

TFG

Hiperrealismo escultórico, una visión personal.

Presentado por Roberto Català Nacher
Tutor: Moisés Gil Igual

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

La realización de este trabajo final de grado se basa en la escultura hiperrealista, queriendo mostrar mediante esta corriente escultórica algún ámbito de la realidad.

El hiperrealismo genera un impacto visual muy fuerte y crudo y esto acompaña a la magnificación del significado o mensaje de la obra.

La idea de representación está estrechamente relacionada con la retórica visual, dándole de esta forma poética al cuerpo humano conjugando el modelado y lo retórico, intentando de esta forma unir en el mismo trabajo lo corporal y lo "espiritual".

Desde el principio tenía en mente la idea de realizar este trabajo mediante el modelado y posteriormente la reproducción de este en una serie de siliconas que otorgan el aspecto de transparencia y realidad a los elementos de el cuerpo humano ya que quiero que este sea el centro de atención en el trabajo, teniendo como referentes en estas técnicas y modo de trabajo tengo a artistas como Ron Muek y Isaac Cordal, entre otros.

La idea llevada a cabo es una serie de cuerpos humanos de 1 metro de altura realizando la acción de caminar de forma aleatoria por el techo y la pared de la sala generando así un espacio, en el plano superior o incluso en las paredes, de interés para el espectador, acompañando de significado a cada figura, dotando a cada uno de los cuerpos de cierta carga retórica para englobar un mensaje general entre toda la instalación escultórica.

PALABRAS CLAVE

Escultura, hiperrealismo, retórica visual, modelado, fotoescultura, instalación.

ABSTRACT

The realization of this final degree work is based on the hyperrealist sculpture, wanting to show through this sculptural current some area of reality.

Hyperrealism generates a very strong and crude visual impact and this accompanies the magnification of the meaning or message of the work.

The idea of representation is closely related to visual rhetoric, thus giving poetics to the human body, combining modeling and rhetoric, trying to unite in the same work the corporal and the "spiritual".

From the beginning I had in mind the idea of making this work by modeling and then reproducing it in a series of silicones that give the appearance of transparency and reality to the elements of the human body as I want this to be the center of attention in the work, having as references in these techniques and way of working I have artists like Ron Muek and Isaac Cordal, among others.

The idea carried out is a series of human bodies of 1 meter high performing the action of walking randomly across the ceiling and wall of the room thus generating a space, in the upper plane or even on the walls, of interest to the viewer, accompanying meaning to each figure, giving each of the bodies of a certain rhetorical charge to encompass a general message between all the sculptural installation.

KEY WORDS

Sculpture, hyperrealism, visual rhetoric, modeling, photo sculpture, installation.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo ha sido un cúmulo de situaciones con nombre y apellidos; este proyecto no lo podría haber realizado si no hubiese sido gracias a las personas de las que me he rodeado y me han apoyado ciegamente en cada uno de los pasos que he ido dando.

En principio me gustaría agradecer a mis padres y mi hermana por su apoyo incondicional y constante y por su ayuda en el montaje de la instalación.

También me gustaría agradecer a mi maestro y padre artístico, el artista fallero Jose Lafarga por todas sus aportaciones técnico-conceptuales y por las correcciones en distintos puntos de el proceso.

Seguidamente agradezco a Virginia Ruiz Criado su aportación visual desde detrás de su cámara tanto en las imágenes del proyecto como en el audiovisual que lo resume y esto último también se lo he de agradecer a Joan Beltran Gimeno por su espectacular trabajo audiovisual y su montaje de iluminación en la instalación .

Agradezco también a todos aquellos que formaron parte de el equipo de montaje de la instalación: Daniel Murillo, Adrian Oliver, Jonathan Oliver, Ana Vidal sin olvidar a mis padres Vicente Català Bellón y Fany Nacher Lli junto a mi hermana Estefania Català Nacher y a Virginia Ruiz Criado con Joan Beltran Gimeno como decía anteriormente.

Dos de los pilares más importantes de mi proyecto han sido mi tutor de trabajo de final de grado Moises Gil por todo el proceso que hemos realizado y a Rocio Garriga como profesora de técnicas de reproducción escultórica por enseñarme a realizar los moldes y positivos que fueron encargados de dar forma a mi proyecto.

Por último me gustaría darle las gracias a Denise Bustos Nacher y de nuevo a Virginia Ruiz Criado por los consejos y ayuda en el proceso de maquetación de la memoria que recoge todo el trabajo realizado.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	07
OBJETIVOS.....	10
METODOLOGÍA.....	10

MARCO CONTEXTUAL

1. CONTEXTO HISTÓRICO.....	12
2. SINOPSIS DE LA OBRA.....	16

REFERENTES

1. RON MUECK.....	19
2. SAMUEL SALCEDO.....	23
3. ANTHONY GORMLEY.....	27

MARCO TÉCNICO

1. ANÁLISIS ANATÓMICO.....	31
1.1 ESTUDIO DE OSTEOLOGÍA.....	31
1.2 ESTUDIO DE MIOLOGÍA.....	31
1.3 MORFOLOGÍA ESTÉTICA.....	32
2. ANÁLISIS DE MATERIALES PARA EL MODELADO.....	33
2.1 PROCESO DE SELECCIÓN.....	33
2.2 PROPIEDADES DE LOS MATERIALES.....	33
3. PROCESO DE MODELADO.....	34
3.1 CREACIÓN DE ARMAZONES DE APOYO.....	34
3.2 MODELADO CUERPO ENTERO.....	35
3.3 MODELADO DE LAS CABEZAS.....	37
3.4 MODELADO DE LAS MANOS.....	42
3.5 MODELADO DEL TORSO.....	44
4. ANÁLISIS DE MATERIALES PARA LOS MOLDES.....	45
4.1 PROCESO DE SELECCIÓN.....	45
4.2 PROPIEDADES DE LOS MATERIALES.....	45
5. PROCESO DE REALIZACIÓN DE MOLDES.....	46
5.1 ESTUDIO DEL ORIGINAL.....	46
5.2 MOLDES DE CALCETÍN.....	46
5.3 MOLDES EN BLOQUE.....	47
5.4 MOLDES EN DOS PARTES.....	47

6. ANÁLISIS DE MATERIALES PARA LAS REPRODUCCIONES.....	47
6.1 PROCESO DE SELECCIÓN.....	48
6.2 PROPIEDADES DE LOS MATERIALES.....	48
7. PROCESO DE POSITIVIZACIÓN.....	49
7.1 EPI.....	49
7.2 HERRAMIENTAS NECESARIAS.....	49
7.3 POSITIVACIÓN POR PINCELADA.....	49
7.4 POSITIVACIÓN POR COLADA.....	50
7.5 POSITIVACIÓN POR CARTAPESTA.....	50
8. ANÁLISIS DE MATERIALES PARA LOS ACABADOS.....	50
8.1 PROCESO DE SELECCIÓN.....	51
8.2 PROPIEDADES DE LOS MATERIALES.....	51
9. INTRODUCCIÓN DE LOS OJOS.....	52
10. PROCESO DE PINTURA Y ACABADO.....	53
11. CREACIÓN DE VESTUARIO.....	56
11.1 MODIFICACIÓN DE LAS PRENDAS.....	56
12. MONTAJE DE LAS PIEZAS.....	56
13. PLANTEAMIENTO DE ESTRUCTURA INTERNA.....	57
13.1 IDEACIÓN DE ANCLAJES PARA LA PARED Y EL TECHO.....	59
14. PROCESO DE MONTAJE DE LA INSTALACIÓN.....	58
15. RESULTADO FINAL.....	60
CONCLUSIONES.....	63
BIBLIOGRAFÍA.....	64
ANEXO.....	64

INTRODUCCIÓN

El hiperrealismo escultórico abarca a una gran cantidad de artistas (escultores), podemos observar las grandes diferencias que hay entre ellos, y las diversas formas en el lenguaje artístico utilizado por cada uno, hecho que en parte es debido a los referentes que han tenido a lo largo de su carrera o a los mundos de los que provenían antes de dedicarse como tal a realizar su propia obra escultórica. Muchos de ellos están profundamente influenciados por la industria de la televisión y la publicidad. Antes de generar obra propia, estos trabajaban generando efectos especiales o animatronic, tanto para el mundo del cine como para la publicidad, llegando incluso hasta la televisión, ya influenciados desde pequeños al ver en el cine los primeros efectos especiales “hiperrealistas” o simplemente porque sus padres eran fabricantes de juguetes y otros también por la cultura pop usando en sus obras sprays de graffiti y lápices de colores.

En otros casos, es la tradición clásica la que se establece como base de sus trabajos pretendiendo recuperar la conciencia artística y el espíritu del arte de Grecia, de Roma, así como de los grandes maestros de la escultura del Renacimiento aunque, de alguna forma, cada uno de ellos introduce otro movimiento artístico como el Postmodernismo o el Pop Art, viendo así las diferencias notables entre ellos. En las obras de dichos artistas podemos observar de forma directa las técnicas escultóricas de clásicas o de las escuelas de Nueva York, América Central e Italia.

Estas influencias generales las podemos ver directamente en gran parte de la obra de estos artistas, ya que mezclan en sus obras las influencias clásicas y renacentistas con sus anteriores trabajos de creadores de efectos especiales en el cine, mostrando así un resultado de arte moderno y técnico.

Cada uno de los artistas utiliza el hiperrealismo como excusa para representar distintas opciones en sus obras. Los mensajes que se representan mediante este movimiento son muy distintos y tienen que ver con los referentes que mostrábamos anteriormente. Una gran cantidad de escultores hiperrealistas se apoyan en la lírica y la narrativa para otorgar vida y psicología propia a cada uno de sus “personajes” magnificando de esta forma el realismo, tanto en la parte física como en la mental, de esta forma sus obras generalmente cuentan con una fuerte carga poética usando distintas estrategias de retórica visual para dar sentido a sus esculturas, instalaciones escultoras, fotografías de estas obras o incluso en ocasiones dramaturgia.

El cuerpo humano es la parte central en la representación hiperrealista, que deja entrever de forma directa las formas griegas, romanas y renacentistas, pero también observamos que este protagonismo del cuerpo humano lo trasladan directamente a la contemporaneidad, hacen que sus figuras generen acciones cotidianas o no tan cotidianas que vivimos en el presente contando así, historias que el espectador reconoce o puede formar parte de ellas. Muchos de estos artistas usan muchas de estas estas estrategias para denunciar problemas sociales que conciernen al ser humano, como por ejemplo su relación con la naturaleza o

disparan preguntas y reflexiones sobre cuestiones políticas, relaciones de poder, el sentido de la vida, el dolor y el desgaste del ser humano. El hecho de mostrarlo explícitamente y de forma realista consiguen transmitir su mensaje de forma cruda e introducen al espectador directamente dentro de ellas, por ello muchas de sus inspiraciones provienen de acciones cotidianas y también del cine y los cómics. Usan el hiperrealismo de forma que generan otros mundos más complejos de los cuales extraemos nuestras propias interpretaciones.

El tamaño es uno de los pilares principales en el hiperrealismo, ya que algunos artistas usan el gigantismo en sus obras mientras que otros simplemente mantienen el tamaño real del cuerpo humano o incluso disminuyen dependiendo del interés de su representación, esta diferencia esta fuertemente relacionada por sus referentes. Dependiendo del mundo del que provienen los artistas usan las medidas del cuerpo de unas formas o de otras y esto también puede decidirse dependiendo de cuál es la retórica y psicología que van a otorgarle a cada una de sus obras. El uso del cuerpo humano de forma gigantesca puede sacudir al espectador en el momento de estar observando la obra, mientras que otros artistas usan esta fórmula para generar instalaciones artísticas en entornos urbanos, pretendiendo hacer objetos físicos que transformen un lugar, pero que se puedan convertir en objetos mentales capaces de penetrar en el espacio imaginario del ser humano. Muchos de los artistas que usan el gigantismo los une el uso de la calle como espacio para mostrar su obra, esta es una clara influencia de los escultores Italianos y Griegos, generando esculturas a través de historia y mitología, mostrándola a todo el mundo sin necesidad de que accedan a museos o exposiciones; por contra, también hay escultores con obra gigantesca que introducen sus esculturas en los museos para impactar o mostrar mejor el mensaje que quieren transmitir en su obra.

Algunos hiperrealistas juegan con la escala del cuerpo para hacerla más pequeña, Con la miniaturización y ubicación en lugares urbanos, estimulan la imaginación de los peatones que encuentran esculturas en la calle, mientras que otros realizan su obra a menor escala, pero introducen sus piezas en museos. Estos creen que realmente cuanto más grandes son las esculturas, menos naturalistas son, tendiendo a inventar, en cierta manera, la anatomía.

En las piezas pequeñas, que se pueden comparar con muñecos, pueden permitirse ese realismo que en piezas más grandes les desagrada. En cambio, los artistas que mantienen las proporciones del cuerpo humano de forma realista suelen insistir más en la técnica y el acabado de sus obras mostrando una perfección exquisita, esto al sumarse con el hiperrealismo genera que el mensaje llegue de forma directa al espectador y que este sea atrapado por la capacidad técnica que estos artistas otorgan.

Las estrategias técnicas utilizadas en este ámbito de la escultura son diversas aunque la más usada tiene como punto de partida esculturas de arcilla construidas a lo largo de una armadura que luego se moldean y se funden en silicona. Una vez el molde esta limpio, se añaden los pelos y el color final, esta técnica la vemos en artistas como

Ron Mueck, Sam jinks o Samuel Salcedo, también introducen materiales como la resina que también permite la policromía o fibras de vidrio.

Otros artistas, como Antony Gormley usan el bronce y distintos metales para realizar sus

monumentales piezas situadas en el entorno urbano. Las técnicas que usan van acompañadas del mensaje que quieren mostrar adaptándose a un discurso visual que genera una realidad directa para el espectador como es el caso de las personas gordas de Mu Boyan obras hiperrealistas, a tamaño natural, de hombres obesos. El trabajo de este artista, por ejemplo, examina el cambio el aumento de peso en China, este se asociaba a un signo de riqueza y una buena posición económica y social. La percepción está cambiando hacia esta visión occidental de que la gordura tiene más relación con la falta de salud, a través de sus esculturas, mezclando la exageración con una técnica impecable y un asombroso realismo transmite de forma directa el mensaje.

En definitiva, observamos como el abanico hiperrealista es muy abierto, tanto en técnicas como en intención artística. Al observar a varios de estos artistas desde la misma perspectiva extraemos como conclusión que, la obra de cada uno de ellos varía del anterior por sus actividades en el pasado, por sus referentes y por el mensaje que quieren transmitir y alrededor de este los escultores se adaptan a uno u otra técnica apoyando su discurso estético y conceptual.

“... en el hiperrealismo la realidad se presenta abrumada por la apariencia”.

Hal Foster

OBJETIVOS

El principal objetivo fué realizar una obra con capacidad comunicativa mediante el lenguaje hiperrealista.

A partir de este objetivo principal empezaron a desarrollarse otros más específicos:

- La adquisición de herramientas técnico-conceptuales para la realización física del proyecto.
- Llegar a empatizar con el espectador al este observar mi obra.
- Introducir una potencia retórica notable a la obra realizada.
- Obtener una visión propia y personal del hiperrealismo.

METODOLOGÍA

Producción artística exclusiva acompañada de un estudio técnico y retórico, para la cual se ha seguido una metodología de investigación técnica, pues nos basamos en una información extraída a partir de la experiencia del investigador, donde se emplearon métodos que se sometieron a pruebas para solucionar problemas que surgieron durante la realización del proyecto.

Así mismo, la metodología de esta investigación es de carácter cualitativo, puesto que manejamos variables imposibles de medir científicamente y totalmente sometidas a la opinión del investigador, que extrajo los datos a partir de la observación de obras, conversaciones y experiencias de otros autores, así como la propia del autor.

MARCO CONTEXTUAL

1. CONTEXTO HISTÓRICO

El movimiento escultórico hiperealista centra su atención directamente sobre el cuerpo humano. Este, despierta desde la antigüedad gran interés entre los artistas y espectadores y un ejemplo de esto es la representación de figuras de la fertilidad en la prehistoria, la más famosa de estas es la Venus de Willendorf, data de hace más de 25.000 años. Podemos decir que la historia de la escultura, comienza con esta figura del cuerpo de una mujer. Después de este periodo, llegamos a la escultura egipcia, que usaba el cuerpo humano para representar aquello que había más allá de la muerte, esculpiendo así dioses y creencias que formaban parte de aquello que ocurría después de morir, los escultores egipcios hacían esculturas de el cuerpo humano sentadas y de pie en redondo y en relieve. Más tarde, nos encontramos en el periodo escultórico mesopotámico, en el cual, las esculturas se usaban con un carácter bélico, o de protección bélica, nos encontramos una representación más pequeña de el cuerpo humano en la época Egea, en esta, vemos la realización de pequeñas estatuillas de sacerdotisas y diosas usadas para el culto de sus feligreses.

La escultura se convirtió en una de las más importantes formas de expresión para los griegos, esto tiene que ver con que ellos creyeran que el hombre era la medida perfecta para todas las cosas, la figura humana fue el tema principal de todo el arte griego. Por lo tanto, los escultores en Grecia buscaban constantemente mejores formas de representar la figura humana. El cambio desde la abstracción al naturalismo, de figuras simples a las realistas, ocurrió durante esta época, por lo tanto las figuras a partir de este momento tienen proporciones más normales y realistas. En este punto de la historia, vemos como los romanos fueron beneficiados de la forma de crear, entre otras cosas, de los griegos, por lo tanto, estos se apropiaron de su forma de representar la figura humana, aunque, una de sus grandes aportaciones a la historia de la escultura fue la introducción de los retratos, estos, se utilizaban para representar y generar a cada uno de los emperadores que tuvo Roma. Muchas de las características nombradas anteriormente de los griegos y los romanos fueron heredadas por los cristianos, aunque estos solo representaban mediante esculturas a su dios y todas las figuras sagradas que formaban parte de su religión, ya que, cualquier representación escultórica de el cuerpo humano que no fuera de una imagen sagrada era pecado y sería castigada por la religión católica.

Siguiendo con el periodo anterior, llegamos a una época brillante en cuanto a representaciones artísticas la cual se encuentra dentro de el cristianismo, en este periodo aún seguimos viendo una cierta abstracción heredada de la época romana, no fue hasta mediados de la era gótica donde vemos que las figuras góticas se muestran mucho más realistas que las realizadas durante el románico y los periodos góticos anteriores las caras de las estatuas tienen expresión, y sus vestiduras les cubren de una manera natural; estas seguían representando imágenes sagradas y mayormente se podían ver en las fachadas y puertas de las grandes catedrales creadas durante este periodo.

Los artistas italianos no aceptan completamente el estilo Gótico, esto ocurrió porque ellos



1. Venus de Willendorf. escultura paleolítica talla de piedra datada entre el 25.000 y el 28.000 a.c. Museo de Historia Natural de Viena.

Fuente: El País

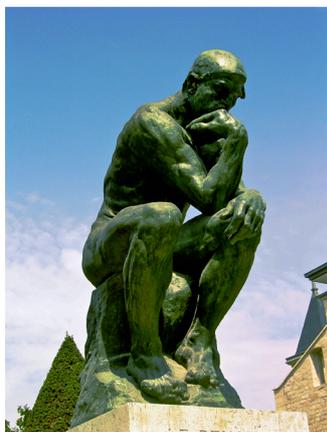


2. Kouros d'Anavyssos. HACIA 530 a.C. siglo VI. Talla en mármol. 1.94 metros. Museo Arqueológico Nacional de Atenas.

Fuente: el propio museo



3. Gian Lorenzo Bernini. Fuente de los cuatro ríos. 1648-1651. Talla en mármol blanco. Plaza Navona, Roma.
Fuente: Wolfgang Moroder.



4. Auguste Rodin. El pensador. Cerca 1904. Escultura en bronce. Museo Rodin Paris, Francia.
Fuente: Andrew Horne

fueron afectados por los restos de la edad clásica y expuestos a la influencia oriental del arte Bizantino, en el siglo XIII, se generó una nueva etapa, el Renacimiento, esta bebía directamente de las épocas doradas de Grecia y el Imperio Romano y por lo tanto volvía a encabezar la representación artística de el cuerpo humano como el todo, de esta forma siguieron avanzando hacia una representación mas libre y naturalista. La escultura barroca continuó siendo tratada con la misma amplia variedad de problemas escultóricos que en el Renacimiento, seguían concibiendo el cuerpo humano como la parte principal y fundamental de sus representaciones aunque empezaron a alejarse del manierismo de algunos escultores del siglo XV, estos empezaron a querer volver a la energía y la agilidad de la escultura del siglo XV creadas por Miguel Ángel, en este momento empieza a ganar fuerza la obra de Giovanni Lorenzo Bernini, quien se convirtió en la figura dominante en su país y uno de los artistas más importantes de Europa durante un período brillante y creativo.

A partir del siglo XVIII observamos como conservan las cualidades heredadas del siglo XVII pero, adaptándolas a los gustos de la época, en este momento, vemos el surgimiento de un nuevo movimiento llamado Rococó, este se caracteriza por efectos más ligeros y decorativos en escultura y en todas las artes. Jean Baptiste Pigalle (1714-85) y Étienne Maurice Falconet (1716-91) demuestran tener las mismas cualidades técnicas que Bernini, pero, sus figuras son ligeras y alegres. Figuras de movimientos dulces y volátiles, muestran un cambio notable de la intensidad religiosa de Bernini.

La escultura Neoclásica y Romántica, se posiciona en el siglo XVIII, mientras Clodion (1738-1814) y otros escultores del rococó estaban aún activos. El Neoclasicismo, busca, volver a las temáticas de representación usadas por los artistas clásicos unos siglos atrás, muchas de las esculturas de esta época pueden compararse con las creadas durante el periodo clásico, entre ellas retratos que podían recordar directamente a los creados por los romanos; al mismo tiempo el movimiento romántico crecía de forma notable, en la década de 1860 aparece el joven escultor llamado a Auguste Rodin, el cual, fue rechazado tres veces de la École des Beaux-Arts, la Academia de París. Finalmente este escultor fue el más famoso en Francia y en la mayor parte de Europa.

Llegados a este punto nos introducimos directamente en la escultura del siglo XX, época de experimentación con nuevas ideas, nuevos estilos y nuevos materiales. La figura humana dio lugar a nuevos temas tales como los sueños, ideas, emociones, así como también el estudio de la forma y el espacio.

La llegada de la década de los 60 significa la llegada de el arte contemporáneo, a diferencia de los anteriores artistas los escultores modernistas y posmodernista de hoy artistas Pop como Claes Oldenburg, Robert Indiana y los artistas Neo-Pop como Jeff Koons, no dudan en utilizar una amplia variedad de materiales, imágenes y métodos de exhibición. Sin embargo, como tendencia actual entre los movimientos del arte contemporaneo está en desconfiar de las grandes ideas y el internacionalismo de los movimientos de arte moderno del siglo XIX y mediados del siglo XX.

En este momento, situamos la aparición de la corriente escultórica hiperrealista, esta sur-

gió en la década de 1960 con el artista Jhon de Andrea, considerado como el padre de este movimiento, este artista está estrechamente relacionado con el Pop Art americano, a causa de sus temáticas relacionadas directamente con el consumismo social.

Pero, ¿que significa hiperrealismo?

El propio diccionario de la real academia de la lengua española (RAE) nos ayuda a entenderlo con el análisis de la propia palabra, hiperrealismo según su acepción significa “realismo exacerbado”¹. Dicha interpretación que otorga nuestra lengua a este vocablo deriva directamente de los términos que forman la palabra hiper (del griego hypér) -mas allá-, real (del latín realis)-verdadero- y el sufijo ismo (del griego ismós o del latín ismús)-doctrina, actividad, tendencia.

Los artistas hiperrealistas centran sus esfuerzos en generar un mundo real de forma artificial, creando en el espectador dudas sobre su propia existencia, se apoyan en su gusto por el detalle que, en algunos casos, puede, incluso, llevarnos a un estadio de irrealidad, por ello, intentan generar imágenes que sean aún más reales que la propia fotografía, o al menos, que lo parezcan, sus estudios se centran en la anatomía de el cuerpo humano y escapan de toda idealización volviendo así a el naturalismo como centro de investigación anatómica.

En esta nueva forma de entender el arte no tiene cabida la idealización, por mínima que sea, ya que el fin último de la obra es que el espectador se cuestione la condición humana.²

Estos artistas encuentran sus influencias en el cine, la fotografía, pero, también en escenas de ámbito cotidiano generando así un costumbrismo contemporáneo que está claramente influenciado por los medios de comunicación de masas.

Vemos a tres artistas como padres de este estilo, cada uno distinto del otro y todos de procedencia americana:

George Segal (1924-2000) este artista forma parte de la corriente pop, pero, al darse cuenta de la comercialidad que describe a este estilo se aleja rápidamente de él; su obra se caracteriza por la representación de la figura humana adaptándola de lleno a la época en la que vive reflejando sobre todo a personas de clases medias y bajas, sin ningún interés crítico, simplemente busca una reflexión al respecto.

Duane Hanson (1925-1996) observamos que del mismo modo que el artista anterior crea su obra para enseñarnos la banalidad de las clases medias bajas de la sociedad de su época, en especial de la sociedad americana, en este caso, con un modo irónico ejerciendo sobre el espectador un sentimiento de soledad y empatía, a este artista no le interesaba para nada la representación clásica de la figura humana, sino representar los sentimientos, en especial el sufrimiento de algunas partes de la sociedad como pueden ser los jubilados, las amas de casa o los turistas, podemos definir por completo su obra tomando la palabra de el crítico Jose Lebrero Stäls : Sin atributos y sin verbo, estos sustitos de la realidad proponen un comentario sociológico crítico e irónico de la sociedad, el vacío y la infelicidad de la existencia de la gran

1 REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. Disponible en: <https://dle.rae.es>

2 TORRES PONCE, J. M. 2015, Últimas tendencias en la imaginaria. Del Neobarroco imperante a la llegada del Hiperrealismo. En Lecciones barrocas: “Aunando miradas”. Asociación “Hurtado Izquierdo”. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5338337>



5. George Segal. Man on a bicycle. 1964. Vendajes de escayola. Museo de Stedelijk.

Fuente: Jan Wolkers



6. Duane Hanson. Housepainter I. 1988. Policloruro de vinilo.

Fuente: Added: 11 nov., 2020 by xennex. Resolución máxima: 1000x1308px



7. Jhon de Andrea. Magda. 2004. Escultura de polivinilo. Obra en venta. Fuente: www.es.artprice.com



8. Erwan Penny. Aerial #1. 2005. 269x152x33 cm. Silicona, pigmento, pelo, aluminio. Fuente: www.erwanpenny.com



9. Maurizio Cattelan. La Rivoluzione siamo noi. 2000. Instalación. Fuente: Added: 6 abr., 2014 by yigruzeltit última edición: 6 abr., 2014 de yigruzeltit Resolución máxima: 425x552px

comunidad autónoma que puebla las urbes modernas de todo el mundo (Lebrero, 1998: 30-31)

Realiza sus obras mediante el vaciado, la piel y la carnosidad tienen la apariencia de "blanda" porque poseen la textura y el color precisos, cambia la cera usada en los museos por fibra de vidrio, poliéster, resina, siliconas y materiales más adaptados a su época.

Jhon De Andrea (1941) a quien le otorgamos el nombre de "Padre del Hiperrealismo", por el contrario a los dos artistas nombrados anteriormente, busca la belleza de los cuerpos, esto lo encontramos en sus representaciones de mujeres desnudas intentando representar de forma perfecta la realidad de el cuerpo humano embelleciendo hacia su interés, pese a todo esto, las figuras transmiten tristeza y soledad en medio de las salas de exposiciones.

A partir de aquí empezamos a hablar sobre una segunda oleada hiperrealista, la cual está claramente protagonizada por el escultor Ron Mueck de quien hablaremos detenidamente más adelante.

Evan Penny(1953) este artista está muy influenciado por la obra de Mueck, esto lo podemos observar por su obsesión en la búsqueda de perfección visual y táctil de la piel o también por el cambio de dimensiones usadas en sus obras para representar la figura humana no respetando las dimensiones reales.

Su obra se diferencia de las demás por la distorsión que genera sobre sus piezas fotografiándolas y editando estas fotografías para modificar el cuerpo en sí y alargar, difuminar o exagerar sus propias esculturas.

Las palabras del propio artista nos definen por completo sus obras, Mi interés está en situar la percepción de las esculturas entre observar "al otro" en un tiempo y espacio real y la posibilidad de imaginar nuestro equivalente en una representación fotográfica. La intención es que el trabajo sea visto en un contexto en el que la escultura y las imágenes fotográficas, se miren entre ellas, se confundan y planteen nuevas lecturas (Nairne, Howgate, 2006: 102).

Mauricio Cattelan (1960) este escultor basa su obra en criticar todos los ámbitos sociopolíticos de la era actual mostrando los símbolos que definen la contemporaneidad.

Vemos como todos los artistas nombrados anteriormente, buscan la representación exacta o lo más cerca a la perfección de la figura humana, sumándole a esto el uso de temáticas adaptadas por completo a sus obras generando un hiperrealismo tanto técnico como conceptual en cada uno de los mensajes que quieren transmitir, de modo que cada uno de ellos de forma individual aporta algo al movimiento dejando su huella por la forma de hacer o la elección de temas a tratar, todos ellos analizando y mostrándonos la perfección y imperfección de los seres humanos y siendo creadores de aquello que es real/irreal que, en ocasiones, puede parecer siniestro, generando en el espectador un interés innato en acercarse a observar la escena y una filia que consiste en el querer tocar la obra por la incredulidad de que aquello que está viendo no sea real.

La figura humana se convierte en el campo de experimentación de todas y cada una de las obras de estilo hiperrealista(...).³

3 ARA FERNÁNDEZ, ANA, 2009, Hiperrealismos escultóricos contemporáneos. Imagen y realidad. En Congreso Internacional Imagen y Apariencia Universidad de Murcia, 19 – 21 noviembre 2008. Murcia. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927716>

2. SINOPSIS DE LA OBRA

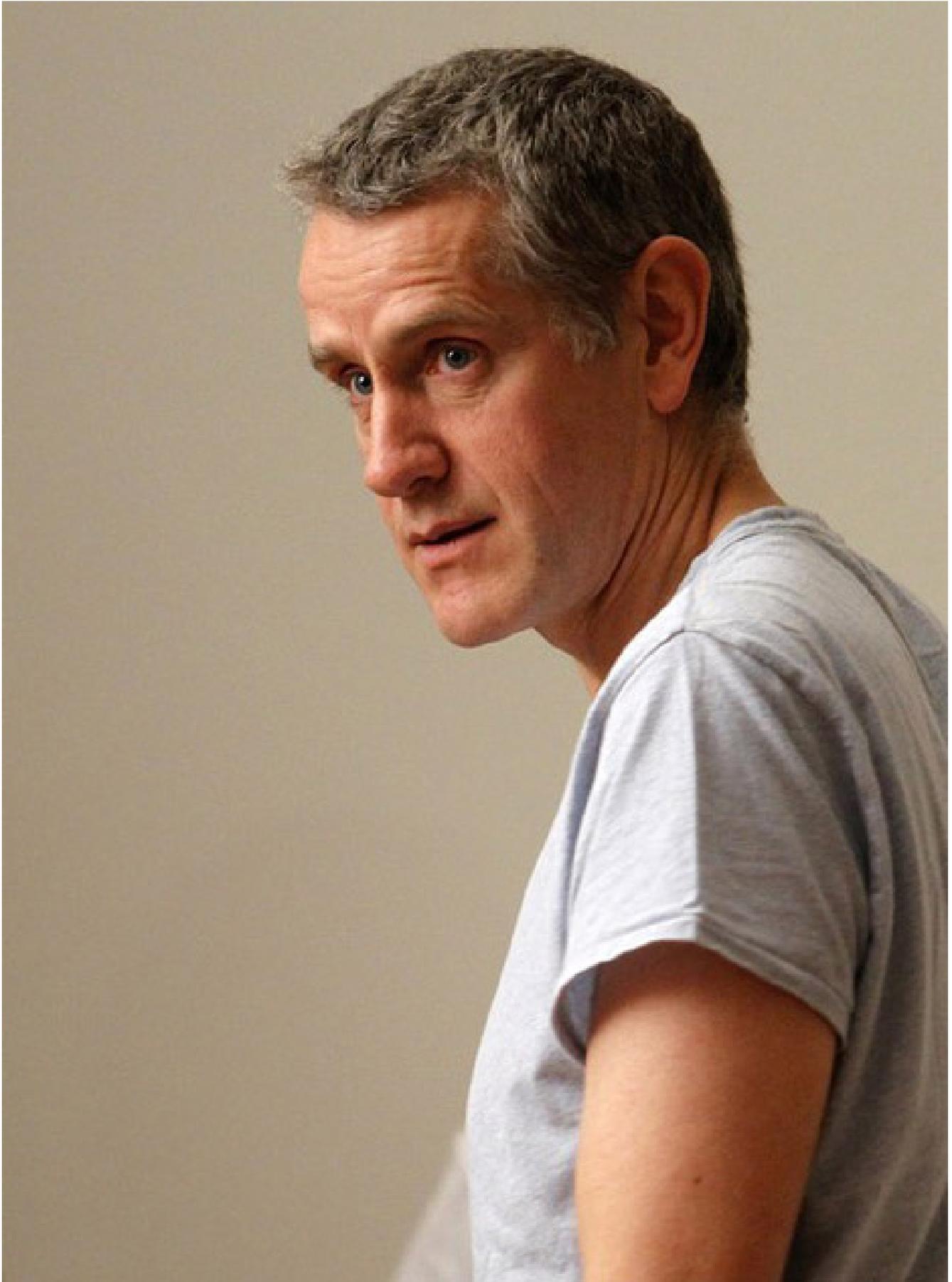
“Mis obras sólo son objetos en un cuarto”.

Ron Mueck

Esta instalación consiste en la muestra, en forma de repetición y acumulación, de la humanidad. La humanidad, representada de forma alegórica a través de esta especie de performance de las sociedades, ha sabido adaptarse a los cambios y acelerar estos con todo tipo de tecnología que contribuye a la evolución física y social. Dicha evolución, aunque a grandes rasgos participe de un individualismo del colectivo, se aleja de esto a través de la personalidad de la unidad, que aunque siga unos patrones estéticos, de moda, cultura o costumbres siempre tiende a diferenciarse del prójimo mediante algún elemento, característica, rasgo e incluso capacidad. Esta diferencia la mostramos a través de los zapatos, una metáfora con la que los individuos dejan entrever sus rasgos más personales, sus luces y sus sombras, su “yo”.

Los hombres y mujeres que aquí se representan no obedecen, sino, al patrón establecido por el creador que de la misma manera marca sus rumbos dentro de este espacio, representando las inclemencias que sufren algunos humanos para poder seguir creciendo y evolucionando sin las mismas oportunidades que aquellos que caminan por el suelo.

REFERENTES



10. Ron Mueck. 1958. Melbourne, Australia.

1. RON MUECK

Hans Ronald Mueck nació en 1958 en Melbourne, Victoria, Australia, escultor hiperealista, actualmente trabaja en el Reino Unido. Mueck antes de realizar esculturas hiperealistas se dedicaba a los efectos especiales, esto, podemos ver que forma parte de la herencia artística que le habían dejado sus padres los cuales eran fabricantes de juguetes, Mueck estuvo realizando muñecos y más tarde se ocupó con las marionetas, después creó su propia empresa en la cual creaba maniqués y robots animados enfocados a la publicidad.

En 1997 sorprendió a todo el público exponiendo la obra DEAD DAD en sensation

Dead dad está representado con absoluta crudeza sin ningún tipo de idealización ni estilización.

Mueck nunca trabaja con modelos vivos, él usa como referentes las fotografías, que busca en libros o las realiza él mismo, cuando no encuentra la inspiración en ninguna fotografía, busca dentro de sí mismo.

Vemos como sus trabajos tienen bastante inspiración naturalista: líneas parentales, padres muertos, la maternidad y el nacimiento, entre otros temas, pero también vemos como la estética de sus obras está completamente actualizada usando temas actuales y vestuarios para sus personajes que nos remiten directamente a la actualidad en la que vivimos.

Cuando se plantea una obra, primero realiza un boceto a escala en plastelina y más tarde empieza a realizar la estructura para la obra en el tamaño definitivo, para este "esqueleto" usa malla metálica y yeso. A partir de aquí, modela en arcilla hasta los detalles más externos como pliegues, arrugas e incluso poros. A continuación, realiza un baño de barnices para eliminar las impurezas de el barro y de esta forma poder separar el modelo original de los moldes, después empieza a realizar capas de poliéster las cuales serán las encargadas de soportar la pintura que dará la sensación de piel, los pelos los va colocando uno a uno para otorgarle mayor naturalidad y los ojos los realiza con una lente transparente sobre un iris de color y una pupila negra.

Dentro de los materiales que usa, observamos la fibra de vidrio y el poliéster de forma más común entre sus obras pero, también usa otros materiales como siliconas, barnices y acrílicos para otorgarle mayor naturalidad a la piel, es estos materiales podemos observar la influencia de su anterior oficio como creador de efectos especiales.

Ron Mueck varía la escala de sus obras para de esta manera recordarnos que al final no es nada más que una escultura

El trato excesivo de detalle en su obra y la calidad de estos hacen que el espectador quiera acercarse de forma directa a la obra para examinarla sintiendo una extraña sensación de que aquello que ven está vivo, este exceso de hiperrealidad viene marcado por su control de los efectos especiales y los referentes anatómicos mediante libros y fotografías que usa, juntando todo esto vemos como se superponen la ciencia, la técnica y el arte en su obra.



11. Ron Mueck. Dead Dad. 1996. Escultura (20 x 38 x 102 cm.). Saatchi Gallery, Londres (Reino Unido).



11. Ron Mueck. Dead Dad. 1996. Escultura (20 x 38 x 102 cm.). Saatchi Gallery, Londres (Reino Unido).

Fuente: propio museo



11. Ron Mueck. Dead Dad. 1996. Escultura (20 x 38 x 102 cm.). Saatchi Gallery, Londres (Reino Unido).

Fuente: propio museo



12. Ron Mueck. Couple under an umbrella. 2013. Escultura itinerante.

Fuente: El País.

13. Ron Mueck. Mask II. 2007. Anthony D'Offay Gallery, Londres (Reino Unido). Técnica: Escultura (77 x 118 x 85 cm.).

Fuente: Miguel Calvo Santos,





14. Samuel Salcedo. 1975. Barcelona, España.

2. SAMUEL SALCEDO

Samuel Salcedo nació en 1975 en Barcelona

Estudió en la Facultad de Bellas Artes en la Universidad de Barcelona, más tarde realizó un master en Manchester Metropolitan Univeristy

Es un escultor hiperealista el qual no pretende dar la sensación de "Mira que bien lo hago" su hiperealismo esta mezclado con un toque de humor que nos lleva directamente a ver una cruda realidad, esculpe la metáfora del disfraz a través de personajes que ocultan su verdadera naturaleza bajo la máscara de un animal este juego de mascarar forma parte de su estética transversal en gran parte de su obra mediante esta especie de símbolo pretende generar una metáfora de como nos vemos nosotros y como nos ven los demás, ya no tanto para esconderse sino refleja la visión general de uno mismo generando piezas semidisfrazadas que dan a entender una especie de incomodidad con la que nos podemos sentir reflejados en cualquier momento de nuestra vida. Este reflejo, en el espectador, muchas veces lo podemos encontrar mediante elementos de la cultura pop que introduce en su obra de esta manera el realismo de la obra se acerca mas aun si cabe a la realidad.

Su camino hasta el hiperrealismo viene desde ser un artista figurativo, sus influencias forman parte de lo mas común, cuando empezó pintaba y se fijaba en los pintores de su gusto y más tarde en la escultura hizo lo mismo pero siempre caminando hacia un lenguaje propio, distinto y personal, entonces también introduce en su obra las influencias que cualquiera que no este relacionado en el mundo del arte podría tener como televisión, cine, cómics, literatura, futbol, mis hijos en la guardería... todo esto hace que veamos en sus obras cierta conexión con la cotidianidad que hace que el espectador sienta puntos en común con cada una de sus piezas.

Aunque observamos en su obra un lenguaje muy actual y contemporáneo su manera de trabajar es tradicional, ya que, empieza modelando sus piezas en plastilina o barro y a partir de aquí actualiza el proceso para poder generar el realismo que muestra en el acabado mediante moldes de silicona y reproducciones en silicona y resina, estos materiales acompañan a los tamaños que el artista usa para representar el cuerpo humano, teniendo un tamaño bastante pequeño que le permite realizar un mayor estudio de la anatomía añadiéndole mayor componente de realidad a los cuerpos que finalmente pinta con pintura spray de graffiti y lápices de colores.



15. Samuel Salcedo. Toy Land - Mirror Mirror. 2019. Resina poliuretano policromada. 27 x 10 x 10 cm.

Fuente: www.art-madrid.com



16. Samuel Salcedo. Furry Animals I. 2021. Resina poliuretano policromada. 30 x 20 x 10 cm

Fuente: www.art-madrid.com



17. Antony Gormley. 1950. Reino Unido

3. ANTHONY GORMLEY

Antony Gormley nació el 30 de agosto de 1950 en Inglaterra, el escultor británico ha dedicado casi toda su obra al cuerpo humano, empezando por sí mismo, que tomó como molde para sus primeras piezas. Este artista cuestiona de alguna manera mediante el cuerpo humano la situación que hay entre los seres humanos y la naturaleza esto lo hace mediante técnicas como hierro o cemento muchas veces representa el cuerpo humano de forma realista pero otras lo construye a base de cubos o lo hace mediante varillas.

La mayor parte de su obra empezó a exponerse en galerías pero más tarde estas piezas salieron a la calle poniéndolas tanto en paisajes urbanos como en paisajes naturales de esta manera los paisajes naturales reforzaban su mensaje de relación de los seres humanos con la naturaleza, tiene muchas obras del cuerpo humano tanto a tamaño real como por ejemplo las que están en paisajes son a escala superior a la del cuerpo real

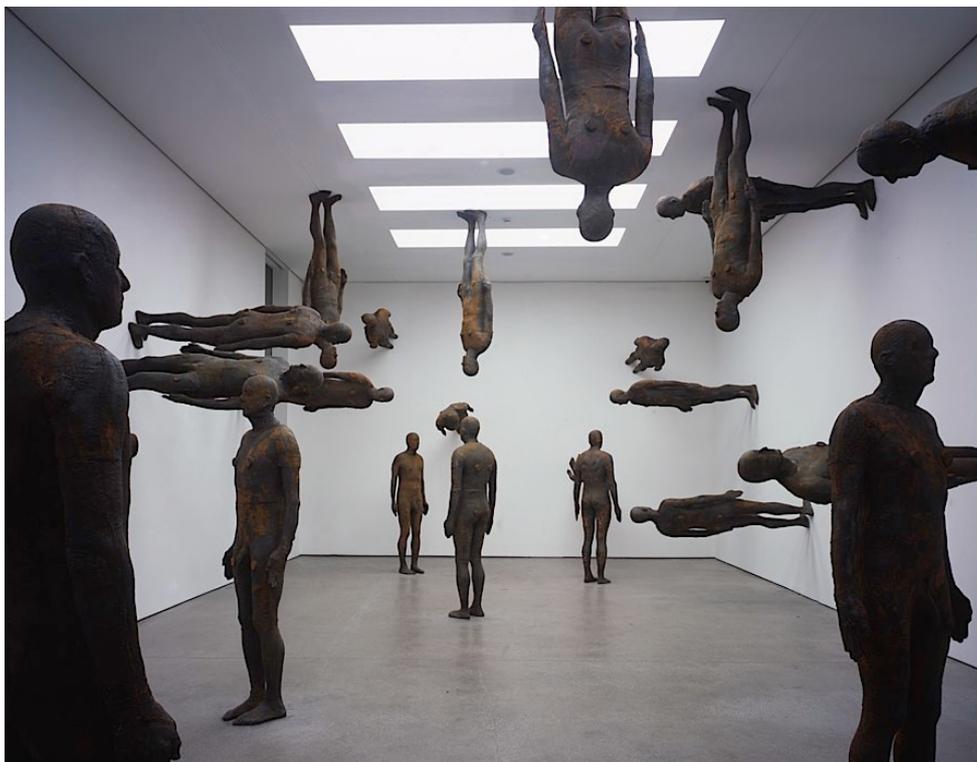
“Para mí, el arte no es acerca de los objetos de alto valor monetario. Se trata de reafirmar nuestra propia experiencia en tiempo real” - Antony Gormley en una TED Talks en 2012

Este artista influye directamente en mi trabajo por la forma que tiene de colocar las instalaciones escultóricas, la forma en la que coloca cada uno de sus piezas tiene sentido y hace que el espectador se centre en la obra y que interactúe con ella en todo momento.



18. Antony Gormley. Lost horizons. 2008. Hierro. Instalación itinerante.

Fuente: Bailey-Cooper Photography / Alamy Foto de stock



18. Antony Gormley. Lost horizons. 2008. Hierro. Instalación itinerante.

Fuente: Bailey-Cooper Photography / Alamy Foto de stock



19. Antony Gormley. White Cube Mason's Yard. 2019. Hierro. Instalación itinerante.

Fuente: www.whitecube.com

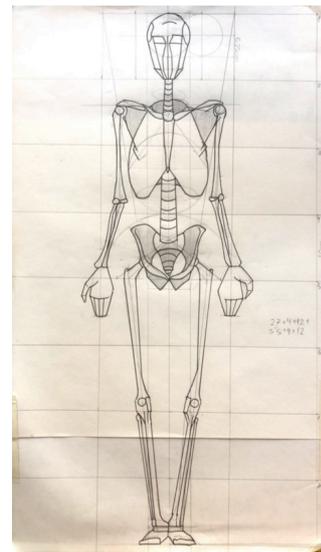
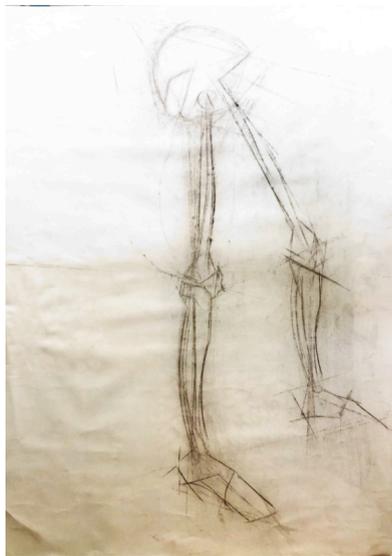
MARCO TÉCNICO

1. ANALISIS ANATOMICO

Empecé directamente con estudios de anatomía artística para empezar a entender desde dentro la forma de el cuerpo, poco a poco, una vez entendido de forma general la forma sintética de construcción de el cuerpo empecé a estudiar la apariencia exterior como reflejo de la parte interna, relacionando la morfología con la anatomía, pasando por la biología para empezar a comprender el movimiento en relación a la apariencia externa.

1.1 ESTUDIO DE OSTEOLOGIA

Desde el principio me planteo el afrontar el cuerpo desde lo mas interior y para esto empecé sintetizando todas las formas complejas que forman parte de la estructura que mantiene nuestro cuerpo, realizando estudios primero generales y después 1 a 1 todas las cavidades grandes, realizando dibujos tanto de análisis como después mas tarde de detalle copiando los huesos con su forma mas real.



20-21. Algunos dibujos de estudio de osteología.
Roberto Català Nacher

1.2 ESTUDIO DE MIOLOGÍA

No pude empezar los estudios en biología hasta no tener claro en qué parte de los huesos y en qué inserciones entraban los músculos por lo tanto tuve que dejar cerrados los estudios de anatomía de forma completa para poder seguir con los de biología separando los músculos en las distintas formas que tienen en general y después estudiando los uno a uno tanto dibujándolos como sabiendo sus nombres y sus inserciones todo esto acompañado de la acción que realizaba cada músculo aplicándola a la mecánica del cuerpo humano esto me ayudaría a poder entender el movimiento que realiza el cuerpo y de esta manera dibujar y modelar las modificaciones que tiene dependiendo del movimiento que realiza cada músculo.

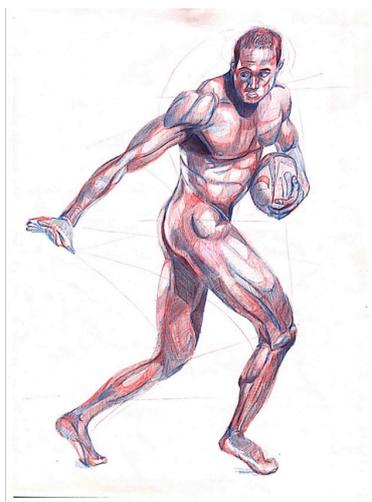


22. Ejemplo de dibujo de estudio de miología.
Roberto Català Nacher

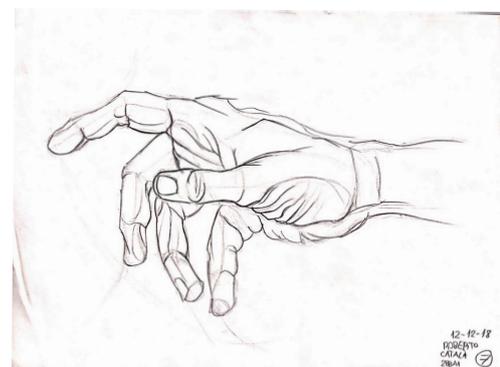
Escaneado con CamScanner

1.3 MORFOLOGÍA ESTÉTICA

Al terminar los estudios anatómicos internos del cuerpo humano inicié los estudios mediante dibujos de la morfología estética que forma la parte exterior y visible de las personas, está la diseñé a partir de las estructuras previamente realizadas mediante los estruc, los estudios osteológicos y más tarde aplicándole las modificaciones que surge es que sufría cada cuerpo con su pose dependiendo del movimiento muscular realizado y dependiendo de la relación que había entre la osteología y la biología en cada pose y finalmente analizando tanto estudios de expresión mediante los músculos de la cara tanto como estudios de textura de piel para más tarde poder la modelar.



23. Algunos ejemplos de estudio de morfología o apariencia externa.
Roberto Català Nacher



23. Algunos ejemplos de estudio de morfología o apariencia externa.
Roberto Català Nacher

2. ANÁLISIS DE MATERIALES PARA EL MODELADO

En la siguiente fase del proyecto recopile información sobre los distintos tipos de marcas o formas en las cuales podía encontrar los materiales que previamente había recopilado y eran necesarios para elaborar las futuras positivaciones de los moldes que realizaría a mis piezas escultóricas. Desde el principio tuve claro que utilizaría plastilina profesional para modelar las piezas ya que al no imaginármelas muy grandes esta me ayudaría a poder realizarlas con mayor detalle.

2.1 PROCESO DE SELECCIÓN

Después de la investigación de marcas llegué a la conclusión de usar silicona translúcida y esta junto a todo lo que conlleva su tratamiento elevaba de forma imponente el coste de el proyecto, al vestir las piezas, ahorraba en silicona todas las zonas que no estarían a la vista y por lo tanto, tenía que empezar a buscar otro material para positivar estas zonas que me permitiera ahorrar parte de dinero para seguir con la producción de el proyecto. En un primer momento pensé en realizar los cuerpos con escayola dejándolos así, solo a la vista la cabeza y las manos, que serian realizadas con silicona translúcida, pero este material, a parte de su fragilidad, le otorgaba mucho peso a las piezas que ya pensaba en colgar de la pared o incluso de el techo. Por dichas razones, este material rápidamente quedo descartado, llegando a empezar a plantearme estratificar estas zonas de la pieza con fibra de vidrio (velo de novia) y resina acrílica, ya que la resina de poliuretano es demasiado tóxica y todos los procesos tenía pensado llevarlos a cabo en casa, y además la resina acrílica también inflaba los costes, por lo tanto, también la descarté. (Aunque mas tarde la utilizaría para otra parte de el proyecto) Fue entonces cuando retrocedí a los inicios de mis inicios, planteando con seguridad la realización de los cuerpos con estratificado mediante cartapesta, la cual se realizaría con cartón fallero y engrudo. Desde muy pequeño he estado relacionado al mundo de las fallas, siendo desde los 14 años aprendiz en talleres de renombre como los de José Lafarga y Pere Baenas, esto me hizo entender y poder avanzar en mi proyecto volviendo a los inicios de la artesanía a que estoy acostumbrado desde pequeño.

2.2 PROPIEDADES DE LOS MATERIALES

Cada material tenía de fábrica sus propias propiedades, esto hacía que me planteara cuál querría para cada fase del proyecto y cada uno de ellos de qué marca lo compraría o de qué clase sería, por ejemplo: La plastilina escolar me permitía ahorrar costos en el modelado y llenar grandes espacios de masa rápidamente, mientras que la plastilina profesional me permitiría realizar la parte de la definición y dejar una fina capa externa para así poder ahorrar costes de nuevo. Así mismo, también tuve que analizar cuál sería la estructura interior y de qué manera esta podría ser más efectiva y más sencilla para que no me molestara mientras modelaba como antes decía la diferencia entre la plastilina escolar y la plastilina profesional era tanto con dureza como por calidad de su representación, es decir, la plastelina escolar era

tan blanda que no me permitía llegar a ciertos detalles que la plastilina profesional sí. La plastilina profesional elegida fue la médium ya que siendo principiante me vendría mejor para poder modelarla rápidamente otorgándole calor y después al estar más dura poder realizar detalles más pequeños de forma directa sin ir deshaciendo lo que ya tenía modelado.



3. PROCESO DE MODELADO

Realicé una maqueta rápida modelando en plastilina infantil de como me imaginaba las piezas que compondrían la instalación escultórica que estaba proyectando, una vez tuve esta maqueta realizada inicié los dibujos a escala de lo que sería el cuerpo de esta forma empecé a realizar unos armazones de hierro con escuadra de apoyo para poder modelar al tamaño que quería real que finalmente fue 1 metro de altura total de la pieza sin estar sufriendo en que cayera mientras modelaba, me planteé el modelado de todo el cuerpo a partir de tres partes una cuerpo entero la segunda parte las cabezas. Y por último, las manos para poder otorgar a las manos y a las cabezas mayor detalle.

3.1 CREACIÓN DE ARMAZONES DE APOYO

Para crear los armazones internos que soportaría el peso de la plastilina del modelado me planteé realizarles unas escuadras móviles para poderlo reutilizar estos estarían diseñados de manera en que no serían totalmente rígidos para poderlos usar en otras piezas de otros tamaños, estaban formados de unos tableros de madera de la medida exacta en la que cabría lo que es el paso de las personas que estaba modelando y tenían la escuadra de varilla roscada de 15 mm estas dos varillas estaban unidas mediante una cruz de tuerca larga roscada la cual permitía que una estuviera de forma recta y la otra estuviera totalmente en perpendicular están en perpendicular entraba directamente a lo que sería la estructura interna del mismo cuerpo este cuerpo está formado por varilla roscada de 7 mm y estaba realizado de forma muy sintética y soldado entre el mismo.

24. Materiales usados para la creación de armazon de apoyo.
Roberto Català Nacher



25. Armazon de apoyo para el modelado.
Roberto Català Nacher



26. Armazon de apoyo para el modelado.
Roberto Català Nacher



27. Armazon de apoyo para el modelado.
Roberto Català Nacher

3.2 MODELADO CUERPO ENTERO

En este punto, teniendo claros los materiales de forma general con aun margen de cambios, empecé a idear la obra en si que quería mostrar, entonces empecé a creer fuertemente en la idea de colocar piezas en los techos y las paredes de la sala de exposición, esto se magnificaba en mi cabeza al entender mis limitaciones al poder crear dentro de casa. Por este motivo me planteé que las piezas de cuerpo entero como mucho tendrían 1 metro de altura. Una vez decidido el tamaño, empecé la construcción de unas estructuras y sus apoyos para poder empezar a modelar a tamaño real como serian las piezas, cuando tulle los dos cuerpos encajados me di cuenta que solo modelando uno seria capaz de abarcar todas las piezas ya que irían vestidas como comenté anteriormente, más tarde me centré en el modelado de las cabezas, empezando desde su forma mas interna el que seria su resultado final. Una vez tuve las cabezas más o menos claras realicé la relación entre las cabezas y el cuerpo mediante modelado y ya me dispuse a sacar el molde de estas mientras seguía avanzando en el cuerpo.

Del mismo tiempo empecé con el modelado de los dos cuerpos definitivos aunque finalmente decidí quedarme con uno solo el cual después tendría modificaciones.

Avance al mismo tiempo el cuerpo y las dos cabezas, hasta el punto en el que decidí otorgarle mas importancia a las cabezas centrando directamente en su modelado.

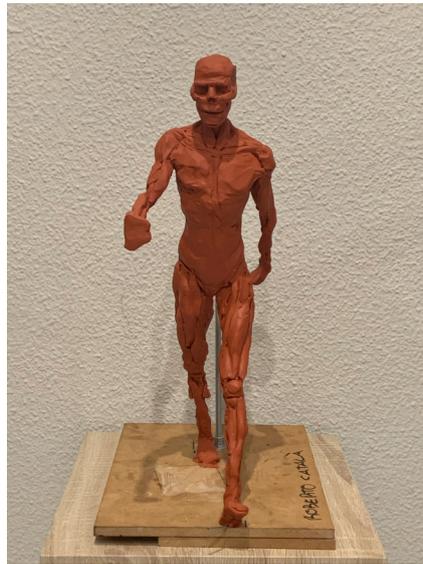
En este punto del proceso decidí realizar las extremidades de la pieza con tubos rígidos de cartón y con relleno para generar las formas, pero, tenia que modelar aun el cuerpo y las manos

No me detuve mucho en la apariencia del torso ya que mas tarde iría totalmente cubierto por tela y por lo tanto necesitaba ahorrar tiempo de alguna manera.

Mas tarde, seguí con el modelado de las manos.



28. Diveras partes del proceso del modelado del cuerpo.
Roberto Català Nacher



29. Diveras partes del proceso del modelado del cuerpo.
Roberto Català Nacher



30. Diveras partes del proceso del modelado del cuerpo.
Roberto Català Nacher

3.3 MODELADO DE LAS CABEZAS

Empecé modelando desde la parte mas interna del cráneo, primero con plastilina escolar para reducir costes, que posteriormente recubriría con Monster Clay para poder otorgar mayor detalle para realizar las caras, no decidí ningún modelo en concreto ya que fui viendo fotos de diferentes personas dependiendo de que me interesaba más para cada fracción de su cara, tanto para la nariz como para la boca, lo que sí que me interesaba era que se notará la diferencia entre hombre y mujer. Una vez tuve las cabezas prácticamente encajadas empecé a estudiar el cuello y como éste conectaría con el resto del cuerpo que ya tenía empezado al conectar directamente con el torso esto me permitía ver y visualizar ya cuál sería la junta que quedaría entre en las positivización es de la cabeza y las positivización es del torso que estas serían tapadas por la ropa externa dejando así de forma finalizada la junta que después sería la definitiva.



31. Proceso de modelado de los cráneos.
Roberto Català Nacher



32. Proceso de modelado de los cráneos.
Roberto Català Nacher

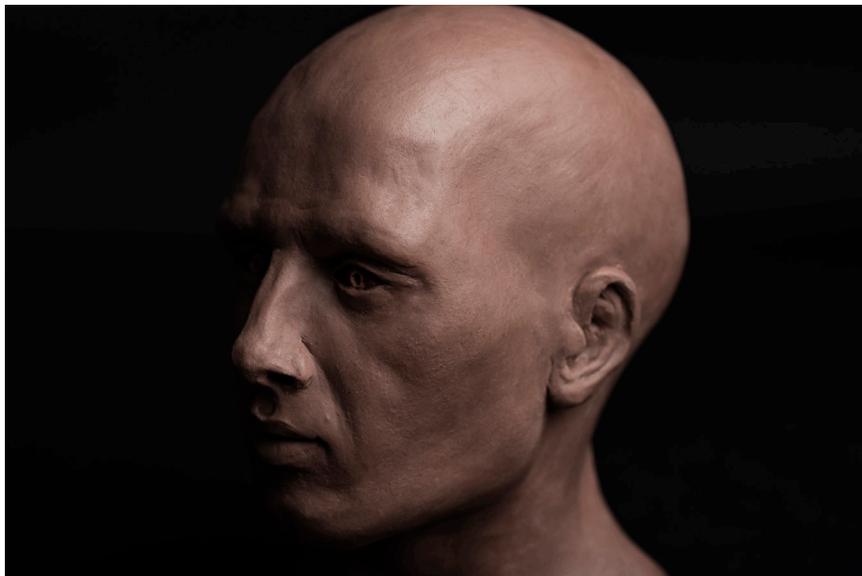


33. Proceso de modelado de los cráneos.
Roberto Català Nacher

34. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



35. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



36. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz





38. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



39. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



40. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz

41. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



42. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



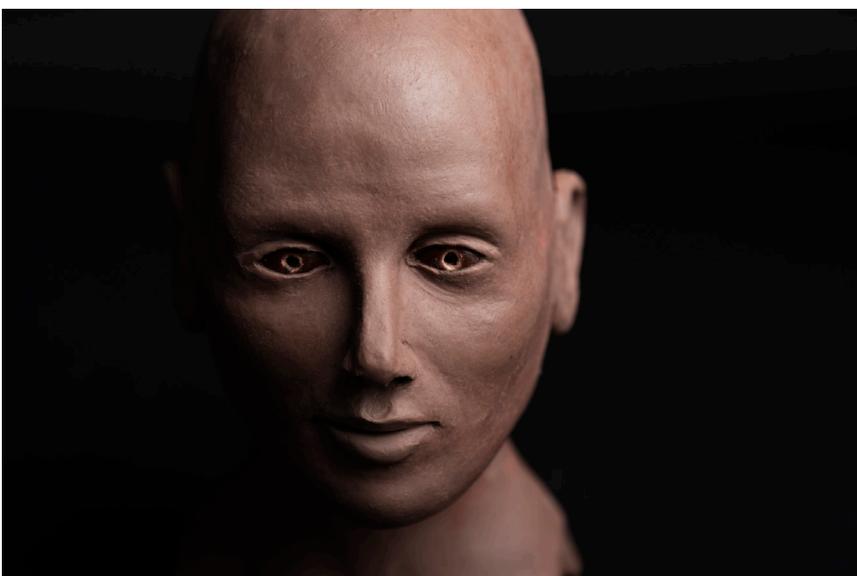
43. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



44. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



45. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



46. Modelado de las cabezas desde varias perspectivas en Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



3.4 MODELADO DE LAS MANOS

Inicié este trabajo realizando muchos dibujos de muchas posiciones de manos en las cuales se ve como esta se mueve. Más tarde, realicé una estructura con hilo de alambre doble para el interior de cada una de las manos y un hilo de alambre doble por cada dedo. Estas manos al ser tan finas y al estar escaladas, las creé directamente con plastilina profesional, de esta manera pude realizar detalles desde el inicio. Estas manos abarcan desde los dedos hasta las muñecas y la misma muñeca serviría de bebedero para finalmente ser usado como acción de colada en el momento de realizar el positivo del molde en bloque de esta zona del cuerpo. Modelé solo dos manos, una izquierda y una derecha para los dos cuerpos, realizando unas manos tanto masculinas como femeninas sobre todo basadas en mis manos y copiando de modelos de escayola que había reproducido previamente de mi mano mediante moldes de alginato.



47. Proceso de modelado de las manos en Monster Clay.
Roberto Català Nacher



48. Proceso de modelado de las manos en Monster Clay.
Roberto Català Nacher



49. Proceso de modelado de las manos en Monster Clay.
Roberto Català Nacher



50. Manos modeladas en
Monster Clay.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz

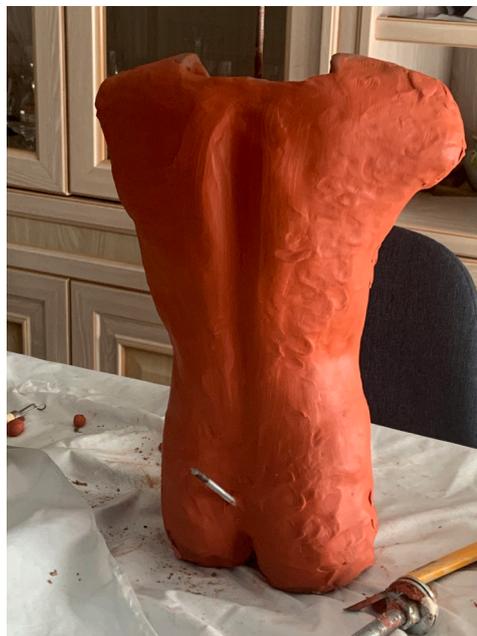
3.5 MODELADO DEL TORSO

El torso estuve modelándolo desde el inicio del trabajo tanto antes de empezar las cabezas como las manos, pero este sufrió modificaciones a través de cómo iba evolucionando el proyecto. En el inicio empecé a modelar dos cuerpos uno de hombre y uno de mujer pero entendí que esto sería inútil, ya que en la reproducciones las podía modificar para que fuera el cuerpo de hombre también de mujer y así ahorrar tiempo en el modelado llegando más rápido al resultado final. Una vez tuve claro que quería modelárselo modelar solo un cuerpo decidí modelar el cuerpo de un hombre y de esta manera después podría modificarlo otorgándole mayor es mayor tejido adiposo en la parte del pectoral para realizar a una mujer.

Este modelado estaba realizado con plastilina escolar ya que finalmente no se iba a ver la textura ya que estaba tapado por la tela y de esta manera volví ahorrar costes y era más rápido la forma de modelar ya que esta plastilina es más fácil de aplicar rápidamente.



51. Proceso de modelado de las manos en plastilina escolar Jovi. Roberto Català Nacher



52. Proceso de modelado de las manos en plastilina escolar Jovi. Roberto Català Nacher



53. Proceso de modelado de las manos en plastilina escolar Jovi. Roberto Català Nacher

4. ANALISIS DE MATERIALES PARA LOS MOLDES

Desde el principio sabía que quería cada parte del cuerpo reproducida en algún tipo de material, los moldes que usaría también serían distintos por cómo eran las partes del cuerpo y el diseño que tenían. Así pues, inicié una investigación directa sobre los materiales que iba a usar dependiendo de las capacidades que me otorgaban.

4.1 PROCESO DE SELECCIÓN

Seleccionar estos materiales me base en las formas del cuerpo, por ejemplo, para la cabeza tenía claro desde el inicio que quería usar silicona para moldes y para el cuerpo escayola.

4.2 PROPIEDADES DE LOS MATERIALES

Cada material tenía que estar exactamente enlazado con la pieza que iba a reproducir, por lo tanto, la silicona para moldes que use fuera de mejor calidad de copia ya que esta iba a sacar las copias de las caras y de las cabezas al completo y también de las manos pudiendo así mostrar toda la calidad del modelado que había realizado previamente y para la escayola ya que la reproducción de este molde solo sería para otorgarle volumen a la parte del torso de la pieza, la realicé con escayola de baja calidad dotándola así de una rapidez inmediata a la hora del secado y un ahorro de costos para el proyecto en total.



54. Silicona para la realización de moldes.

5. PROCESO DE REALIZACIÓN DE MOLDES

Para realizar los negativos de las 3 partes que quería sacar reproducciones (cabezas, manos, torso) realicé tres tipos de moldes distintos, empecé por un molde de calcetín en dos partes para cada cabeza, con molde de silicona y contramolde de vendas de escayola. Más tarde realicé los dos moldes de las manos en bloque y por último realicé un molde rígido en 2 partes con escayola para el torso cada molde tenía que estar en relación con qué material iba a ser positivado, por lo tanto, esto también supuso un problema a la hora de diseñarlos.

5.1 ESTUDIO DEL ORIGINAL

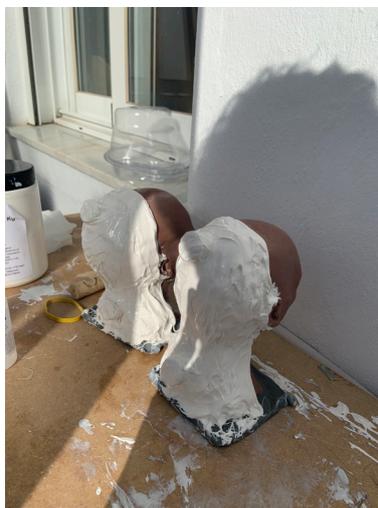
Para que todos los moldes pudieran ser reproducidos de forma exacta tuve que realizar el diseño de los moldes de cada parte del cuerpo dependiendo de cómo era su forma y cómo iban a salir de este molde, por eso realicé tres tipos de molde el molde de calcetín para la cabeza de bloque para las manos y en dos partes rígido para el torso.

5.2 MOLDES DE CALCETÍN

El molde de calcetín constaba de dos partes y hice dos tipos de este molde, uno para cada cabeza, estaba dividido por la mitad de la cabeza pasando por la oreja y por la parte central del cráneo en paralela y lo realicé a pinceladas con silicona para moldes con ixtroópico para que ésta pudiera soportar el secado en vertical, más tarde realicé los contramoldes para mantener la forma de esta piel formada por la silicona con vendas de escayola para moldes.



55. Proceso de realización del molde de calcetín.
Roberto Català Nacher



56. Proceso de realización del molde de calcetín.
Roberto Català Nacher



57. Proceso de realización del molde de calcetín.
Roberto Català Nacher

5.3 MOLDES EN BLOQUE

Por la forma que tenían las manos tuve que realizar un molde de bloque introduciendo las manos dentro de un vaso transparente para así poder marcar en el exterior del vaso antes de verter la silicona por donde iba la forma de la mano para más tarde poder realizar la herida en el molde por estas zonas y que la mano saliese de forma directa.



58. Proceso de realización del molde en bloque.
Roberto Català Nacher

5.4 MOLDES EN DOS PARTES

El molde en dos partes sería rígido y estaría realizado con escayola este era un molde de gran tamaño ya que era toda la parte del torso del cuerpo esta manera necesitará mucho material para cubrir tanto espacio por lo tanto opte por la escayola, aunque el inconveniente era el peso y la fragilidad de este molde tan grande y tan plano la escayola era el material que mejores resultados me podía otorgar para el resultado que yo estaba buscando.

6. ANALISIS DE MATERIALES PARA LAS REPRODUCCIONES

Empecé a investigar sobre qué tipo de materiales usaban otros escultores hiperrealistas en la actualidad sabiendo ya lo que usaban los referentes del principio del hiperrealismo, a partir de aquí empecé a analizar los materiales buscando cual era el que más me interesaba

para la reproducción de cada uno de los cuerpos y entonces comparé precios y calidades para elegir cual sería el material definitivo que usaría finalmente en mi trabajo.

6.1 PROCESO DE SELECCIÓN

El proceso de selección estuvo establecido a partir del presupuesto con el que contaba para realizar el trabajo, por lo tanto, tuve que suplir en la parte del cuerpo que iba cubierta por tela un material por otro ya que la silicona solo lo usaría para las zonas visibles del cuerpo humano, estas son las cabezas y las manos de los personajes que formaría mi instalación. Mientras que para el cuerpo empecé a investigar a partir de la cartapesta y el engrudo, ya que esto reducía los costes y le otorgaba un buen resultado aquello que quería como definitivo en mi trabajo. Llegar hasta la cartapesta me costó pasar por otros materiales de investigación como podría ser la fibra de vidrio velo de novia con resina acrílica o resina de poliuretano pero estos materiales otorgaban mayor trabajo al desarrollo del proyecto y subían el coste de los precios de lo que serían los materiales.

6.2 PROPIEDADES DE LOS MATERIALES

Cada uno de los materiales contaba con una propiedad distinta, por lo tanto tuve que realizar la selección desde el principio, esta selección estuvo determinada por qué material me interesaba más, por ejemplo, la silicona quería que fuera translúcida y que se pudiera tinter desde un inicio antes de pincelarlas sobre el molde ya que de esta manera ya saldría con un color de base parecido al tono de carne, de esta forma, busqué varios variantes pero finalmente me quedé con la silicona Mold Max T15 de Smoothon, también, por otra parte, no descarté del todo la fibra de vidrio con resina acrílica ya que la usaría finalmente para realizarle el cuerpo interior a la piel que formaría la silicona en el positivado de las cabezas, para las manos iba a contar con el mismo tipo de silicona realizando el mismo parecido con la piel, mientras que para el cuerpo, finalmente como dije anteriormente utilicé cartón fallero con engrudo casero, de esta manera sería más ligero y le otorgaría unas propiedades al trabajo de ligereza que necesitaba para montar la instalación.

59. Tixotrópico y silicona para el positivado.



7. PROCESO DE POSITIVIZACIÓN

Para empezar con el proceso de positivización tuve que estudiar los moldes que ya tenía para saber cual de las formas de positivar sería la más correcta para cada uno de ellos de esta manera decidí que habría tres tipos de positivización una por pincelada otra por colada y otra por cartapesta, tres opciones hacían que los modelos pudieran salir correctamente de los moldes y de esta manera fuera más fácil su extracción y mejor su acabado.

7.1 EPI

Para Poder realizar algunas de las acciones de positivado era necesario un equipo de protección individual, sobre todo a la hora de estar tratando con la silicona ya que era tóxica, para esto necesitaba una mascarilla de filtros para gases especiales; guantes de látex que me los ponía de forma doble por si me manchaba durante el proceso no seguir manchando otros objetos que estaba usando; necesitaba unas gafas de protección para la vista, ya que por el conducto de los ojos podía entrarme los gases de la silicona, y un mono de protección para no mancharme directamente la piel. Estos mismos equipamientos individuales los usaba también a la hora de realizar los cuerpos interiores de la fibra de vidrio ya que de esta manera no podía entrarme la fibra de vidrio ya que es tóxica mientras que para la resina acrílica no hacía falta ya que no tiene ninguna capacidad de toxicidad.

7.2 HERRAMIENTAS NECESARIAS

Dentro de las herramientas necesarias para cada uno de los positivados podían haber distintas como por ejemplo para la silicona necesitábamos vasos de cartón para realizar las mezclas y palos de madera para poder mezclar bien la silicona con el catalizador, todo esto también lo necesitamos pensar en una báscula de precisión para que tanto el tixotrópico como el catalizador estuvieran en las cantidades necesarias, para llenar los moldes por pincelada usaba pinceles de maquillaje para no dejar marcas.

7.3 POSITIVACIÓN POR PINCELADA

Una vez tuve los moldes abiertos en dos partes empecé a generar capas primero de menor tamaño con silicona mediante pincelada y después ya dándole más cuerpo mezclando esta silicona con tixotrópico dejando que las capas pudieran colgarse mejor en vertical y de esta forma generar mayor grosor para darle cuerpo de forma más rápido a la pieza, más tarde a esta piel que se generaba mediante las capas de silicona mediante pincelada le realiza un estratificado en resina acrílica Y fibra de vidrio para que de esta manera mantenía mantuviera su forma de forma rígida al ser sacada la reproducción del molde.



60. Proceso de positivado por pincelada.
Roberto Català Nacher



61. Proceso de positivado por pincelada.
Roberto Català Nacher



62. Proceso de positivado por pincelada.
Roberto Català Nacher

7.4 POSITIVACIÓN POR COLADA

Mediante la colada rellene los moldes de las manos que estaban realizados por bloque, después de tener la mezcla de la silicona hecha con el catalizador verter de forma pausada y constante sobre el mismo. La silicona mediante un hilo que atravesaba la muñeca que actuaba como colador de la pieza más tarde abrí molde en dos partes y saqué la pieza toda de una.

7.5 POSITIVACIÓN POR CARTAPESTA

Después de tener el molde en dos partes rígido abierto empecé a realizar capas de cartón que iba pincelando con engrudo otorgándole dureza, la primera capa de este positivado la realicé con cartón actual y esta no tenía cola ya que de esta forma no le hacía falta desmoldeante al molde, más tarde para darle más cuerpo con menos capas utilice el cartón antiguo que se utilizaba para realizar fallas que ya ha sido descatalogado.

8. ANÁLISIS DE MATERIALES PARA LOS ACABADOS

Creo que esta parte del proyecto era la más complicada ya que es la más visible a los ojos una vez acabada la obra, para realizar una investigación transversal de cuáles serían todos los materiales necesarios del acabado primero debería de haber hecho unas cuantas veces algún trabajo de este tipo, pero como era la primera vez, en algunas ocasiones iba improvisando para poder reparar o reorganizar los fallos que iban surgiendo.

En principio, analicé en general cuáles serían los materiales que necesitaría como, por ejemplo, una pintura para la silicona, silicona de unión para las partes de los moldes, ojos de acrílico... Más tarde fueron surgiendo otros materiales que llegaron improvisando para poder solucionar problemas que van surgiendo como iba avanzando en la parte de los acabados.

8.1 PROCESO DE SELECCIÓN

Tenía claro desde un principio que tenía que usar materiales que se aplicaban a la silicona, es decir, que podían pegarla, pintarla, unirla o mejorarla, por lo tanto, a partir de aquí, empecé a investigar sobre distintos tipos de pigmentos, tanto para la coloración de la silicona y la pintura como otros tipos de adhesivos que pudieran juntar las dos partes del molde que previamente había realizado. Una vez tuve claros los materiales como por ejemplo pigmentos de silicona, silicona traslúcida universal, ojos de acrílico, puente de unión, barniz brillo, pinceles de maquillaje para aplicar la pintura de forma que no deje textura, disolvente universal, nafta, al tener todos estos materiales claros solo me faltaba encontrarlos y decidir qué marca elegiría para poder realizar el trabajo.

8.2 PROPIEDADES DE LOS MATERIALES

Para cada uno de los materiales tenía que valorar antes de elegir la marca del que iba a comprar para poderlo utilizar cuáles serían sus propiedades principales que podrían aportar mejor acabados a mi trabajo, por ejemplo cuando me puse a investigar sobre los pigmentos que tintaban la silicona descubrí rápidamente que los más efectivos y con tonos realistas eran los pigmentos de la marca Sil Tone, pero estos solo los podría aplicar directamente sobre la silicona para tinarla antes de realizar los positivados, tenía que buscar materiales que realizaron la acción de mezclarse con estos pigmentos para poder ser aplicados sobre la silicona y que se quedaran pegados en ella y fueran duraderos, también investigue sobre los ojos de acrílico, estos los tuve que ir valorando dependiendo del tamaño que tenían en cuanto al modelado que yo había realizado para que tuvieran sentido tanto las pupilas como lo que era globo ocular en general, los pinceles de maquillaje le fui buscando a partir de brochas de pelo natural que de esta manera no aplicaban textura al aplicar la pintura que posteriormente crearía sobre las piezas.



63. Nafta, disolvente a base de hidrocarburo líquido.



64. Tintes para silicona.



65. Puente de unión.

9. INTRODUCCIÓN DE LOS OJOS

Este proceso fue uno de los más complicados de todo el proyecto ya que tenía que cortar la parte de los párpados de los ojos de forma perfecta e introducir los ojos, pero para eso también tenía que eliminar ciertas zonas del cuerpo de estratificado de fibra de vidrio y resina acrílica que había en el interior. De forma que empecé a realizar los cortes mediante un bisturí afilado y con unas tijeras de precisión para cortar hilos de forma que despegué la piel de silicona exterior de estratificado para poder realizarlo con mayor comodidad y precisión. Esto me generó problemas ya que al aplicar los ojos por la parte interior me di cuenta de que el grosor de la piel que formaban los párpados era demasiado grande y por lo tanto al poner el ojo a la altura correspondiente no quedaba anatómicamente correcto y desproporcionado. Y que con las tijeras de precisión para cortar y lo empecé a vaciar de forma concienciada cada uno de los párpados sin pasarme para no generar agujeros ni desperfectos en las zonas oculares.



66. Proceso de introducción de los ojos de acrílico.
Roberto Català Nacher



67. Proceso de introducción de los ojos de acrílico.
Roberto Català Nacher

10. PROCESO DE PINTURA Y ACABADO

Como decía anteriormente para poder pintar la silicona una vez ya estaba pintada previamente tenía que encontrar algún tipo de material que podría mezclar con los pigmentos para que de esta manera esto se aglutinara a la pieza, el material más lógico que se me ocurría era la silicona universal translúcida, ya que esta al ser translúcida podría ser tintada por un tinte universal de siliconas pero, esta silicona tenía un espesor demasiado intenso como para poder ser pintada sobre una pieza refinada entonces investigue sobre cuál sería el disolvente más adecuado para la silicona universal translúcida pero que no deshacía a la silicona en la que estaban positivadas las piezas, CES en este momento encontré la nafta la cual iba aplicando con contar gotas a pequeñas porciones de silicona traslucida universal que poco a poco iba pintando también en cuenta gotas con los tres tonos de tintes de silicona que usé carne medio carne oscuro y rojo.

Todo esto lo fui aplicando mediante los pinceles de maquillaje y con otros pinceles de pelo de cerda los cuales eran muy finos iba aplicando la silicona pintada con puntitos como si se tratara de un cuadro puntillista para generar la sensación de porosidad de la piel.



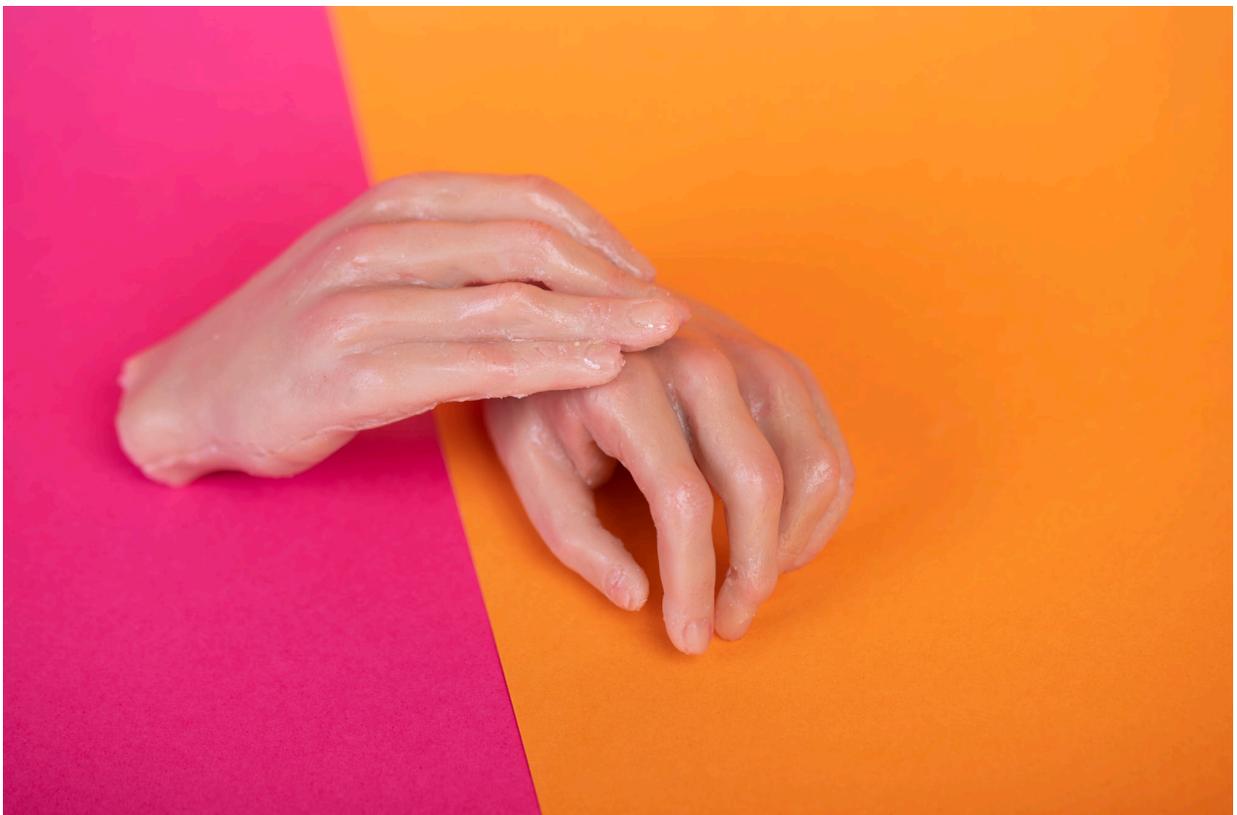
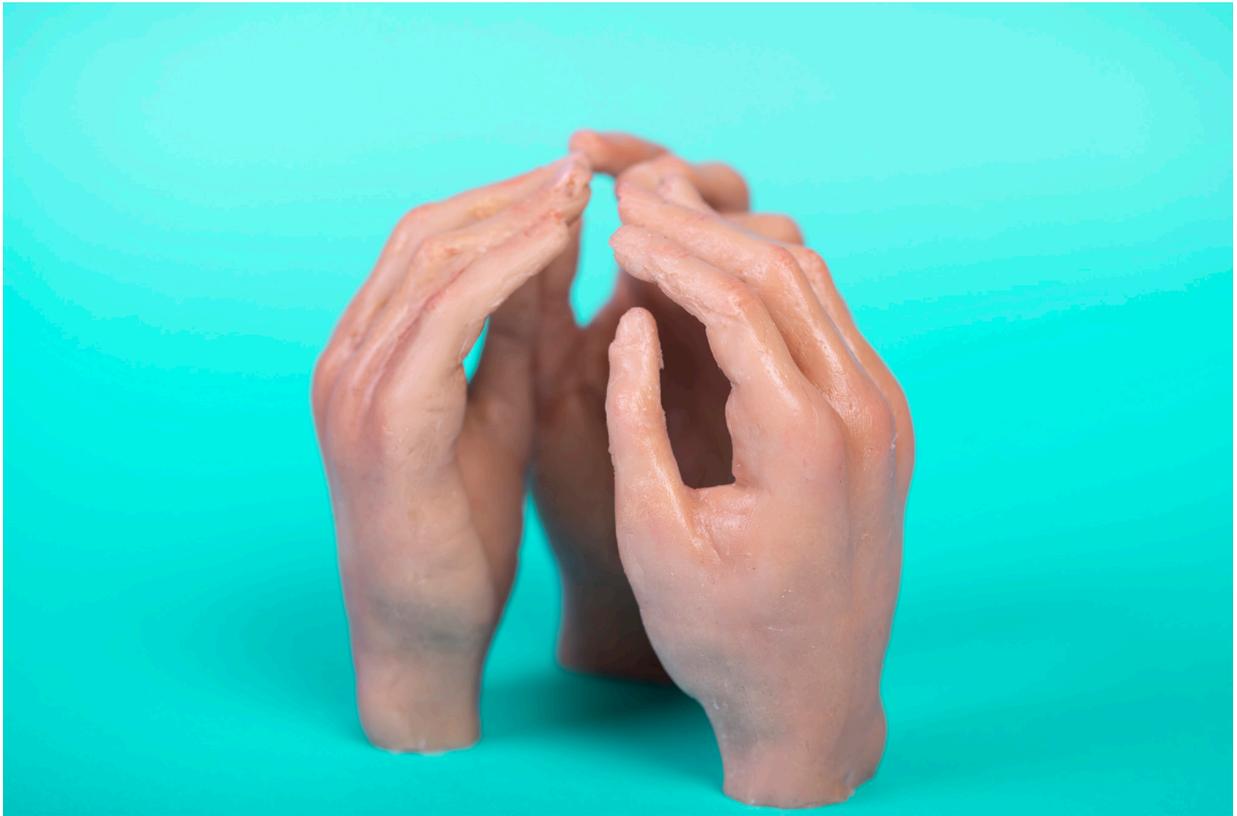
68. Proceso de pintura.
Roberto Català Nacher



69. Proceso de pintura.
Roberto Català Nacher



70-71. Cabezas acabadas.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



72-73. Manos acabadas.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz

11. CREACIÓN DE VESTUARIO

Al principio pensé en realizar con tela mi propia ropa a medida para las piezas escultóricas, de esta manera me feliz me facilitaría la forma de vestirlas mediante la partición de los patrones y más tarde pegar con adhesivo de tela sobre la pieza una vez ya vestido, pero, esto resultaba un cúmulo de trabajo muy superior al que podía tener y una pérdida de tiempo muy grande por lo tanto decidí comprar ropa a medida para cada uno de los de las piezas teniendo en cuenta el tamaño de su proporción y más tarde esta ropa la arreglaría para que quedara de forma perfecta en cada una de las piezas. Los zapatos fueron otro de los problemas que tuve en cuenta estos eran los únicos que iban a marcar la diferencia entre cada una de las piezas por lo tanto tuve que decidir uno a uno concienzudamente cuál sería el más adecuado para cada una de las piezas.

11.1 MODIFICACIÓN DE LAS PRENDAS

Prendas tenían que adaptarse al cuerpo para dar la sensación de realidad no debería de notarse que era ropa comprada al tamaño que le tocaba por lo tanto fueron modificadas tanto los pantalones como las camisetas de forma en que estas quedaron totalmente adaptadas al cuerpo que se había generado mediante cartón.

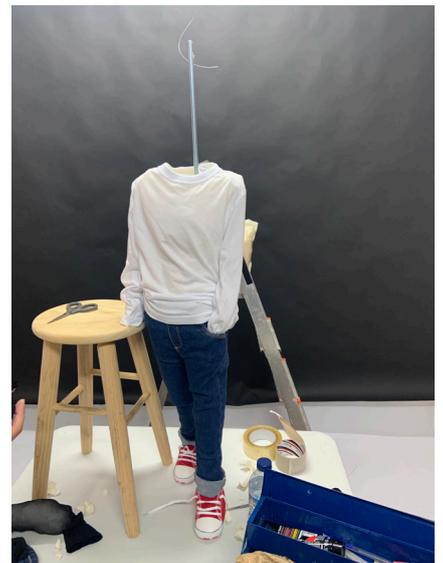
12. MONTAJE DE LAS PIEZAS



74. Montaje de las piezas.
Roberto Català Nacher



75. Montaje de las piezas.
Roberto Català Nacher



76. Montaje de las piezas.
Roberto Català Nacher



77. Ejemplo de una de las piezas acabada.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz



78. Ejemplo de una de las piezas acabada.
Roberto Català Nacher
Fuente: Virginia Ruiz

13. PLANTEAMIENTO DE ESTRUCTURA INTERNA

Las estructuras internas no serían muy trabajadas ya que el bajo peso de la pieza solo necesitaba un punto de apoyo en el interior tanto para colgarlo del techo como para ponerlo sobre la pared este está formado por una varilla roscada de 10 mm la cual para el techo me serviría para engancharla a un tablero con tuercas giradas al contrario y por la pared no sé si me serviría para colgarla con otro tipo de anclaje.

13.1 IDEACIÓN DE ANCLAJES PARA LA PARED Y EL TECHO

Para colocar las piezas en el techo usé, ya que el techo era técnico, un tablero de madera el cual tenía los agujeros hechos a medida para la varilla roscada que entraba directa y estaba a contra rosca de una parte de la otra de esta forma quedando sujeto en el aire este tablero estaba sujetado mediante unas varillas roscadas más finas por encima del techo técnico.

El anclaje de la pared sería bastante más complicado ya que necesitaba colgar en una pared de pladur unas piezas que salían 1 m del centro de gravedad del centro, por lo tanto, siendo un anclaje el cual estaba soldado a la varilla roscada que atravesaba toda la pieza soldada a un cuadradillo de hierro el cual tenía por la otra parte un agujero este agujero iría enganchado a una alcayata la cual iría clavada a la pared con un taco de pladur que se abriría por dentro al enroscar la alcayata.

14. PROCESO DE MONTAJE DE LA INSTALACIÓN

Una vez tuve todas las piezas acabadas, procedí al montaje de esta instalación escultórica en la sala de exposiciones que había pensado, en este caso una Project Room de la facultad de bellas artes de la Universidad Politécnica de Valencia. El montaje no fue tan sencillo como en un principio se planteaba, aún con todo el material preparado de casa.

El montaje se dividió en dos partes: la primera, donde las esculturas ubicadas en el techo de sala debían colgarse al techo técnico, mientras que las restantes se colgarían en la pared, haciendo un agujero en la pared de pladur para introducir alcayatas con apertura interior, de forma que se cogieran firmemente a la pared, otorgando así una mayor fuerza a la estructura interna de la pieza. El mayor temor encontrado en esta fase fue la posible pérdida de miembros superiores en las esculturas, concretamente, cabeza y manos, ya que además de estar colgados en una posición totalmente contraria a la natural, el efecto de la gravedad incrementaba el peso de la pieza y peligraba que pudiesen caer.

En cambio, con las piezas situadas en la pared de pladur, el mayor problema fue que la estructura interna cediera por el peso y la fuerza de la gravedad, pudiendo doblar las varillas que hacían de enganche entre la pieza y la pared, las cuales recorrían todo el cuerpo de cada escultura.

Una vez colgadas las piezas, se tuvo que acoplar y enganchar las camisetas que vestían las esculturas, ya que mi intención era que se les viera igual que si caminaran con normalidad por el suelo.

En ningún caso sucedió ningún percance que pusiera en peligro el montaje de esta instalación.

La segunda parte de la instalación consistía en una selección de mis dibujos de anatomía más importantes, colgados en un orden desordenado en la pared enfrentada a la de las esculturas, con tal de mostrar el proceso desde los inicios más básicos, como es el dibujo. Y por último monté una mesa con todos los materiales que utilicé para la creación de las esculturas, desde las arcillas para los moldes, espuma para el relleno, siliconas, colores...

En total la instalación contaba con estas dos partes mencionadas, con el fin de mostrar el proceso de creación y la obra en sí.

Tras este proceso, procedí a iluminar las distintas partes de la instalación, para dotar a la obra de un mayor dramatismo, así que se instalaron dos focos PC que enfocaban directamente a las piezas, un tercero que iluminaba la mesa con los materiales y tres focos de suelo para la pared de los dibujos.

En total, fueron siete horas de montaje.



79-80- Montaje de la instalación:
Brunch.
Fuente: Virginia Ruiz

15. RESULTADO FINAL



81-82-83. Roberto Català Nacher. Brunch. Instalación escultórica. 2021.
FF.BB UPV

Fuente: Virginia Ruiz



84-85. Roberto Català Nacher. Brunch. Instalación escultórica. 2021.
FF.BB UPV

CONCLUSIONES

En conclusion veo que he sido capaz de realizar una obra mediante un lenguaje hiperrealista la qual mantiene una gran carga retórica por lo que esta conecta con el espectador, esto junto a la estética que acompaña hace que el publico quiera interactuar con la obra generando de esta manera un vinculo entre la obra y el espectador al este sentirse conectado mediante la representación de el cuerpo humano.

He podido adquirir diversas herramientas técnicas para poder llevar a cabo este trabajo, aprendiendo sobre el uso de nuevos materiales en el campo de la escultura y nuevas formas de tratar algunas herramientas cambiándole su utilidad para así poder solucionar problemas que surgían en todo momento al ser la primera vez que usaba estos materiales, por otro lado he visto como la mayoría de los errores que he tenido han sido por falta de experiencia en el campo de trabajo y falta de rodaje con los materiales, pero, al darme cuenta de ello me permite seguir mejorándolo en futuros proyectos de estética similar.

Cuando las personas que entraron en la sala vieron las piezas expuestas me di cuenta directamente de como interactuaban con ellas mostrando reparo y atracción al mismo tiempo, generando el gusto por el observar y ademas la inquietud de tocar este material por su capacidad de translucidez y flexibilidad, dándome cuenta de esta forma de la connexion que puede tener un humano al verse representado a menor o mayor escala de forma casi real.

La retórica de la obra se vio marcada por su impacto visual y la colocación de los elementos escultóricos en la instalación generando desvíos de la norma que hacían que ele espectador se preguntara porque y que esta pasando en esta especie de performance escultórica.

Finalmente mi vision del hiperrealismo ha sido cada vez mas buena, apasionando desde el proceso y comprobando al mostrar mi trabajo a los demás el fuerte impacto que tiene y el potencial con el que se pueden contar las cosas usando esta estrategia o lenguaje visual para transmitir aquello que tienes dentro de la forma mas real y clara posible.

BIBLIOGRAFÍA

- TORRES PONCE, J. M. 2015, Últimas tendencias en la imaginería. Del Neobarroco imperante a la llegada del Hiperrealismo. En Lecciones barrocas: "Aunando miradas". Asociación "Hurtado Izquierdo". Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5338337>
- ARA FERNÁNDEZ, ANA, 2009, Hiperrealismos escultóricos contemporáneos. Imagen y realidad. En Congreso Internacional Imagen y Apariencia Universidad de Murcia, 19 – 21 noviembre 2008. Murcia. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927716>
- BMMES, GOTTFRIED, 2002, Die Gestalt des Menschen. Seemann. Ravensburg: Otto Maier Verlag Ravensburg.
- BARCSAY, JENŐ, 1979, Anatomía artística del cuerpo humano. Madrid: Ediciones Daimon.
- BRIDGMAN, GEORGE B., 1971, The Book of a Hundred Hands. Nueva York: Dover Publications Inc.

WEBGRAFÍA

- ALEGRÍA SUPERBI, VÍCTOR, 2010, La poética de Ron Mueck en la era Biopolítica. Revista de Teoría del Arte [online]. Disponible en: <https://revistateoriadelarte.uchile.cl/index.php/RTA/article/view/39193>
- OLIVA ABARCA, JESÚS EDUARDO, 2012, Ideas para una estética del simulacro. Imaginario Visual. [online]. Disponible en: <http://eprints.uanl.mx/2635/>
- GARCÍA DÍEZ, SERGIO, 2013, Del poliéster a la forma escultórica : Rachel Whiteread y Duane Hanson. En: Revista Iberoamericana de Polímeros [online]. Vol. 14. País Vasco: Universidad del País Vasco. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4115119>
- FUENTES, MARÍA, Samuel Salcedo. Detrás de la máscara. Metal [online]. Disponible en: <https://metal-magazine.eu/es/post/interview/samuel-salcedo-detras-de-la-mas-cara>
- ANTOLÍN GARCÍA, ANDREA, 2019, Antony Gormley, el escultor del cuerpo humano. Elle Decor [online]. Disponible en: <https://www.elledecor.com/es/arte/a28166973/antony-gormley-escultor-cuerpo-humano/>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. Disponible en: <https://dle.rae.es>

ANEXO

En el siguiente enlace pueden encontrar el vídeo realizado de la instalación de la obra, donde se puede ver todas las partes de esta exposición que resume lo que ha sido mi trabajo de final de grado y como el público interactúa con las piezas.

[https://www.youtube.com/watch?v=Fr1XgGkMw2QWSQW"ZWQE](https://www.youtube.com/watch?v=Fr1XgGkMw2QWSQW)