



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Laberintos de Historias: Paisajes urbanos ficticios
Un proyecto pictórico

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Marco Rodriguez, Belén

Tutor/a: Galbis Juan, Amparo

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Laberintos de historias es un proyecto pictórico sobre la arquitectura, el paisaje urbano y la ciudad, tanto espacios reales como imaginarios. Se reivindica la estética del *cyberpunk*, movimiento embebido de la combinación del neón y el magenta, futuros distópicos y realidades alternativas. Es un trabajo que busca crear nuevas formas y relatar historias a través de la pintura, planos de color o texturas que emanan de ésta. Se apoya en simetrías, armonías compositivas y reflejos que ayudan encontrar estructuras geométricas. Es una propuesta que traza una libre interpretación del lienzo, brindando esa posibilidad de alejarse o aproximarse a la obra, descubriendo nuevos detalles y personajes.

Palabras clave: Pintura- Arquitectura- *Retrowave*- *Cyberpunk*- Paisaje- Urbano

ABSTRACT

Labyrinths of stories is a pictorial project on architecture, the urban landscape, and the city, both real and imaginary spaces. The aesthetics of *cyberpunk*, movement embedded in the combination of neon and magenta, dystopian futures and alternative realities are claimed. It is a work that seeks to create new forms and tell stories through painting, color planes or textures that emanate from it. It is based on symmetries, compositional harmonies and reflections that help find geometric structures. It is a proposal that traces a free interpretation of the canvas, offering the possibility of moving away or approaching the work, discovering new details and characters.

Keywords: Painting- Architecture- *Retrowave*- *Cyberpunk*- Landscape- Urban

AGRADECIMIENTOS

A todos los compañeros, amigos, pareja y familiares que me han motivado y ayudado a lo largo de la producción. A mi tutora por hacer valer el proyecto y guiarme en el camino.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN_ 4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA_ 4
3. MARCO CULTURAL_ 6
 - 3.1. El fenómeno *cyberpunk*_ 6
 - 3.2. Pintura oriental. Color, forma y estilo_ 13
 - 3.3. Entre abstracción y figuración: El gesto y su lenguaje_ 16
4. REFERENTES ARTÍSTICOS_ 18
 - 4.1. Jeremy Mann_ 18
 - 4.2. Vasili Kandinsky_ 19
 - 4.3. Franz Kline_ 19
 - 4.4. Chen Jialing_ 20
 - 4.5. Takashi Yuichi_ 21
5. PROYECTO FINAL_ 21
 - 5.1. Descripción Técnica_ 22
 - 5.2. Imágenes de proceso_ 25
 - 5.3. Producción artística_ 30
6. CONCLUSIONES_ 38
7. BIBLIOGRAFÍA_ 38
8. ÍNDICE DE IMÁGENES_ 40

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto pictórico se ha realizado durante el curso académico 2021/2022 como Trabajo Final de Grado en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universitat Politècnica de València.

Se trata de un trabajo donde combinaremos la influencia de la práctica artística occidental con la armonía y sensibilidad de la pintura oriental. La finalidad de esta propuesta consiste en reivindicar una búsqueda de estilo propio, tratando de ofrecer una visión renovada y actualizada a la pintura de paisaje en su acepción tradicional. Para conseguir este resultado el proceso gravita sobre la reelaboración de los distintos niveles interpretativos en la obra, entendiendo la pintura como fruto de la experiencia, abandonando gradualmente en cierto modo la figuración y la mimesis frente a las referencias visuales, tratando de magnetizar las texturas y accidentes plásticos acontecidos sin guion a la hora de pintar.

La motivación para plantear esta obra a través del campo de la pintura de paisaje se debe al interés personal por consolidar una profesionalización y especialización de cara al futuro, tanto a nivel artístico y estilístico como en el orden técnico y experimental. Dicha motivación emana desde la experiencia apreendida durante este curso a través de asignaturas como *Pintura y Entorno*, *Paisaje*, *Técnicas Pictóricas* o *Pintura y Expresión*, las cuales a través del ensayo y aprendizaje de los recursos y lenguajes técnicos y expresivos nos han conducido en el desarrollo de este proyecto hasta su desenlace.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA

Laberintos de historias: Paisajes urbanos ficticios se materializa plásticamente en una serie de cuadros pintados al óleo con técnicas mixtas de *spray* y pintura acrílica, como materiales principales. Por otra parte, la finalidad de esta memoria escrita es el asentamiento formal de una defensa en la que se pone en práctica la explicación del trabajo práctico. Un soporte físico de reflexión que da sentido a la obra, aquello que defiende lo que he querido mostrar. De esta forma entre nuestros **objetivos generales** encontramos:

- Realizar y exponer un Proyecto Final de Grado de práctica pictórica.
- Materializar sensaciones a través de la pintura.
- Jugar con el límite de la visibilidad y el enigma: extrapolar el mundo personal al mundo real.
- Motivar al espectador.

Laberintos de Historias surge de la necesidad de reflexionar y expresar sentimientos o sensaciones por medio de la pintura. Por ello, también se pretende alcanzar los siguientes **objetivos específicos**:

- Extraer elementos que sean interesantes para asentar la obra, analizando aspectos conceptuales, junto a una lectura analítica y crítica.
- Apoyar el trabajo en los cimientos del impresionismo: luz y movimiento, así como a través del expresionismo. Apoyarnos en la intuición, depurando, intensificando e interpretando la realidad, sin apartarse totalmente de ella.
- Experimentar con colores sólidos, de carácter fuerte y vibrante.
- Jugar con el carácter introspectivo de la obra, apostar por los elementos de misterio y dinamismo.
- Focalizar espacios armados de estructuras grandes, semi-orgánicas, edificios que pueden superarse y “taparse entre sí”.
- Usar como recurso la captación de perspectivas y líneas de movimiento para crear espacios dominados por el color, pero capaces de compensar esa uniformidad del conjunto.
- Labrar en cada espectador un asomo de su propia realidad al ver y presenciar la obra.

A continuación, se explica la **metodología** empleada para llevar a cabo su realización. En primer lugar, contextualizando el movimiento artístico, así como su influencia en el panorama actual, destacaremos los artistas más influyentes en la obra, los elementos y lenguajes de cada uno de ellos.

Posteriormente hablaremos de los materiales empleados durante el proceso de experimentación y de cómo han respondido a su manipulación, así como el alcance de los resultados obtenidos, justificando por qué trabajamos con estos materiales de esta forma y su finalidad expresiva en la obra. Finalmente expondremos las conclusiones haciendo referencia al grado de satisfacción con el resultado obtenido, teniendo en cuenta los objetivos del trabajo planteados inicialmente, así como las dificultades y obstáculos que hemos ido solucionando. Por último, hablaremos de nuestro interés por continuar con esta línea de trabajo hacia nuevos proyectos.

Este trabajo se articula en torno a una retroalimentación continua entre la documentación, las referencias culturales y la práctica. Inicialmente con un trabajo de campo, de toma de datos, mediante la pura observación realizada en paseos por el entorno urbano, observando la ciudad como paisaje.

Los materiales de peso en la obra son la pintura acrílica, gracias a su secado rápido y la fácil corrección, superponiendo capas; el óleo, a pesar de ser una técnica tradicional, pues permite llevar a cabo toda la expresividad que se requiere en las obras y crear un amplia gama de tonalidades; por otro lado, el *spray* como herramienta adicional para crear gesto y grafismos con una magnificencia de color extremo y carácter vibrante propio de este material.

Este es un proyecto de reflexión sobre lo que los materiales nos quieren transmitir y de qué manera ponerlos en su mejor disposición para darle el sentido que deseamos. Una búsqueda y experimentación constante sobre la expresividad que puede alcanzar la obra.

En cuanto a la manera de pintar, los cuadros se realizan sin bocetos ni estructuras previas, nacen de una explosión de sentimientos que se canalizan a través del color y de una proyección de mecanismos geométricos arquitectónicos. La finalidad es siempre la espontaneidad, la búsqueda de la armonía entre figuración y abstracción.

3. MARCO CULTURAL

3.1. El fenómeno *cyberpunk*

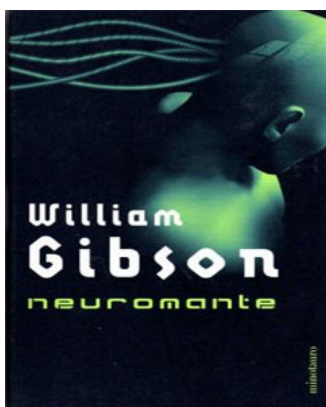


Fig. 1. William
Neuromante,
1984. Ace books.

Para contextualizar la influencia de esta estética en nuestro trabajo es necesario hacer un breve recorrido por la historia del arte y analizar los aspectos fundamentales que han hecho de este movimiento una nueva tendencia actualmente reconocida en el panorama actual, tanto literario, como cinematográfico y musical. Analizaremos igualmente aquellos momentos en los que el entorno y la estética, han sido más relevantes. Connotaciones en obras de algunos artistas que hemos tomado como referente, comparaciones con otros aspectos expresivos, o elementos recurrentes en obras paisajísticas.

En la primavera de 1980, Bethke estaba escribiendo una historia sobre niños que vivían inmersos en una sociedad verdaderamente tecnológica, con su propia cultura, distinta de la sociedad corriente como aparecía en ese momento. Describe el proceso:

¿Cómo creé realmente la palabra? La forma en que surge cualquier palabra nueva, supongo: a través de la síntesis. Tomé un puñado de raíces (cyber, techno, et al) las mezclé con un montón de términos para la juventud socialmente mal orientada, y probé las diversas combinaciones hasta que una simplemente sonó bien.¹

La historia se imprimió tres años después en la revista de ciencia ficción *Amazing Stories*, la primera revista que se centra únicamente en la ciencia ficción. El impacto de la historia fue lo suficientemente grande, que después con la aparición de varios libros a principios de los 80, *Software* de Rudy Rucker o *Neuromante* de William Gibson son dos grandes ejemplos, aunque el *cyberpunk* comenzó como un movimiento literario este nombre se le atribuye a Bruce Bethke ya que fue el título que le puso a una historia corta en 1980, aunque no se publicó hasta 1983 en una serie de historias cortas de ciencia-ficción y rápidamente se extendió al cine y los videojuegos.

La propia etimología del término, acuñada por el escritor Bruce Sterling se compone de dos elementos claramente diferenciados:

El prefijo *cyber* hace referencia a la cibernética que, popularmente, es conocida por su avance tecnológico a la hora de crear otras inteligencias, la posibilidad de construir realidades virtuales y, por último, las mejoras corporales fruto de esa tecnología. Es reseñable la relevancia del ciberespacio para el movimiento en sus orígenes. La cibernética presenta un paso sin vuelta atrás para la vida humana. Este movimiento muestra situaciones que se producen en un escenario económico controlado por organizaciones cada vez más poderosas e influyentes, a la vez que alejadas de la ciudadanía. Se denuncia así una fractura social en la que los ricos y poderosos se valen de su dinero y poder para manipular a la sociedad mediante el control de la información.

El *Punk* es un movimiento sociocultural, estético, musical y artístico, que surge en occidente en los años 70, que pretende ser contestatario a todos los niveles posibles. Se popularizó por la música simple, cruda y directa, y por su estética irreverente, colorida y con materiales reutilizados y desgastados.

¹ Librería digital infinity Plus. (S.f). *Un cuento de Bruce Bethke*. www.infinityplus.co.uk Consultado el 7 de mayo de 2022.



Fig. 2. Rudy Rucker. *Software*, 1982.



Fig. 3. Bruce Bethke. *Cyberpunk*. 1983. Publicado en *Historias asombrosas*.

Atendiendo al artículo digital por la comunidad Pixfans.com. [31 de mayo, 2010]. *El arte en el cyberpunk*. [Blog ciencia ficción], podemos establecer esta definición fundamental, este género cinematográfico pasa por lo menos por tres etapas diferentes:

- *Cyberpunk* clásico, propio del *underground* de los años ochenta donde, desde una renovación de la ciencia ficción de la edad de oro, años 60, se combina la novela negra o policiaca con los avances tecnológicos. Esta mezcla -y esta es la clave del movimiento- se encuentra mediada por una mirada pesimista respecto a la idea de progreso y muestra los problemas intrínsecos a la nueva forma de vida futura. Habitualmente, plantean cuestiones como la libertad, la identidad, las sociedades híper-vigiladas, los límites de qué es ser humano, etc. Por ejemplo, *Blade Runner*.



Fig. 4. Ridley Scott. *Blade Runner*, 1982.

- *Cyberpunk* intermedio, sería aquel que ya se empieza a producir desde el mainstream en los años noventa. Esto hace que parte de la crítica de la etapa anterior se empieza a desdibujar con las grandes producciones cinematográficas, musicales y de videojuegos. Los temas que se abordan -siempre mezclados con las temáticas anteriores y, sobre todo, a través de esa mirada desencantada con el futuro y los avances tecnológicos son los problemas de la conciencia, la mente, la libertad, la percepción de la realidad, en organismos integrados en el mundo virtual. Las problemáticas de la red -como los hackers- también inspiran muchas películas, de manera directa o indirecta. Por ejemplo, *The Matrix*.



Fig. 5. Dirigida por Lana Wachoski, Lilly Wachoski. *The matrix*, 1999.

- *Post-cyberpunk*, sería la etapa en la que nos encontramos actualmente en la que podemos hallar en mayor o menor medida todas las temáticas anteriores mezcladas con fundamentalmente, el problema medioambiental, el agotamiento de los recursos, la contaminación, el abandono del planeta por otro, y, nuevamente, cómo se desdibujan los límites entre aquello que llamamos natural y lo que llamamos artificial. El pesimismo o desencanto aquí se construye a través de la hibridación entre la máquina y los humanos, y la pérdida de valores, junto con las funestas consecuencias de la contaminación, el cambio climático o los resultados de los conflictos bélicos. Como se muestra en la figura número 6.



Fig. 6. Shane Acker. *9*, 2009.

Como ya se ha comentado, el estilo *cyberpunk* empezó como un movimiento literario en el que se nutrió un buen número de escritores. Así pues, tenemos grandes títulos escritos que fueron rotundos éxitos de la crítica como por ejemplo la trilogía que escribió William Gibson con *Neuromante*, *Conde Cero* y *Mona Lisa Acelerada*. Fue sobre todo con la primera parte de esta trilogía con la que su autor consiguió un gran renombre mundial, y es que *Neuromante* consiguió varios premios literarios de cierto prestigio y es un libro de gran influencia dentro del *cyberpunk*.



Fig. 7. William Gibson. Trilogía literaria, de izqda. a dcha.: *Neuromante* (1984), *Conde Zero* (1986), *Mona Lisa Acelerada* (1988).

Islas en la red fue también otro gran exponente del género escrito de la mano de Bruce Sterling en 1988 donde se trataba la idea de que en una futura red global donde aparecían toda clase de datos un nuevo tipo de delito había aparecido: los piratas de datos. Trepidante libro que sigue los patrones del estilo donde las megacorporaciones entran de lleno en el control de la humanidad.

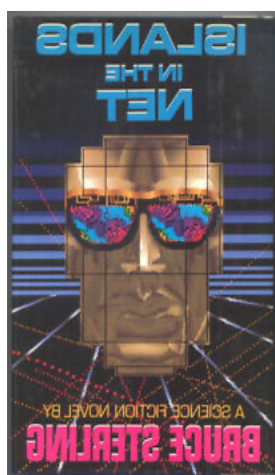


Fig. 8. Bruce Sterling. *Islands in the Net House*, 1988.

Editorial Destino-Col. Cronos Ciencia.

Sumergiéndonos en el profundo Japón podemos encontrar los cómics tradicionales japoneses que se denominan *manga*, una palabra nipona que significa literalmente “dibujos irresponsables”. Su paternidad se atribuye al artista del siglo XVIII *Hokusai*², aunque los *manga* no se hicieron populares hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

Autores ya clásicos del género, destacaremos tres; los cuales a nuestro criterio son los máximos exponentes:

- *Akira*, de Katsuhiro Otomo, fue el trabajo más importante y trascendente de éste, fue un manga que posteriormente, en el año de 1988, se adaptó a la pantalla grande. Esta es una obra tan importante que no sólo impactó al mundo del manga, sino que además se convirtió en un referente para el cómic, la animación y la cultura popular.



Fig. 9. Katsuhiro Otomo.
Akira, 1988.



Fig. 10. Katsuhiro Otomo.
Akira, manga. Primera publicación 20 de diciembre de 1982. Última publicación 25 de junio de 1990.

² Wikipedia [enciclopedia]. (Última actualización 9 de Julio de 2022). *Katsushika Hokusai*. https://es.wikipedia.org/wiki/Katsushika_Hokusai

Es reseñable en la obra de Otomo la estética que creó, tanto en su dibujo y animación como en su forma de narrar, aportando el punto de vista japonés al género *cyberpunk*, que había sido más explorado por escritores estadounidenses.

- *Alita, Ángel de combate* de Yukito Kishiro, el cual nos cuenta que la Tierra es un lugar desolado y lleno de basura, donde ya no se puede apenas vivir y para eso han construido ciudades flotantes que siguen tirando toda la basura a la superficie. Es en la superficie donde un *cyborg* sin memoria y medio destrozado es encontrado por un genio, el doctor Ido, que se queda maravillado con lo que ve y decide reconstruir al robot. Resulta que el robot es una chica de la que el doctor Ido convierte en su hija, hasta que pasan los acontecimientos que desarrollan la historia donde hay acción a raudales y sentimientos encontrados.
- Otro título de gran renombre es el manga *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow. En esta obra, nos presentan a una fémina como protagonista y que está al mando de una unidad de operaciones encubiertas de la policía especializada en delitos tecnológicos.



Fig. 11. Masamune Shirow. *Ghost in the shell*. 1989.

Este *manga* cuenta con varias historias donde se narran los problemas que arrastra el gobierno japonés por la lucha interna que tiene, el espionaje internacional entre varios países y mucha dosis de acción.

3.2 Pintura oriental. Color, forma y estilo

La aproximación a la pintura oriental entronca con esta tradición, inscrita en China, Japón y Corea. Emanan de una postura tradicional en la que forma parte de otras artes y filosofías. Así, los artistas eran además de calígrafos, monjes y filósofos. Esta rama de la pintura tradicional del lejano Oriente se caracteriza por: técnicas basadas en agua, menos realismo, sujetos “elegantes” y estilizados, enfoque gráfico de la representación, la importancia del

espacio en blanco o espacio negativo y una preferencia por el paisaje (en lugar de la figura humana) como tema.

A principios del siglo XX, la cultura occidental y sus valores artísticos se habían impuesto en el arte japonés. Por lo tanto, se crea una dicotomía en la que muchas escuelas y artistas adoptan estos nuevos estilos occidentales, mientras que algunas volvieron más atrás a los estilos japoneses más tradicionales. En la pintura coreana con la llegada del Neo-confucianismo, se optimizó un estilo más importante en la pintura y fueron los paisajes en los que se representa lugares nostálgicos y escenas montañosas con árboles y nubes. Igualmente, se cuentan dentro de la pintura coreana, los dibujos a tinta y pinturas en las que se destacó con éxito, el contraste entre luz y oscuridad.

Por otro lado, la pintura japonesa es una de las más antiguas y refinadas de las artes japonesas. Abarca una amplia variedad de géneros y estilos. Al igual que con las artes japonesas en general, se desarrolló a través de una larga historia de síntesis y competencia entre la estética japonesa nativa y la adaptación de ideas importadas. *Ukiyo-e*³, o “imágenes del mundo flotante”, es un género de grabados en madera japoneses o «xilografías, pinturas producidas entre los siglos XVII y XX, con motivos de paisajes, teatro y distritos cortesanos.

Es el principal género artístico de la impresión en madera japonesa. El grabado japonés, especialmente del período *Edo*⁴, ejerció una enorme influencia en la pintura francesa durante el siglo XIX.

Cuando hablamos de *Ukiyo-e* nos referimos a la pintura o imagen que representa el mundo que pasa o "flotante". El término *ukiyo-e* proviene del budismo, de su concepción religiosa, *ukiyo-e* connota lo efímero, el sufrimiento, la caducidad humana, ese ciclo que los monjes budistas intentan romper. Esta escuela de carácter popular se desarrolla en el Periodo Edo (S.XVII-XIX) en Japón. La técnica que utilizaban eran principalmente la pintura y el grabado (xilografía), su clientela la burguesía y su temática la vida ociosa de dichos burgueses. La cultura de *Ukiyo-e* es vitalista, nada frívola y muy diferente a la aristocracia. Se desarrolla en las urbes (sobre todo en los baños o saunas) en el teatro o en la lucha de Sumo.

En estos siglos el pintor Katsushika Hokusai (1760-1849) desarrolla y lleva al clímax, a uno de los estilos más famosos del mundo: "las pinturas del mundo flotante".

De esta escuela destacaremos la obra de este artista por sus finas líneas con elegantes curvas, que evolucionó hacia unas espirales dando una elegancia y espontaneidad aún mayor a sus dibujos. Las obras se grababan normalmente sobre planchas de madera de cerezo y el impresor podía hacer copias del original hasta que el relieve grabado en la madera empezaba a desaparecer. El tema principal eran retratos en un primer plano de *geishas*, actores del teatro

³ Plataforma Twitter @yosoylector. (31 de Enero de 2021). *Hilo sobre la evolución del cómic*. <https://twitter.com/yosoylector/status/135597455251011747>

⁴ Portal oficial de turismo de Tokyo. (30 de Septiembre de 2020). *El paisaje retro de Edo en el Tokyo moderno*. <https://www.gotokyo.org/es/story/guide/retro-edo-scenery/index.html>

y *samuráis*, que aparecían tanto en escenas eróticas como humorísticas. También aparecían rodeados de paisajes, y en esta especialidad Hokusai demostró toda su maestría.



Fig. 12. Katsushika Hokusai. *Fuji, Montañas en clima despejado (Fuji rojo)*. 1831. Xilografía.



Fig. 13. Katsushika Hokusai. *Tormenta debajo de la cumbre*. 1831. Xilografía.

Su serie más famosa: *Fugaku Sanjūrokkei* (Treinta y seis vistas del Monte Fuji), fue realizada entre 1826 y 1833 y se convirtió en un verdadero estudio del paisaje del Monte Fuji. Ver cómo cambia dependiendo de la luz y la hora del día, las estaciones y los años; una técnica que muchos artistas impresionistas llevarán a cabo más tarde.

La serie fue ampliada a 46 xilografías dada su popularidad, y aunque tiene como único tema el Monte Fuji, inmortalizada por diferentes puntos y en diferentes condiciones climáticas, Hokusai también documentó la vida de los pescadores, los agricultores y los habitantes del mítico volcán japonés.



Fig. 14. Dentro del patio del templo de Toeizan en Ueno. 1786. Xilografía.

3.3. Entre abstracción y figuración: El gesto y su lenguaje

De lo figurativo, extraemos los elementos básicos del diseño como el punto, la línea, el plano y el volumen. Son efímeros e invisibles, ya que son utilizados únicamente para plasmar una idea, una posición o una dirección dentro de un determinado espacio visual. La línea que surge del movimiento y el plano, como elemento icónico, tiene una naturaleza absolutamente espacial. Nos permite imaginar un contenedor de una sola dimensión con superficie material. Por último, el volumen facilita la representación más realista de los elementos del diseño. Nos permite fragmentar el espacio plástico de la imagen sugiriendo una tercera dimensión a partir de la articulación de planos bidimensionales superpuestos.

Optamos por la determinación de romper con la figuración para crear un estilo propio que refleje nuestra propia identidad artística. Del expresionismo abstracto recurrimos al automatismo como medio de expresión y para ello a distintos registros: por un lado, la pincelada gestual rápida (*action painting*) la cual nace del proceso de creación, es decir, casi un ritual físico que libera al artista de sus estados de ánimo. Esta técnica está basada en acciones y gestos como derramar, dejar gotear, arrojar la pintura sobre el lienzo sin tensar, aplicarla directamente desde el tubo, embadurnarlo con las manos o mezclar materiales para lograr diversas texturas.

Por otro lado, la pintura de superficie-color (*color-field painting*) enfatiza las posibles mezclas de color y sus múltiples combinaciones. Además, se utilizan formatos de grandes dimensiones. En esta tendencia cabe mencionar al artista ruso Mark Rothko, cuya obra se caracteriza por la investigación cromática, siendo el rojo su color preferido para tratar de

expresar sus distintas emociones en la obra resaltando el infinito potencial expresivo recurrente en su esencia. Sobre todo, reclamando búsquedas personales en torno al signo gráfico (trazo o mancha), el “qué” y “el cómo” de la finalidad expresiva se quiere visualizar en la obra.

Habitualmente y en un sentido general, se entiende por gesto pictórico tanto al modo en el que el pintor mueve y desliza el pincel por la superficie del cuadro, como al registro que éste deja en el lienzo. Así, podemos hablar de pintores o maneras de pintar con el gesto suave y comedido o con gestualidad brusca, vigorosa y potente.

Los trazos, las manchas y las formas tienen una identidad, una cara y un alma, que deben imperativamente ser sentidas y dominadas. Esto exige un enfoque riguroso y refinado de estos fenómenos, ya que no es posible adentrarse en este mundo infinitamente rico sin un proceso de aprendizaje o sin unos puntos de referencia.⁵

Tras el expresionismo abstracto norteamericano el significado del gesto adquiere una concreción muy particular. De ese sentido general de “pincelada suelta” se pasa, por decirlo así, al de “pincelada automática”. El gesto contemplado en el programa del expresionismo abstracto es aquel que carece de control consciente, es autónomo y no responde a las necesidades de la función representativa y, por tanto, se convierte en la vía fundamental de expresión del inconsciente, del yo más recóndito.

El uso del gesto que nos interesa es el que está vinculado a la abstracción, al automatismo y, más concretamente, al expresionismo abstracto. Así, intentamos entender y usar el gesto pictórico como una pulsión vital que surge del interior y cuya extensión es la mano. De este modo el gesto pictórico pretendo situarlo como camino o vía entre el interior y el exterior, entre lo invisible y lo visible, entre lo consciente y el inconsciente y entre lo controlado y lo que escapa a nuestro control.

El artista, cuya meta no es la imitación de la naturaleza, aunque sea artística, y que quiere y tiene que expresar su mundo interior, ve con envidia como hoy se alcanzan naturalmente y con facilidad estos objetivos en la música, la más inmaterial de las artes. Se comprende que se vuelva hacia ella e intente encontrar los mismos medios en su arte. De ahí proceden en la pintura, actualmente, la búsqueda del ritmo y la construcción matemática y abstracta, el valor que se da a la repetición del color y a la dinamización de éste, etc.⁶

⁵ MEDIAVILLA, Claude (2005). *Caligrafía*. Valencia, Campgràfic, p. 275.

⁶ KANDINSKY, V. (2002). *De lo espiritual en el arte*. Barcelona, Paidós Estética 24, p. 46.

4.REFERENTES ARTÍSTICOS

4.1. Jeremy Mann

La habilidad del artista con la cual logra atmósferas cálidas, creando escenas íntimas. Hay que destacar la fuerza impresionista de sus paisajes urbanos de lluvia y neón. Pinta sus alrededores próximos con expresión dinámica e íntima. Una variedad de composiciones únicas inspiradas en las calles, donde se reflejan las farolas y los letreros de neón brillan bajo la lluvia. En cada trabajo, Mann imbuje a la ciudad de drama, ambiente y personalidad.



Fig. 15. Jeremy Mann *Noche en la 7ª Avenida / 7th Avenue Night*, 2012, Óleo s/panel. 36 x 60 cm.



Fig. 16. Jeremy Mann. *Luces de Time Square / Time Square Lights*. 2012. Óleo s/panel. 36 x 60 cm.

4.2. Vasili Kandinsky

En una interpretación transversal de la espiritualidad que manifiestan los postulados de Kandinsky, nos interesa la función que le otorga al artista de responder a su necesidad interior en la búsqueda de una trascendencia del sujeto creador, de la obra en el tiempo y de la forma en el espacio físico para lograr esa resonancia interna de la forma de la que habla en sus escritos.

Más concretamente y de manera especial nos incita de Kandinsky no tanto el captar su pincelada, sino su empleo del color: la hegemonía que le otorga a su función autónoma en la liberación de las exigencias de la representación; su peculiar gramática del color que relaciona con la expresión y composición musical y que le permite generar una atmósfera rítmica que nace de dicha necesidad interior y el potencial expresivo que le concede a la hora de hacernos “resonar internamente”.



Fig. 17. Vasili Kandinsky.
Amarillo, rojo y azul. 1925.
Óleo. 127 x 200 cm.
Localización actual. Museo
Georges Pompidou.

En general, el color es un medio para ejercer una influencia directa sobre el alma. El color es la tecla. El ojo el mazo. El alma es el piano con muchas cuerdas. El artista es la mano que, por esta o aquella tecla, hace vibrar adecuadamente el alma humana.⁷

⁷ *Ibidem* p. 54.

4.3. Franz Kline

La obra de este pintor siempre ha interesado mucho por la gestualidad y expresividad de su pintura. Negro, blanco y gesto. De ello trata gran parte de su obra. Grandes trazos negros de una gestualidad impetuosa y grandes superficies pintadas en tonos blancos. Su obra no deja impasible a ningún espectador y aunque puede gustar o no. Sus grandes trazos negros y blancos nos transportan a otra realidad, a otro mundo; en definitiva, a la unión entre el arte y el ser interior.

De él cabe destacar la importancia que da tanto a la figura (trazos) como al fondo, la relación aparentemente descuidada pero equilibrada entre ambos, y esos grandes contrastes que crea utilizando el negro y el blanco. Aunque en la obra de este TFG, la gama cromática es más extensa y vibrante en cuanto al color, intento existe una preocupación en cuidar la relación entre espacios, colores y contrastes de éstos.



Fig. 18. Franz Kline.
(S.F). 1957. Óleo. 200 x
158,5 cm.

4.4. Chen Jialing

Las pinturas creadas por este artista poseen pequeños detalles de dibujos de flores, pájaros, nubes o flores creados con mínimas pinceladas, las manchas de color predominan en sus obras que acierta y ajusta de un modo seguro. Un control de técnica que solo se logra en nuestro criterio con trabajo intenso. La mano de este artista nos brinda una modernidad, imaginación y libertad. Sin dejar de lado la expresión del amor, la máxima de las filosofías orientales relacionadas con la meditación junto a su sensibilidad gráfica.



Fig. 19. Chen Jialing.
Pájaro 4 de la serie de pájaros. 2007.
Tintas chinas. 33 x 33 cm.



Fig. 20. Chen Jialing.
Pétalos cayendo y peces del amor. 2007.
Detalle. 3 paneles 180 x 285 cm.

4.5. Takashi Yuichi

Es pionero en Japón y oriente de la pintura con estilo occidental, por ser el primer pintor que se dedicó plenamente al óleo y desarrolló un estilo occidental. De este artista estudiaremos su afición al paisaje, perspectiva y claroscuro. Sus obras son la suma del espíritu japonés y la naturaleza, junto con el romanticismo y la capacidad expresiva del óleo. Es un romanticismo más simplificado en composición, pero muy sensible y con cierto aire “sublime”



Fig. 21. Takashi Yuichi.
Vista de Matsushima daido. 1881. Óleo. 55 x 91 cm. Museo de Miyagi.

como los románticos.

5. PROYECTO FINAL

Al inicio de este proyecto pensamos realizar pinturas y experimentar sus posibles variaciones sobre papel. La exaltación del color, los grafismos y la interpretación de un espíritu expresionista a la hora de pintar. Sacar todo aquello que yace en el interior del artista.

Después de practicar y experimentar, intentando crear un lenguaje expresivo propio y equivocarse varias veces, se comienza a disfrutar más dejándose fluir con la obra y simplemente hacer, crear y dialogar con el lienzo.

El resultado final de la obra consiste en crear y extraer una paleta cromática acorde al género del marco cultural, así como en representar un paisaje entre luz y oscuridad propia del espíritu japonés. Elaboraremos un vocabulario progresivo expresivo en la que reivindicaremos el *impasto*⁸ para construir capas de color y darle un efecto dramático pero equilibrado a nuestras pinturas.

⁸ Organización My Modern Met. (20 de Junio de 2019). *26 Términos de historia del arte para describir una obra de arte a la perfección*. <https://mymodernmet.com/es/glosario-artes-visuales/>

5.1. Descripción técnica

La obra *Laberintos de historias. Paisajes urbanos ficticios*, trata de emocionar al espectador a través de la expresión del gesto y el color. En esencia, el trabajo contiene un trasfondo de experiencias personales que van construyendo un enlace entre el interior y el exterior.

Cabe mencionar el título acuñado a este proyecto, el cual se quería que fuese atrevido, estético y enigmático. Acorde a la producción pictórica y en conexión al movimiento cultural que se expone en el proyecto. El nombre *Laberintos de historias* surge de la película de anime *Neo-Tokyo*, que reúne tres historias cortas dirigidas y escritas por tres de los directores de animación japonesa más reconocidos del sector: Katsuhiro Ôtomo, Rintaro y Yoshiaki Kawajiri.

En este trabajo se transporta esas historias narradas de la pantalla al papel. El proyecto cuenta con 8 obras definitivas de 100x70 centímetros, realizadas en papel *Pop Set* y *LR*. Hay dos series. Cada serie está especializada en un tipo de recurso expresivo: la primera serie *Abstraction Cities* que realza ubicaciones más reales como Madrid, Nueva York o Tokio está realizada con acrílico y óleo, solo en esta serie en los cielos de sus paisajes se aplica una pequeña cantidad de *spray*, para hacerlo más dinámico y enriquecedor. La segunda serie *Neo-tokyo* que alude al título del proyecto, es más imaginaria y ficticia, está realizada con botes de *spray* en su totalidad, probando diferentes boquillas para graduar el nivel de esparcimiento de la pintura.

Mencionar como elemento protagonista los elementos primordiales de la obra como la profundidad y la potencia expresiva del color en un entorno urbano: la noche, la cual permite tanto física como simbólicamente, el “desapego del mundo”. Los conceptos de la lejanía o proximidad en la obra, de visión de campo y observación, que se originan en las transformaciones del paisaje urbano (distópico y futurista), el cual invita a ver una realidad ficticia de la posible sociedad actual. Manteniendo el movimiento y la acción, como ingredientes de la obra. Elementos secundarios, propios de la ciudad: coches, edificios, calles largas que no tienen fin, perspectivas marcadas por composiciones geométricas, así como varios personajes y ambientes que se manifiestan en las obras.

Se han realizado varios ensayos previos fundamentalmente para perfeccionar el esparcido de la pintura con *spray* y observar detenidamente el trabajo para ver, si realmente lo que queríamos era interpretar paisajes urbanos. Los tres primeros ensayos que se muestran en las figuras 22, 23 y 24 son los realizados de manera inicial para ver la desenvoltura de las formas abstractas. Es decir, introduciendo poco a poco materiales con los que queríamos trabajar en un futuro como viene siendo el aerosol y la pintura acrílica.



Fig. 22. Belén Marco.
Ensayo. 2021. Óleo y
acrílico sobre papel LR
beige. 100 x 70 cm.

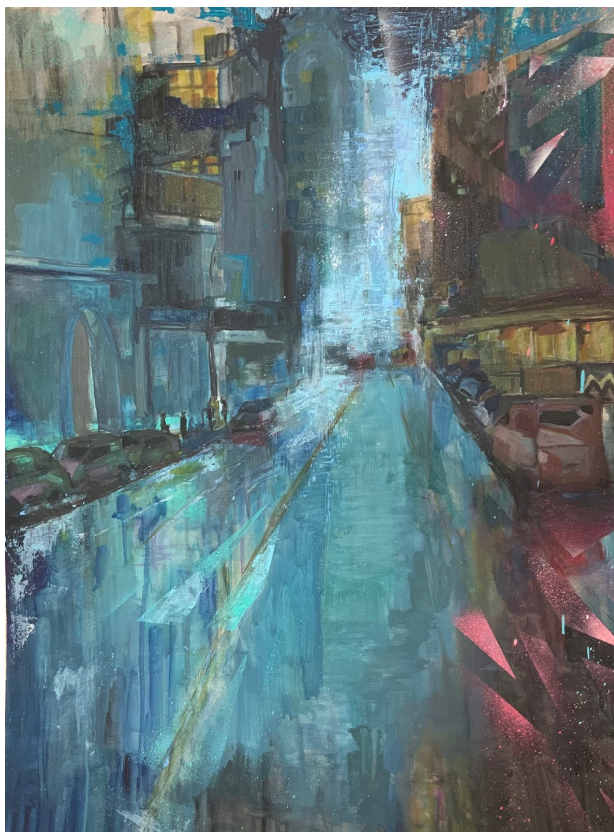


Fig. 23. Belén Marco.
Ensayo. 2021. Óleo
sobre papel *basik*. 100 x
70 cm.



Fig. 24. Belén Marco. *Ensayo*. 2021. Óleo sobre lienzo. 100 x 70 cm.

En el último, jugando con la posición de la materia y su aplicación con diferentes tipos de espátula y su modo de hacer, poco a poco, como hemos podido observar, se va cohesionando con las demás formas que vamos implantando paulatinamente hasta obtener una obra con carga matérica, potencia visual y ligeramente con un toque ligero de abstracción.

En cuanto al la paleta de color, hemos procurado proporcionar una obra un equilibrio y al mismo tiempo un contraste, entre la variedad cromática ya expuesta. Con el objetivo de crear yuxtaposiciones de colores, jugando con los contrarios, cálidos y fríos. Trabajando con papeles en negro, lo cual facilita mucho el color de fondo.

5.2. Imágenes de proceso

En este apartado intentaremos mostrar en imágenes la evolución de la obra en base a los sucesivos procesos involucrados en la creación artística de este proyecto.



Fig. 25. Belén Marco. Proceso de creación Serie 1 *Abstraction cities*. 2021. Acrílico sobre papel. 100 x 70 cm.



Fig. 26. Belén Marco. Proceso de creación Serie 1 *Abstraction cities* 2021. Acrílico sobre papel. 100 x 70 cm.



Fig. 27. Belén Marco. Proceso de creación Serie 2 *Neotokyo*. 2022. *Spray s/papel*. 100 x70 cm.



Figs. 28 y 29. Belén Marco. Proceso de creación serie 2 *Neotokyo* . 2022. *Spray* sobre papel. 100 x 70 cm.



Fig. 30. Belén Marco. Fragmento de *Neotokyo IV*. *Spray* sobre papel. 100 x 70 cm.

5.3. Producción artística

Expondremos a continuación una selección de las obras que componen la primera y la segunda serie que hemos realizado a lo largo del curso académico 2021/2022.

Hemos seleccionado fundamentalmente aquellas que consideramos que mejor han recogido el proceso y estudio de trabajo. Durante el acto de defensa del trabajo final de grado las mostraremos en directo para poder observar en directo tanto la factura como el acabado de las piezas, cosa que consideramos esencial para respaldar nuestro trabajo.

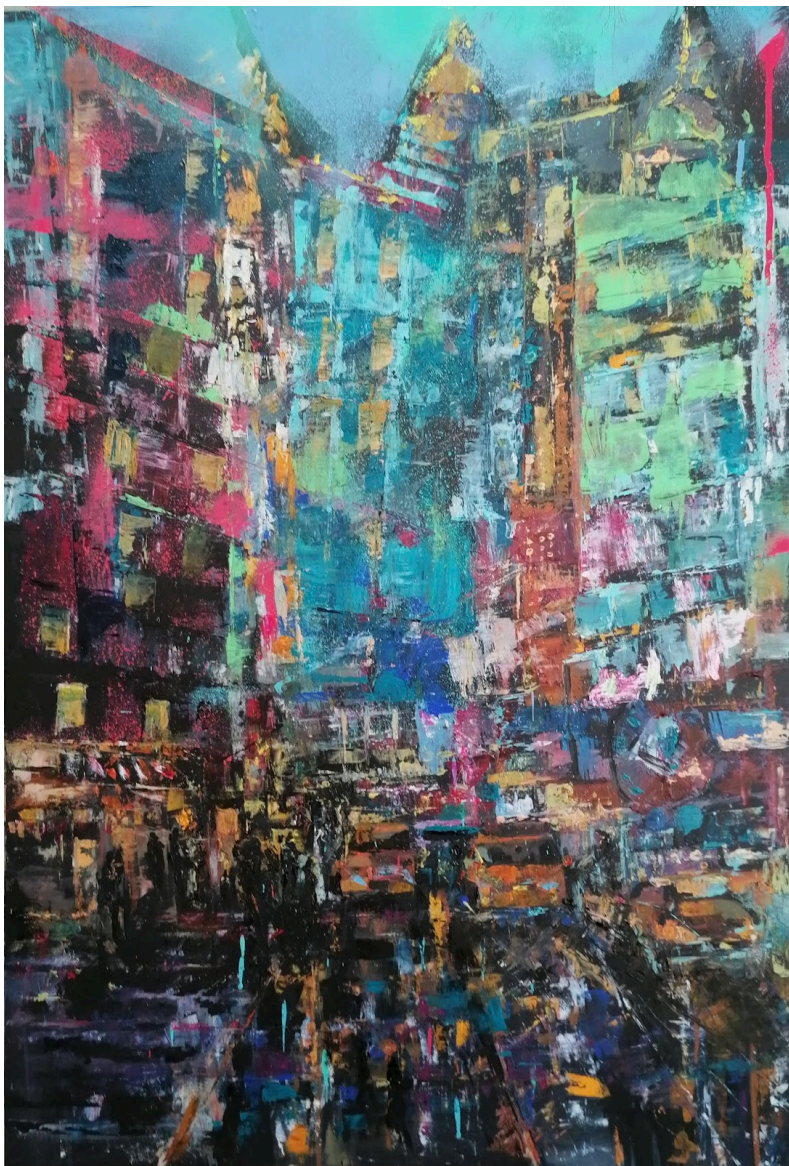


Fig. 31. Belén Marco.
Serie 1. *Abstraction
cities I*. 2021. Acrílico
y *spray* sobre papel.
100 x 70 cm.

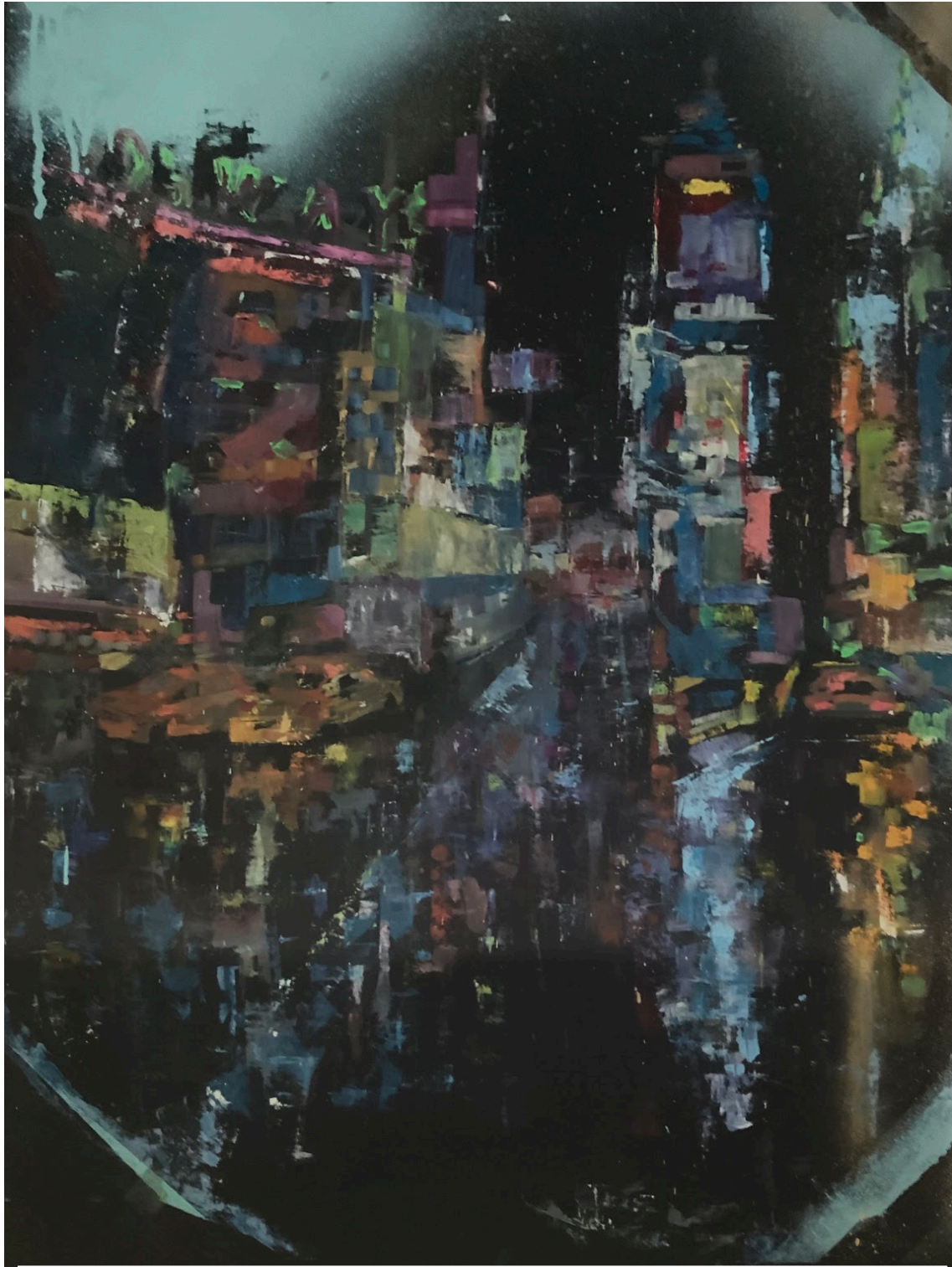


Fig. 32. Belén Marco. Serie 1. *Abstraction cities II*. 2021. Acrílico y *spray s*/papel. 100 x 70



Fig. 33. Belén Marco. Serie 1. *Abstraction cities III*, 2021. Acrílico y *spray s*/papel. 100 x 70 cm.



Fig. 34. Belén Marco. Serie 1. *Abstraction cities IV*. 2021. Acrílico y *spray* s/papel. 100 x 70 cm.

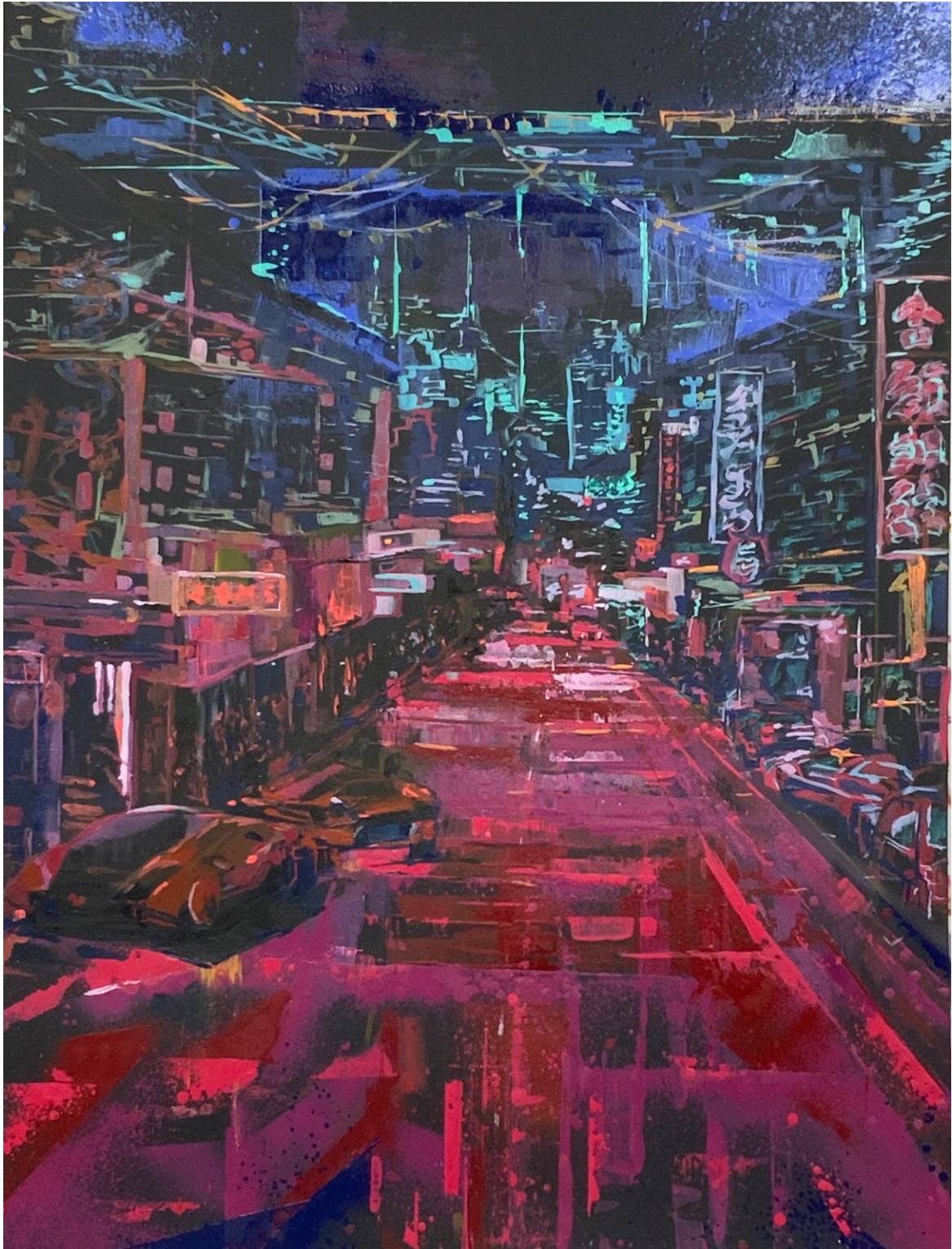


Fig. 35. Belén Marco. Serie 2. *Neo-tokyo I*, 2022. Acrílico y *spray s*/papel. 100 x 70 cm.

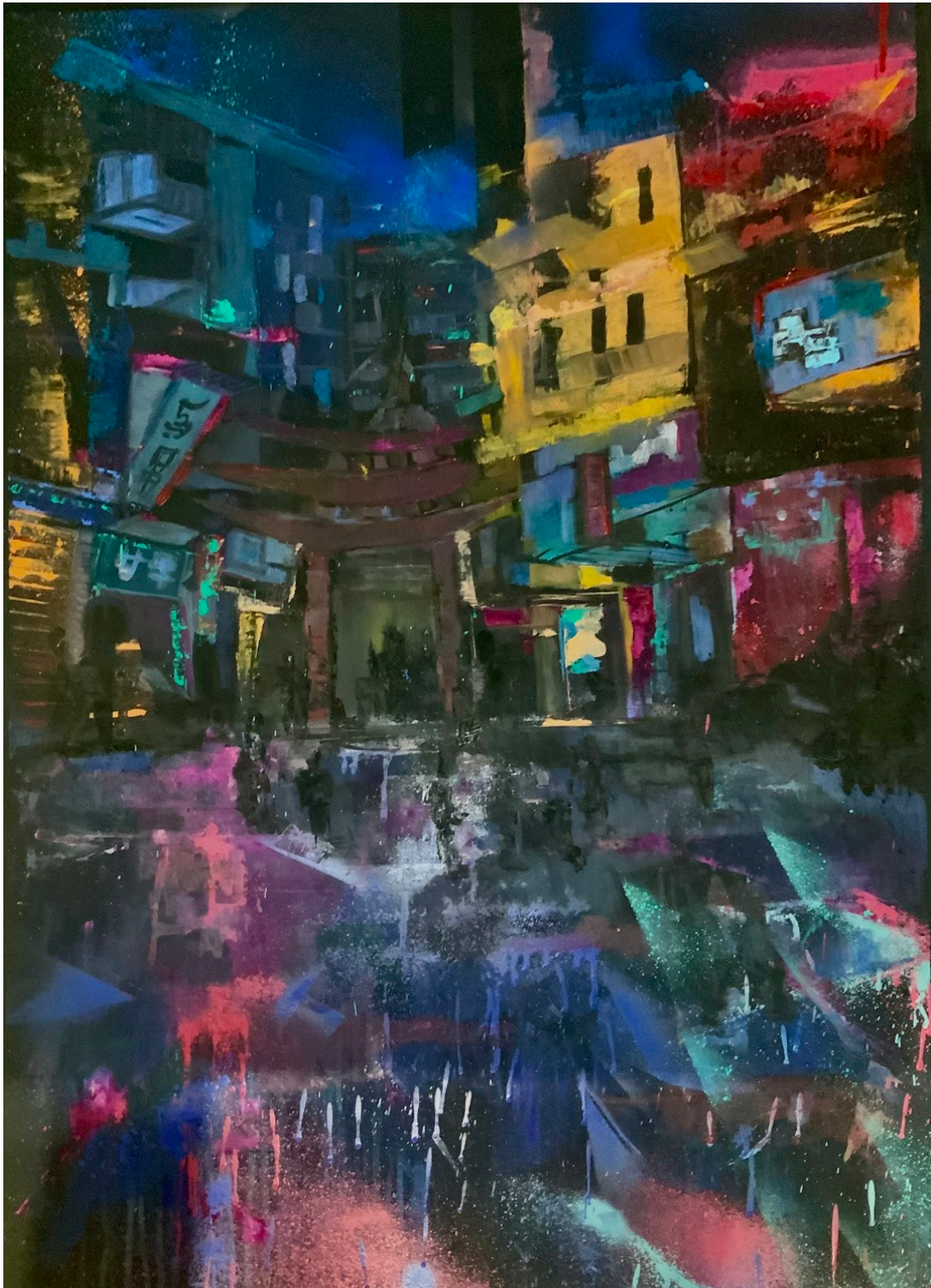


Fig. 36. Belén Marco. Serie 2. Neo-tokyo II, 2022. Acrílico y *spray* s/papel. 100 x 70



Fig. 37. Belén Marco. Serie 2. *Neo-tokyo III*, 2022. Acrílico y *spray s*/papel. 100 x 70 cm.



Fig. 38. Belén Marco Serie 2. *Neo-tokyo IV*, 2022. Acrílico y *spray s*/papel. 100 x 70 cm.

6. CONCLUSIONES

El presente trabajo, de estudio, experimentación y producción pictórica, comenzó hace mucho tiempo como proyecto personal y ha tomado forma gracias a los conocimientos y el aprendizaje adquiridos durante la carrera de bellas artes. En él nos planteamos unos objetivos muy concretos que buscaban motivar y extrapolar el mundo personal al mundo real de la obra. Durante el Trabajo de Fin de Grado hemos establecido vínculos tanto con pintores como con sus obras. Hemos estudiado su forma de pensar, de expresar y de elaborar sus pinturas. Hemos intentado ponernos en su misma tesitura e intuir su modo de hacer y su metodología en cuanto al tipo de efecto y textura que querían conseguir en sus obras.

La enseñanza esencial es que siempre deberíamos conocer el entorno en el que vamos a trabajar, es decir, las personas, sus historias y costumbres. Las sensaciones que evocan las calles, las carreteras, el vacío, el tiempo y la paleta cromática que inspira estéticamente el conjunto.

En cuanto a la realización de las obras, mediante la elaboración y experimentación personal, en los cuadros se ha procurado un perfeccionamiento técnico en la aplicación de óleo, acrílico y *spray*, mejorando nuestro vocabulario expresivo. Los resultados y juegos plásticos en la práctica artística han sido reveladores, con este uso de los distintos materiales y herramientas expresivas.

La producción pictórica de este proyecto concluye de forma más o menos abierta y seguramente no finaliza aquí. Es nuestra intención que pueda tener continuidad en un futuro muy próximo.

7. BIBLIOGRAFÍA

Alberti, B. 1999 [1435]. *De la pintura y otros escritos sobre arte*. Tecnos, Fuenlabrada.

Almazán Tomás, David (2016). *Cien vistas del monte Fuji*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones.

Asier Manrique. (10 de diciembre de 2020). *Akira: la Blade Runner de la animación japonesa*. [Elfotograma].

<https://blogs.diariovasco.com/fotograma/2020/12/10/akira/?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.es%2F> Consultado el 15 de junio de 2022.

Baatsch, Henri-Alexis (2016). *Hokusai. A life in drawing*. London: Thames & Hudson labrada.

Bekmambetov, T. y Burton, T. (productor) y Acker, S. (director). (2009). *9* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Focus Features / Relativity Media / Tim Burton Productions.

Bouquillard, Jocelyn (2008). *L'aparició de l'estampa de paisatge al segle XIX». Ukiyo-e. Imatges d'un món efímer*. Catálogo (en catalán). Barcelona: Fundació Caixa Catalunya -Bibliothèque nationale de France.

Bruce Bethke (1980, 1997) [1983]. *Cyberpunk*. Amazing Science Fiction Stories, Volume 57, Number 4.

Calderón, D. y Múnera, C. (2014). *La televisión del control neuronal y la teoría moral de los muñecos de trapo: sentidos del cyberpunk y postcyberpunk en el cine, e impacto de la tecnología en la sociedad*. Revista TEMAS.

Interview with Akira creator Katsuhiro Otomo (1/4). (29 de diciembre de 2009). [entrevista de vídeo]. <https://youtu.be/nlZZoHF8VmQ>. Consultado 30 de junio de 2022.

Kandinsky, Wassily. (2002). *De lo espiritual en el arte*. Barcelona, Paidós, Paidós Estética 24.

Luna, José Antonio. (24 de julio de 2018). «30 años de culto a Akira, 30 años desde que el cine cambió para siempre». ELDiario.es. https://www.eldiario.es/cultura/cine/akira-anime-cambio-genero-siempre_1_2007124.html Consultado el 30 de junio de 2022.

Macías, Gerardo. (4 de marzo de 2020). *El cyberpunk japonés*. Diario de Sevilla. https://www.diariodesevilla.es/comics/cyberpunk-japones_0_1442855830.html Consultado el 30 de junio de 2022.

Marthis (25 de julio de 2021). *Proyecto madhouse, Neotokyo*. Diariodefriki. <https://diariodefriki.com/2021/07/25/proyecto-madhouse-neo-tokyo/> Consultado 30 de junio de 2022.

Mediavilla, Claude. (2005). *Caligrafía*. Campgràfic. Valencia.

Ocaranza-Velasco, J. O. y Díaz-Nuñez, V. (2015). *La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano cyberpunk*. Revista NODO. Enero-junio. Bogotá, D.C. Colombia.

Organizacion Cinerama [V.D]. (8 de marzo de 2017). *Neo tokyo*. [blog ciencia ficción]. <http://teatro-vandrian.blogspot.com/2017/03/neo-tokyo-laberinto-de-historias.html> Consultado 13 de junio de 2022.

Pinturayartistas (8 noviembre, 2013) [Blog 2008]. *Takashi Yuichi, el japonés romántico*. <https://www.pinturayartistas.com/takahashi-yuichi-el-japones-romantico/> Consultado el 15 de mayo de 2022.

Pike, E. y Reisz, S. (productor) y Lyn, E. (director). (2011). *Fifteen Million Merits* [Capítulo series televisiva]. Reino Unido: Zeppotron.

Pixfans.com. (31 de **mayo**, 2010). [Blog ciencia ficción] *El arte en el cyberpunk*.

Scott, R. (director). (1982). *Blade Runner*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros. / Ladd Company / Shaw Brothers.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. William Wibson. *Neuromante*, 1984. *Ace books*.

Fig. 2. Rudy Rucker. *Software*, 1982.

Fig. 3. Bruce Bethke. *Cyberpunk*, 1983. Publicado en *Historias asombrosas*.

Fig. 4. Ridley Scott. *Blade Runner*, 1982.

Fig. 5. Dirigida por Lana Wachoski, Lilly Wachoski. *The matrix*, 1999.

Fig. 6. Shane Acker. *9*, 2009.

Fig. 7. William Gibson. Trilogía literaria. *Neuromante* (1984), *Conde Zero* (1986), *Mona Lisa Acelerada* (1988).

Fig. 8. Bruce Sterling. *Islands in the Net House*, 1988. Editorial Destino-Col. Cronos Ciencia Ficción (1990).

Fig. 9. Katsuhiro Otomo. *Akira*, 1988.

Fig. 10. Katsuhiro Otomo. *Akira*, *manga*. Primera publicación 20 de diciembre de 1982. Última publicación 25 de junio de 1990.

Fig. 11. Masamune Shirow. *Ghost in the shell*. 1989.

Fig. 12. Katsushika Hokusai. *Fuji, Montañas en clima despejado (Fuji rojo)*. 1831. Xilografía.

Fig. 13. Katsushika Hokusai. *Tormenta debajo de la cumbre*. 1831. Xilografía.

Fig. 14. "Dentro del patio del templo de *Toeizan* en *Ueno*." 1786. Xilografía.

Fig. 15. Jeremy Mann *Noche en la 7ª Avenida / 7th Avenue Night*, 2012, Óleo sobre panel. 36 x 60 cm.

Fig. 16. Jeremy Mann. *Luces de Time Square / Time Square Lights*. 2012. Óleo sobre panel. 36 x 60 cm.

Fig. 17. Vasili Kandinsky. *Amarillo, rojo y azul*. 1925. Óleo. 127 x 200 cm. Localización actual. Museo Georges Pompidou.

Fig. 18. Franz Kline. (S.F). 1957. Óleo. 200 x 158,5 cm.

Fig. 19. Chen Jialing. *Pájaro 4 de la serie de pájaros*. 2007. Tintas chinas. 33cm x 33cm.

Fig. 20. Chen Jialing. *Pétalos cayendo y peces del amor*. 2007. Detalle. 3 paneles con un tamaño total de 180cm x 285cm.

Fig. 21. Takashi Yuichi. *Vista de Matsushima daido*. 1881. Óleo de 55 x 91 cm. Museo de Miyagi.

Fig. 22. Belén Marco. *Ensayo*. 2021. Óleo y acrílico sobre papel LR beige. 100 x 70 cm.

Fig. 23. Belén Marco. *Ensayo*. 2021. Óleo sobre papel basik. 100 x 70 cm.

Fig. 24. Belén Marco. *Ensayo*. 2021. Óleo sobre lienzo. 100 x 70 cm.

Fig. 25. Belén Marco. Proceso de creación Serie 1 *Abstraction cities*. 2021. Acrílico sobre papel. 100x 70 cm.

Fig. 26. Belén Marco. Proceso de creación Serie 1 *Abstraction cities* 2021. Acrílico sobre papel. 100x 70 cm.

Fig. 27. Belén Marco. Proceso de creación Serie 2 *Neotokyo*. 2022. *Spray* sobre papel. 100 x70 cm.

Fig. 28 y 29. Belén Marco. Proceso de creación Serie 2 *Neotokyo* . 2022. *Spray* sobre papel. 100x 70 cm.

Fig. 30. Belén Marco. Fragmento obra serie *Neotokyo IV*. *Spray* sobre papel. 100 x 70 cm.

Fig. 31. Belén Marco. Serie 1 *Abstraction cities I*. 2021. Acrílico y *spray* sobre papel. 100 x 70 cm.

Fig. 32. Belén Marco. Serie *Abstraction cities II*. 2021. Acrílico y *spray* sobre papel. 100 x 70 cm.

Fig. 33. Belén Marco. Serie 1 *Abstraction cities III*, 2021. Acrílico y *spray* sobre papel. 100 x 70 cm.

Fig. 34. Belén Marco. Serie 1 *Abstraction cities IV*. 2021. Acrílico y *spray* sobre papel. 100 x 70 cm.

Fig. 35. Belén Marco. Serie 2 serie *Neo-tokyo I*, 2022. Acrílico y *spray* sobre papel. 100 x 70 cm.

Fig. 36. Belén Marco. Serie 2 *Neo-tokyo II*, 2022. Acrílico y *spray* sobre papel. 100 x 70 cm.

Fig. 37. Belén Marco. Serie 2 *Neo-tokyo III*, 2022. Acrílico y *spray* sobre papel. 100 x 70 cm.

Fig. 38. Belén Marco Serie 2 *Neo-tokyo IV*, 2022. Acrílico y *spray* sobre papel. 100 x 70 cm.