

# TFG

---

## CRUJIDOS VISUALES.

EL CONTRASTE FOTORREALISTA COMO ESTRATEGIA.

Presentado por Miguel Piqueras Garrigós

Tutor: Joël Mestre Froissard

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Crujidos Visuales es un Trabajo Fin de Grado que toma como punto de partida los aspectos en común y conclusiones, que surgen del análisis de los trabajos realizados a lo largo del grado en BBAA.

Las cuestiones o rasgos que relacionan estos trabajos, así como diferentes motivaciones personales, conducen a profundizar en conceptos como el fotomontaje, el contraste o la descontextualización entre otros.

Mediante el análisis de las características del fotomontaje a lo largo de distintas épocas y movimientos artísticos, se establecen las particularidades de su lenguaje. Lo cual conducirá al estudio de varios referentes, que profundizan en los conceptos principales que trata este trabajo. Se logrará así una mayor comprensión en los aspectos relevantes que actúan, para aplicarlos en el proceso de ideación de las imágenes, que se utilizarán como referencia en la realización de una serie de pinturas.

De este modo se presentarán una serie de obras de producción pictórica y gráfica, en la que tomará protagonismo el contraste y la tensión entre los elementos, con el fin de subvertir el significado y favorecer diferentes lecturas de esta por parte del espectador.

Palabras clave: pintura, fotomontaje, fotorrealismo, contraste, azar, significados, texturas.

## SUMMARY

Visual Crunches is an End of Degree Project that takes as a starting point the common aspects and conclusions, which arise from the analysis of the work done throughout the degree in BBAA.

The issues or features that relate these works, as well as different personal motivations, lead to deepening in concepts such as photomontage, contrast or decontextualization among others.

Through the analysis of the characteristics of the photomontage throughout different periods and artistic movements, the particularities of its language are established. Which will lead to the study of several references that delve into the main concepts that this work addresses. A greater understanding will be achieved in the relevant aspects that act, to apply them in the process of ideation of the images, which will be used as a reference in the realization of a series of paintings.

This will present a series of works of pictorial and graphic production, in which the contrast and tension between the elements will take center stage, in order to subvert the meaning and favor different readings of this by the viewer.

Keywords: painting, photomontage, photorealism, contrast, chance, meanings, textures.

# ÍNDICE

## RESUMEN

1. INTRODUCCIÓN	pág. 5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	pág. 6
3. ANTECEDENTES OBRA PROPIA	pág. 7
3.1 Ilustración y Diseño (Composición y contraste).	
3.2 Pintura figurativa (Análisis del mundo propio).	
3.2.1 Figura humana y retrato.	
3.3 Fotomontaje (Contraste y significados).	
4. MARCO TEÓRICO	pág. 15
4.1 Aspectos que configuran el marco teórico.	
5. MARCO REFERENCIAL	pág. 19
5.1 Técnicos.	
5.2 Conceptuales.	
6. DESARROLLO PROCESUAL	
6.1 Generar imágenes: de la idea a la imagen.	pág. 25
6.1.1 Escena 3D como solución adecuada.	pág. 27
6.1.2 Edición: potenciar contraste y significados.	pág. 30
6.2 Selección de propuestas adecuadas, Crujidos Visuales.	pág. 33
6.3 Ejecución de las pinturas.	pág. 36
6.3.1 Proceso de trabajo.	pág. 37
6.4 Resultados.	pág. 40
6.4.1 Trascender el significado a través de la abstracción y el azar controlado.	pág. 42
6. CONCLUSIONES	pág. 45
7. FUENTES	pág. 47
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	pág. 49
9. ANEXO FOTOGRAFÍAS DETALLE	pág. 51

# 1. INTRODUCCIÓN

El propósito del siguiente Trabajo Fin de Grado es la experimentación mediante la realización de una serie de pinturas. Que permita profundizar acerca de los mecanismos que generan contrastes y nuevos significados en las imágenes, ampliando las lecturas que puedan tener por parte del espectador.

Las principales motivaciones que justifican su planteamiento son: la pintura figurativa, la posibilidad de profundizar en el conocimiento del mundo y de nosotros mismos a través de ella, y la experimentación de lenguajes pictóricos más inmediatos, así como su relación con la figuración, los significados y el contraste.

Cabe mencionar que asignaturas como *Pintura y Comunicación* o *Pintura y Fotografía* despertaron el interés, y fueron determinantes a la hora de decidir experimentar acerca de determinados temas. Así como durante el desarrollo de las pinturas, la asignatura *Pintura y Abstracción* que cursaba en ese momento, propició la evolución de los trabajos y conceptos que se venían desarrollando.

Encontramos justificación para proponer este proyecto, además de en mis inquietudes y motivaciones personales, en los aspectos en común de mi obra artística, que señala el camino y la necesidad de profundizar en estos temas. Quisiera también señalar como referente mi trabajo anterior, que mantiene una estrecha relación con la actual propuesta. Incluso algunos realizados en este mismo periodo pero con lenguajes y procesos distintos, que de algún modo también han influido en la resolución de las pinturas llevadas a cabo para este Trabajo Fin de Grado.

Es necesario marcar ciertos límites, para centrarnos en profundizar acerca del proceso de generación de la imagen y los factores que intervienen en la transformación de sus significados.

Los motivos contemporáneos y las tendencias acotarán en cierta manera el proceso de ideación, así como las soluciones que nos aporten los referentes y sus aciertos.

El desarrollo de este trabajo parte de la necesidad primera de comprender el trabajo e inquietudes previas a él, mediante un apartado específico. A partir de este momento la necesidad de generar una imagen que sirva de referencia viene dada por la pintura figurativa y mi forma de trabajar. La siguiente etapa consistirá en la elección de un medio para llegar a ella, y mediante los referentes e influencias, se dará forma a la idea mediante la imagen.

Estas imágenes actuarán como guión de la pintura mientras que el proceso de experimentación y sus hallazgos determinarán la obra definitiva.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal es la experimentación y reflexión mediante la pintura como medio. Utilizando el lenguaje figurativo, y mediante la asociación de imágenes y el contraste como estrategia, la pintura muestra una amplia diversidad de lecturas, interpretaciones y significados.

### **Los siguientes objetivos específicos surgen a lo largo del proceso:**

- Trazar la dirección de mi trabajo anterior y detectar los aspectos en común que me conducen a este Trabajo Final de Grado.
- Empleo y análisis de referentes, en relación a la obra realizada.
- Comprender la manera de comunicar los conceptos que planteamos en otros artistas.
- Recopilar y organizar elementos del imaginario a partir de los cuales se elaborará cada escena.
- Seleccionar software y proceso por el cual generar las imágenes fotorealistas necesarias para cada pintura.
- Crear obra original, capaz de vehicular nuestras ideas.
- Desarrollar un trabajo que mantenga la coherencia entre sus partes.

Mediante un método inductivo de experimentación y observación de estos procesos de ideación, se ha ido desarrollando el proyecto en relación con las tablas de influencias y referentes seleccionados, con una perspectiva flexible que permitiera adaptar el trabajo en función de las conclusiones y decisiones tomadas en cada parte del proceso.

El objetivo del proyecto no es llegar a generar las pinturas de forma mecánica y cerrada, sino establecer un diálogo entre el proceso de ideación y el de ejecución, adaptando los procedimientos pictóricos (nivel de rigor, tratamiento...) e incluso modificando la composición, en función de la adecuación de cada elemento y su relación con el conjunto. Aspirando finalmente, a inscribir estas pinturas en el contexto de arte contemporáneo.



fig.1. Miguel Piqueras, diseño de mobiliario, *Sin Título*, 2013

fig.2. Miguel Piqueras, Ilustración *Sin Título*, 2013, grafito sobre papel, 220 x 420 mm

### 3. ANTECEDENTES.

Con el fin de trazar el camino y esclarecer los motivos que han llevado a la elaboración de esta serie de pinturas, se considera necesario hacer una breve referencia al trabajo anterior, así como a los diferentes referentes que lo han influido.

#### 3.1 Ilustración y Diseño / Composición y contraste.

El año anterior a ingresar en BBAA la producción artística realizada se podía dividir en dos bloques: ilustración figurativa influenciada por el cine y el cómic, y diseño conceptual, más cercano al dibujo técnico analítico, debido al trabajo que desarrollábamos en ese momento.

En este primer bloque relativo a la ilustración, las inquietudes se centraban en la representación mediante grafito, de escenas diseñadas mediante collage de imágenes de diversas fuentes. Estas imágenes componían escenas abarrotadas, en las que normalmente se oponían dos elementos: la figura vulnerable del ser humano frente a un escenario apocalíptico.

Las referencias entonces eran el cine fantástico, el cómic y la ilustración.

Mientras ejercía como Diseñador en colaboración con varios estudios de diseño, donde se desarrollaron habilidades con este tipo de dibujo más estructural y analítico. Así como el manejo de herramientas de producción y edición 3D. Valorando de una forma más consciente la perspectiva, las proporciones y la estructura oculta de los objetos.



Con el acceso a BBAA se produjo el primer contacto con la pintura al óleo. El lenguaje figurativo que hasta entonces empleaba para expresar aquellas escenas, junto con la variedad de posibilidades que nos brinda el óleo, abrieron nuevas metas y un mundo por explorar.

### **3.2 Pintura figurativa / Análisis del mundo propio.**

Desde el principio se hizo un esfuerzo por trabajar una pincelada constructiva, que nos permitiera indagar tanto en la estructura como en la riqueza cromática de la escena o el elemento en cuestión. Para así, a través de este ejercicio de indagación poder llegar a conocer su esencia, y comprender que aspectos de esa realidad nos parecieran extraordinarios, para poder atraparlos y potenciarlos. (La luz proyectada sobre los objetos, la atmósfera, las relaciones cromáticas, las relaciones compositivas entre objetos...)

El trabajo del pintor Antonio López y su forma de pensar influyó de alguna manera en la forma de entender la pintura figurativa.

Y es que nada más comenzar a representar la realidad ya cuestionas el objetivo de esta tarea. El lenguaje de la figuración y sus similitudes con la fotografía hacen plantearse enseguida el verdadero propósito de este tipo de pintura, más allá de representar con fidelidad una escena o un motivo.

“Un buen pintor ha de dar el paso de copiar las cosas a tratar de entenderlas. ¡Qué diferencia tan grande existe entre copiar fielmente y entender qué es lo que es aquello!”<sup>1</sup>

Antonio López pinta del natural por lo general, pero justifica el uso de la fotografía como referente, en función de lo que se persiga conseguir.

Él mantiene que la realidad aporta elementos que no están en la fotografía, y en el diálogo que se establece entre pintor y escena, puede surgir ese elemento mágico que habla acerca de la esencia de las cosas que representamos. Nosotros nos apoyamos en la fotografía, y tratamos de representar con rigor además de la escena, esas emociones que en un momento determinado nos produjo.

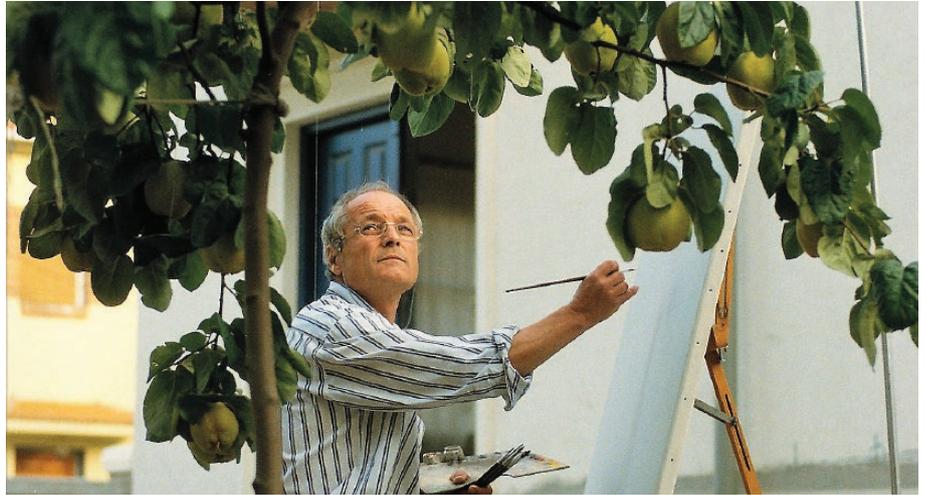
---

<sup>1</sup>LÓPEZ, A., Entrevista: *Conversaciones en la Fundación Juan March*, 2012.



fig.3. Antonio López, *Lavabo y espejo*, 1967, óleo sobre lienzo, 98 x 83,5 cm

fig.4. Antonio López, imagen extraída de la película *El sol del membrillo*, 1992



“La búsqueda de la belleza ya no es posible. Se busca el carácter, lo interesante, la energía. Se busca cualquier cosa menos la belleza.”<sup>2</sup>

Esta frase nos remite a uno de sus trabajos titulado “Lavabo y espejo” realizado en 1967, y es que para Antonio López los motivos cotidianos tienen una gran importancia, pues te aproximan al conocimiento de tu realidad y del mundo. Por eso pinta esta escena con la misma importancia que si se tratase de un altar.

Para la elección de las escenas que aquí se presentan, siempre partimos de motivos cercanos, vinculados de algún modo a nuestra vida o pensamientos, y que por algún motivo vemos la necesidad de representar. Al hacerlo se busca transmitir esa sensación personal que nos llevó a considerar esa escena o ese motivo como algo extraordinario.

<sup>2</sup>LÓPEZ,A., *En torno al arte contemporáneo: Conversaciones con Artistas en Palacio* (Antonio López, Julio López Hernández y Francisco Calvo Serraler), 2016.



fig.5. Miguel Piqueras, *Casa de la abuela 1*, 2014, óleo sobre tabla, 80 x 90 cm

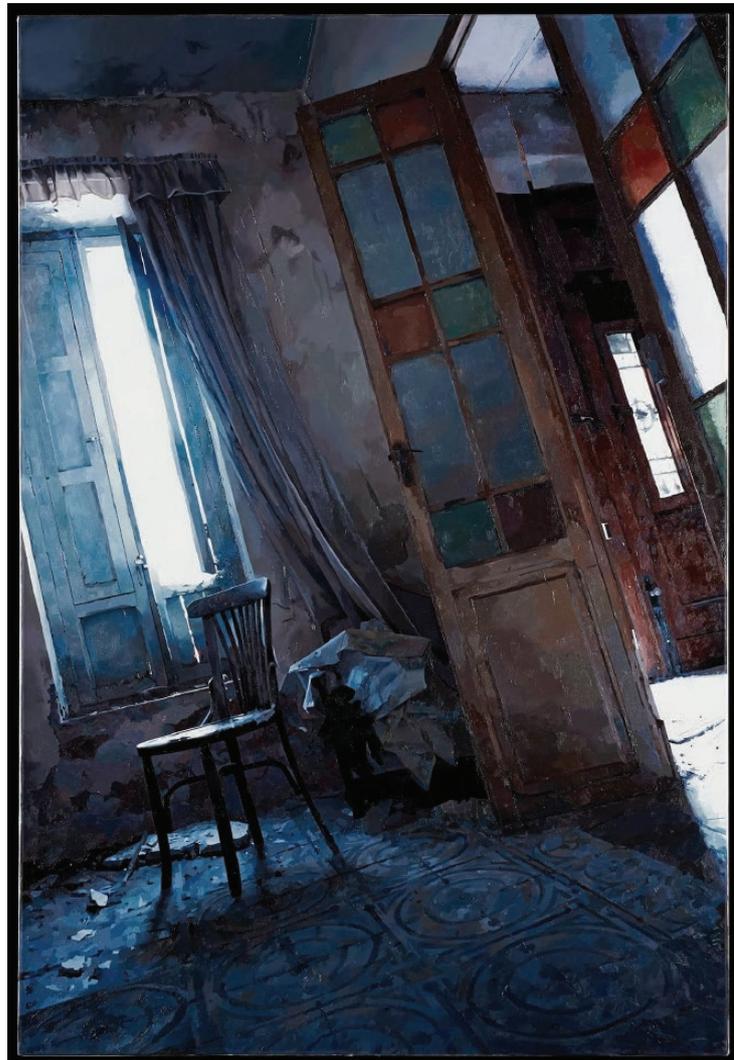
fig.6. Miguel Piqueras, *Casa de la abuela 2*, 2015-2016, óleo sobre lienzo, 150 x 95 cm

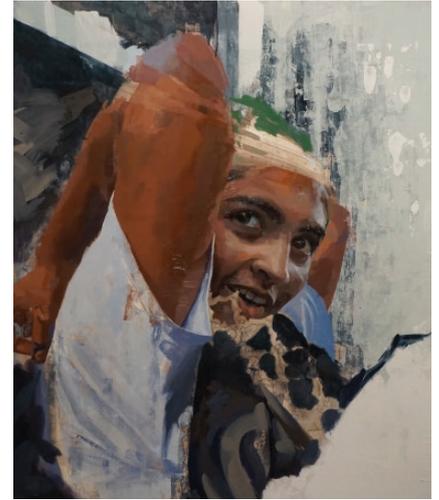
Las primeras pinturas realizadas estuvieron dirigidas a representar espacios que formaban parte de la vida personal, como era la casa de mi bisabuela donde transcurrió parte de mi infancia.

Este motivo fue objeto de varias pinturas, en las que se experimentó con diversos puntos de vista, y donde se trató el aspecto compositivo con la misma atención que el resto de elementos.

Representando de nuevo esa atmósfera decadente y abarrotada, esta vez prescindiendo de la figura humana, y sustituyendo su presencia por la "silla". Elemento que engloba en si mismo un mundo de significados, y que en el propio hace referencia a la estabilidad, la ausencia y los anhelos.

La silla es un objeto que trabajaba a lo largo de los estudios realizados en Diseño Industrial, y me interesa de forma especial el lenguaje de los materiales alrededor de su historia y el principio de "la forma sigue la función" aplicado a los diseños bien considerados. Para mí este objeto, además de remitir a un sentimiento, es un elemento de reflexión.





### 3.2.1 Figura humana y retrato.



fig.7, fig.8, fig.9, fig.10 Miguel Piqueras, *Estudios Retratos*, 2016-2017, óleo sobre lienzo, dimensiones variables

Tras realizar estas escenas hubo la necesidad de seguir investigando alrededor de la figura humana mediante diversos estudios a lápiz, unidos a varios autorretratos y retratos de compañeros y familiares.

El principal referente durante la realización de estas pinturas seguía siendo Antonio López, y es que debido al carácter analítico de mi pintura, y la inquietud por profundizar en este aspecto, encontraba en su obra y sus razonamientos una fuente de motivación importante.

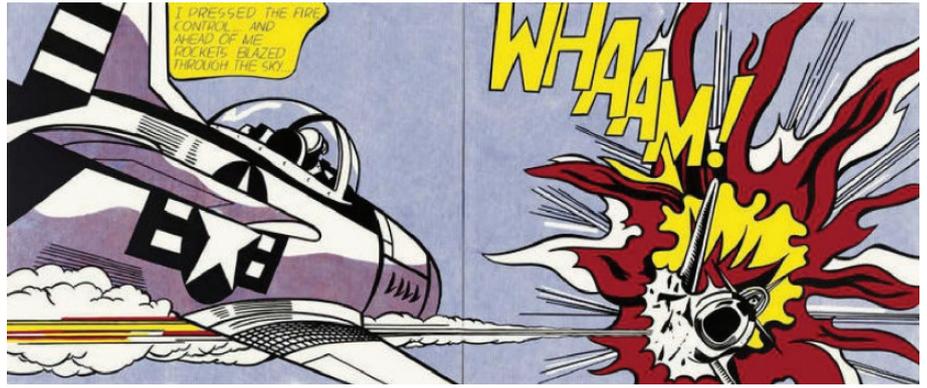
El objetivo de estos trabajos seguía siendo la aproximación al motivo mediante el análisis y la pincelada constructiva, que progresivamente fuera definiendo la forma y las características particulares de cada rostro.

En todas estas pinturas nunca llegaba a ubicar las figuras en escenarios concretos, y siempre nos planteó un problema decidir la relación que la figura establecería con el fondo, y de que modo se podría lograr hacerla protagonista no solo a ella, sino a los aspectos que consideraba transmitían la esencia de los personajes. Desde ese momento se experimentó con diversas soluciones aplicándolas a los diferentes trabajos.

fig.11. Roy Lichtenstein, *Whaam!*, 1963, óleo, acrílico y magna sobre lienzo, 107 x 400 cm

fig.12. Estudio collage previo, *F-111*, 1964-65

fig.13. James Rosenquist, *F-111*, 1964-65, óleo sobre lienzo con aluminio, dividido en veintitrés secciones, 304.8 x 2621.3 cm



### 3.3 Fotomontaje.

A través de varias asignaturas hemos podido conocer el trabajo de artistas como **Roy Lichtenstein**, vinculado al Pop Art, el cual pintaba viñetas ampliadas escogidas por cualidades concretas, que él calificaba como interesantes.

Encontré en su trabajo un aspecto que había trabajado anteriormente, pero no de forma tan explícita. Y es la posibilidad de emplear figuras procedentes de diferentes medios dándoles un nuevo significado. Esta idea resultó muy interesante, ya que podía ampliar el significado de esas escenas que siempre había representado.

Además Lichtenstein daba tanta importancia a las composiciones como a los temas, lo cual se aproxima mucho al trabajo desarrollado.

**James Rosenquist** también resultó de interés, vinculado también al Pop Art, adaptó el lenguaje visual de la publicidad y la cultura pop (a menudo graciosa, vulgar y extravagante) al contexto de las Bellas Artes.

Su especialidad era coger imágenes fragmentarias, extrañamente desproporcionadas y combinarlas, superponerlas, y yuxtaponiéndolas en lienzos para crear historias visuales.

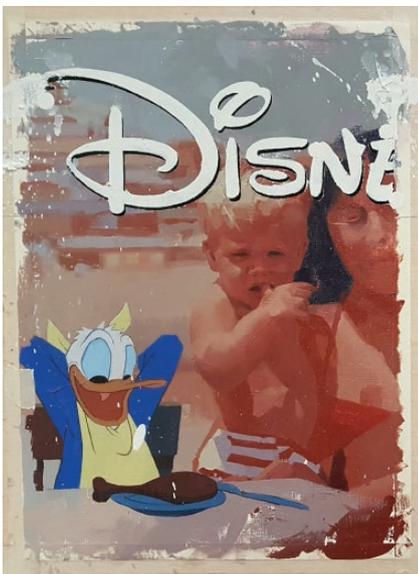
En su obra "F-111" coloca un bombardero, la máquina de matar, junto con emblemas de la buena vida americana.





A partir del estudio de estos referentes sentí la necesidad de experimentar combinando los elementos que en ese momento estábamos trabajando, como eran los retratos de familiares o amigos, con elementos extraídos directamente de la publicidad, relacionados con los iconos de la sociedad Americana que habían estado presentes desde nuestra infancia.

El resultado fue una serie de pinturas en las que se experimentó con diferentes paletas de colores, el uso de plantillas, reservas, y composiciones híbridas entre fotografías propias y elementos de la publicidad o la animación.



A partir de estos ejercicios, y hasta el comienzo del Trabajo Fin de Grado, las pinturas y dibujos que realicé giran en torno al mismo tema: el estudio de escenas y motivos cercanos, prestando especial atención a la composición y los elementos de contraste.

Mediante la visión global de todos los trabajos que hemos realizado a lo largo del grado en BBAA podemos trazar un camino que nos ha conducido hasta este Trabajo Fin de Grado, y que se ha caracterizado principalmente por:

- Representación y estudio de motivos cercanos o de conceptos que nos causan fascinación (traducidos en imágenes y composiciones).
- El análisis del motivo y su progresiva construcción mediante el tipo de pincelada y tratamiento.
- La búsqueda de contraste y al mismo tiempo armonía entre elementos.
- El estudio de la composición, otorgándole la misma importancia que al motivo o tema.
- La unión de diferentes motivos en composiciones con nuevos significados.

(La reflexión alrededor de estas conclusiones ha sido lo que ha dado paso a la propuesta y realización de este trabajo fin de grado.)

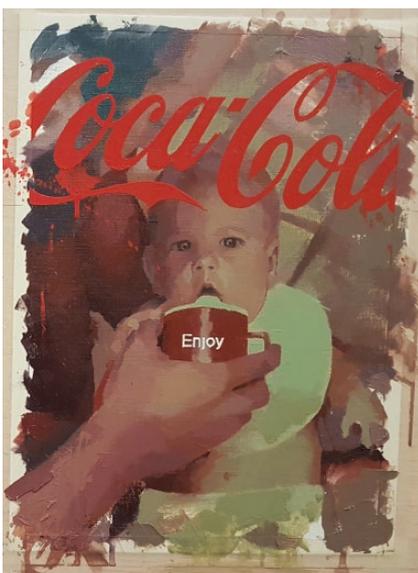


fig.14, fig.15, fig.16 Miguel Piqueras, *Estudios Retratos*, 2017-2018, óleo sobre papel y tabla, dimensiones variables

## 4. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO.

### 4.1 Aspectos que configuran el marco teórico.

Mediante una visión general de las características de cada periodo de trabajo, podemos ver como los elementos a los que recurrimos desde el principio son siempre los mismos y están interrelacionados.

<b>PREVIO A BBAA.</b>	
<b>-ILUSTRACIÓN</b>	<p><b>-COMPOSICIÓN:</b> -BARROCA, ABARROTADA. -RUINAS Y FIGURAS HUMANAS.</p> <p><b>-CONTRASTE:</b> -FRAGILIDAD SER HUMANO Y GUERRA.</p> <p><b>-REFERENTES:</b> CINE, CÓMIC E ILUSTRACIÓN.</p> <p><b>-CARÁCTER ANALÍTICO Y RIGUROSO.</b></p>
<b>-DISEÑO</b>	<b>-CARÁCTER ANALÍTICO</b>
<b>DURANTE BBAA.</b>	
<b>-PINTURA</b>	<p><b>-CARÁCTER ANALÍTICO</b></p> <p><b>-COMPOSICIÓN CARGADA Y CONTRASTE PICTÓRICO</b> (ASPECTOS CLAVE)</p> <p><b>-REFERENTES:</b> ANTONIO LOPEZ.</p> <p><b>-REPRESENTAR MOTIVOS CERCANOS:</b> PARA GENERAR CONOCIMIENTO.</p>
	<p><b>-REFERENTES:</b> ROY LICHTENSTEIN Y JAMES ROSENQUIST.</p> <p><b>-EXPERIMENTAR NUEVAS OPCIONES DE COMPOSICIÓN Y CONTRASTE</b> MEDIANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-NUEVOS ELEMENTOS DE CONTEXTOS DIFERENTES QUE FAVORECEN NUEVOS SIGNIFICADOS.</li> <li>-ABRIR A LA INTERPRETACIÓN.</li> </ul> <p>(LOS ELEMENTOS INCORPORADOS DE OTROS CONTEXTOS GENERAN CONTRASTE POR SI MISMOS Y MEDIANTE SUS RELACIONES).</p>

## 4.2 Claves.

En el presente apartado se hará un recorrido por los aspectos clave que conforman el cuerpo teórico del trabajo, reflejando el camino trazado en la investigación. A partir de la indagación sobre el concepto de fotomontaje y sus referentes, nos dirigiremos a otras nociones relevantes, como el concepto de caos, el azar y la necesidad, y como esto se relaciona directamente con los referentes, en cuanto la filosofía y arte metafísico propone un estudio profundo del mundo y de las cosas.

Se entiende como fotomontaje el proceso y resultado de crear una ilustración compuesta de otras. El resultado es una imagen que no podría conseguirse de manera natural, y hace evidente cómo la fotografía es susceptible de ser manipulada para reorganizar o desorganizar la realidad.

El término “fotomontaje” fue concebido tras la primera guerra mundial, al necesitar los dadaístas berlineses un nombre que resumiera el nuevo procedimiento de incluir fotografías en sus obras artísticas, tal y como señala Dawn Ades<sup>3</sup>.

Los dadaístas buscaban una nueva forma de expresión, que tuviera más significado que la abstracción pero que no empleara las formas tradicionales de pintura, y se distinguiera del collage cubista. Las fotografías o fragmentos fotográficos se convirtieron en los principales materiales que estructuraban sus obras. Elaboraban imágenes caóticas y provocadoras por su brutal desmembramiento de la realidad, objetivo que se persigue en este trabajo.

Los Constructivistas rusos apreciaron el fotomontaje por razones parecidas a los Dadaístas. Ellos sentían la necesidad de alejarse de las limitaciones de la abstracción, el estilo dominante del arte de vanguardia, sin tener que volver por ello a la pintura figurativa.

Conceptualmente el trabajo desarrollado coincide con las necesidades que llevaron a estos primeros referentes a plantearse el uso del fotomontaje. Este trabajo se enmarca también dentro de la búsqueda de una forma de representar la realidad mediante la cual se consiga ampliar los significados.

Desde 1923 hasta la década de 1930, el fotomontaje se extendió al campo de la publicidad y de la propaganda política, y fue considerado un importante soporte para la publicidad y la comunicación, por lo que interesó poco a los surrealistas, solo unos pocos como Dalí, Éluard o Max Ernst lo trabajaron bajo la fórmula de las postales.

---

<sup>3</sup>ADES, D., *Fotomontaje*, pág. 12.

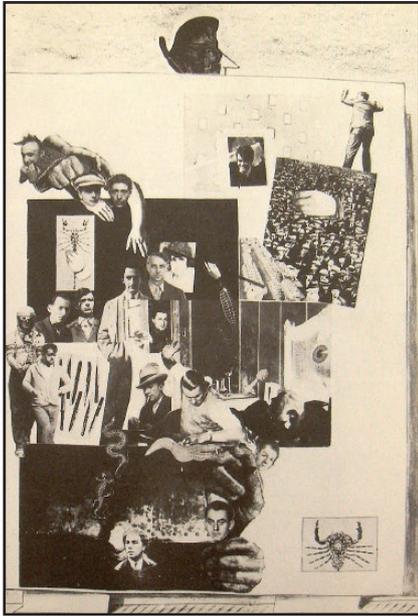


fig.17 Max Ernst, *Loplop presenta a los miembros del grupo Surrealista*, 1930, técnica mixta, 50.1 x 33.6 cm

Mediante la yuxtaposición de elementos entre sí de naturaleza extraña se creaban realidades distintas, paisajes alucinantes, y cuando los objetos se trasladaban a un nuevo contexto resultaban enigmáticos.

“Vi reunidos elementos de figuración tan distantes que el mismo absurdo de este conjunto provocó una súbita intensificación de mis facultades visionarias e hizo nacer en mí una sucesión alucinante de imágenes contradictorias, imágenes dobles, triples y múltiples, superponiéndose unas a otras con la presencia y la rapidez propias de los recuerdos de amor y de las visiones del duermevela”.<sup>4</sup>

Max Ernst fue de los primeros en explorar los poderes de la imagen fotográfica combinada y transformada. Y encontró en este medio un modo de aludir a lo fantástico y lo onírico.

El eje en torno al cual gira la mayor parte de fotomontajes dadaístas y surrealistas es la transformación o alteración de la naturaleza del objeto original fotografiado, lo que a menudo provoca una desorientación que conduce a lo que los surrealistas denominan lo maravilloso.

Hacia la segunda mitad del siglo XX hubo un renacimiento de esta técnica. Varios de los artistas relacionados con el Pop Art (como Eduardo Paolozzi y Richard Hamilton) usaban fotografías de revistas y texto para mostrar sus propuestas. En respuesta al incremento en la popularidad del arte, los publicistas empezaron a producir fotomontajes, una línea que continúa hasta nuestros días.

Hasta este periodo, en los fotomontajes se advertía la evidencia de que se trataba de imágenes cortadas y pegadas, formando parte de las cualidades plásticas de la obra, como lo hacía el collage.

Hoy en día mediante la tecnología se permiten las dos opciones, tanto evidenciar este aspecto como la posibilidad de generar una imagen en la que se oculten los signos de que ha habido una manipulación. Este último aspecto es el que se considera relevante para la realización de este trabajo, puesto que el objetivo de nuestras imágenes es únicamente el de servir de referencia para las pinturas.

Esto constituye una de las grandes diferencias entre la fotografía tradicional y el fotomontaje virtual, pues aunque la imagen pueda ser manipulada en el momento de la toma, la fotografía documental no admite éticamente la posibilidad de manipulación posterior tras su obtención. Conceptualmente se traduce en mayor realismo en el resultado, fruto también del estilo figurativo.

<sup>4</sup>ERNST, M., *Autobiografía*, 1936.

Esto nos lleva a sumergirnos en esta nueva realidad de una forma más literal, relacionada directamente con los objetos, sus identidades, materiales o texturas.

En cuanto a la recopilación de imágenes relacionadas con este trabajo, se seleccionan las que representan de una forma más clara los conceptos que se representarán. De este modo creamos un mundo en base a unos objetos reconocibles que aluden a múltiples significados, para evocar ese desorden controlado.

Dentro del aspecto compositivo es necesario mencionar el concepto de “caos ordenado” que caracteriza la forma en la que se interpreta y representa cada escena desde su concepto hasta el final.

El término caos viene del griego *khaos*, en su origen designa un abismo oscuro, pero que en la filosofía griega significa “masa de materia sin forma”. En la mitología griega, Caos era un abismo desordenado y tenebroso que existía antes de la creación del mundo.

En las acepciones comunes se define como el desorden o confusión absolutos, y también como el estado originario y confuso de la materia que se supone anterior a la ordenación del universo.

Los expresionistas como Kandinsky, Franz Mark o George Grosz, realizaron obras cuyo objetivo era también una búsqueda de las fuerzas de este caos en la naturaleza o en la metrópolis, normalmente representado mediante la estrategia de acumulación y superposición de elementos.

En relación a este concepto es necesario mencionar el trabajo de Jackson Pollock, que se basa en el azar y una técnica que potencia la aparición de factores no generados por el artista, sino por el medio. El caos aquí es totalmente emocional. Y es necesario ubicarlo dentro del informalismo. Movimiento artístico que abarca todas las tendencias abstractas y gestuales que se desarrollaron en Francia, España e Italia durante la segunda posguerra mundial, en paralelo con el expresionismo abstracto estadounidense.

Los aspectos que se consideran a tener en cuenta para pintar este tipo de azar o accidentes pictóricos son varios. En primer lugar la concentración o dispersión de elementos será la que genere el movimiento caótico. La abstracción pictórica es una de las mejores estrategias para pintar esta idea. El resultado generado mediante este lenguaje es más sensible, afecta más a las emociones. En cambio los distintos tipos de figuración caótica: barroco, collage, figuración repetitiva, psicodelia... permiten un tipo de desconcierto o desorden más intelectual o mental.

El azar y la necesidad son necesarios para comprender el caos y su relación con el ser humano y su naturaleza.

“Por azar nacemos, por necesidad nos desarrollamos”.<sup>5</sup>

Con esta frase, en el ensayo titulado “El azar y la necesidad” del biólogo Jacques Monod resumía de manera significativa su visión sobre el origen de la vida y el desarrollo de la ciencia y la cultura, encerrando en ella una propuesta de conciliación de hipótesis contrastantes, como son la del azar como motor transformador, que pareciera no responder a un plan o meta de la vida, frente a la conservación de un sistema preestablecido, caracterizado por ser inalterable. En su estudio señalaba como las mutaciones genéticas, que aparentemente nadie controla, ocurren a partir del sobrevenir de lo fortuito en el marco de la necesidad. La naturaleza no sólo juega al azar, también se ve confinada a los límites de la necesidad, los cuales aportan cierto orden para que se puedan dar procesos de evolución.

Por lo tanto, para representar el caos de la forma en la que este opera en la realidad, es preciso entender la relación que le une a la necesidad de evolucionar y trascender del mundo y de todo organismo vivo. Esto se puede interpretar, dentro del proceso de trabajo, como el empleo de criterios formales, psicológicos o estéticos, que regulen ese caos con un objetivo superior.

---

<sup>5</sup>MONOD, J., *El azar y la necesidad*, 1970.

## 5. MARCO REFERENCIAL

### 5.1 Técnico.

Aunque la selección de referentes es más amplia en un principio, se destacan en el siguiente apartado aquellos que pensamos guardan una relación más cercana con nuestro trabajo y motivaciones.

Se han mencionado aspectos en común con el trabajo de referentes como Antonio López, Roy Lichtenstein o James Rosenquist. Su relación con el presente trabajo esta ligada tanto a mis trabajos anteriores, como al desarrollo de los conceptos que planteamos en este trabajo final de grado.

Así como en Antonio López encuentro la motivación para emplear el lenguaje figurativo como un medio para el estudio y la reflexión, en la obra de James Rosenquist veo una serie de características que dan sentido y aportan herramientas a mi propuesta.

James Rosenquist es una figura ineludible dentro del arte pop, y de los primeros que pusieron en práctica el fotomontaje como estrategia en este movimiento. Este pintor estadounidense representa la inherente condición del arte pop como reflejo de una sociedad en la que el objeto de consumo es el gran protagonista, y con el tiempo, se ha transformado por su singularidad en icono.

Podríamos considerar que nuestra familiaridad con este tipo de sistema –un sistema de consumo en el que se opera con signos–, nos aproxima a un tipo de relación estética con nuestro entorno<sup>6</sup>.

Estas relaciones que se establecen con los objetos se transfieren al arte y a la forma de interpretarlo, tanto por el artista a la hora de representar una idea como del espectador que completa la obra.

La obra que se realiza en este trabajo final, toma como influencia visual en el proceso de ideación, grupos de imágenes icónicas y contemporáneas, que

---

<sup>6</sup>“El consumo no es ni una práctica material, ni una fenomenología, de la “abundancia”, no se define ni por el alimento que se digiere, ni por la ropa que se viste, ni por el automóvil del que uno se vale, ni por la sustancia oral y visual de las imágenes y de los mensajes, sino por la organización de todo esto en sustancia significativa; es la totalidad virtual de todos los objetos y mensajes constituidos desde ahora en un discurso más o menos coherente. En cuanto que tiene un sentido, el consumo es una actividad de manipulación sistemática de signos [...] para volverse objeto de consumo es preciso que el objeto se vuelva signo.”

BAUDRILLARD, J., *Ensayo: El sistema de los objetos*, pág. 224.

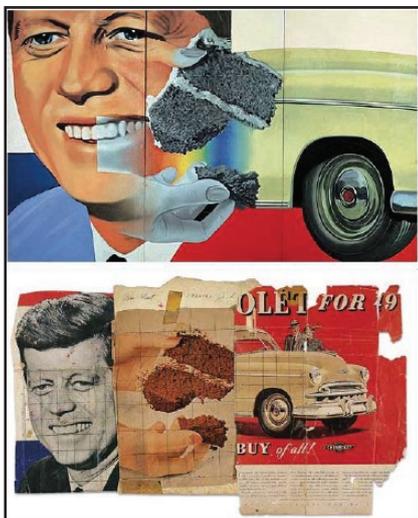


fig.18 James Rosenquist, Obra y boceto: *Presidente electo (President Elect)*, 1960–61/1964, Óleo sobre masonita, 228 x 365.8 cm



fig.19 James Rosenquist, *Dishes*, 1964, Óleo sobre tela, 127 x 152 cm

El objeto de consumo remite a la idea de manufactura y procesado a partir de diferentes materias primas. Materias primas como los fragmentos que encontramos en su obra, donde la relación entre las partes adquiere especial importancia. Sus obras, en concreto las que emplean este recurso fragmentario, se nos presentan como podría manifestar Baudrillard<sup>7</sup>, como un conjunto de “miradas” sobre fragmentos del mundo.

Si tenemos en cuenta las observaciones de Baudrillard acerca de la fotografía, (que pueden servir para las reproducciones de estas por parte del artista) el emplear fragmentos interrelacionados (de fotografías), es una estrategia redundante, porque ofrece al espectador el fragmento de un fragmento.

Por otra parte se confirma como se produce una gran cantidad de interacciones entre los elementos visuales que forman las obras de Rosenquist, dando lugar a la apertura de múltiples significados para el espectador.

Las composiciones de Rosenquist tienen dos efectos fundamentales, que extraemos de las observaciones de Pascal Bonitzer<sup>8</sup> sobre los resultados del encuadre. Por una parte, tienen un efecto “frustrante” para el espectador, ya que al mostrarse solo determinadas partes de un objeto impiden ver su totalidad, lo que desata un impulso visual. Por otra, tienen un efecto “mutilante” para el modelo, que en palabras del autor citado: “...da cuenta de una destreza cruel, de una pulsión de muerte agresiva y fría: el uso del cuadro como instrumento cortante, la expulsión de lo vivo (...) hacia la periferia...”<sup>9</sup>

El encuadre en sus obras impone una mirada al espectador, ocultando y mostrando solo aquello que se pretende. La repetición en el uso del primer plano, (que por propia definición ya es agresivo en sí mismo) incluso puede calificarse de “monstruoso”<sup>2</sup>.

El azar está íntimamente relacionado con las estrategias que acabamos de ver en la obra de Rosenquist y con el género del fotomontaje. Algunos significados que surgen de la relación entre imágenes en una misma obra pueden aparecer de forma fortuita sin que el autor los motivara de forma consciente. Este azar controlado está relacionado con la corriente metafísica que desarrolla la filosofía y el arte, los cuales tratan aspectos de la realidad que son inaccesibles por medio de métodos empíricos.

<sup>7</sup>Baudrillard considera la fotografía como una mirada sobre un fragmento del mundo, insistiendo de algún modo en el carácter subjetivo del medio.

BAUDRILLARD, J., *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*, pág. 106.

<sup>8</sup>BONITZER, P., *Desencuadres, cine y pintura*, pág. 86

<sup>9</sup>DELEUZE, G., USO DEL PRIMER PLANO: *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, pág. 83.



fig.20 Giorgio de Chirico, *Piazza (Plaza)*, 1913, Óleo sobre tela, 51,5 x 75,5 cm



fig.21 Giorgio de Chirico, *Las musas inquietantes*, 1918, Óleo sobre tela, 97 x 66 cm

La poética metafísica italiana se cuestiona los fundamentos de todo lo existente. Su objetivo es lograr una comprensión teórica del mundo y de los principios generales más elementales de lo que hay en él, porque tiene como fin conocer la verdad más profunda de las cosas, por qué son lo que son; y, aún más, por qué son.

La pintura metafísica da forma a ese pensamiento. Surgió del deseo de explorar la vida interior imaginada de objetos cotidianos cuando se los representa fuera de los contextos habituales que sirven para explicarlos: su solidez, su separación en el espacio que se les da, el diálogo secreto que podía tener lugar entre ellos.

Esta atención a la simplicidad de las cosas ordinarias «que apunta a un estado del ser más alto, más oculto» tiene mucha relación con las reflexiones de Antonio López que se señalaban en el primer apartado de este trabajo, acerca del motivo cercano, cotidiano, y como este trasciende a través de nuestra interpretación mediante la pintura.

Es necesario tener presente tanto a Giorgio De Chirico como a Alberto Savinio en el contexto de la poética metafísica italiana, por las similitudes en los aspectos conceptuales y compositivos con nuestra propuesta.

Caracterizada por ser una pintura con una atmósfera mágica y enigmática, que emplea la estrategia de la descontextualización para mostrarnos otra visión de los objetos y paisajes. La pintura metafísica surge de forma distinta en cada uno de sus representantes, la obra de Carlo Carrá se relacionará más con una búsqueda estilística pictórica que con sugerencias culturales. Reaccionando al agotamiento del futurismo y mediante las investigaciones sobre la forma, volverá poco a poco a la integridad del objeto y a la poesía de las cosas ordinarias.

La plástica o expresividad característica de sus obras surge de la experiencia visual. Y utiliza las experiencias que se sitúan en los límites de las vivencias como base para razonar. La magia, las manifestaciones oníricas, las predicciones, y las videncias, son experiencias con un fuerte componente visual que elevan al ser humano, manifiestan lo absoluto, y tienen su base en como la realidad tridimensional es representada en la voluntad o intención.

La forma de las imágenes de esta voluntad adquiere su emotividad de la realidad externa, por remitir a sensaciones y recuerdos. Por ello, descontextualizar objetos, al extraerlos de su lugar habitual, motiva la extrañeza porque cuestiona la idea que tenemos predefinida del propio objeto. Al respecto, De Chirico escribe:

*Para obtener aspectos nuevos y más misteriosos debemos recurrir a otras combinaciones. Por ejemplo: la estatua en una habitación, sola o acompañada de personas vivas, podría provocarnos sensaciones nuevas; los muebles, que tienen ese poder de despertar en nosotros ideas de una extrañeza muy particular (...) Los muebles, retirados de la atmósfera de nuestra habitación y expuestos en el exterior despiertan en nosotros una emoción que también nos muestra la calle bajo un nuevo aspecto. Es muy profunda también la impresión que nos producen los muebles abandonados en parajes desiertos, en medio de la naturaleza infinita.*

*Imaginémonos un sillón, un diván, y sillas agrupados en una planicie griega, desierta y llena de ruinas. La naturaleza que envuelve los muebles se nos muestra a su vez bajo un aspecto que no conocíamos. Los muebles abandonados en medio de la gran naturaleza, son la inocencia, la ternura, la dulzura entre las fuerzas ciegas y destructoras (...) las impresiones y las emociones que tales combinaciones pueden producirnos son también de soledad y misterio. Los muebles fuera de las viviendas son, como ya he observado, los templos en los que Orestes se precipita. En el umbral de tales templos las Furias se detienen impotentes y, con el aburrimiento de la espera, acaban por adormecerse y roncar.<sup>9</sup>*

Mediante esta estrategia de descontextualización busca generar una nueva realidad lo más completa posible. A través de su obra busca que:

*(...) la pintura nos atrape con su carga material y artesanal tanto como los aspectos enigmáticos y turbadores del mundo y de la vida. Estos últimos enriquecen la obra y hacen a la pintura más digna de existir; por su lado, la pintura permite mostrar estos aspectos no sólo por su cariz turbador y enigmático, sino también por su aspecto lírico y reconfortante.<sup>10</sup>*

---

<sup>10</sup>DE CHIRICO, G., *Statues, meubles et généraux*, publicado en: *Bulletin de l'Effort Moderne*, nº 38, octubre, 1927.

En cuanto al proceso de ideación, De Chirico define el pensamiento como la reacción a las impresiones que reciben nuestros sentidos.

Para que se produzca un pensamiento, nuestros sentidos y nuestro cuerpo deben estar completamente familiarizados con la impresión recibida, siendo la experiencia previa esencial en el proceso de estructuración de la imagen.

Las imágenes que implican conceptos, sentimientos o ideas metafísicas, las denomina imágenes del espíritu, y forman parte del reconocimiento perceptivo normal. Las impresiones, al transformarse en imágenes/sentimientos de larga duración devienen verdaderas, las experimentamos corporalmente y pasan a formar parte de nuestro mundo interior, desde el cual nos enfrentamos al mundo exterior.

Para finalizar hay que señalar que para este artista los sentimientos más potentes son los relacionados con la felicidad o la tristeza, que son los que según este aportan visiones más interesantes. Estos sentimientos dependen de la ausencia/presencia o posesión/pérdida del objeto deseado.

También señala que en la especie humana la visualización cerebral está mucho más desarrollada que la óptica, ya que es en ella donde la fantasía actúa e interviene para calmar el sufrimiento.



fig.22 Película: *Interstellar*, 2013 (Escena en la que entra en contacto con fenómeno físico dando lugar a una distorsión de su realidad).



fig.23 Fotograma extraído de la película: *The Square*, 2017

## 5.2 Conceptuales.

### -Película: *Blade Runner*

Los elementos de ambientación de esta película transmiten el aura de un futuro en decadencia. El oscuro estilo ciberpunk y la paleta de colores fríos en escala baja, contrastados con la luz eléctrica de los neones, me interesan como elementos que complementen las composiciones con figuras humanas.

La fragilidad del ser humano queda patente cuando se contrapone a toda esta atmósfera.

### -Videoclips: Mando Diao "Sweet Wet Dreams"

Luces de neón, ambiente onírico, colores fluorescentes y saturados, contrastando con una paleta fría, son parte de los elementos que en el videoclip me llaman la atención y considero interesantes para que formen parte de mis referencias.

### -Christopher Nolan "Interstellar"

Es una película épica de ciencia ficción estadounidense de 2014, dirigida por Christopher Nolan, la película ganó el Óscar a los mejores efectos visuales.

Las distorsiones temporales nos permiten concebir el tiempo en relación al espacio y la gravedad, lo cual abre nuevas posibilidades para percibir la realidad que nos rodea. Visualmente esto se traduce en una serie de efectos deformadores de la imagen.

Las nuevas posibilidades abiertas por el espacio tetradimensional (y las dificultades involucradas en tratar de visualizarlo) inspiraron a muchos artistas modernos en la primera mitad del siglo XX. Los primeros cubistas, surrealistas, futuristas y artistas abstractos tomaron ideas de las matemáticas de mayor dimensión y las utilizaron para avanzar radicalmente en su trabajo.

Las exploraciones de Cézanne de la simplificación geométrica y los fenómenos ópticos inspiraron a los cubistas a experimentar con simultaneidad, vistas múltiples y complejas de un mismo sujeto, observadas desde diferentes puntos de vista al mismo tiempo.-Ruben Östlund

### -"The Square"

Es el nombre de una película dramática satírica sueca dirigida por Ruben Östlund.

'The Square' encadena una sucesión de escenas hilarantes que transforman sin remedio la risa en llanto y dejando a su paso momentos épicos, para al minuto siguiente poner al espectador en la más incómoda de las situaciones. La escena que nos llama la atención es la que irrumpe un hombre tosco en el papel de simio alborotado, que contrasta con los comensales de aspecto aburguesado.

Este choque que se produce en esta escena en concreto, nos resulta muy interesante por la forma de relacionar conceptos opuestos, en busca de esos enfrentamientos fortuitos o Crujidos Visuales.

## 6. DESARROLLO PROCESUAL

### 6.1 Generar imágenes: de la idea a la imagen.

Como punto de partida para la fase de ideación de las propuestas proponemos diseccionar el imaginario del que partiremos mediante varias selecciones de imágenes. El criterio empleado para su elección es el de reunir imágenes enfrentadas, que describan tanto el modo de vida occidental mediante sus iconos y su estilo de vida, como la otra cara menos atractiva del mundo (violenta y sucia).

Lo acompañamos de un “brainstorming” de términos y conceptos relacionados también con las tendencias actuales.

La primera de las tablas reúne una serie de imágenes icónicas relacionadas con el estilo de vida contemporáneo. Representan aspectos como la felicidad, el ocio, el consumo, los contrastes y los colores que lo representan.

Artículos como los hinchables de playa, globos de colores o caramelos, nos remiten sobre todo, al deseo de recuperar las ilusiones, la confianza en el futuro y la capacidad de disfrutar de la vida.

Los superdeportivos y marcas de lujo hacen alusión a la exclusividad, a la capacidad de unos pocos frente al resto de disfrutar de productos y experiencias de un nivel superior, y a la ambición que genera el deseo de este tipo de productos.

Los dibujos infantiles pueden verse como una forma de parodia y sátira acerca de los comportamientos humanos, sin embargo alrededor de estos se ha creado todo un mundo de productos y experiencias que promueven el consumo y una visión dulcificada de la realidad.

La segunda tabla recoge una serie de imágenes relacionadas con la cara más cruda y real del ser humano. Cazadores nigerianos exhibiendo su presa, conflictos sociales, violencia, fanatismo o fríos elementos industriales, que contrastan con la otra cara más amable.



### Términos contexto actual / Trends / Brainstorming

-Influencer	-Millennial
-Trap	-Poliamor
-80's	-Realidad Virtual
-Followers	-CristianoRonaldo
-Globalización	-Kardashian
-#me too	-Twerking
-Made in china	-Dron
-Consistency	-Apple
-OMG	-Vegano
-WTF	-Frontera
-Smartphone	-CocaCola
-Crush	-Apuestas digitales
-Blessed	-Individualismo
-Hype	-Manipulación
-Troll / Hater	-Corrupción
-Refugiados	-Disney
-Random	-Fortnite
-Fail	-Trump
-Bloqueado	-Pateras

Las tablas de imágenes y terminos se consideran como una fuente de inspiración complementaria.

El objetivo en esta fase del trabajo es el de generar imágenes foto realistas (inéditas) que nos sirvan de referencia para la elaboración de las pinturas. Se llevará a cabo combinando software 3D y collage mediante Photoshop. Trabajando el concepto a partir de las diferentes influencias propuestas.

#### 6.1.1 Escena 3D como solución adecuada.

Se ha decidido generar las imágenes mediante software 3D porque además de tener los conocimientos necesarios, reúne ciertas ventajas que pesan más que los aspectos negativos.

**Ventajas 3D:** control de la física de los objetos, imágenes inéditas, nivel de realismo, todos los elementos se integran al estar sometidos a la misma iluminación (collage tradicional no).

**Desventajas 3D:** requiere tiempo para que el PC genere la imagen, planificación previa de los elementos, prueba y error para iluminación y encuadre (demora más tiempo).

Se genera un número elevado de variaciones y el proceso de selección es complicado.

Se comienza de lo general a lo particular, de forma que el primer elemento que trabajaremos será el entorno. Mediante modelado digital se propone la realización de una escena en la que se opongan dos escenarios de diferente contexto.

**Prueba 1 Combinar dos escenarios opuestos.**

“Salón de diseño escandinavo en medio del bosque”



fig.25 Imágenes resultado de pruebas.

Tras componer e iluminar la escena se procede a generar varios render de la imagen final desde dos puntos de vista.

Por el momento se tratan de pruebas para entrar en contacto con esta metodología, y estamos abiertos a cualquier solución que pueda surgir del azar.

Encuentro interesantes los cortes que se producen en la imagen al restringir la zona de render, superponiéndose una imagen anterior con otro punto de vista y distinta iluminación.

Pienso que la composición queda demasiado abierta, e interesa dar mayor protagonismo a la arquitectura para que no parezca que esta es engullida por el bosque. En las siguientes pruebas se modificará este aspecto para volver a analizar el resultado.

### “Render Elements” o Elementos del render



fig.26 Imágenes resultado de pruebas.

Las siguientes imágenes se generan junto con el render de forma automática, y se denominan “elementos del render”.

Los elementos de renderización son una forma de dividir los renders en sus componentes, como el color difuso, las iluminaciones, los reflejos, las sombras, etc.

Esto permite un control preciso sobre la imagen final cuando se utilizan programas de edición de imágenes (los elementos de render también se conocen como pasos de render).

Aunque su función es la de combinarse con el render inicial en postproducción para corregir o potenciar ciertas características, encuentro muy interesante la posibilidad de combinar estas capas mediante Photoshop, para generar imágenes inesperadas por las características de su inusual iluminación.

### Primeras propuestas

Tras la experiencia obtenida al haber realizado diversas pruebas, se propone ahora una escena combinando varios de los recursos experimentados. Como son la modificación de la escala de los elementos o la búsqueda de un encuadre y una composición más sugerente. El resultado son las imágenes mostradas a continuación.

En estas nuevas escenas surgen detalles interesantes, como los elementos cromados y la pintura iridiscente de los vehículos, que nos llaman la atención y remiten al brillo metálico de la industria y de la ciudad.



fig.27 Imágenes resultado de proceso ideación.

Tras seleccionar varias de las imágenes anteriores en función de la iluminación y atmósfera que se consideran más interesantes, se fusionan estas capas con Photoshop para seguidamente editar algunos ajustes. Con esto se pretende homogeneizar la iluminación y la paleta de colores, para llegar a una escena en la que todos los elementos se integren y las zonas y motivos de mayor contraste sean los protagonistas.

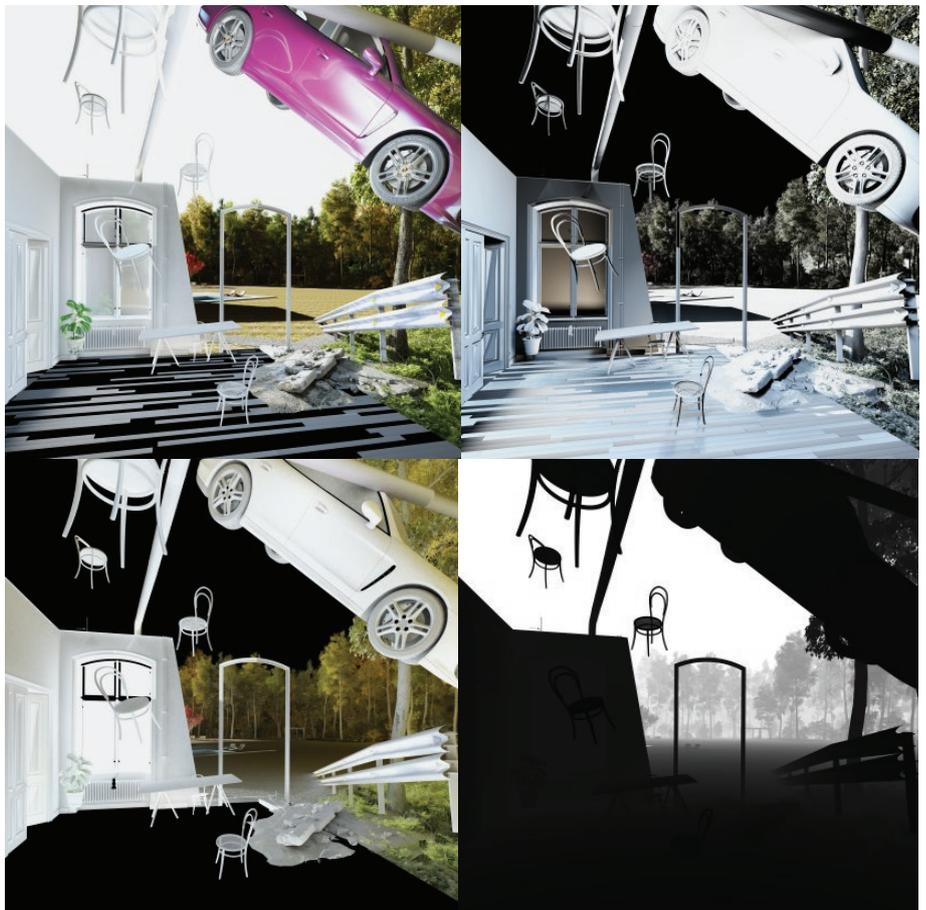


fig.28 Imágenes resultado de proceso ideación.

### 6.1.2 Edición: replanteamos la idea inicial para potenciar contraste y significados.



fig.29 Imágenes resultado de proceso ideación.

Se decide incluir en la composición varios personajes relacionados con el mundo de la caza y de la lucha, para hacer alusión al carácter animal y violento del ser humano, que hoy en día sigue aceptado y normalizado formando parte de nuestra cultura.

El enfrentamiento entre luchadores y las posturas enérgicas de estos nos interesan por el contraste y dinamismo que aportan a la escena.

Jugando con los elementos al cambiarlos de escala o multiplicarlos, se pueden aumentar las variaciones y posibilidades de sus significados.

Se ha decidido mantener una escala de grises para dar protagonismo a las figuras y al vehículo, a sus brillos y reflejos, que contrastan con el resto de la escena y potencian el aspecto industrial y contemporáneo.

El formato del soporte se considera susceptible a modificaciones para poder jugar a modo de óptica fotográfica con la deformación de la imagen. Las nuevas tecnologías nos han enseñado que hay formas novedosas de percibir la realidad que nos envuelve.

“He incluido una perspectiva poco habitual, pero real. Si quieres abrir la perspectiva a todo lo que los dos ojos ven es inevitable curvar la escena. Únicamente las zonas centrales están en las verticales y horizontales.”<sup>11</sup>

El pintor Antonio López modifica el ángulo de algunos de sus últimos trabajos con el objetivo de abarcar mayor espacio en la escena. En este trabajo considero interesante la posibilidad de dar al espectador una forma diferente de percibir la realidad representada, más sugerente y dinámica.



fig.30. Antonio López, *Ventana a la noche*, 2013-15, óleo sobre tabla, 241 × 220 cm

<sup>11</sup>LÓPEZ, A., Conversación con Antonio López: *Pintar en los tiempos del arte. La persistencia de la pintura*, 2016.

## 6.2 Selección de propuestas adecuadas, Crujidos Visuales



fig.31 Imágenes seleccionadas.

La elección de estas imágenes viene motivada por un conjunto de características que pensamos representan los conceptos perseguidos a lo largo de este trabajo.

Los crujidos Visuales se descomponen en múltiples conceptos. La ingravidez, inestabilidad, la lucha, el caos ordenado, la distorsión y deformación, se relacionan en ambas imágenes para potenciar la ambigüedad de significados y generar un gran contraste.

La palabra ingravidez (de gravitación) fue acuñada por Isaac Newton (1643-1727) usando el latín *gravitas* "peso", y el prefijo negativo *in-* que expresa el valor contrario a la palabra que acompaña.

Simbólicamente, la ingravidez se asocia con elevarse de las ataduras terrenales, puede interpretarse como aquellas aspiraciones que van más allá de la situación en la que se vive. Además, la sensación de ingravidez nos produce internamente la felicidad de sentirnos libres, nos permite disfrutar de la satisfacción de alcanzar algo, y es para el espíritu una liberación, ya que se definiría como una acomodación sin ningún tipo de cargas.

La palabra inestabilidad viene del latín *stabilitas*, compuesta por el verbo *stare* (estar de pie o parado), el prefijo *in-* que expresa el valor contrario, el sufijo *-bilis* (-able, indica posibilidad), y el sufijo *-tas* (-dad, indica cualidad). La falta de estabilidad puede entenderse como falta de esperanza o seguridad, o como un cambio en nuestra ideología o nuestra forma de percibir el mundo.

En este sentido, el caos ordenado del que hablamos tiene que ver con la composición abarrotada de la escena y la necesidad de ordenarla y disponerla con un sentido estético (la belleza de lo sórdido), aunque también puede aludir a una forma de percibir la crisis de valores (social y políticos) en la que vivimos, y la necesidad de darle sentido o combatirla mediante el orden.

La lucha y la violencia en cambio representan preocupaciones y conflictos. Suelen representar el encuentro entre dos fuerzas opuestas que generan una energía de choque destructiva.

La palabra lucha viene del verbo *luctari*, (combate cuerpo a cuerpo), significa luchar o combatir en un sentido abstracto, pues también significa debatirse o retorcerse en una situación difícil o dolorosa. E incluso tiene un sentido figurado de lucha interior moral. Referido a la lucha física es en realidad un vocablo del ámbito gimnástico que se refiere a tipos de lucha deportiva (*luctatio*), en la que los contrincantes giran, se retuercen o intentan voltear o hacer caer al otro, en un tipo de lucha de resistencia. Esta acepción se relaciona directamente con las figuras de los luchadores, los cuales mediante sus posiciones dinámicas y en tensión, representan ese momento congelado en el tiempo, en el que las fuerzas de enfrentamiento son eternas.

La palabra distorsión viene del latín *distorsio* y significa “torcedura, deformación”. Sus componentes léxicos son: el prefijo dis- (divergencia, separación múltiple), *torquere* (hacer girar, torcer), más el sufijo -ion (acción y efecto)

De entre las acepciones que tiene este término, nos interesan en especial dos de ellas. La primera hace referencia a la deformación de imágenes, sonido o señales durante el proceso de transmisión o de reproducción. En este caso se establece una extensa tipología en función del elemento que sufre esa deformación. Si la distorsión se da en un sistema óptico recibe el nombre de aberración, que es el tipo de distorsión más interesante para nuestro propósito, puesto que afecta a las imágenes de forma directa.

La otra acepción que se considera interesante es aquella que determina la acción que se realiza cuando se desequilibra de manera consciente o intencionada tanto una serie de objetos que estaban colocados siguiendo un orden, como la interpretación de unos hechos que se deforman de manera voluntaria, lo cual guarda una estrecha relación con el tipo de composición y concepto que se persigue en la configuración de las imágenes de este trabajo.

En cuanto a la composición se refiere, la cohesión de los elementos en la escena y la correcta relación de distancias entre ellos, facilita la lectura generando recorridos visuales a través de las direcciones y perspectiva.

“El conocimiento perfecto del espacio que un objeto debe ocupar en una imagen, y del espacio que separa un objeto de otro, establece una nueva astronomía de las cosas unidas a nuestro planeta por la ley mágica de la gravedad. Los cánones de la estética metafísica se basan en el uso minuciosamente preciso de las superficies y los volúmenes ... Estamos construyendo para pintar una nueva psicología metafísica de las cosas “. <sup>12</sup>

La importancia de la relación de los elementos en el espacio es evidente en este trabajo, pues establece su significado y el de la escena, configurando al mismo tiempo la atmósfera.

Las escenas se presentan en escala de grises para representar así esta atmósfera más cercana a los sueños y destacar aquellos elementos que no lo están. Se busca sugerir imágenes atemporales congeladas en un momento determinado.

Pensamos que el objetivo en la ideación y edición se ha cumplido cuando hemos logrado generar imágenes contemporáneas, dinámicas, que impactan y sugieren múltiples lecturas.

---

<sup>12</sup>DE CHIRICO, G., citado en Cartas de los grandes artistas- desde Ghiberti hasta Gainsborough, Richard Friedenthal, Thames y Hudson, pág. 233.



fig.32. Miguel Piqueras, detalles del proceso: trazado del dibujo, 2018



fig.33. Miguel Piqueras, detalles del proceso: óleo diluido sobre tabla, 2018

## 6.3 Ejecución de las pinturas

El objetivo es ahora, una vez más, el de acercarnos mediante la realización de cada pintura a los elementos. Con el fin de aumentar el conocimiento acerca de ellos, de las relaciones que se crean, y de esa nueva realidad.

Al mismo tiempo trataremos de aplicar cada uno de los hallazgos que hicimos en trabajos anteriores, contando además con los referentes (e influencias) oportunos que aporten información al respecto.

El comienzo de la serie parte de estas dos pinturas de formato cuadrado y 100 x 100 cm.

### 6.3.1 Proceso de trabajo

Antes de comenzar a pintar se trazó el dibujo de ambas imágenes sobre papel cebolla a escala 1:1, para poder redibujar posteriormente sobre cada capa de pintura que fuéramos trabajando.

Para agilizar el trabajo el dibujo se transfirió mediante papel de calco a los soportes imprimados con gesso (el nivel de detalle de ciertos elementos descartaba el uso de proyector).

La aplicación de la pintura comienza simultáneamente en ambos trabajos, de lo general a lo particular, con el objetivo primero de ajustar los tonos de los distintos planos generales.

El tratamiento pictórico en este momento es general, aplicado con pinceles planos anchos y diluyendo la pintura con aguarrás. En las zonas donde la escena lo requiere se aplican texturas mediante salpicados, rodillos y espátulas, con el fin de crear una base rica en recursos que luego se relacione con los elementos que se superpongan.

La prioridad a la hora de pintar zonas se ajusta según los diferentes planos de profundidad, para poder ir superponiendo cada elemento sobre la capa inferior.

De forma paralela a estas pinturas se trató de desarrollar a modo de estudios algunos aspectos de estas que me resultaban interesantes. El primer motivo que nos llevó a su estudio aparte, fue la relación que se da entre la superficie creada mediante el azar, su autonomía y la posibilidad de superposición posterior de un motivo.

Proceso y detalles



fig.34 Imágenes de proceso y detalle.

Proceso y detalles



fig.35 Imágenes de proceso y detalle.

## Proceso y detalles

Las diferentes zonas de las escenas exigían soluciones adaptadas al motivo o superficie que se representaba, el tratamiento pictórico siempre tiene como objeto el estudio y construcción progresiva de cada elemento en relación con los demás.

Los planos que forman los espacios de la escena se trataron en un principio como una abstracción, generando texturas y efectos adecuados a cada zona y a las direcciones que sugería cada imagen, tratando de complementar o potenciar las características conceptuales planteadas.

Después cada detalle se acabó de concretar de forma independiente. En algunos casos fueron necesarias sucesivas intervenciones superponiendo capas sobre otras, ya que se consideró en estos estados anteriores, que no ofrecían el nivel de verosimilitud esperado en relación con los demás elementos.

El uso de mascarar y cinta de carrocería permitió un control más preciso sobre los contornos más contrastados de la escena, así como de los elementos que se relacionaban con el fondo de una forma más directa.

La tonalidad de la carrocería del vehículo que contrasta con el resto de la escena, se ajustó en un principio mediante pintura acrílica fluorescente, sobre la cual se empleó posteriormente el óleo de la forma en la que se venía haciendo hasta entonces.

La destrucción o distorsión de algunas zonas, como muestra el detalle de la rueda, se llevó a cabo disolviendo la capa de pintura inmediatamente después de haberla realizado.

El motivo de esta decisión surge tras pintar cierto detalle y advertir que la información que aporta respecto al objeto no va más allá de la representación de este. Entonces se propone la posibilidad de experimentar mediante la disolución o destrucción parcial de su superficie, para que mediante el azar y la gravedad, el significado del motivo adquiriera otros matices. En ocasiones es interesante sugerir una forma o detalle de un elemento mediante fragmentos, y crear otro tipo de formas que sugieran una realidad diferente.

Los elementos se trabajan con un nivel de acabado diferente, en función de su papel en la escena. Ciertos motivos que se encuentran en segundo plano o subordinados a un elemento con un significado más determinante tienen un carácter más esbozado o esquemático. Aunque en general el lenguaje pictórico empleado es bastante analítico en cuanto a la representación de los detalles de la escena.

## 6.4 Resultados



fig.36. Miguel Piqueras, *Crujidos Visuales 1*,  
2018-19, óleo sobre tabla, 100 x 100 cm



fig.37. Miguel Piqueras, *Crujidos Visuales 2*,  
2018-19, óleo sobre tabla, 100 x 100 cm



fig.38. Miguel Piqueras, proceso, 2018, óleo sobre tabla, 73 x 54 cm



fig.33. Miguel Piqueras, detalles del proceso: óleo diluido sobre tabla, 2018

#### 6.4.1 Trascender el significado a través de la abstracción y el azar controlado.

A continuación se muestran una serie de estudios pictóricos paralelos acerca de las texturas, sus relaciones con el motivo, y su autonomía. Generando nuevos Crujidos Visuales mediante otros lenguajes.

La serie de pinturas se amplía mediante caminos que van surgiendo a lo largo del desarrollo del trabajo. Los cuales dan lugar a pinturas encaminadas a la abstracción, que pretenden extender el significado de las primeras obras.

Mediante los diversos tratamientos, recorridos, huellas del arrastre con herramientas, plantillas, dripping, y superposiciones, aluden a lo urbano y a la huella que deja en él el tiempo, manteniendo un carácter contemporáneo.

Exploran la realidad de la que parten las primeras pinturas, profundizando también en las posibilidades de la paleta de colores empleada.



fig.39. Miguel Piqueras, Estudios paralelos: *Crujidos Visuales 1*, 2019, óleo sobre tabla, 73 x 54 cm

fig.40. Miguel Piqueras, Estudios paralelos:  
*Crujidos Visuales 2*, 2019, pintura acrílica  
sobre tela y contrachapado, 100 x 100 cm



fig.41. Miguel Piqueras, Estudios paralelos:  
*Crujidos Visuales 3*, 2019, pintura acrílica  
sobre tela y contrachapado, 100 x 100 cm



Otros estudios acerca de las texturas.

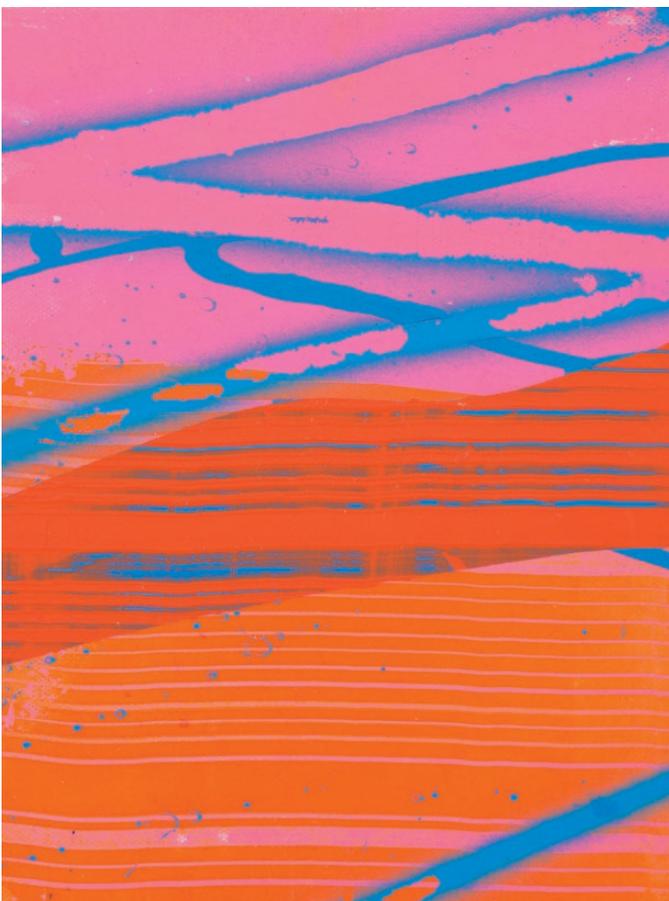
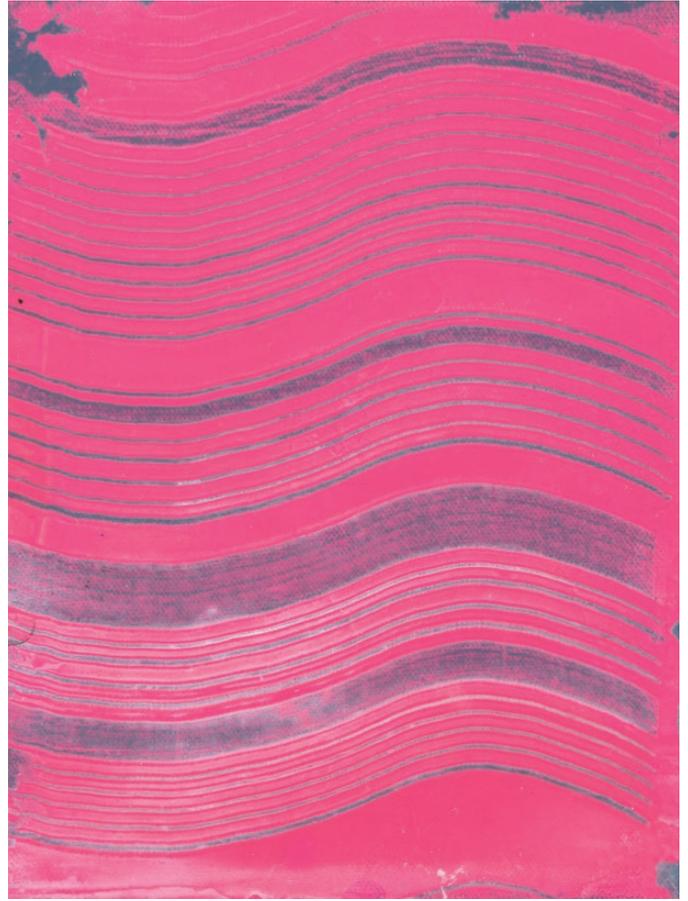
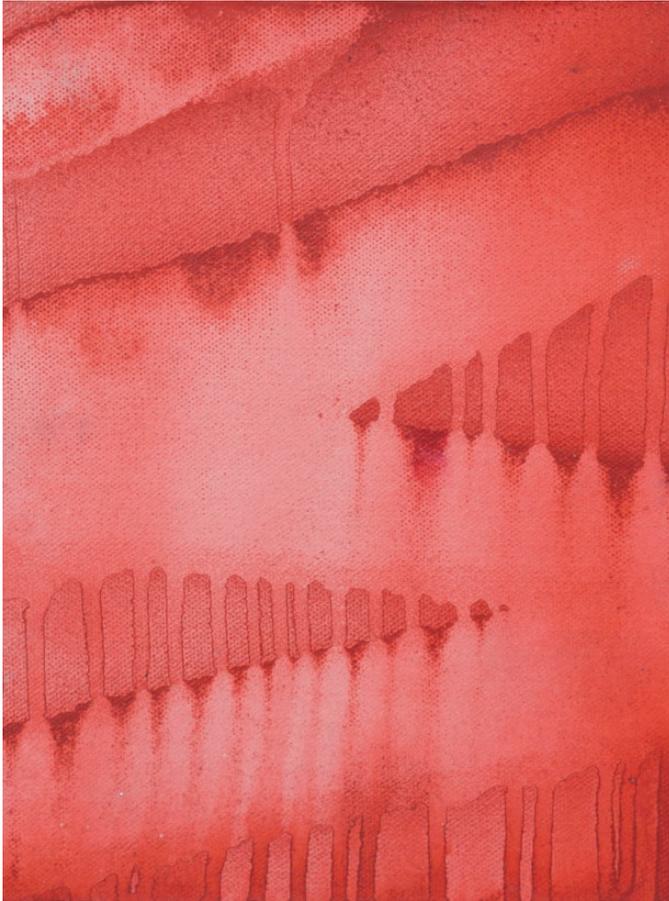


fig.42 Estudios de texturas que completan la obra, pintura acrílica sobre tela y contrachapado, 25 x 19 cm, 2019

## 7. CONCLUSIONES

Las diferentes asignaturas cursadas a lo largo del grado en Bellas Artes, han hecho posible el estudio de diferentes aspectos de la pintura desde puntos de vista variados y enriquecedores.

Este trabajo ha sido el resultado de la evolución de una metodología desarrollada no solo entre el diseño, la pintura y el dibujo o la ilustración, sino también a través de asignaturas como Escultura, Tecnologías, o Morfología Estética. Desde el comienzo de estos estudios se ha observado y valorado la relación que existe entre las diferentes disciplinas, aportando en conjunto herramientas y soluciones que enriquecen el proceso de trabajo general.

La asignatura Pintura y Abstracción ha hecho posible la experimentación y desarrollo del trabajo mediante un lenguaje diferente al empleado hasta ahora, que ha permitido no solo indagar en las texturas y efectos que genera la pintura acrílica, sino también en aspectos compositivos, relaciones cromáticas y otros aspectos formales, como la relación figura fondo, el mensaje visual, la modulación del espacio o la importancia de las formas orgánicas y su estructura. Todos estos temas en relación con este Trabajo Fin de Grado marcan nuevos caminos para la experimentación.

En este sentido se destacan dos lecturas que han sido la base en la exploración de estos conceptos. La primera de ellas se titula *Diseño y Comunicación*, escrita por el diseñador, poeta y escultor italiano Bruno Munari, y en la que trata aspectos del diseño y la composición desde su perspectiva como profesor. La segunda se titula *La Sintaxis de la Imagen*, escrita por la diseñadora estadounidense Donis A. Dondis, en la que profundiza de forma rigurosa en los principios y reglas del lenguaje de las imágenes.

Redactar sobre este Trabajo Fin de Grado ha dado una perspectiva acerca del propio trabajo de la que no era consciente. Ha permitido conocer los intereses, motivaciones y referentes, relacionándolos entre sí. Lo que permite la elaboración más específica y eficaz de estrategias de trabajo tanto para este proyecto como para futuros.

Realizar este proyecto, ha supuesto además, una reflexión entre todos los aspectos teóricos y prácticos relacionados con los temas que se propusieron. Que han servido de estímulo para generar un amplio espectro de posibilidades finales, y aunque se han ido colocando en un segundo plano muchas de estas propuestas para continuar experimentando nuevas posibilidades, se contempla su desarrollo en un futuro.

Se ha profundizado en los conceptos de contraste, fotomontaje y descontextualización, y se han extraído de ellos los elementos que encajan en la propuesta de trabajo, para ampliar las posibilidades expresivas y el contenido de las obras.

Pese a haber generado finalmente una serie de pinturas con soluciones concretas, se mantiene abierta la posibilidad de mutabilidad del concepto trabajado, y poder revisar y ampliar en un futuro aquellos aspectos del Trabajo Fin de Grado que han hecho posible la evolución del proyecto general y de nuestro punto de vista en particular.

Respecto a los objetivos planteados en un principio, además de los que surgen a consecuencia del proceso, se consideran superados al haber podido generar una serie de pinturas que reúnen los requisitos perseguidos, y reflejan ser resultado del proceso realizado. Tan importante como estos objetivos, se considera el hecho de haber podido llegar mediante este desarrollo, a generar nuevas posibilidades de experimentación a través de diferentes lenguajes pictóricos con una motivación en común.

## 8. FUENTES

### 8.1 BIBLIOGRAFÍA

ADES, Dawn, *Fotomontaje*, Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

ERNST, Max, *Autobiografía*, Cahiers d'Art, Paris, 1936.

BAUDRILLARD, Jean, *Ensayo: El sistema de los objetos*, Siglo Veintiuno Editores, Madrid, 1968.

BONITZER, Pascal, *Desencuadres, cine y pintura*, Santiago Arcos, Buenos Aires, 2007.

DELEUZE, Guilles, *USO DEL PRIMER PLANO: La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Paidós, Barcelona, 1994.

DE MICHELI, Mario, *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Alianza Forma, Madrid, 1979.

MONOD, Jacques, *El azar y la necesidad*, Tusquets Editores S.A., Barcelona, 1970.

### 8.1 TESIS DOCTORALES

ALONSO MUÑOZ, Fernando, *Metodología y usos de la imagen en la pintura figurativa contemporánea: fragmentación, borrosidad y estética digital*, dirigida por: José María González Cuasante y Víctor Fernández-Zarza, Madrid, 2016

### 8.2 WEBGRAFÍA

LÓPEZ, A., *En torno al arte contemporáneo: Conversaciones con Artistas en Palacio (Antonio López, Julio López Hernández y Francisco Calvo Serraler)*, 2016. [en línea] [consulta: 2019-03-25]

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=TtBUR4kA0rs>>

LÓPEZ, A., Antonio López - Obra, [en línea] [consulta: 2019-05-05]

Disponible en: <<https://www.bellasartes.gob.ar>>

ROSENQUIST, J., James Rosenquist- Obra, [en línea] [consulta: 2019-06-05]

Disponible en: <<https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/rosenquist-james>>

ROSENQUIST, J., James Rosenquist- Obra, [en línea] [consulta: 2019-06-13]

Disponible en: <<https://www.tate.org.uk/art/artists/james-rosenquist>>

SCHMID, J., Joachim Schmid - Obra, [en línea] [consulta: 2019-06-17]

Disponible en: <<http://www.lumpenfotografie.de/>>

SQUARE The, "The Square" crítica película, [en línea] [consulta: 2019-06-25]

Disponible en: <<https://www.espinof.com/criticas/>>

## 9. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Miguel Piqueras, diseño de mobiliario, <i>Sin Título</i> , 2013	pág. 7
2. Miguel Piqueras, ilustración <i>Sin Título</i> , 2013, grafito sobre papel, 220 x 420 mm	pág. 7
3. Antonio López, <i>Lavabo y espejo</i> , 1967, óleo sobre lienzo, 98 x 83,5 cm	pág. 9
4. Antonio López, imagen extraída de la película <i>El sol del membrillo</i> , 1992	pág. 9
5. Miguel Piqueras, <i>Casa de la abuela 1</i> , 2014, óleo sobre tabla, 80 x 90 cm	pág. 10
6. Miguel Piqueras, <i>Casa de la abuela 2</i> , 2015-2016, óleo sobre lienzo, 150 x 95 cm	pág. 10
7, 8, 9 y 10. Miguel Piqueras, <i>Estudios Retratos</i> , 2016-2017, óleo sobre lienzo, dimensiones variables	pág. 11
11. Roy Lichtenstein, <i>Whaam!</i> , 1963, óleo, acrílico y magna sobre lienzo, 107 x 400 cm	pág. 12
12. Estudio collage previo, <i>F-111</i> , 1964-65	pág. 12
13. James Rosenquist, <i>F-111</i> , 1964-65, óleo sobre lienzo con aluminio, dividido en veintitrés secciones, 304.8 x 2621.3 cm	pág. 12
14, 15 y 16. Miguel Piqueras, <i>Estudios Retratos</i> , 2017-2018, óleo sobre papel y tabla, dimensiones variables	pág. 13
17. Max Ernst, <i>Loplop presenta a los miembros del grupo Surrealista</i> , 1930, técnica mixta, 50.1 x 33.6 cm	pág. 16
18. James Rosenquist, Obra y boceto: <i>Presidente electo (President Elect)</i> , 1960-61/1964, Óleo sobre masonita, 228 x 365.8 cm	pág. 20
19. James Rosenquist, <i>Dishes</i> , 1964, Óleo sobre tela, 127 x 152 cm	pág. 20
20. Giorgio de Chirico, <i>Piazza (Plaza)</i> , 1913, Óleo sobre tela, 51,5 x 75,5 cm	pág. 21
21. Giorgio de Chirico, <i>Las musas inquietantes</i> , 1918, Óleo sobre tela, 97 x 66 cm	pág. 21
22. Película: <i>Interstellar</i> , 2013 (Escena en la que entra en contacto con fenómeno físico dando lugar a una distorsión de su realidad)	pág. 24
23. Fotograma extraído de la película: <i>The Square</i> , 2017	pág. 24
24. Tablas de referentes visuales	pág. 26
25 y 26. Imágenes resultado de pruebas	págs. 28 y 29
27, 28 y 29. Imágenes resultado de proceso ideación	págs. 30, 31 y 32
30. Antonio López, <i>Ventana a la noche</i> , 2013-15, óleo sobre tabla, 241 x 220 cm	pág. 32
31. Imágenes seleccionadas	pág. 33
32. Miguel Piqueras, detalles del proceso: trazado del dibujo, 2018	pág. 36
33. Miguel Piqueras, detalles del proceso: óleo diluido sobre tabla, 2018	pág. 36
34 y 35. Imágenes de proceso y detalle	págs. 37 y 38
36. Miguel Piqueras, <i>Crujidos Visuales 1</i> , 2018-19, óleo sobre tabla, 100 x 100 cm	pág. 40
37. Miguel Piqueras, <i>Crujidos Visuales 2</i> , 2018-19, óleo sobre tabla, 100 x 100 cm	pág. 41
38. Miguel Piqueras, proceso, 2018, óleo sobre tabla, 73 x 54 cm sobre tela y contrachapado, 100 x 100 cm	pág. 42
39. Miguel Piqueras, Estudios paralelos: <i>Crujidos Visuales 1</i> , 2019, óleo sobre tabla, 73 x 54 cm	pág. 42

40. Miguel Piqueras, Estudios paralelos: *Crujidos Visuales 2*, 2019,  
pintura acrílica sobre tela y contrachapado, 100 x 100 cm pág. 43
41. Miguel Piqueras, Estudios paralelos: *Crujidos Visuales 3*, 2019,  
pintura acrílica sobre tela y contrachapado, 100 x 100 cm pág. 44
42. Estudios de texturas que completan la obra, pintura acrílica sobre  
tela y contrachapado, 25 x 19 cm, 2019 pág. 45

## 10. ANEXO FOTOGRAFÍAS DETALLE







