaidecafobia. Eso de los miedos

Nuevas actualizaciones

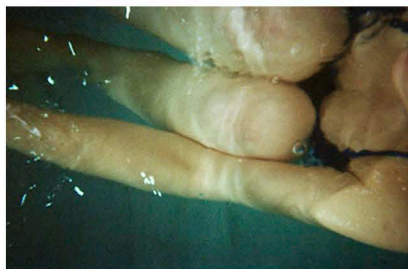
## PRESENTACIÓN

Este dossier recoge el desarrollo del proyecto práctico realizado con motivo del Trabajo de Fin de Grado. Como anexo, amplía toda la información relativa a la creación del cortometraje titulado: *La noche de antes*. También incluye otras obras realizadas por la autora a lo largo de la carrera, son antecedentes que constituyen un acercamiento significativo al tema escogido para este trabajo.

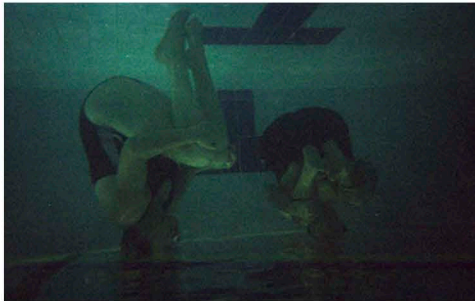
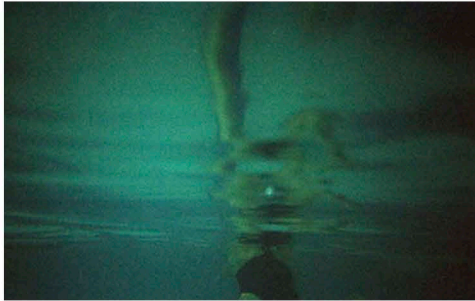
# LA NOCHE DE ANTES



## Estudio previo: Medios analógicos

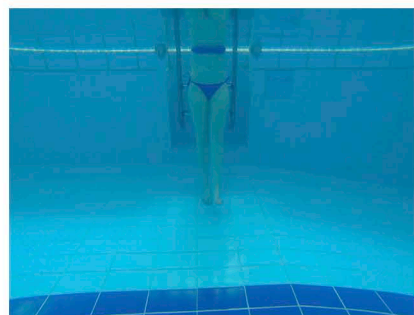
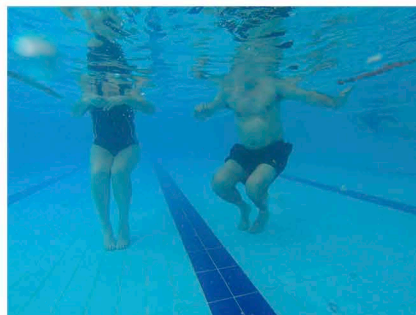
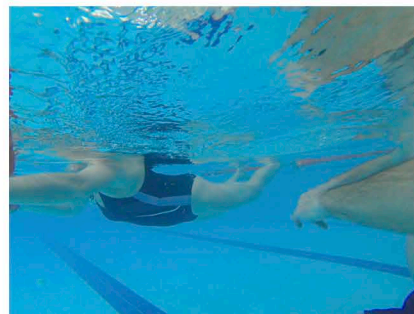
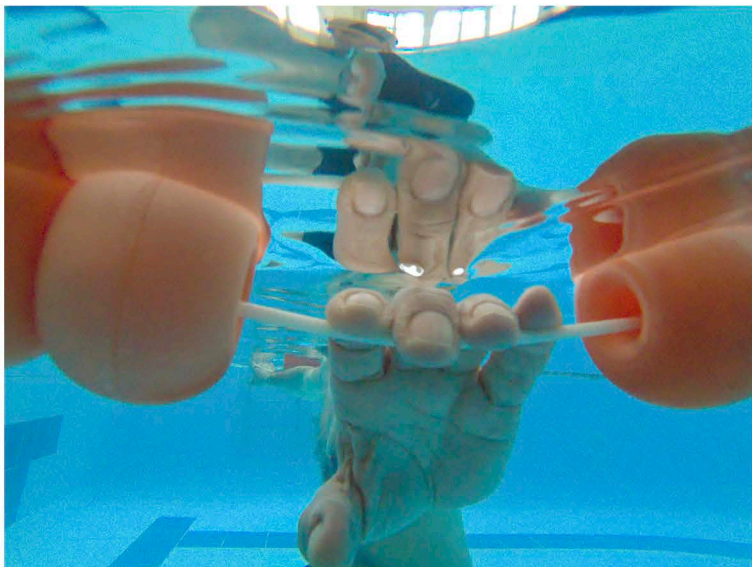


Prueba 4 (película). Abril 2018. Fotografías analógicas. 35 mm. Piscina climatizada.

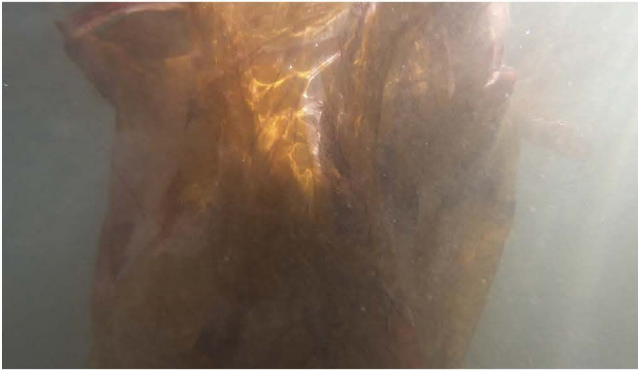


Prueba 4 (película). Abril 2018. Fotografías analógicas. 35 mm. Piscina climatizada. Madrid.

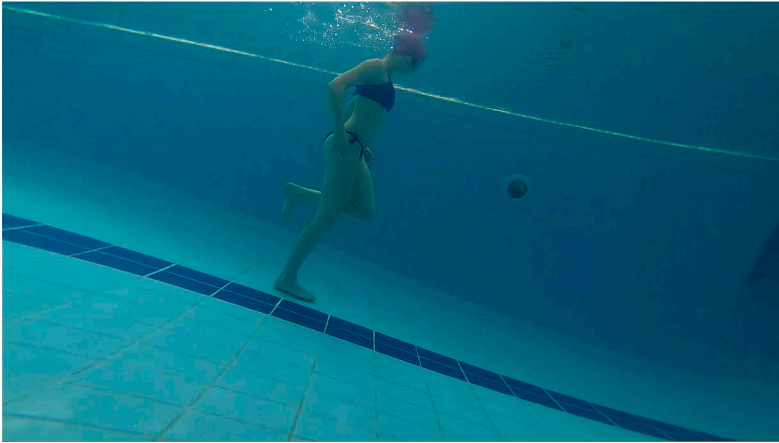
## Estudio previo: Medios digitales



Prueba 2 (GoPro). Abril 2018. Fotografías digitales. Piscina climatizada. Madrid.



Prueba 5 (GoPro). Mayo 2018. Frames del vídeo para estudio del movimiento de tela bajo el agua. Mar Mediterráneo. Valencia.



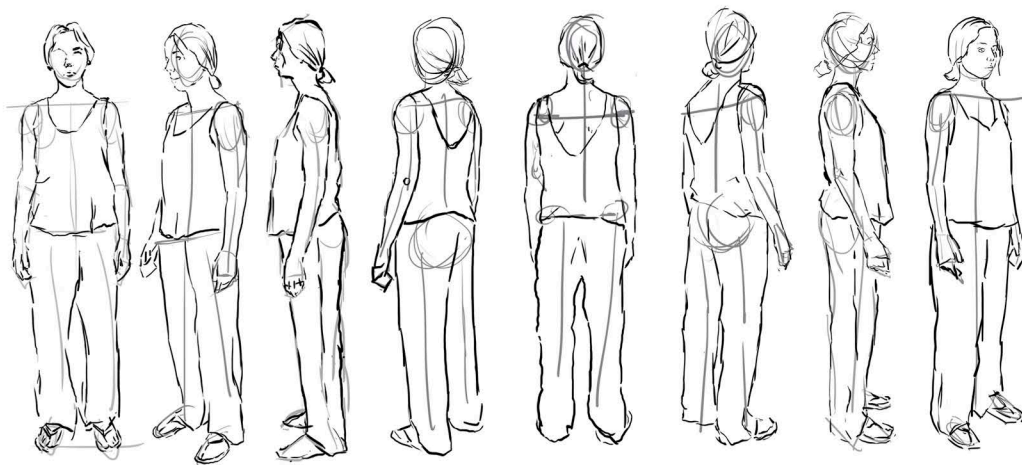
Prueba 3 (GoPro). Abril 2018.  
Frames del video para estudio del movimiento del  
cuerpo humano bajo el agua. Piscina climatizada.





Prueba 5 (GoPro). Mayo 2018. Frames del vídeo para estudio del movimiento de las algas. Mar Mediterráneo. Valencia.

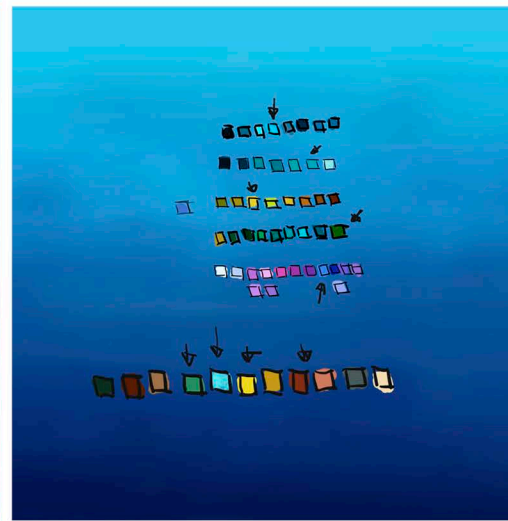
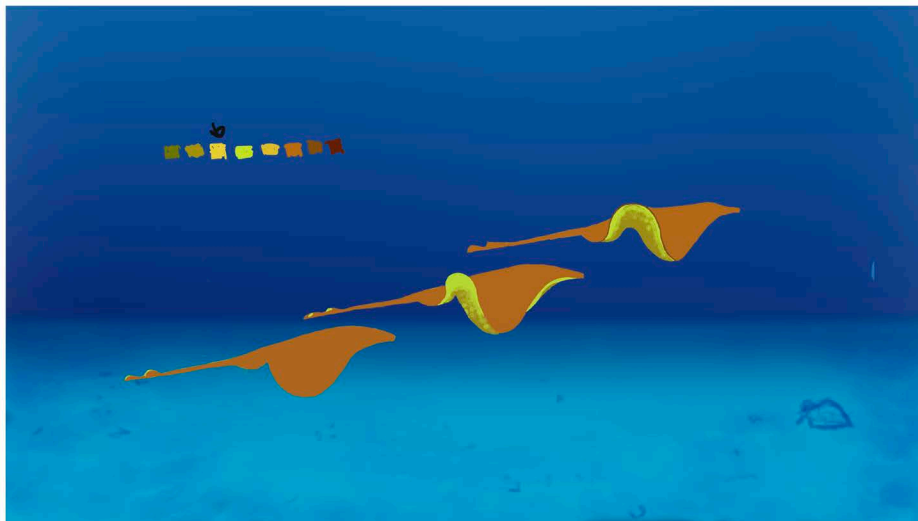
# Personaje

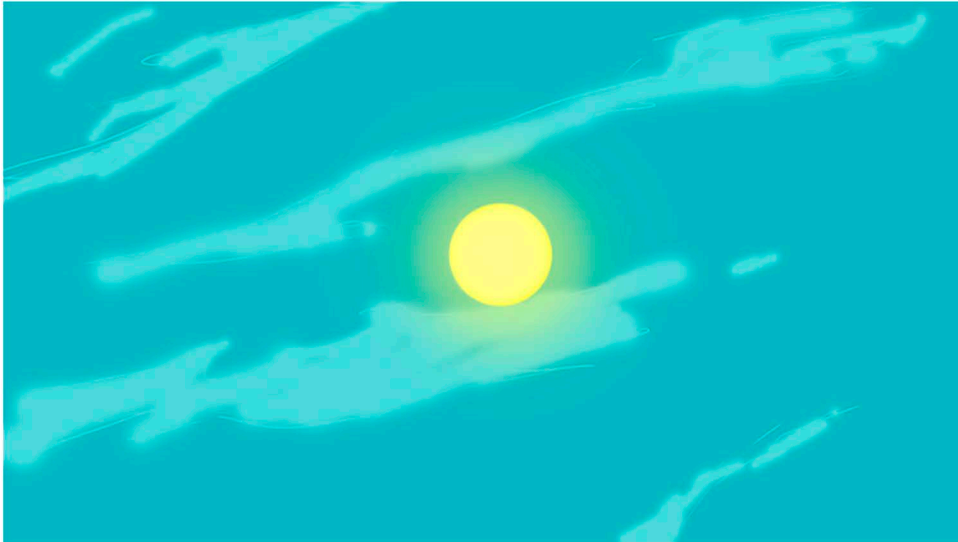
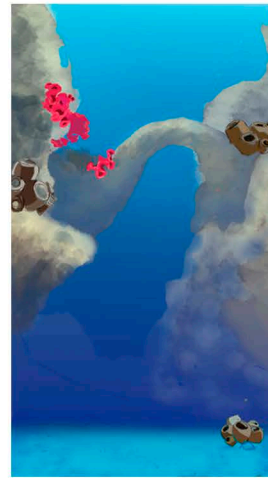


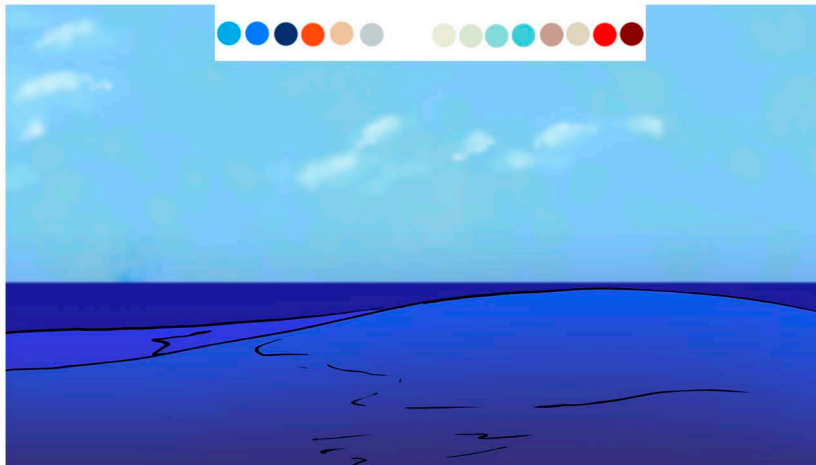
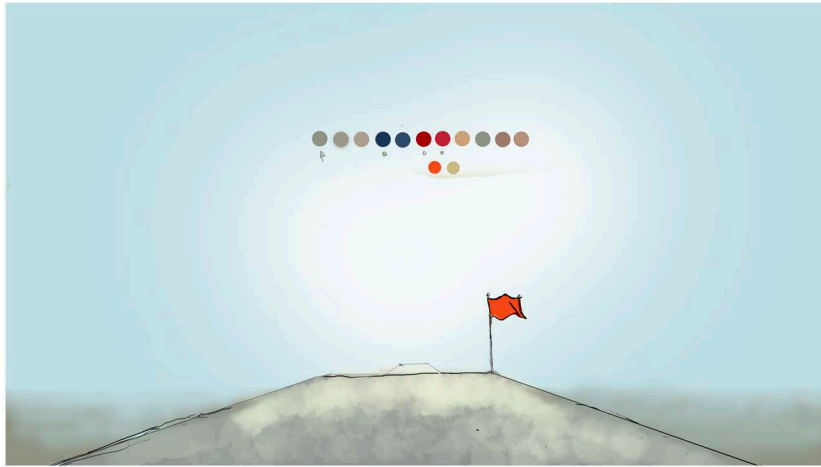
Aproximación al personaje. Apuntes digitales.

# Otras pruebas

Pruebas de color, fondo y forma.









Frames de algunas tomas para el cortometraje.



# ANTECEDENTES

¿Te echo un tentáculo?



*¿Te echo un tentáculo?* 2014. Alabastro y llaves. Medidas variables.



*¿Te echo un tentáculo?* 2014. Alabastro, madera y llaves. 29 x 54 x 36,5 cm.

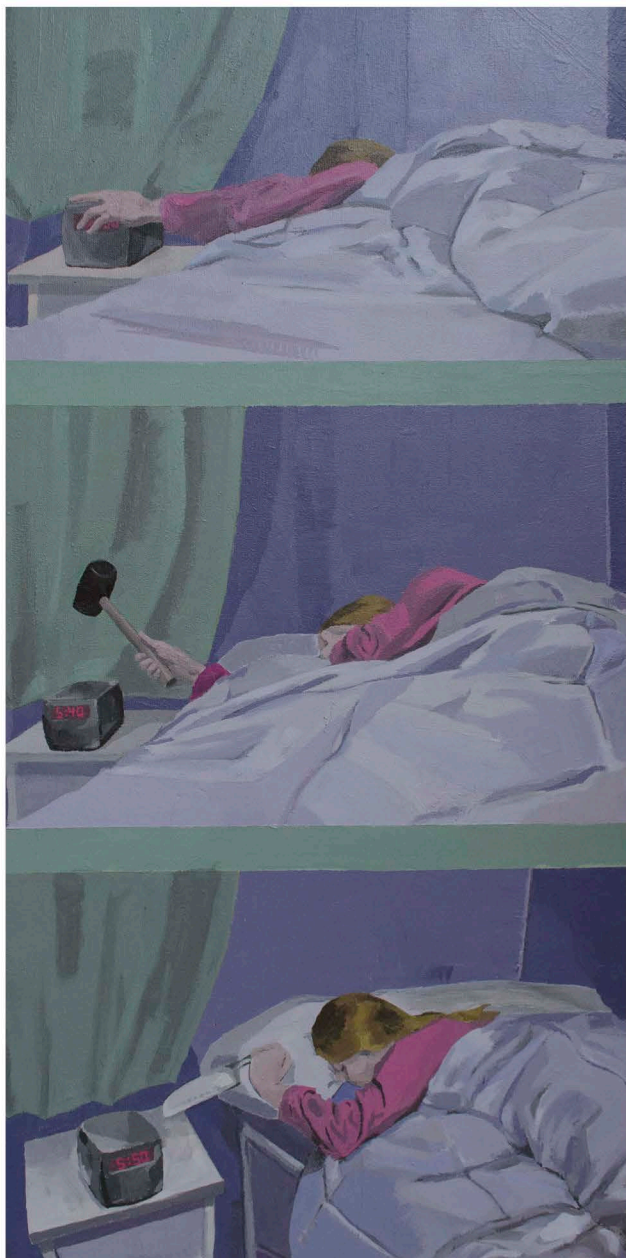


Detalle.

# La procrastinación con humor

“Nota mental: pensar un subtítulo luego”

Este trabajo realiza una revisión en clave humorística sobre la procrastinación, especialmente en estudiantes. Se trata de un monólogo en el cual tienen cabida una serie de cuadros y vídeos. Seguidamente se muestran una selección de estos.



*Posponer (tríptico). 2015. Acrílico sobre lienzo. 60x30 cm.*



*Me sobran las tareas.* 2015. Acrílico sobre lienzo. 30x40 cm

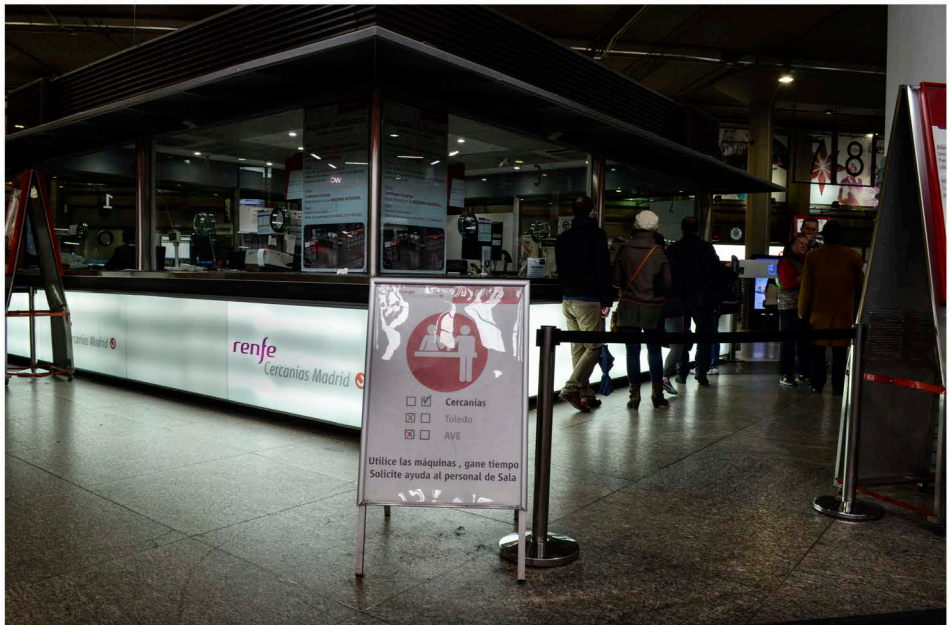


*Ring.* 2015. Acrílico sobre lienzo. 30x40 cm.

# Tricaidecafobia

## Eso de los miedos

La risa es lo opuesto al miedo y en este proyecto se pretende eliminar todo tipo de pensamientos negativos. Para ello, se recopilan más de 60 miedos de los cuales se seleccionan 13. Estas fobias se constituyen mediante series fotográficas en la cuales el paciente/espectador afronta el miedo con humor. El texto introductorio son las palabras textuales de la persona que describió su temor. A continuación se muestran dos series.



Serie *“Me da miedo dormirme y no despertarme en mi parada”*.  
Tricaidecafobia. Eso de los miedos, 2016.









Serie *"Tengo fobia a hablar en público, tiemblo como un flan"*.  
Tricaidecafobia. Eso de los miedos, 2016.

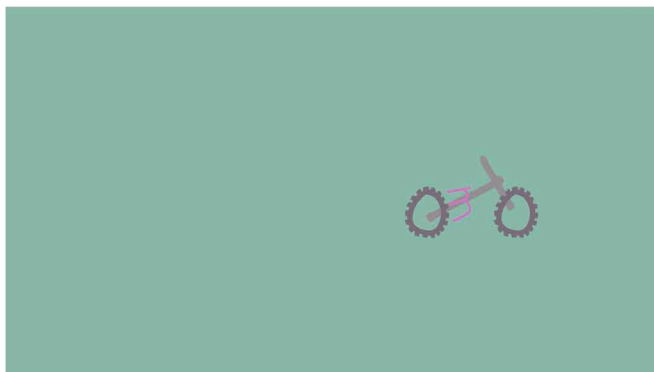
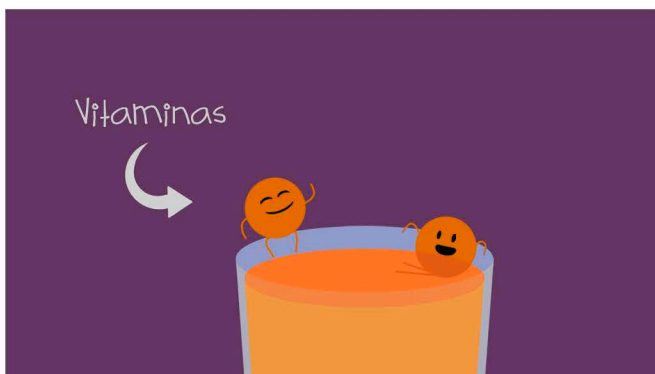
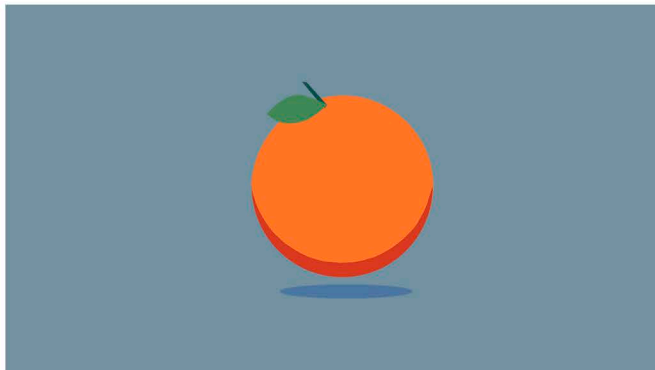




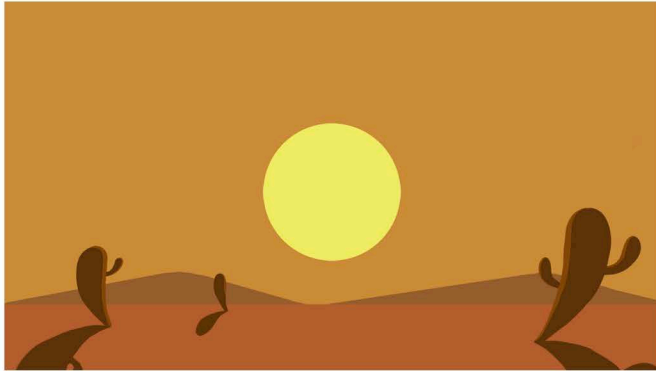
# Todo está relacionado

## ¿Cómo sales del desierto con una naranja?

Animación que narra un fragmento del monólogo  
*Nazco más tonto y nazco acelga* de Dani Rovira.



Fotogramas del corto  
*Todo está relacionado. ¿Cómo sales del desierto con una naranja?* 2016.



Fotograma del corto  
*Todo está relacionado. ¿Cómo sales del desierto con una naranja?* 2016.

Enlace al vídeo:

<https://vimeo.com/273525688>



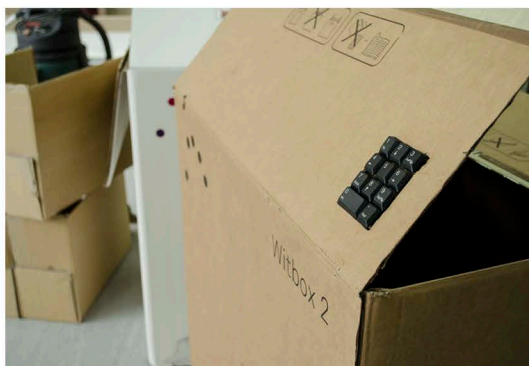
Contraseña: conunaNARANJA

# Nuevas actualizaciones

Proyecto formado por 9 dípticos bajo el nombre *Nuevas actualizaciones*, 2018.



*Ctrl + X (Cortar)*. Fotografía digital.



*Introduzca su contraseña*. Fotografía digital.



*Insert name. Fotografía digital.*



*Impresión de pantalla. Fotografía digital.*

NEREA GARZÓN ARENAS

Contacto: [negarz.arenas@gmail.com](mailto:negarz.arenas@gmail.com)