



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

REMINISCENCIA. Memoria de la ciudad vivida.
Convergencias entre pintura y cinematográfica.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Antón Partida, Mirian

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

REMINISCENCIA.

Memoria de la ciudad vivida.

Convergencias entre pintura y cinematografía.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Antón Partida, Mirian

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El trabajo teórico-práctico que se presenta como *REMINISCENCIA*, está compuesto por un estudio en torno a la ciudad, su representación y una serie pictórica donde se reflexiona sobre la relación entre las claves pictóricas y su influencia en el desarrollo visual de la producción cinematográfica desde una perspectiva fotorrealista.

La autora expresa su visión de la ciudad a partir de la producción de imágenes basadas en escenas cotidianas desarrolladas en entornos urbanos contemporáneos.

El marco teórico abordará temas como la representación de la ciudad en el cine y la pintura, el espacio urbano como escenario del anonimato, las claves conceptuales y estéticas del Fotorrealismo, o la función del color y la iluminación en el desarrollo visual (*visual developer*).

Los referentes que se utilizarán como análisis e inspiración serán pintores como Edward Hopper, Enrique Zabala, Richard Estes o Simón Stalenhag; y fotógrafos como Gregory Crewdson, Win Wenders o Michelangelo Antonioni.

Su producción se dividirá en dos bloques. La realización de una documentación fotográfica del entorno urbano basado en escenas cotidianas de las calles de la ciudad de Valencia. Y la producción plástica de una serie pictórica creada a partir del estudio y postproducción de las imágenes fotográficas.

Palabras Clave: fotorrealismo; desarrollador visual; anonimato; no lugar; ciudad; entorno urbano; pintura.

ABSTRACT

The theoretical-practical work that is presented as *REMINISCENCE*, is made up of a study about the city, its representation and a pictorial series where one reflects on the relationship between pictorial keys and their influence on the visual development of film production from a photorealistic perspective.

The author expresses her vision of the city through the production of images based on everyday scenes developed in contemporary urban settings.

The theoretical framework will address topics such as the representation of the city in film and painting, urban space as a setting for anonymity, the conceptual and aesthetic keys of Photorealism, or the role of color and lighting in visual development .

The referents that will be used for analysis and inspiration will be painters such as Edward Hopper, Enrique Zabala, Richard Estes or Simón Stalenhag, and photographers such as Gregory Crewdson, Win Wenders or Michelangelo Antonioni.

Its production will be divided into two blocks. The realization of a photographic documentation of the urban environment based on daily scenes from the streets of the city of Valencia. And the plastic production of a pictorial series created from the study and post-production of photographic images.

Keywords: photorealism; visual developer; anonymity; no place; city; urban environment; painting.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. BUSCANDO EL ANONIMATO EN EL <i>NO LUGAR</i>	7
3.1. La ficción de la imaginaria realidad	7
3.2. El <i>no lugar</i> cinematográfico	10
4. PINTURA Y CINE (Edward Hopper)	12
4. 1. La influencia de Edward Hopper en la concepción cinematográfica	17
4.2. <i>Visual development</i> con Simon Stalenhag	22
5. FOTORREALISMO	24
5.1. Historia de una relación entre fotografía y pintura	24
5.2. Claves del fotorrealismo	29
6. <i>REMINISCENCIA</i>	33
6.1. Documentación fotográfica	34
6.2. Materialización pictórica	38
6.3. Resultados	43
CONCLUSIONES	52
BIBLIOGRAFÍA	53
ÍNDICE DE IMÁGENES	55
ANEXOS	56

1. INTRODUCCIÓN

La serie pictórica plantea el espacio del *No Lugar*, desde el punto de vista del filósofo Marc Auge. Estos lugares serían espacios de paso y sin identidad, relacionados con el anonimato, la soledad y la ficción.

A partir de la identidad de la autora, se aborda el tema del anonimato al abrigo de la ciudad frente a su vida en su pueblo natal. Se han buscado en la ciudad espacios cotidianos con la presencia del ser humano casi nula y donde el anonimato está latente, frente al contexto rural donde se reconocen en sus habitantes. Una experiencia que ha sido reveladora durante su estancia en Valencia durante los estudios universitarios, donde la gente no suele mirar a quienes circulan a su alrededor.

La autora representa estos lugares con un estilo pictórico donde podemos identificar claves pictóricas del artista Edward Hopper, y desde la ficción, señalando las semejanzas que encuentra entre cine y el *no lugar*, pasajeros sin identidad que están de paso, sin rastro de memoria, tan solo recuerdos de las personas que han transitado ese *no lugar* y la ficción que se puede crear en estos espacios.

En su trabajo plantea, además, la relación entre pintura y cine, tanto teóricamente, tratando los referentes pictóricos y cinematográficos, como su materialización, creando una obra donde desarrollará el estudio y aplicará conocimientos de luz y color en el desarrollo visual (*visual development*).

La motivación para crear este proyecto ha sido la representación de la ciudad desde el punto de vista de la autora, en torno al cine y como la imagen fílmica sublima e idealiza lo cotidiano. De este modo, la imagen pictórica atrapa al espectador liberándolo de una realidad opresora. La autora adopta el papel de observadora, anónima o invisible para el desconocido, frente a los individuos sin identidad, que habitan el espacio de forma silenciosa y en un estado de soledad.

El título *REMINISCENCIA* surge de su significado en la RAE: "hecho de venir a la memoria lo que está lejano en el tiempo o casi olvidado". El *no lugar* como espacio sin historia y memoria más que los recuerdos vagos del que ha habitado este espacio aparentemente olvidados por ser lugares de paso. Y este proyecto representa esos espacios para invitar al espectador a recordar ese tipo de lugares que ya recorrió, o que transita habitualmente para, así, percibirlos desde otra perspectiva, la que evoca la pintura fotorrealista.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivos generales

- Generar una obra pictórica aplicando los conocimientos dados en el Máster de Producción Artística.
- Estudiar las relaciones entre pintura y cine.

Objetivos Específicos

- Analizar el fenómeno pictórico denominado Fotorrealismo.
- Reconocer el *no lugar* en la ciudad de Valencia.
- Reflexionar sobre la identidad y el anonimato a partir de su estudio antropológico y la contextualización en la producción cinematográfica.
- Estudiar el empleo de la iluminación y el color en el contexto del *visual development* y director fotográfico.
- Identificar los artistas pictóricos y fotográficos representativos que abordan las técnicas que trata la autora.
- Investigar sobre la metodología y representación del fotorrealismo.

La metodología empleada para realizar la parte de producción de este proyecto se dividió en dos bloques: la documentación fotográfica y la materialización pictórica.

La documentación fotográfica se basó en una recopilación de imágenes que se realizaban de forma espontánea, pero con el objetivo de comprender las claves conceptuales y estéticas empleadas por nuestros referentes tanto fotográficos como plásticos para diseñar una escenografía basada en los fotogramas u obras de dichos artistas.

Después se realizó una selección fotográfica evaluando tanto compositivamente, como escenográficamente, iluminación, color o detalle, para finalizar la imagen, que sería en realidad un mero boceto de la obra final- Las imágenes han sido editadas con la aplicación Photoshop, ajustando sobre todo la paleta cromática, para sublimar aspectos como el valor emocional o simbólico implícito, y transmitirlo al espectador de un modo controlado.

La materialización pictórica se fundamentó en la representación de una selección de estas imágenes empleando metodologías artísticas propias del estilo fotorrealista, destacando las aportaciones recibidas en el curso impartido por el pintor Enrique Zabala en la Universitat Politècnica de València el año 2023.

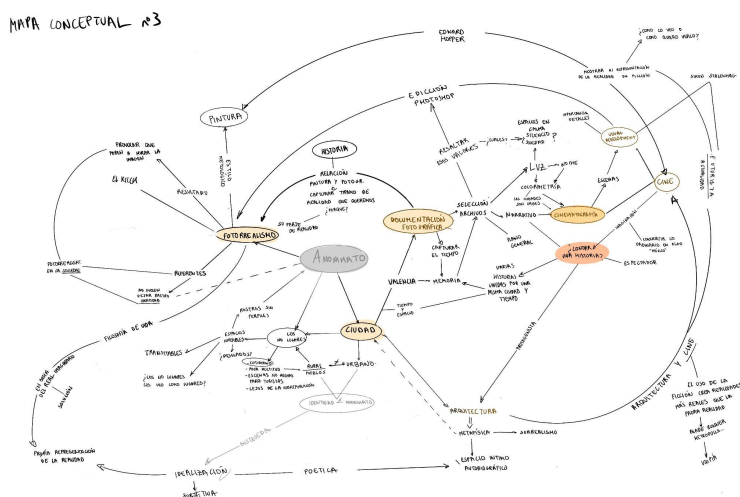


Fig:1 Mapa conceptual.

3. BUSCANDO EL ANONIMATO EN EL NO LUGAR.

Comenzamos la contextualización de nuestro trabajo presentando los resultados de nuestro estudio sobre la relación entre identidad y espacio, a partir del libro *Los no lugares: espacios del anonimato* de Marc Augé, quien definiría la terminología de estos *no lugares*. Así pues, si un lugar puede definirse como lugar de identidad e histórico, un espacio que no puede definirse así se definiría como un *no lugar*. El *no lugar* como un espacio sin características propias, intercambiables entre sí, imprescindibles y que no producen nostalgia, en una constante soledad. El futuro de estos espacios no está en el monumento, sino en la ruina, restos que al no tener “memoria”, su existencia se borra con el paso del tiempo. Dejando como “memoria” solo los recuerdos de pasajeros que transitan por estos espacios, recuerdos de algo que a veces no fue.

3.1. La ficción de la imaginaria realidad

La sobremodernidad es la creadora del *no lugar*. Espacios que no son antropológicos ni antiguos y que no ocupan la categoría de lugares de memoria. Están vacíos de símbolos para que no aparezca la identidad. Pero los *no lugares* reales de la sobremodernidad, son los que tomamos cuando transitamos por la autopista, hacemos las compras en el supermercado o esperamos en un aeropuerto. Instalaciones que hacen función de circulación monótona de gente, como medios de transporte, centros comerciales o espacios donde estacionamos.

Actualmente, en la supermodernidad, creemos saber donde vivimos, cuando no hemos aprendido a mirar todavía (Augé, 2009, p. 42).

Las cosas cambian constantemente, los lugares cambian igual que las personas, variando así la realidad que creamos a partir de nuestra memoria tan olvidadiza, perdiendo así el sentido de muchos significados y por tanto, su identidad. Asocian estos espacios a lugares de tránsito o de paso muy personales y a la vez carentes de identidad con pasajeros que se encuentran en alguna parte, que observan y oyen.

Aunque no se pueden definir como lugares antropológicos, el *no lugar* requiere de cuestiones de investigación antropológica. Ya que la representación del individuo sin identidad, un ser anónimo, sigue estando en un vínculo social característico al tratarse de contactos anónimos, despersonalizados. Para ello, Augé recurre a una antropología urbana, inestable y no estructurada, donde los protagonistas de esa sociedad están dispersos, haciendo y deshaciendo constantemente. Personas anónimas, sin nombre, que intentan proteger su intimidad de un mundo donde hay un peligro hacia la integridad personal. Provocando esa vulnerabilidad, pues los protagonistas que circulan por estas vías públicas hacen lo posible por ofrecer señales falsas sobre su identidad,

para mantener una distancia con el desconocido, y así ponerse a salvo de sus sentimientos. La desconfianza por la necesidad de preservar solo para sus conocidos lo que consideran realmente una exposición excesiva ante extraños, haciendo así personajes ocultos porque en el espacio público no hay paz, integración o asimilación, ya que la calle es de todos y es el principal escenario de vínculos sociales, pero también de los camuflajes, del no ser nadie como en el *no lugar*.



Fig:2 . Benjamin Price. *Hong Kong Airport 2*, 2018.

El estar constantemente alrededor de desconocidos, nos hace aprender a dudar de las identidades simples y sustanciales, tanto en el plano colectivo como en el individual. Por esta razón, los individuos aunque son anónimos, se encasillan, situándose con respecto al orden que les asigna un lugar: con necesidad de la alianza. Pues no tienen voz, siendo así cualquiera dentro de una multitud. Semejantes, pero no íntimos (Auge, 2006).

Esa mutabilidad del señor del secreto, en grupos poco numerosos que se mueven como jaurías o en masas que pueden desplazarse en manada o en estampida, es lo que hace de una posible antropología del espacio público una especie de teratología, es decir una ciencia de los monstruos (Delgado, 1999, p. 16).

Una gran metáfora que se usa de referencia en el libro hacia el individuo público puede ser la película *El Hombre Invisible*(1933), el ser o no visto, teniéndose en cuenta su persona pero sin dejar de ocultar su rostro, para así beneficiarse de poder tener esa visión generalizada y alardear de ser quien es, sin ser molestado. Recordando que está presente y que quiere que se actúe como si no estuviera, que puede observar a los demás sin ser observado.

En el caso del *no lugar* hay una borrosa identidad compartida que permite ser el hombre invisible siendo solo un pasajero en las calles, ser otra persona. Creando así una soledad en el mundo postmoderno en espacios donde los individuos no interactúan y cuya presencia se adivina vagamente por su circulación rápida, rutinaria y efímera. Además, la

superabundancia de acontecimientos promueve un rescate correspondiente a la sobremodernidad, ya que las ciudades cambian de hora en hora, de minuto a minuto, es decir, en las calles no paran de suceder entrecruzamientos y múltiples formas de sociedad sin tiempo para detenerse, conformadas con ello.

Pero, esto también multiplica las ocasiones en las que cada individuo puede tener la sensación de que su historia atraviesa la Historia y que ésta concierne a aquella por todos esos encruzamientos entre nosotros. Es, pues, con una figura del exceso, el exceso de tiempo y del espacio, siendo usuarios del *no lugar* que están allí de paso, y que cuyo destino básicamente es traspasar o cruzar otros espacios o historias.

El *no lugar* así se opone a todo propósito identificatorio. Escenarios donde hay puntos de tránsito, calles vaciadas de significados concretos y abiertas a la especulación.

La modernidad no borra los *no lugares*, sino que los sitúa en segundo plano. Son como los restos del tiempo que sobreviven. Lo que da sentido a lo cotidiano está ausente de un *no lugar* o está masificado, además es lo contrario a utopía, a parte de existir, está totalmente en desacuerdo en buscar una sociedad orgánica y tranquila.

Estos *no lugares* también están destinados al olvido, donde ni la identidad ni la historia tiene un verdadero sentido pues la soledad es excesiva y vacía la individualidad, dejando solo entreverse el movimiento, que al instante desaparece, dejando hipótesis de un pasado y de que suceda un porvenir (Auge, 2006).

La sobremodernidad impone al individuo experiencias de soledad, provocando que los *no lugares* creen la contractualidad solitaria. Así pues, la soledad y el silencio son conceptos muy cercanos a lo cotidiano y nuestras propias vivencias.

No obstante, no existe una individualización o derecho al anonimato sin control en la identidad. Por ello las personas que viven como pasajeros, clientes o conductores,

están preocupados por el mañana, alejándolos de todas esas inquietudes *el no lugar*.

Tratándose así de una posesión suave, donde pasa el tiempo de forma alegremente y pasiva de la desidentificación y del desempeño de un rol.

El individuo rodeado de la multitud de desconocidos se encuentra confrontado con una imagen de sí mismo, pero bastante extraña en realidad. En el diálogo silencioso que mantiene con el paisaje y texto publicitario que se dirige a él como a los demás, el único rostro que se dibuja, la única voz que toma cuerpo, son los suyos: rostro y voz de una soledad tanto más desconcertante en la medida en que evoca a millones de otros. No crea ni identidad singular ni relación, sino soledad y similitud.

Tampoco le da lugar a la historia, transformándose el espacio en un espectáculo. Allí está en primer plano el presente, la actualidad. Midiéndose en unidades de tiempo el *no lugar*.

Usando por ello el archivo como recurso para transformar, en este caso, espacios carentes de memoria, en un hecho físico y espacial a través de capturas del pasado. Para vencerla de un olvido mediante una narración inagotable de nuevos significados.



Fig:3. Xavier Aragonés

Hablando así de una utopía de la memoria, no solo para coleccionar, sino como un medio de interpretar los recuerdos por medio de reproducciones fotográficas que narran historias y crean una realidad mental. Es decir, *la fotografía por su naturaleza narra lo que ha sido real pero, como sostiene Barthes, «al deportar ese real hacia el pasado («esto ha sido»), la foto sugiere que este está muerto* (Guasch, 2005, p. 167).

Pero el archivo de estas fotografías no solo se ha basado en la documentación, sino también se trata de fragmentar y ordenar meticulosamente esa realidad, buscando una transformación del material oculto en algo físico. Demostrando que el archivo plantea narraciones con infinidad de nuevas posibilidades, pudiendo crearse nuevas narraciones o significados dentro del propio archivo fotográfico.

Además, estos espacios urbanos producen miles de anónimas ficciones, donde se mezclan cotidianamente en las pantallas del planeta las imágenes de la información, las de la publicidad y las de la ficción, cuyo tratamiento y finalidad no son idénticos, por lo menos en principio, pero que componen bajo nuestros ojos un universo relativamente homogéneo en su diversidad. La falsa familia. La cercanía es ficticia.

Para Michel de Certeau, el espacio es *repetir la experiencia alegre y silenciosa de la infancia; es, en el lugar, ser otro y pasar al otro* (Auge, 2006, p. 89). Experiencias nostálgicas de la niñez que a la vez son experiencias de viaje, empezando por el nacimiento, la primera vivencia y primordial que nos provoca la diferenciación con los demás, la primera identificación. Todo relato vuelve a la niñez. Hablando así también de los relatos que construyen los lugares. Existiendo lugares imaginarios, utopías triviales, lo que sería el contrario de un *no lugar* para Certeau, creando la palabra en imagen, produciendo y haciendo funcionar un mito.

Hay una ficción que se nutre de la imaginaria realidad que hemos creado en el *no lugar*.

3.2. El *no lugar* cinematográfico

El antropólogo Manuel Delgado, en su libro *El animal público* (1999), señala que el cine y lo urbano se asemejan por estar hechas de secuencias de acción inesperadas, siendo ese imaginario ficticio que surge en el *no lugar* muy útil en el cine.

Tanto en la calle como en las películas, siempre pasan cosas. El cine tendría su origen en la imaginación de un autor que se fundamenta en lo real, en lo único que conoce y es capaz de entender, persiguiendo la apariencia de la realidad, mostrando a personas actuando en sociedad, influyendo así en nuestra evolución como personas.

Delgado reflexiona sobre el reconocimiento que ha hecho el cine en lo urbano, y a la inversa, como se pueden observar en películas que mostraban cómo la vida humana cambiaba, y no para. Personas en constante movimiento, relacionándonos con el tiempo, el espacio y entre nosotros, cuyo contexto es la propia saturación que se crea en la vida cotidiana.

Pidiendo los cinematográficos la atención del espectador hacia lo que se mostraba, pero también a lo que no se pretende mostrar, pero está ahí, fuera de campo y en el centro, siendo mirado pero que resulta imperceptible en el ojo humano, lo que es desapercibido de la realidad. Ayudando a realizar una documentación antropológica de las actividades

tanto físicas como sociales del ser humano. Permitiendo así reconstruir lo que se oculta bajo la fotografía.

Movimientos fílmicos como el neorrealismo italiano, representado por cineastas como Roberto Rossellini, Pier Paolo Pasolini o Michelangelo Antonioni, buscan en sus películas contemplar el mundo real desde un punto de partida moral, que llevan al límite la búsqueda de la realidad poniéndose en contra de los planos bellos y de las actuaciones improvisadas para mostrar la sociedad tal y como es, pasando de lo individual dado en el cine clásico, a lo colectivo.

Pero el cine también proyecta sujetos que están en el espacio de forma inestable, como en el *no lugar*, donde solo están situados por el acto cinematográfico, solo están “de paso”. Una serie de descripciones de estos sujetos, de forma minimalista sobre la realidad, conducen a actividades al margen de un argumento. Por ello, el cineasta consigue captar de la realidad cosas de casualidad, al vuelo. Como el cineasta vanguardista Dziga Vertov, encarnaba de la mejor forma ese real-urbanizable, recogiendo así la vida de improvisto. Trata en sus películas el paso del tiempo dando a entender el desastre que sería si parara todo aquello (Delgado, 1999, p. 70).

El cine comercial también ha sabido tratar de forma apreciable esa naturaleza aleatoria y minimalista de la experiencia urbana, incluso mejor que un documental. Y que ha creado las *roadmovies*, películas donde los personajes tienen una necesidad por desplazarse de un punto a otro del mapa, como si su existencia se tratara solo de ser un pasajero, sin querer quedarse en un lugar concreto y las relaciones entre otros individuos que va generando son inesperadas. Directores como Wim Wenders, cuya obra ha sido nuestro gran referente y abordaremos a continuación, pone en práctica este tipo de films basando la vida de sus protagonistas en un constante movimiento, quienes se instalan durante un lapso de tiempo, como pasajeros que están de paso. A este respecto, Pasolini señala:

*El cine lo hacemos viviendo, o sea, existiendo prácticamente, es decir actuando...
toda la vida, en el conjunto de sus acciones, es un cine natural y viviente*
(Corazón, 1969, pp. 22-23).

Y, retomando el pensamiento de Augé:

El libro se escribe antes de leerse; pasa por diferentes lugares antes de constituirse en uno de ellos: como el viaje, el relato que habla de él atraviesa varios lugares. Esta pluralidad de lugares, el exceso que ella impone a la mirada y a la descripción ...le impide ver allí un lugar, reencontrarse en él plenamente, aun si trata de colmar ese vacío con las informaciones múltiples y detalladas que le proponen las guías turísticas, o los relatos de viajes. Hay espacios donde el individuo se siente como espectador sin que la naturaleza del espectáculo le importe verdaderamente (2010, p. 89).

Entonces el trabajo del cineasta tiene una metodología muy similar al del antropólogo, a la hora de observar su alrededor y el comportamiento del ser humano, para después crear una memoria reproductiva e interpretación de la realidad. El cine como una lengua escrita para ayudar a la etnometodología como instrumento auxiliar.

Como señala Morphy, una “antropología audiovisual” de situaciones secuenciadas de lo urbano para mostrar la vida tal cual es (1994). *Un collage de movimientos, cosas que pasan a veces, y que no volverán a pasar nunca más*. Cómo es la vida social, una sucesión de transformaciones de la existencia colectiva. De ahí, esas «*corrientes libres que perpetuamente están transformándose* (Durkheim, 1960). Maurice Halbwachs lo definirá como *la memoria colectiva, o también la sociedad silenciosa, cuya materia prima son las vivencias o las corrientes de experiencia* (Delgado, 1999, p. 90).

El individuo de la vía pública que interactúa en una serie de acontecimientos secuenciales, inconexas, como hemos mencionado antes, entrelazamientos. Merodeadores que no actúan, sencillamente están. Como si se desplazarán en un escenario pensado solo para ello. La calle como escenario para ver esos sucesos dispersos y constantes, que en cualquier momento pueden estallar a otros sucesos pequeños o más grandes. Acontecimientos aleatorios que pueden encadenar prodigios o catástrofes. Es entonces el espacio público como escenario a rebosar de creatividad invocada de forma colectiva, y a la vez vacío para llenarlo de circulación.

4. PINTURA Y CINE (con Edward Hopper).

Como se ha mencionado en la introducción de este proyecto, las imágenes seleccionadas se han realizado en base a referentes cinematográficos, por lo que el medio fílmico, en este caso, ha influido en la concepción de la obra pictórica buscando esa necesidad de parar y contemplar la imagen.

Esa selección de imágenes, escogidas para este proyecto surge de ese interés por congelar un instante en el tiempo y poder observar detenidamente. Pero para hablar sobre ello, debemos abordar la compleja relación entre el cine y la pintura, y cómo ha influido a muchos cineastas a crear esos planos y escenas que más adelante serán referentes para otros artistas plásticos.

En el cine y la pintura, las imágenes sugieren la construcción de un espacio que intenta recrear el mundo que nos rodea. En cierto sentido, una ventana a otra realidad.

Mientras que la pintura ha utilizado la metodología plástica para crear o acceder a lo emocional de forma más directa, el cine ha tratado la pintura a través del lenguaje formal pictórico y fílmico. Aunque no siempre se manifiesta de la misma manera esa influencia pictórica, a veces es totalmente sin ser intencional, o se plasman elementos pictóricos que ayudaban a completar esa narración, o citan la obra tal como es en escenas fílmicas de Pier Paolo Pasolini con la pintura italiana.



Fig 4 y 5. *Madonna di Ognissanti*, Giotto / *El Decameron*, P.P. Pasolini, 1971

El encuadre en el cine y la pintura es una de sus propiedades comunes que tienen relación con este proyecto. A través del uso del encuadre se crea esa relación entre la cinematografía y la pintura.

El cine para el ser humano representa los recuerdos vividos con los que se emocionó, aprendió, disfrutó, imaginó y soñó. Su única diferencia es su temporalidad propia. Formando el cine parte de nuestra cultura y vida más personal, ayudándonos a representar la realidad de forma mucho más hermosa. Usando desde nuestra infancia el “juego simbólico”, propuesto este término por el pedagogo Jean Piaget, para recrear nuestra realidad en una mejor comprensión de lo que nos sucede y entretenimiento, siendo el cine una representación de esos momentos emocionales tanto buenos como malos, que pueden ayudar en el caso de los malos a prepararnos para esas situaciones, emocionándonos.

Citando a Andrei Tarkovski, en su libro *Esculpir en el tiempo* (1984), el cine siempre ha recurrido a la vida real para crear imágenes. Momentos en el tiempo fuera de él. Integrando cada cineasta su propia visión sobre ese mundo mejor. La película empieza a dirigirse en el momento que el director empiezan a surgirle una visión en su interior de las imágenes de esa película.

Se trata de un lenguaje totalmente alejado al habitual, tratándose de un sistema de comunicación basado en sentimientos e imágenes.

Por lo tanto la imagen cinematográfica es la esencia de esos sucesos en la vida real, en un tiempo determinado, donde la observación provoca una selección, pues en las películas sólo recoge lo que puede funcionar como una futura imagen cinematográfica. La imagen queda fijada de forma única e irrepetible para su autor, con perfección y

expresividad, con una capacidad expresiva que solo se consigue al capturar la situación y el ambiente exacto, único e irrepetible.

La tendencia hacia la sencillez supone una atormentada búsqueda de la forma de expresión adecuada para esa verdad que ha conocido el artista (Tarkovsky, 1984, p. 80).

Aunque se ha estudiado ampliamente la influencia de la pintura en el cine en los últimos años, diferentes teóricos han propuesto hipótesis relacionadas con la influencia del cine en la pintura, en especial en tres tipologías: el manejo artificial de la luz, el encuadre y la posibilidad de reflejar el movimiento. La luz es el elemento sustancial en el cine, y ha sido manipulada en toda la historia del arte bajo diferentes claves conceptuales y estéticas y por numerosos maestros. Afirmando así que el cine ha ayudado al reencuadre en la pintura moderna, como el cómic o los libros ilustrados.

En este sentido, el cineasta Jose Luis Borau afirma que “el cine lleva un siglo estimulando el conocimiento, la imaginación y hasta el espíritu artístico de gran número de creadores, pese a que algunos de ellos lo hayan negado, quizá por no ser siquiera conscientes del hecho” (Borau, 2003).



Fig 6. *Days of Heaven* (1978) de Terrence Malick.

Han sido muchos directores cinematográficos que han sido referentes a la hora de hacer el proyecto, cineastas como Nestor Almendros (Barcelona, 1930) y que empezaran su auge cinematográfico bajo la influencia del movimiento Nouvelle Vague, evolucionando con el tiempo a dar paso al cine europeo con películas como *La historia de Adèle* de 1975. Estudiando la luz en pintores como Vermeer, La Tour, Rembrandt, Caravaggio, Manet, Gauguin o Edward Hopper, donde se prioriza las luces naturales para conseguir una fotografía realista, casi documental, y evitar la complejidad y con mucho potencial argumental. Siendo los atardeceres de gran importancia para este director ya que muchos de sus tomas se rodaron en la hora mágica, teniendo una capacidad de

adaptación a las condiciones para rodar muy complejas. Una de sus obras más conocidas y que ha sido un referente en este proyecto es la película *Days of Heaven* (1978) de Terrence Malick.

Otros directores de cine como Peter Greenaway, también pintor, reúne ciertos intereses estéticos que caracterizan su obra cinematográfica, como la imposibilidad de seguir profundizando en la narración tradicional. Teniendo una mirada pictórica en el cine, la construcción visual es fundamental y los elementos que estructuran sus propuestas responden a una simbología conceptual.



Fig 7

En *The cook, the thief, his wife and his lover* (1989), el color se erige como la herramienta dramática más importante, un elemento cambiante que dirige la historia de los personajes, al igual que en sus obras pictóricas. Buscando que sus pinturas sigan el movimiento y que comuniquen, no que cuenten una historia. Greenaway sugiere que la imagen fija siempre está predestinada por la precipitación de la

película. Las pinturas que usa de referencia buscan capturar el movimiento, por lo que no son estáticas, sino que fluyen en el tiempo, aunque no se adhieren a un tiempo narrativo tradicional. Para Greenaway, la mejor pintura no cuenta una historia, sino que hace una declaración a través de la comunicación, el color, la composición, entre otros elementos. Según él, tanto la pintura como el cine deben buscar los mismos logros, es decir, producir una construcción visual que trascienda los límites de lo meramente representado y explorar la simbología de las propuestas de la imagen que nos ofrece. En su trabajo pictórico, Greenaway utiliza frecuentemente la técnica del collage, lo que nos hace pensar que está extrapolando su interés por el montaje en el cine al lienzo. Sin embargo, este montaje no está relacionado con la historia, sino con la construcción de una imagen expresiva. De esta manera, Greenaway nos ayuda a entender el intercambio de ideas y recursos formales que se produce entre el cine y la pintura, lo que permite elaborar una cartografía de temas definidores del devenir del hombre contemporáneo más allá de las prácticas habituales.

Directores neorrealistas italianos como Michelangelo Antonioni, crearon un diálogo con la pintura usándola dentro del encuadre y como referencia obras de Giorgio Chirico, dándole una gran importancia a una arquitectura onírica al tiempo de la narración, o a Edward Hopper, que busca a esos individuos solitarios que miran a través de la ventana.

Fig 8. *El Deserto Rosso*, 1964. Antonioni.

Siendo este uno de los principales pintores influyentes, e influido en el cine. Con películas que han inspirado a este proyecto como *El Deserto Rosso* (1964) con su poética en el paisaje.

Carl Theodor Dreyer, un cineasta de la modernidad que perfecciona la luz y la sombra en busca de la verdad espiritual en sus películas. Usando como referencia a pintores como Vilhelm Hammershøi, que destacan sus pinturas por hacer una representación de los espacios que ya han vivido en la isla danesa de Selandia (2007). Creando atmósferas misteriosas e inmovilidad en la acción, además de expresar de la mejor forma la soledad y la perspectiva de la luz. En películas como *Ordet* (1955) o *Gertrud* (1965) vemos como en uno de los fotogramas hace referencia a sus obras.

Otros sectores en la industria del cine que están muy presentes en el rodaje, encargados de la parte visual de la película es el director de fotografía, siendo igual de importante que el director cinematográfico, son responsables de la estética visual como son los encuadres, ajustes de cámara, iluminación y la revisión tanto de las copias finales como la corrección de la colorimetría. Entendiendo así las sombras, contrastes o la calidad de la iluminación. Roger Deakins es uno de los grandes genios en la cinematografía por crear obras de arte usando como herramienta la luz, comenzando su trayectoria artística por la pintura, la luz es el pilar del cine para crear el ambiente deseado, además de aprovechar toda oportunidad para tirar el plano necesario como si trabajaran en un rodaje documental, trabaja así con la luz que dispone para ser rápido a la hora de encuadrar o encontrar el ángulo adecuado, creando sus grandes planos generales tan característicos o el contraste y la silueta, muy cercano a las propiedades del cine negro, que pone por encima el manejo de las siluetas y el claroscuro, por encima del color como se puede ver en la portada del film *Blade Runner 2049* (2017), *Skyfall* (2012) o *1917* (2019).

Una película se separa de su autor y comienza a tener una vida independiente, que se transforma en forma y contenido al verse confrontada con la personalidad del espectador (Tarkovsky, 1984, p. 88).

4.1. La influencia de Edward Hopper en la concepción cinematográfica

El artista Edward Hopper demostró desde el inicio de su carrera un especial interés por el medio cinematográfico. Nacido en Nueva York en el año 1882, se formó como pintor en la escuela de New York School of Art donde se matricularía en 1901. Sus maestros William M. Chase y Robert Henri lo animarán a estudiar la gran pintura europea y en 1906 viajó por primera vez a Europa donde visitó los grandes museos, aunque no llegará a conocer personalmente a artistas influyentes. Durante este viaje, su pintura comenzó a cambiar bajo la influencia de los impresionistas.

En su viaje a Europa Hopper también descubriría su interés por el cine. Al volver a Nueva York trabajó como ilustrador y expuso sus obras en una exposición sin éxito. Regresó a Europa en 1909, pero solo por unos meses. En 1910 viajó a Madrid para admirar las obras del Prado, y finalmente regresó a los Estados Unidos, donde vivió el resto de su vida.

La cultura francesa se refleja en obras como *Soir Bleu* (1914), que representa una escena de terraza parisina, y en *New York Corner* (1913) que también muestra la influencia de la

pintura de Edgar Degas. Hopper se alejó de la influencia impresionista y se centró en un arte naturalista, a menudo representando la vida cotidiana de la ciudad y la marginalidad de sus habitantes, y su interés en el cine y el teatro.

La influencia de las pinturas de Hopper en el cine y la forma en que el cine ha utilizado la fotografía como método auxiliar y de evolución para la pintura ha creado una relación existente entre la pintura y el cine, que trasladó las virtudes de la pintura al ámbito cinematográfico.

La relevancia de Edward Hopper en el cine y su rechazo a las vanguardias del momento representan la sociedad que fluía a su alrededor con una obra personal que iba más allá de planteamientos políticos e ideológicos. Para comprenderlo mejor, es importante distinguir entre realismo y figurativismo. Hopper se movió dentro del figurativismo para llegar al realismo propio, plasmando la realidad contemporánea de su época. Así podemos observar esta tendencia en la temática recurrente de sus obras, que incluyen ferrocarriles, carreteras, espacios cotidianos o aislados, lugares urbanos y costeros, moviéndose entre paisaje interior y exterior, reflejando su visión de la realidad estadounidense de los dos primeros tercios del siglo XX. En la primera etapa de su carrera en París, Hopper contó con influencias de los impresionistas y la pintura holandesa, aunque también podemos ver aspectos simbolistas y expresionistas en su práctica, lo que sus contemporáneos no emplearon tanto (Ramírez, 2020).

Hay una relación íntima entre el cine de Hollywood de los años 20, 30 y 40 del siglo XX y la obra de Hopper por el uso de la luz y la sombra para modelar espacios y aislar a sus personajes deslumbrados en una existencia solitaria. La estética y la técnica del cine influyeron en la obra de Hopper para lograr fusionar aspectos reales con su propia visión personal para crear una obra única y distintiva.

A pesar de que su obra es una representación de la sociedad estadounidense, Hopper rechaza el movimiento y representa una suspensión de un instante, lo que la convierte en una imagen similar al frame o fotograma de una película. Por lo tanto, para el espectador, se convierte en un voyeur que reconstruye la acción a través de las pistas que el artista nos deja, labor que recogerán los directores de cine.

Gracias a Josephine Nivison, quien tenía formación tanto en cine como en teatro, Hopper tuvo conocimiento de todas las novedades del medio cinematográfico. De hecho, se sabe que el pintor le apasionaba el cine negro, se puede encontrar en una comprensión del espacio y una alteración de la profundidad del campo similar a la utilizada en este tipo de cine, como su gusto por las películas de gánsteres como *Hampa Dorada* de 1931 y *Scarface*, el *Terror del hampa* de 1932. Así como de largometrajes de cine negro como *La dama de Shanghai* de 1947 de Orson Wells o *Encadenados* de 1946 de Alfred Hitchcock.

Aunque, en otras ocasiones Hopper se adelanta a los films, como en el caso de *Los Amantes de la noche* de 1948 de Nicholas Ray, creando el pintor el año anterior la obra *Summer Evening* (1947).

Edward Hopper se especializó en representar escenas de la vida cotidiana de la ciudad y marginal de sus habitantes. Muchas veces encarnadas por figuras solitarias en medio de la multitud.

Los personajes en las pinturas de Hopper se presentan solitarios, pero no se ven atormentados ni angustiados. Por el contrario, parecen encontrar paz y tranquilidad en la pausa silenciosa que los rodea. Tienen la capacidad de transmitir su soledad, intimidad y pensamientos al espectador, haciéndolos presentes en la obra de arte. Además, estas escenas muestran una similitud con el cine en la forma en que la luz se utiliza y cómo se compone el espacio en la pintura siendo la luz uno de los elementos más destacados en la obra de Hopper, ya que enfatiza los fuertes contrastes de luz y sombra en sus pinturas, lo que lo diferencia de otros artistas de su época.

El estilo de las construcciones que aparecen en sus obras se incluye en el denominado segundo Imperio norteamericano. Es habitual encontrar en sus obras solitarias casas en la playa. En su obra *Cine de Nueva York* de 1939 dramatiza el espacio con luces y sombras, manifestando aquellas claves que Hopper asociaba con la noche, angustia y Eros. En *Habitaciones para turistas* de 1945, representa el exterior de una típica casa de huéspedes, y contrasta la calle oscura, llena de sordidez, con el interior seguro e iluminado.

Hopper quería que el espectador se convirtiera en un mirón, que observa sus cuadros y que a su vez este fuera observado por el lienzo del pintor. Su pasión por el viaje se visualiza en imágenes relacionadas con las vías del tren.

El uso de la fotografía, y más aún con su interconexión con el cine, para Hopper supuso un método auxiliar y de evolución para la pintura. Influenciado por el cine, la obra de Hopper muestra una visión personal de la megalópolis neoyorquina (Ramírez, 2020).

El director Friedrich Wilhelm Murnau fue un ejemplo de esa influencia cinematográfica que recibió Hopper. Utilizando el realismo en su práctica artística, aunque era más cercano a la abstracción.

La construcción de muchas de sus obras se basaban en la misma perspectiva que Hollywood urbana para crear sus largometrajes, generando un entorno urbano que existía. La influencia de Murnau en el cine de Hollywood de los años 20, 30 y 40 del siglo XX se puede ver en la utilización de la luz, la posición de los personajes y la escenografía en la obra de Edward Hopper. Hopper utiliza la luz y la sombra para modelar espacios y crear una sensación de soledad y aislamiento en sus personajes, lo que más tarde se convirtió en una característica del cine negro.

Siendo este tipo de género un referente visual por la importancia de la iluminación tenebrosa de sombras y claroscuros al ayudar a ese dramatismo y representación de la realidad cotidiana norteamericana rodada en espacios urbanos y suburbiales. frecuentemente nocturnos.

Además, Hopper también rechaza el movimiento en su arte y la aparición de los coches en sus composiciones es casi nula, lo que crea una sensación de suspensión de un instante en su obra. Esta suspensión de un instante convierte al espectador en un voyeur y lo obliga a reconstruir la acción a través de las pistas que Hopper deja. La obra de Hopper busca plasmar de manera no explícita el lado más descarnado de la utopía americana, creando tensión y generando soledad y quietud en sus composiciones.

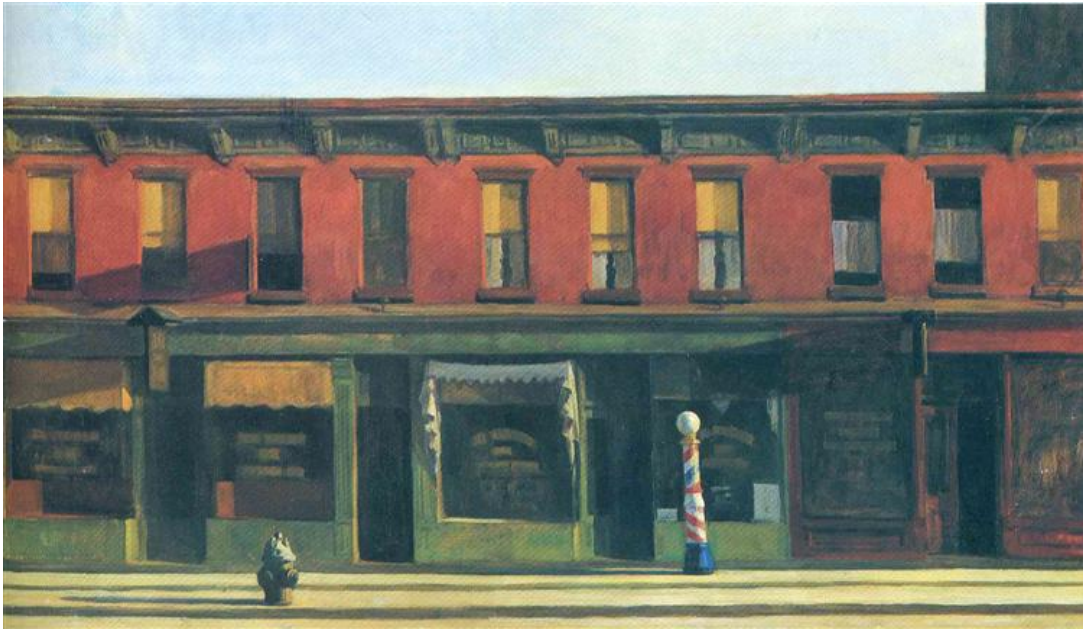
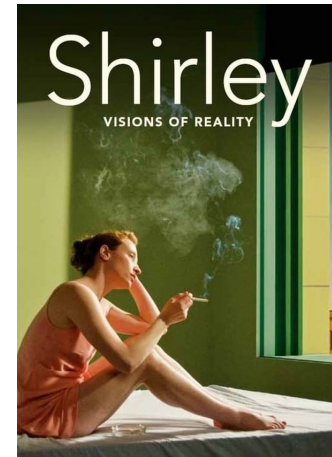


Fig 9 y 10. Gustav Deutsch. *Early Sunday Morning* (1983). Edward Hopper/ *Labios ardientes* (1990). Denis Hopper.

Dennis Hopper en películas como *Easy Rider* (1969) o *Labios ardientes* (1990) se puede observar una gran influencia en cuadros de Edward Hopper.

Uno de los más profundos estudios que se ha realizado sobre su obra lo encontramos en el film *Shirley. Visiones de una realidad* (2013) del director austriaco Gustav Deutsch, un ensayo creado a partir de una serie de obras icónicas de Hopper, específicamente en trece pinturas de Hopper que cuenta la vida de Shirley, una mujer estadounidense de los años 30 y 60. En ella se muestra su vida íntima y profesional mientras reflexiona sobre su lucha contra la realidad que le ha tocado vivir y en la que el espectador se puede identificar. La película se divide en catorce secuencias, la primera enlazando con la última. Las escenas son el vehículo para el desarrollo de la acción y el diálogo, predominando la voz en off de la protagonista Shirley, interpretada por Stephanie Cumming. La película se destaca por la exactitud milimétrica de los escenarios, iluminación y texturas de la obra hopperiana, con la

ausencia de movimientos de cámara y la angulación del filme para producir en el espectador la sensación de estar en un museo de arte vivo. La película cuenta con pocos personajes en el elenco, la pareja de Shirley, Steve, y el anciano matrimonio Antrobus. A medida que la película progresa, el director crea una atmósfera siniestra que va incrementándose hasta el clímax, tornándose en tristeza ante la desilusión que la realidad ofrece. La película está llena de referencias a Hopper, al cine, la filosofía y la literatura, y utiliza la pintura como medio para hacer reflexionar al observador.



Una de las secuencias de esta película muestra una sala de cine en la que se proyecta *Calle sin salida* de William Wyler, y se proyecta a Humphrey Bogart en la pantalla. Se destaca la conexión entre el cine y la pintura, tanto por la asiduidad del artista a las proyecciones como por su predilección por el cine negro.

Se menciona también la obra *Cine en Nueva York* protagonizado por Bogart, como una referencia directa a la labor cinematográfica y al teatro. En la secuencia, se realiza un zoom a la derecha del plano para mostrar a una acomodadora que repite el diálogo que se proyecta en la pantalla, demostrando su pasión por el cine.



El director de cine alemán Wim Wenders, uno de los grandes representantes del Nuevo cine alemán que aportaría la roadmovie en blanco y negro, como mencionamos al principio, es también influenciado por la práctica artística hopperiana como demuestra de un modo evidente en películas como *El final de la violencia* (1997), recreando la obra pictórica *Nighthawks* (1942). Siendo muy común en su estilo fílmico el uso de paisajes normalmente desolados, plasmando así la sensación de pérdida. Pero su objetivo es captar una realidad más próxima a la verdad a través del cine. Desapegarse a la narratividad eliminando así todo accesorio, estando altamente

Fig 12 y 13. influenciado por Hopper en temas tratados en el realismo moderno,

concretamente el americano, usando planos generales que envuelven a los sujetos en el contexto, claroscuros con colores saturados y escenas de personajes reflexionando que transmiten la impresión de melancolía, aislamiento y tristeza. Usándolo de referente a Hopper hasta tan punto de crear un cortometraje titulado *Two or Three Things I Know about Edward Hopper* (2020) que creó para la Fundación Beyeler de Basilea donde ánimo los cuadros de Hopper convirtiendo sus obras en imágenes en 3D para crear microficciones dentro de sus obras.



Fig 14 y 15. *Written in the West* (1987) / *Paris, Texas* (1984)

Pero al igual que Hopper, Wenders ha sido una gran influencia para nuestro proyecto, empleando la fotografía documental para crear esas escenas tan características, y poder usarlas de referente como es el libro *Written in the West* (1987), una colección de fotografías a color que sirvió como preparación y documentación para el rodaje de la película *Paris, Texas* (1984) donde estuvo unos cuantos meses viajando como un pasajero esa poética que produce el paisaje mítico del oeste y que seguía presente en algunos lugares de Arizona, Texas o California.

Por su parte, Gregory Crewdson, fotógrafo cinematográfico estadounidense, crea secuencias de películas en sus fotografías mostrando el típico vecindario norteamericano pero desoladas, vacías y solitarias. Elaborando sus fotografías con el mismo equipamiento que las películas, filmando así solo un fotograma. Rememorando las pinturas europeas y americanas como Edward Hopper, y la cinematografía influenciada por las películas clásicas. Mostrando distopías domésticas de la clase media estadounidense, creando un ambiente de misterio y tensión para que sea el propio público quien imagine su propio relato. Crewdson suele usar iluminación al estilo Hollywood, decorando meticulosamente a sus actores, como en el cine moderno.

Esta idea de crear un momento congelado y mudo, que quizás en última instancia haga más preguntas de las que responde, propone una narrativa abierta y ambigua que permite al espectador, en cierto sentido, completarla. En última instancia, me interesa este momento ambiguo que atrae al espectador a través de la belleza fotográfica, a través de la repulsión, a través de algún tipo de tensión (Torres, 2019).

La imagen pintada tiene una capacidad de transmitir una sensación de reflexión al observador que provoca que sea más efectiva que una imagen fotográfica. Las pinturas facilitan la contemplación. En el momento de pintar, la imagen se le da un valor propio, y se le impregna de subjetividad al mismo tiempo que se la modifica para hacerla propia. El pintor Alain Urrutia destaca por su influencia del cine y la fotografía en su obra, así como su interés por la narración a través del encuadre y la fragmentación. También la influencia de Tarkovski destaca en pintores españoles como Xisco Mensua, Daniel Coves o Antonio Ochoa, con intención estos de congelar eternamente la imagen para poder contemplarla.

Así este proyecto, realizando capturas de fotogramas de películas como las mencionadas, han servido para la creación de nuevas obras pictóricas de films ya influenciados por otras obras pictóricas, creándose una “paradoja circular” con un sin fin de relaciones.

4.2. *Visual development* con Simon Stalenhag

Una de las metodologías artísticas con base tanto de la pintura como en el cine es la que implementa en su trabajo el desarrollador visual. Muchas de las escenas actuales que vemos en películas o videojuegos, parten de un mundo imaginario creado por estos artistas, que basan su trabajo en la recopilación de referentes tanto fotográficos, arquitectónicos u obras de arte como inspiración. Por lo que las artes finales en este tipo de oficio son un boceto, a veces bastante detallado, de cómo sería una película.

La relación de estas prácticas con el desarrollo de nuestro proyecto es la manipulación de la realidad planteada desde el imaginario de la ficción para parecer reales. Estudiando conceptos básicos de iluminación y color con el objetivo de crear esa información narrativa

y sensorial observando nuestro alrededor o de otras imágenes.



La luz es el gran generador de emociones y estados de ánimo, como se puede comprobar de una manera evidente, por ejemplo, en películas de terror que juega con el mostrar o no partes de la escena con la iluminación para crear mayor tensión. Sus propiedades principales serían la dirección, la cantidad, la intensidad, el rango, la calidad y la ubicación, siendo así el punto de luz donde se ilumine tanto en un rostro, como objeto o escenario la creación de diferentes emociones. La iluminación tendría, por tanto, un gran valor en la manipulación de los estados emocionales del espectador.

El color aporta también una carga simbólica a la narrativa. Siendo una propiedad de la luz y sin duda una de las más importantes al ser una de las herramientas más poderosas a la hora de la comunicación, estableciendo la atmósfera

que se pretende transmitir, con el fin de reforzar la ambientación de la escena, una herramienta discursiva que no solo sirve como elemento decorativo, sino también para poder narrar hasta el más minucioso detalle emotivo de la escena. Sus aspectos más importantes son el tono, la saturación y el brillo. Pudiendo exagerar la diversidad de colores que se ven en la naturaleza para realzar la sensación de realidad.

Artistas como Sydney Jay Mead, un gran visionario del futurismo y protagonista de la ciudad retrofuturista de *Blade Runner* (1982) ha sido un gran referente para crear esos ambientes tan peculiares del cine negro e incluso *hopperianos*, que han servido de guía para la creación de este proyecto por su capacidad de crear ese estado de ánimo tan contrastado y de aislamiento que producen obras como *Nighthawks* de Hopper que se engulle la cafetería en la oscuridad y la soledad de esencia *noir*.

Por otro lado, uno de los mayores referentes para este proyecto en el ámbito del “*visual development*” ha sido el artista sueco Simon Stalenhag, que su pasión por las películas de



Fig 16 y 17.

ciencia ficción y el lugar donde se crió le motivó a crear esa serie de libros de arte narrativos digitales donde entrelaza la Suecia más rural con lo artificial, incorporando en las zonas naturales robots ambientados en el futurismo retro, siendo su primer libro *Tales from the Loop* (2014) una de las mejores distopías, donde recrea imágenes de su infancia en los 80 y 90. Mostrando así su temor por la actualidad y la tecnología, que nos llevará a un fin catastrófico.

Para crear estas obras usa como herramienta principal la tableta Wacom con la que después de una serie de estudios de pinceles digitales, ha conseguido crear el efecto de óleo o acrílico en sus pinturas casi fotorrealistas. Sus esbozos a bolígrafo o rotulador son el fruto de la esencia de su arte a la hora de crear sus personajes. Igual que sus fotografías documentales de su hogar, para crear esos paisajes tan conocidos de la Suecia más rústica. Después de *Tales from the Loop* siguió con la misma temática creando otros libros como *Thing from the Floop* (2016), *The Electric State* (2017), *The Labyrynyh* (2020) o *Europa mekano* actualmente en proceso. Además, productores de cine se han interesado en sus ilustraciones creando la serie de televisión *Tales from de Loop* en 2020, siendo así, junto a los clásicos de Marvel o DC, uno de los libros ilustrados que han inspirado para recrearlos en televisión y que muestran en ella las consecuencias negativas de la tecnología digital.



Fig 18. The Electric State (2017) de Simon Stalenhag.

5. FOTORREALISMO

En cualquier procedimiento, tanto artístico como cualquier otra actividad, se ha requerido el uso de una determinada tecnología. Desde la antigüedad los artistas han buscado métodos para retratar la realidad de la forma más realista posible, dando importancia a la proporcionalidad y orden.

Durante el periodo de formación de la pintura en Bellas Artes, se puede observar durante la historia las intenciones de dar credibilidad a la imagen a través de técnicas y tecnologías para dar realismo a las obras.

5.1. Historia de una relación entre fotografía y pintura

Generalmente se ha aceptado que fue la fotografía la que hizo posible la captura de imágenes. Pero no sería así. El primer mecanismo para proyectar imágenes fue una cámara oscura. Artistas como Leonardo da Vinci o Giovanni Canaletto lo usaban para crear paisajes. Los artistas utilizaron no solo la cámara oscura, también espejos convexos, lentes de proyección y otros dispositivos como la cámara estenopeica, y la cámara lúcida muy parecida a esta última.

Estos dispositivos técnicos ayudaron a los artistas a capturar la imagen y reproducirla de manera realista, teniendo en cuenta los detalles y proporciones del lienzo.

Todo ello se demostró gracias a las imágenes obtenidas de la lente de la cámara estenopeica que refleja, por lo que los objetos diestros se vuelven zurdos, especialmente los retratos.

Otra prueba de ello es la lente, que puede enfocar objetos individuales. Y para evitar que la imagen se vea borrosa se debe cambiar la posición del lienzo debajo de los rayos de proyección, provocando un cambio en la proporción o acortamiento de la imagen. Este tipo de errores se pueden observar en el pintor barroco Michelangelo M. Caravaggio (Ledebur, 2010).

El hecho de que la realidad se refleje en estas pinturas solo les agrega peso; gracias a ello podemos ver cómo se veían las personas de esa época, las cosas, los locales, las ciudades... documentos de arte.

Estos instrumentos técnicos dieron un efecto realista a la obra de los clásicos de la pintura. Con el tiempo los artistas siguieron explorando las oportunidades que les brindaba la fotografía. Siendo en el impresionismo, artistas mundialmente conocidos como Degas, que tomó fotografías de bailarinas de ballet para crear el realismo preciso en sus cuadros más famosos.

Al pintar con la ayuda de la fotografía, es posible no solo arreglar la imagen, sino también crear soluciones ingeniosas. Cada vez más, el arte traspasa sus propias barreras, diversificando y creando nuevos lenguajes formales (Ledebur, 2010).

La fotografía ha transformado la cultura pictórica tradicional dando una nueva explicación a su contexto.

La tendencia vanguardista en el arte dicta la necesidad de nuevos experimentos creativos, una combinación de varias técnicas, materiales y búsqueda de nuevas ideas para los artistas, mientras se simplifica el contenido artístico. Los artistas utilizan activamente la última tecnología digital en el proceso de creación, inspirados por la idea de imagen dinámica y movimiento en el marco, recurren a sus propios experimentos tecnológicos.

Como medio para romper lo tradicional. La imagen es utilizada para guiar y reorganizar los elementos tradicionales de la pintura, al combinar perspectivas y composiciones más complejas gracias a los puntos de vista que se pueden obtener por la fotografía.

La pintura fotográfica se ha convertido en una nueva expresión de arte representativo de la pintura. A través del tema y los recursos que puede aportar la imagen, aprovecha la instantaneidad del objeto permitiendo fijar en la imagen escenas que desaparecen rápidamente. Se basa en el tema de la pintura que se deriva del objeto de la fotografía.

La fotografía para mostrar un nuevo estilo visual sobre la sociedad y cultura, y la pintura para mostrar los efectos visuales de la imagen (Ledebur, 2010).



El realismo, con el desarrollo de la fotografía, coge una importancia cultural en el arte moderno. Convirtiéndose en una fantasía de inmediatez, que se ofrece como descripción de lo que es, como una resistencia al sentido, a la subjetividad, como "ilusión referencial" que supera la representación.

Aún así siguen la estructura externa de la pintura tradicional que es describir una historia. Pero que poco a poco va debilitando la expresión verbal.

Fig. 19

En la década de los 70 aparecerá el Fotorrealismo, un género moderno que a diferencia del fotoimpresionismo representa la realidad de una manera más realista. Surgiendo el término por primera vez por el escritor L. Meisel para definir este movimiento que se inició en Nueva York (Meisel, 1993).

Este género representa la realidad de forma más detallada y realista que los movimientos dados anteriormente. Su intención es separarse de toda característica tradicional del realismo, que lo consideraban demasiado anticuado. Provocando así el fenómeno de la imagen y el proceso de la pintura la atención de la gente, como una rebelión de la pintura tradicional.

El Fotorrealismo intenta simular la realidad al presentarla pictóricamente como la verdadera, mientras que el Hiperrealismo va más allá de los ámbitos de lo real, "alejándose del enfoque literal de la cámara que adoptaron los fotorrealistas", siendo más realzada la fotografía en el lienzo que en la imagen, detallando con mucha más sutileza los detalles, cosa que a los fotorrealista a veces sacrifican detalles por el diseño general.

La intención de este movimiento es romper con las etiquetas dadas a la realidad, provocando en sus principios un choque público y controversia. Principalmente en las reacciones políticas de la Unión Soviética, ya que siendo un país totalitario, usaban la distribución de la fotografía como una forma de capturar una imagen real solo para reflejar

las realidades de la vida y no crear las imágenes de ilusión necesarias de acuerdo con las aspiraciones idealistas.

Con la llegada de la guerra de Vietnam y las tensiones entre los soviéticos, los temas principales de muchos de los primeros fotorrealistas fueron los objetos cotidianos: rascacielos, coches, rostros y cuerpos humanos...

Por otra parte, hay una tendencia actual a fusionar lo sintético y lo orgánico, un juego entre naturaleza muerta y naturaleza.

Desarrollando su arte simultáneamente, como muchos fotógrafos y otros realistas, los fotorrealistas se convirtieron en un problema a la hora de la creación de discursos y etiquetas artísticas, esto último siendo la esencia para las escuelas artísticas e industrias (Meisel, 1993).

Dentro del movimiento fotorrealista podríamos identificar varias generaciones. La primera estaría conformada por artistas como Richard Estes, Tom Blackwell y Don Eddy, que implementarán en su obra claves procedentes del fotorrealismo y el Pop Art. En sus obras representaban la monotonía cotidiana en un país donde la cultura estaba marcada por una insistencia en buscar una relación con lo real, que es en lo único que confía. Materializando lo real partiendo de ideas, siendo así mucha más simbólico

Richard Estes, considerado como uno de los fundadores del Fotorrealismo a finales de los sesenta, y cuya obra se centra en los espacios geométricos de la urbanización estadounidense, hipnotizado sobre todo por los lugares más reflectantes e inanimados, procurando que todo se pueda ver con claridad desde lo más próximo a nosotros hasta lo más lejano, siendo así todo nítidamente notorio. Mostrándonos su interés por los reflejos

que encuentra por escaparates, coches o las paredes vítreas de los edificios, reflejos que distorsionan la realidad. Creando un juego de espejos en el cuadro, multiplicando las perspectivas o a veces desdoblado el mundo como en *Columbus circle at night* (2010) donde una pared de cristal traspasa la calle y la divide en dos, dentro y fuera.

Estes pretende que observemos con más detenimiento para poder captar todas las posibilidades infinitas que nos da el ver. Usa la imagen fotográfica, que proyecta en el lienzo, como un instrumento de captación de lo real, manipulando y exaltando casi de forma forzada los colores y la luz en el lienzo, convirtiéndolo así en una imagen de una imagen. En sus obras

también hay una ausencia de sujetos en las puestas en escena, como Charles Sheeler o Edward Hopper, dos de sus pintores de referencia, construyendo el espacio urbano desde la mirada de un testigo de la soledad moderna. O del potencial que tiene la imagen y el paisaje estadounidense en fotografías de Walker Evans (Parmiggiani, 2007).



Fig 20. Richard Estes

Otras de sus obras que han servido de inspiración para crear el proyecto son *Times Square* (2004), *Jones-s diner* (1979), *Double self-portrait* (1976) o *Telephone Booths* (1967). Al respecto, el autor señala que en las imágenes de Evans se puede percibir que lo que esta fotografiado esta momificado por traducirse inmediatamente como una imagen y las múltiples realidades que pueden existir en forma de fotografías. (Parmiggiani, 2007).

Ralph Goings, por su parte, también es un pionero del Fotorrealismo aunque en su caso la mayor parte de su producción pertenece al género del bodegón, objetos cotidianos que busca la poética en botellas de salsas o piezas de la vajilla. Pero también pintó paisajes de la cotidianidad americana, siendo estas obras un gran referente para este proyecto, con obras como *Golden Dodge* (1971), *McDonalds Pickup* (1970), *Diner* (1990) o *Ralph:s Diner* (1982).



Fig 21, 22 y 23. *Golden Dodge*(1971)/ *McDonalds Pickup*(1970)/ *Ralph:s Diner*(1982).

Mientras que el Fotorrealismo estaba en su auge, evoluciona el Hiperrealismo en los 90 apareciendo artistas como Chuck Close y Franz Gertsch, que pintaban objetos, accesorios o incluso autorretratos, con un detalle sorprendentemente real. Esta generación de hiperrealistas estuvo cada vez más dominada por artistas estadounidenses, que crearon un discurso y unos criterios basados en lo que dictaban sus raíces fotorrealistas (Hay, 2017).

En la segunda generación de hiperrealistas aparecieron artistas europeos, que con el uso de la tecnología digital, amplió las composiciones, dedicándose a pintar cielos, panorámicas y paisajes urbanos.

Chuck Close es un artista que pinta obras de grandes formatos usando la misma temática siempre, el retrato, empezó creando obras muy hiperrealistas hasta pintar como píxeles de colores, utilizando los tres colores primarios, aislando el color para que el espectador construya la realidad de forma estudiada que surge de su propia experiencia física. Obras sin firmar donde lo importante es la representación más que su resultado.



Fig 24. Robert Bechtle.

Roberts Bechtle y John Baeder, junto a Richard Estes, Chuck Close, y Ralph Goings, fueron considerados también los fundadores de este movimiento. Trabajando a partir de sus propias fotografías. Inspirándose en su alrededores, pintaron los barrios y escenas de la calle. Revelando la perspectiva sobre cómo se ven las cosas, el color y la luz de una escena común.

Y por último, la tercera generación, considerada como la actual. El crecimiento de la tecnología: imágenes en alta resolución, la posibilidad

de un infinito de ángulos de cámara y una infinidad de recursos a los que se pueden acceder con un ordenador... siguen muy fascinados por los paisajes urbanos y similares, pero ahora disponen de una inmensa gama de temas con los que trabajar.

Otro referente a destacar es Rod Penner, artista residente en Texas perteneciente a la última generación aunque más cercano por sus claves a la primera etapa del Fotorrealismo. Durante las últimas tres décadas ha documentado y pintado en acrílico paisajes desolados de los pueblos tejanos. Su trabajo está incluido en numerosas colecciones privadas y públicas internacionales.



Fig 25. Mr.W/ Lubbock, TX.(2013). Rod Penner

El Fotorrealismo se definió como un entrelazado entre la fotografía y la pintura para crear de una manera impersonal cada detalle dado en la imagen mostrando situaciones cotidianas. Este estilo independiente ha creado duda al ser obras tan neutrales. Un estilo muy independiente que contradecía las obras más expresionistas. Compitiendo entre sí hasta la irrupción de las vanguardias, condicionadas por el anhelo de constituir una representación de lo real por encima o por debajo de las convenciones.

El uso de imágenes, junto con la representación de lo que ve el ojo, a pesar de las habilidades técnicas, es considerado mera copia y "trampa" por muchos críticos. Tratándolo como un fracaso artístico cuando el fotorrealismo algo que lo distingue del resto de obras de "mala calidad" es que gusta a mucha gente y compite al mismo nivel que el "arte de calidad". Ósea, usando de referente el libro de *El Kitsch* de Tomas Kulka (2011) donde profundiza en el significado de este término, el Fotorrealismo se podría considerar una imagen kitsch.

Para ser una obra kitsch, el objeto que sea representado tiene que provocar una reacción emocional de seguridad y comodidad al ver la imagen, por lo que el artista tiene que eliminar toda realidad desagradable para que se pueda comprender e identificar fácilmente.

En conclusión, este tipo de obras están planteadas desde el principio para crear emociones comunes y agradables, pero sin intención de sentar más allá de ese gusto estético. Al necesitar una comprensión de la imagen lo más sencilla posible, obras de mala calidad abstractas o cubistas costaría catalogarlos como kitsch, por lo que el realismo se ajusta más a las convenciones del momento que permiten identificar el objeto representado (Kulka, 2011).

Actualmente estamos abrumados de tanta imagen, transformando nuestra cultura visual en basura imaginaria. Pero el hecho de no ser aceptado por la industria y las instituciones artísticas no les disuade ya que utilizan el medio de Internet para difundir sus obras. Porque el Fotorrealismo no copiará la realidad, sino que generaría una simulación procedente a lo real y crearía una realidad propia (Sovhyra, 2021).

5.2. Claves del fotorrealismo

Cada vez que observamos una pintura hiperrealista, nos damos cuenta de que nuestra comprensión de lo que debería ser una pintura puede estar distorsionada. Lo que vemos a veces es tan real que plantea cuestiones de expresión, delicadeza artística, visión y su respaldo ideológico.

Jean Baudrillard redefinió el concepto de simulacro, en el que las realidades posmodernas se superponen a las ordinarias. El concepto de estas realidades posmodernas es simple: con el auge de la tecnología, los mundos virtuales e Internet han creado con éxito sus propias realidades. La difuminación de estas líneas, donde lo digital y lo analógico, lo real y lo hiperreal, y lo extraordinario en lo ordinario, es lo que significa el hiperrealismo, y dentro de eso está contenida la esencia del arte (Baudrillard, 1978).

Slavoj Zizek habla sobre "Lo Real " no siempre como un 'real duro'. Pudiendo tener otras apariencias como un real más traslúcido, traspasando así " lo Real" como algo binario de realidad e ilusión.

Cada vez que nuestras mentes tienden a inventar una imagen que brilla alrededor de los bordes de la realidad, como, por ejemplo, percibir las cualidades de una persona a través de su habla y el tono de voz, eso, lo que Zizek llama el "*real imaginario*" es lo que los artistas hiperrealistas buscan crear (Zizek, 2005).

Con la llegada de la impresión digital, se ha hecho posible producir reproducciones de pinturas de artistas e imprimir imágenes fotográficas sobre lienzo ayudando así a reproducir una nitidez de los detalles más visible que la percepción del ojo humano, con su resolución casi HD o transitoria, no es algo que se encuentre en la realidad; sin embargo, las imágenes digitales o los estados alterados pueden simular esas realidades en nuestra visión pareciendo una imagen real. Por lo tanto, son reales e imaginarios al mismo tiempo.

Además, actualmente se utiliza la técnica de aplicar pinturas al óleo sobre reproducciones impresas, por lo que a veces es difícil distinguir la impresión de las pinturas reales.

El fotorrealismo desafía la percepción hegemónica de la realidad mientras plantea una reflexión más profunda sobre el papel del artista como creador. Como señala Linda Chase:

El acto de pintar lenta y laboriosamente muestra lo que la cámara puede grabar rápida y sin esfuerzo se convierte en una metáfora del acto de existencia esencialmente sin sentido. Pero no tiene sentido después de todo, se afirma el valor del esfuerzo humano (Parmiggiani, 2007).

Influenciados por los antecedentes sociales y culturales. Muestra la sociedad consumidora, la sobreproducción, la publicidad... incluso la otra cara de la ciudad, la miseria detrás de las ciudades. Al usar como referencia objetos comunes, pueden crear un debate sobre la vida y la muerte, la identidad o mostrar la existencia de la humanidad de forma más carente... un estilo simbólico de los dilemas a los que se enfrenta, al tiempo que ofrece algo como una solución implícita a los mismos.

Un ejemplo es la contemplación de la figura humana en retratos fotorrealistas como los del artista Chuck Close, que pinta rostros sin expresión que enfatizan en las imperfecciones faciales y en la calidad del detalle, para crear una exaltación en la humanidad. Una crítica hacia los retratos de propaganda. Es una construcción, entre lo representativo y lo no representativo.

Las obras fotorrealistas no son interpretaciones de fotografías, ilustraciones literales de una escena u objetos en particular. El objetivo es crear una ilusión de realidad, que no existe o no es visible para el ojo humano. Un retorno de lo imaginario como despliegue para los nuevos modos de confianza y representación ya que la modernidad quebró la consistencia de nuestro sentido de realidad. El Fotorrealismo tiene una incesante necesidad por crear una realidad que resulta indiscernible de la representación.

Si la modernidad puso en crisis la confianza en la realidad, esto ayudó a no propiciar un descrédito de la fantasía y al engaño, aumentando el encantamiento por el cual la realidad misma queda sumergida en el territorio virtual y ambiguo de la comunicación. Se trata de un retraimiento de lo real, paralelo a una aumento de la representación o de lo imaginario. Una solución desacreditada a los problemas.

No se trata de la cantidad de información, sino de la facilidad con que se emite. Y esto depende de cuán estereotipado sea el modo de representación, de cuán comunes se hayan vuelto las etiquetas y sus usos. El realismo es relativo, determinado por el sistema de representación estándar para una determinada cultura o persona en un momento dado.

A la hora de producir pintura fotorrealista, hay un cierto cuidado a la hora de escoger la imagen por el artista para controlar puntos como el color, contraste, luminosidad, gradientes de profundidad... Capturando un fragmento particular del entorno que le rodea siendo clave todo el contenido que capta la fotografía. Aunque al principio el espectador le interesa más la composición, desafía a este a mirar desde otra perspectiva ese pequeño fragmento del mundo.

Reflejándose así en la obra la sensibilidad interior del inconsciente del artista, que empieza a tener su propia comprensión sobre el objeto observado y cómo se incorpora en el lienzo (Meisel, 1993).

La observación, la captura diaria de objetos, ordenar los elementos pictóricos activamente y el uso de la forma de pintar son los pasos que ayudan a registrar los verdaderos sentimientos del propio artista. Poner en contacto íntimo la inmediatez sensorial y la reflexión conceptual.

La importancia de lo visual y la forma de pintar para formar un conjunto de su propia forma de ver el mundo que le rodea. Preocupándose por cómo mostrar los objetos desde otra perspectiva auténtica, desde la perfección de su retina. Mostrando en la obra como ve las cosas. Como dice Shelley sobre la tarea del poeta, nos permite «imaginar lo que sabemos». Tratando el factor tiempo para manifestar emocionalmente la situación real del pintor.

El atractivo del realismo proviene del conocimiento y convivencia comunicativa, que nos mantiene a salvo del no saber o no querer saber de lo real..., aunque, lo real irrumpe, y sus cambios inestables y arbitrarios de esa red de “verdades”, provocan una crisis de representación y una exigencia de renovación.

La imitación y reproducción del verdadero mundo de la pintura se ve sacudida por el significado del existencialismo.

Los fotorrealistas consideran el material pictórico como una herramienta para crear, basándose en otros lenguajes artísticos multimedia donde es necesario distinguir el concepto de pintura con el arte conceptual.

La experiencia y la perfección también son un implemento para el artista. Además de la individualidad, obviamente, incluida por un contexto histórico. La representación es ante todo una construcción imaginaria y simbólica, una mediación interpersonal que filtra y ordena la realidad. El célebre *No hay nada detrás* acuñado por Andy Warhol.

El Hiperrealismo se ha enlazado ideológicamente con la idea de industria en sí mismo: destacando el “simulacro”, en el que lo real y la copia se han roto con el acaecimiento de la era de las máquinas y los procesos industriales modernos que profesan la producción en masa. Sin embargo, el fotorrealismo no realiza una mera copia, y en eso se remonta en la historia, al romanticismo, que crea una realidad que es real, pero que está más allá de ella. La pintura como pigmento se muestra en todo su esplendor, muy real, pero ahí radica la hiperrealidad, tal detalle normalmente no estaría disponible a simple vista. Perspectivas con exuberantes colores y tan definidos, que uno cuestiona su ubicación en un entorno verdaderamente realista. Las pinturas acrílicas de Jason de Graaf son tan vívidas y claras que uno se pregunta cómo se puede utilizar un medio como el acrílico para crear una imagen que simula otro material por completo.

El uso de la fotografía como modelo también tiene una ventaja adicional, representando una intervención histórica entre las posibles formas de representación.

Observándose desde un punto de vista en forma de símbolos. Charles S. Peirce divide estas clases de símbolos en icónicos que se distinguen por su similitud con el original, por su relación causa-efecto-humo y fuego. Por ejemplo, los que emplean convenciones para referirse a sus originales. Siendo la fotografía reverencial el principio básico (Sanders, 1962). Barthes llega a la conclusión de que no es el arte o la comunicación, sino el papel referencial de la fotografía lo que constituye su principio básico oculto. (Barthes, 1980)

Fried cree que la creciente presencia de la fotografía artística ha hecho resurgir conocimientos sobre la relación entre realismo y modernismo. El espectador quiere ser atraído por el hecho de que los eventos en la fotografía realmente sucedieron, no por los recuerdos que la fotografía puede evocar.

Que una figura se asemeje a un objeto, basta para que se produzca una afirmación, evidente, 'Lo que ves es eso'. No importa el sentido con el que se plantee si el cuadro se refiere al mundo visible que lo rodea, o a un mundo invisible independientemente que se asemeja a sí mismo.(Ledebur,2010)

En el Hiperrealismo el juego comienza con la transferencia del original a la pintura y, por lo tanto, el simbolismo es abstracto. A pesar de los originales fotográficos y otros reproducibles, los hiperrealistas, a diferencia de los artistas fotográficos, reexaminan la naturaleza misma de la reproducibilidad técnica. Es casi como si quisieran recuperar algo de su aura.

Con la llegada de la cámara digital se pueden obtener imágenes de alta definición tan detalladas que desafía lo rutinario. Pero la sobresaturación de imágenes en la actualidad ha provocado que cada vez sea más importante el estudio de la reproducción física de la imagen.

Actualmente, es más provocativa una pintura que mostrar directamente la imagen. La formación de una imagen objetiva cambia la conciencia humana.

La fotografía como principal fundamento para crear ese enfoque de realidad en el Fotorrealismo. La instantaneidad de la fotografía permite ver la visión de la existencia de escenas comunes, incluso las propias vivencias del artista. En este caso sustituyendo el ojo de la cámara por la subjetividad.

El fotorrealismo como texto de imagen de la vida y la sociedad.

La prioridad en el color, la luz o el revelado fotográfico en el lienzo son también de vital importancia para los fotorrealistas. Dando un peso emocional sobre todo en el entorno. Creando imágenes que desafíen incluso la realidad de la cámara que sólo puede lograrse con técnica.

Con la última incorporación del cine, el interés de los artistas por el arte cinematográfico es más notable.

La imagen fotográfica es de los aspectos donde se representa la realidad de forma más cálida y personal que introdujo el arte del cine. Un momento pasado congelado extraído del flujo continuo del tiempo.

Pero sobre todo lo que provoca más interés en el cine al espectador son las secuencias de imágenes narrativas, el generar una historia. La continuidad narrativa para dar forma al realismo. Mostrándonos desde diferentes puntos de vista la realidad, desde debajo de un tren a superponer una imagen encima de otra.

Todo dibujo o pintura, por "realista" que sea, es en última instancia expresión de una percepción personal y de la mano del artista. Pero con una cámara, solo un clic del obturador y el mundo imparte una imagen a través de la huella de su luz.

6. REMINISCENCIA

Nuestro proyecto *Reminiscencia* tiene sus antecedentes en el proyecto realizado anteriormente como Trabajo de fin de Grado en Bellas Artes titulado *Cultivando Esencias* (2022), teniendo como principal objetivo reflexionar sobre la influencia del cine en la pintura y su procedimiento pictórico.

En nuestro anterior proyecto, se realizó una serie de nueve cuadros al óleo donde reflexionábamos sobre la vida rural agrícola independiente protagonizado por un representante de la denominada España vaciada, haciendo ya hincapié en el anonimato, este servía como portavoz de todos para manifestar el oficio de agricultor.

El proceso del proyecto fue similar al que presentamos, dividiendo el procedimiento en la documentación fotográfica, un análisis cinematográfico centrado en nuestro interés por la noche y la iluminación artificial del contexto. Y una materialización pictórica, ya en aquella ocasión influenciada por el artista Enrique Zabala. Nuestros conocimientos procedían de una master class recibida en el primer curso en la asignatura *Fundamentos del color y la pintura*. Este año, hemos podido participar en el curso que ha impartido en la Universitat Politècnica de València, *El Fotorrealismo y sus problemáticas conceptuales y técnicas*, que ayudó a la mejora de la metodología en este proyecto, corrigiendo errores anteriores y aportando soluciones a nuestros objetivos.

Volviendo a la serie *REMINISCENCIA*, se presenta una visión urbana frente a la rural. Pasando de lo ya conocido a lo por conocer, en este caso la ciudad de Valencia. De la vida en nuestro pueblo natal al anonimato en el contexto del nuevo escenario.



Fig 26 y 27. *Cultivando Esencias*(2022)

Como hemos señalado en el apartado de metodología, el proyecto se ha concebido en dos bloques. El primero, dedicado a la parte fotográfica desde un punto de vista cinematográfico, realizando una edición modificando luces y colores muy expresivos y

artificiales. Y el segundo, la producción pictórica basada principalmente en un proceso de estilo fotorrealista.

6.1. Documentación fotográfica.

La fotografía ha sido el punto de partida para crear la obra, ya que al usar técnicas fotorrealistas es mucho más compleja la observación directa o al natural. Siendo esta fase del proyecto inagotable, ya que su metodología consiste en la constante observación del alrededor en busca, de forma casi improvisada, el fragmento adecuado para su captura, escogiendo así el fragmento de realidad más apropiada para su representación personal, mencionada también en el apartado del Fotorrealismo, con la intención de sublimar y darle un valor a esos lugares que no se le daban tanta importancia.

Ese fragmento capturado se escoge a partir de esa motivación mencionada anteriormente donde se busca el anonimato en las calles de Valencia desde una visión cinematográfica, usando de referentes a fotógrafos como; Gregory Crewdson, ya mencionado anteriormente, William Eggleston, uno de los principales fotógrafos pioneros del uso del color, forma y luz a las cosas cotidianas para demostrar la belleza, o Eugene Atget, que realizó fotografías documentales centradas en los barrios más antiguos de París donde su composición y las sensaciones que producían esos lugares sirvieron como influencia para otros fotógrafos como Walker Evans, que también realizó fotografía documental de la vida cotidiana estadounidense. O cineastas como Roger Deakins, también mencionado anteriormente.

Selección

La selección fue bastante rápida, buscando entre el archivo las imágenes que más llamaban la atención, y después un análisis del color, la iluminación y su detalle, para poder seguir una narración de ese momento vivido y que recuerda al cine.

Dependiendo de las fotografías algunas se realizaron en rafaga si había movimiento o desde diferentes puntos de vista pero no muy bruscos, para que en su selección se pudiera analizar cada imagen y escoger la escena con mejor calidad compositivamente.

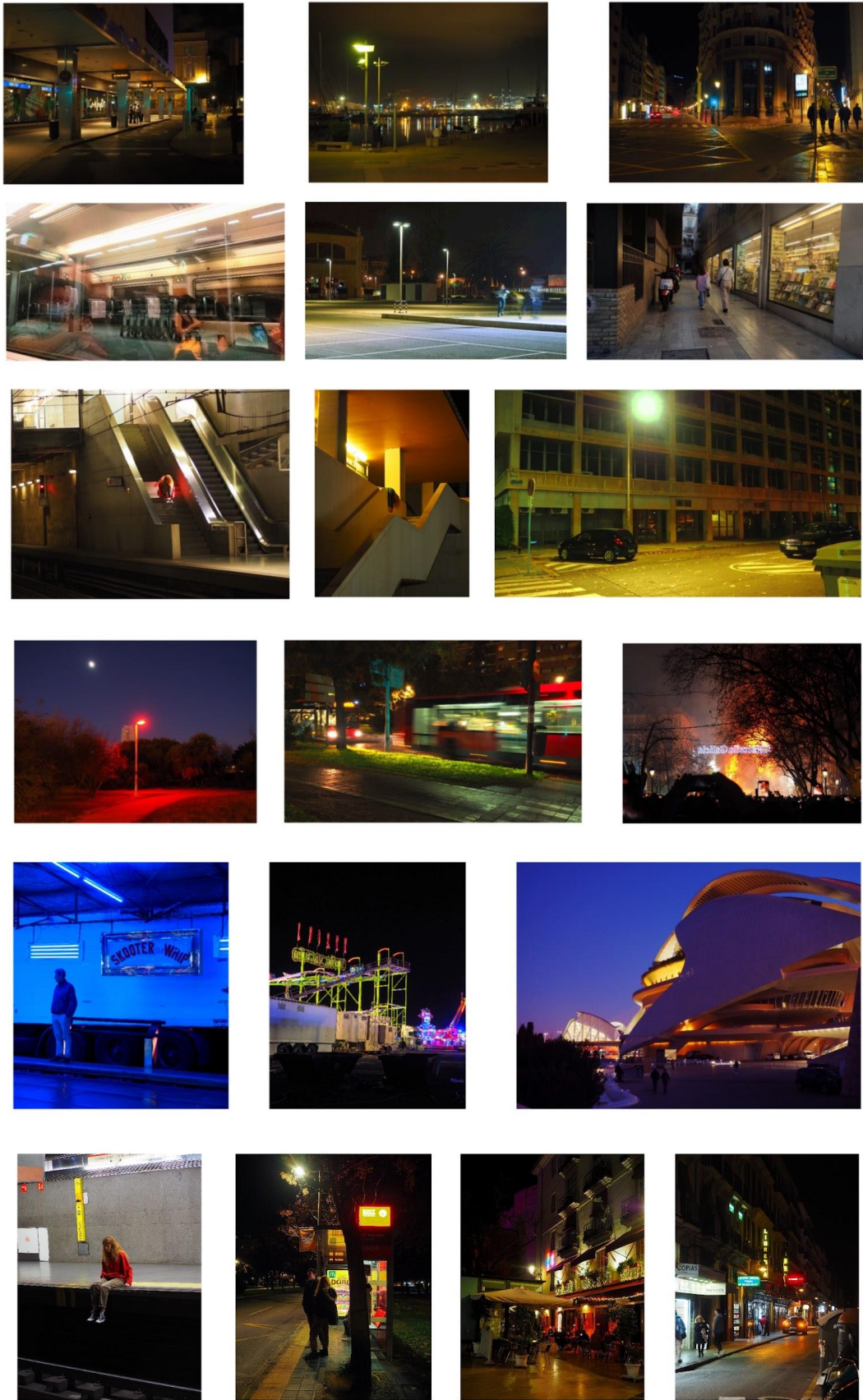


Fig 28. Archivo de fotografías.

Edición

Para su edición con la aplicación Adobe Photoshop se usó de referencia otras imágenes encontradas en Internet, como fotogramas de otras películas o imágenes de referencia de nuestro archivo.

En su edición se ajustó principalmente el color y la iluminación, jugando con los contrastes y claroscuros, y un aumento de la saturación, pero sin ser notoria esta sección para que no perdiera esa “realidad” que se quería conseguir.

En algunos casos, como las imágenes realizadas en la feria de Valencia, no ha sido necesaria la edición de la iluminación o el color, ya que el principal motivo por el que se retocan las imágenes es obtener luces saturadas, como las provocadas por las luces de neón propias de este contexto lumínico. Pero en otras fotografías de la última fase, donde se incluyen las realizadas en las estaciones de metro, la modificación de gama cromática es mucho más evidente debido a que la obra evolucionó al punto de crear otro ambiente que no coincidía con la iluminación original para crear un determinado estado emocional.

SIN EDITAR



EDITADA



Fig 29.



Fig 29. Edición fotográfica con Photoshop.

6.2. Materialización pictórica

Para su materialización se empleó la metodología pictórica empleada por los pintores fotorrealistas, en este caso la desarrollada por el pintor Enrique Zabala.

Enrique Zabala es un artista fotorrealista cuya trayectoria artística ha estado influenciada por la pintura tradicional del siglo XX tanto en Europa como en Estados Unidos. Combinando sus referentes artísticos del Pop Art con la estética más cercana al Hiperrealismo, tratando en sus obras los conceptos que sitúan la condición humana frente a un espejo, el juego del reflejo, que se encuentra en la superficie y debajo de ella. A lo largo de su carrera ha desarrollado series como *La Vegas* (2009-2010), donde muestra el contraste de estos paisajes entre la ciudad y el desierto, mostrando escenarios figurativamente insustanciales para mostrar así su punto de vista.



Fig 30 y 31. "Well, Where the heck are ya from?"/"He could see the highway exit from where he sat".(2020/23)

El objetivo que nos planteamos es realizar la representación pictórica partiendo de un original fotográfico. Para comenzar, imprimimos la imagen fotográfica al tamaño del soporte pictórico, empleando un sistema de calco trasladamos la información necesaria al soporte y emplearemos después esa impresión para valorar la gama cromática a partir de una paleta reducida a tres colores primarios (YMC), los empleados por las impresoras para la creación de todos los pigmentos de una imagen impresa, y así conseguir el color adecuado. La reducción de esta paleta cromática ayuda a elaborar los tonos de forma más eficaz.

Pero como muchos artistas, cada uno tiene su paleta cromática, siendo en este caso para este proyecto el uso de los colores rojo medio, amarillo medio y el azul más parecido al cian. Escogiendo imágenes tan saturadas debemos realizar una óptima elección de los colores para obtener un resultado con el mayor grado de excelencia.

Al emplear una metodología de trabajo donde se usa la mancha directa, para la elección de pigmentos se seleccionaron tonos lo suficientemente opacos y saturados. La selección del material empleado, tanto marcas de pigmentos como pinceles o entelado, en este caso resulta de gran importancia para obtener el resultado deseado, de un modo eficaz y eficiente.

Los pinceles que se han utilizado son de pelo sintético para un mejor uso de la pincelada directa y una mancha más consistente, además de lograr mayor grado de detalle. El soporte que se ha empleado es bastidor de madera entelado con tela de lino imprimada de manera industrial. Aunque para las últimas obras, se ha experimentado con la imprimación media creta y acrílica.



Fig. 30



Fig.32

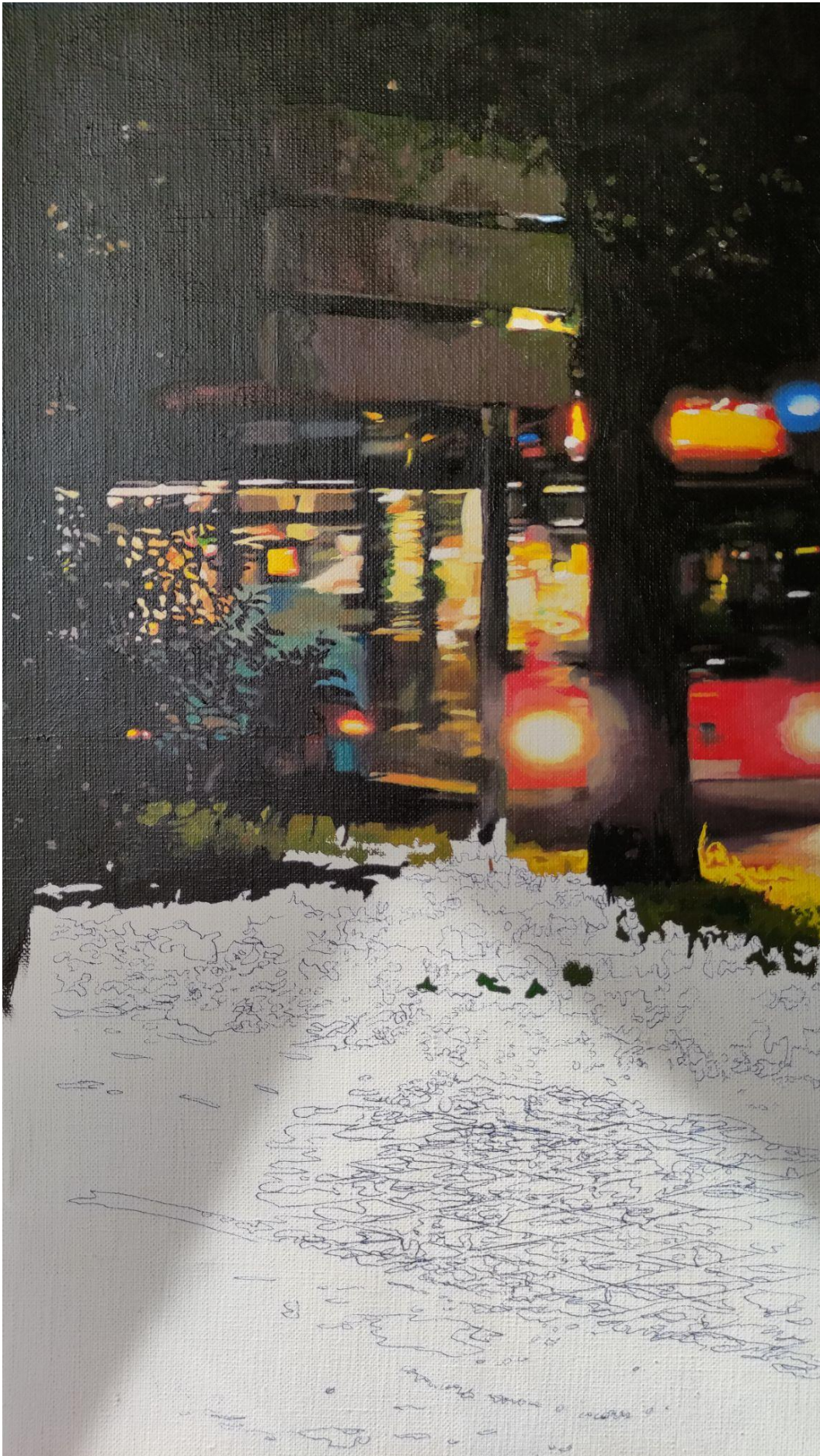


Fig.33



Fig 34.



Fig 35 y 36.

6.3. Resultados



MIRIAN ANTÓN PARTIDA

Sin título, 2022.

Óleo sobre lienzo.

26 X 50 cm.

De las primeras documentaciones fotográficas que se realizaron, surgió por el interés en los colores saturados por la ciudad Valenciana, buscando lugares de la ciudad cotidianos que tuvieran apariencia de ciudad futurista, como el diseñado por la dirección de arte de la película *Blade Runner*.

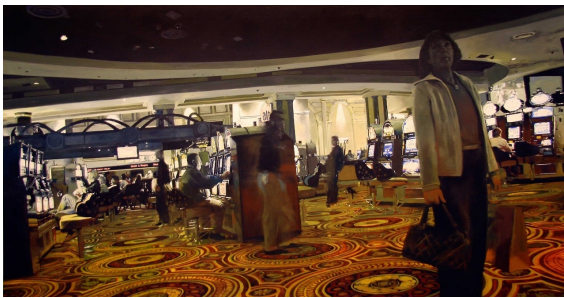


Fig 37. *Las Vegas Series, Caesars Palace 02, 2008.* Enrique Zabala.



Fig 38. *Blade Runner(1982).* Ridley Scott.



MIRIAN ANTÓN PARTIDA

Sin título, 2023.

Óleo sobre lienzo.

50 x 100 cm.

En el cuadro donde se representa el interior del tren, se representa un juego de reflejos que cuestionan la continuidad espacial a partir de referencias de obras de artistas fotorrealistas como Richard Estes, que juega con los reflejos que proyectan las cristaleras y pintar en varias ocasiones panorámicas desde dentro hacia afuera del transporte público. También su paleta cromática ha ayudado a la elección de su imagen, empleando tonos cálidos para el interior del tren y frío para el exterior.



Fig 39 y 40. People's Flowers(1971) /Times Square 2004. Richard Estes



MIRIAN ANTÓN PARTIDA

Nadie ve pasar los autobuses, 2023.

Óleo sobre lienzo.

50 x 100 cm.

La obra *Nadie ve pasar los autobuses* (2023) surge de su título procedente del libro *Tentativas de agotar un lugar parisino* (1975) de George Perec donde se hace referencia a uno de sus fragmentos: *nunca nadie ve pasar los autobuses, salvo si se espera uno, o si se espera a alguien que va a bajar de ellos, o si la dirección de transportes le paga a uno para contarlos* (Perec, 19992, p. 44). En su libro, Perec describe durante tres días lo que ve a su alrededor en una plaza de las calles de París, contando cada detalle que sucede en la vida cotidiana y la importancia del paso del tiempo.

Escogiendo este momento por la iluminación que proyectaba el autobús en la noche y como se distorsiona este al estar en movimiento haciéndolo más rápido y efímero a la vista.

El lugar se eligió por ser un lugar que recorro con frecuencia, donde circulan muchos autobuses, y que nunca me había parado a observar cómo deambulan los autobuses hasta que leí a Perec.



MIRIAN ANTÓN PARTIDA

Sin título, 2022.

Óleo sobre lienzo.

30 x 50 cm.



MIRIAN ANTÓN PARTIDA.

Sin título, 2023.

Óleo sobre lienzo.

30 x 50 cm.

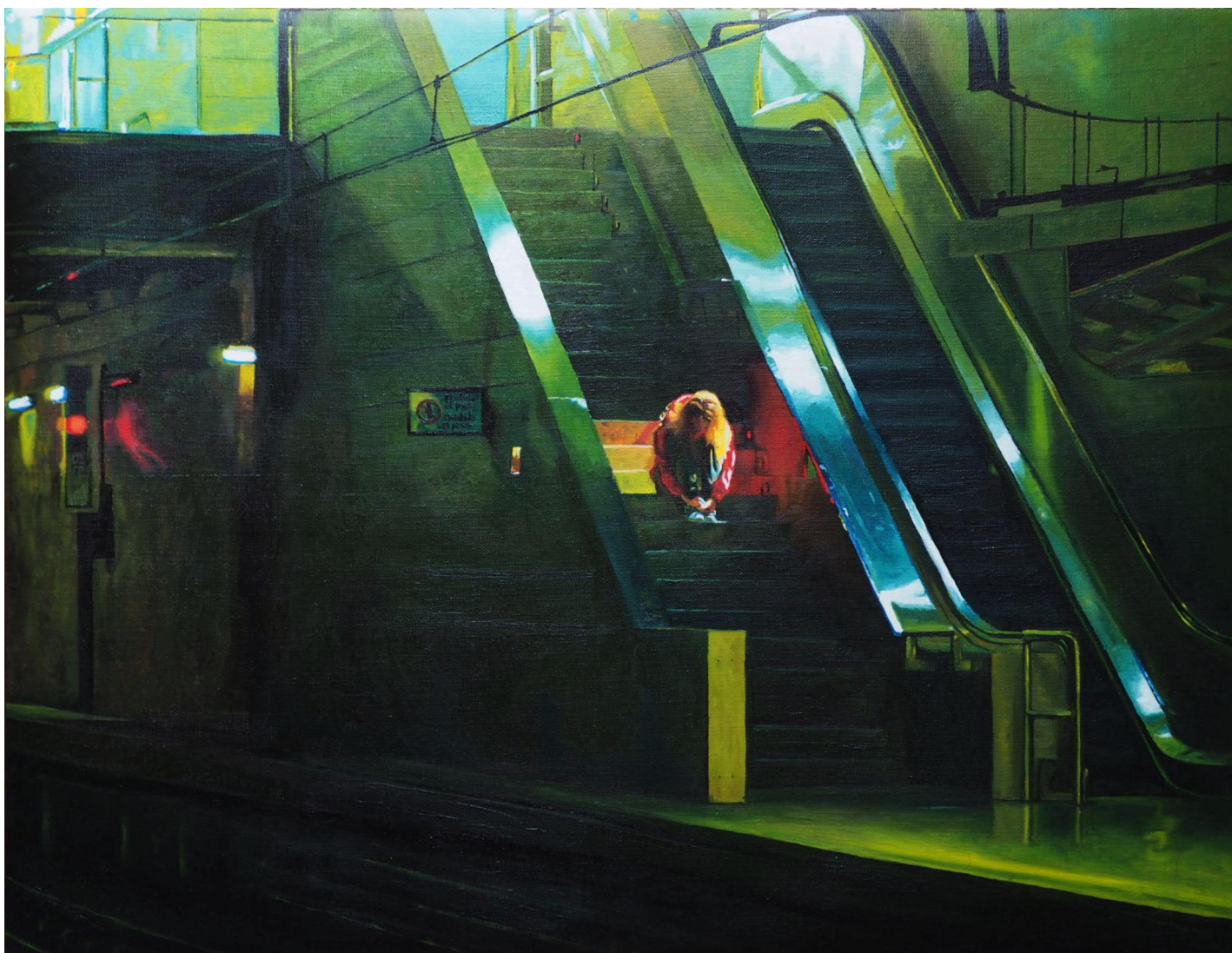
Para las obras *Sin título* (Estación) (2022) y *Sin título* (Farola) (2023), seleccionamos las escenas principalmente por la iluminación, que recuerdan en cierto sentido al film *París, Texas* (1984) de Wim Wenders. Buscando en estos escenarios, esas farolas iluminadas y el color característico del film *road movie* donde el paisaje es desolador. La luz roja de guía, como al protagonista del film. Escogiendo la última escena de la película donde su protagonista se despiden en un aparcamiento, uno de los lugares más vacíos en una ciudad. Jugando también con el movimiento y el tiempo inmóvil al ser una captura de un instante para que parezca sacada de un fotograma. En ambas obras se ha empleado su colorimetría original pero aumentando solo un poco su saturación.



Fig 41. *París, Texas*.(1984). Wim Wenders.



Fig 42. Fotografía de Gregory Crewdson.



MIRIAN ANTÓN PARTIDA.

Prohibido el paso, 2023.

Óleo sobre lienzo.

50 x 65 cm.

En *Prohibido el paso* (2023), se escogió como escenario una parada de metro, donde solemos encontrar una circulación multitudinaria, pero en otras puedes encontrarte sola en la estación. Sin embargo, sentimos que en ambas situaciones la soledad está presente. Optando por un espacio habitado por una persona, para crear ese silencio que recuerda a la noche, e iluminada con una luz cenital, como muchas de las obras de Gregory Crewdson, como si fuera a ser escuchada, está presente.

La paleta cromática es reducida, y la obra que presentamos con un mayor contraste de color a la hora de su edición. Jugando con su colorimetría la hemos llevado al límite de su apariencia, con el objetivo de que sea más real que la escena original. Usando dos tonos que hacen recordar al cine, films de referencia como *Fallen Angels* (1995) del cineasta Won Kar-Wai porque tiñe el ambiente nocturno con luces de neón de un tono verdoso profundo. En su caso,

empleando los tonos verdosos y azulados para enfatizar la tristeza, y los rojizos para enfatizar el dolor de sus protagonistas que se niegan a actuar sobre sus problemas.

PAM'23

Se participó en la Muestra de Producción Artística y Multimedia organizada por la Facultad de Bellas Artes donde pueden colaborar todo alumno de los másteres dados en el centro y que sirve como escaparate e iniciación para las obras de los estudiantes.

Para PAM'23 se expuso toda la serie *REMINISCENCIA*.

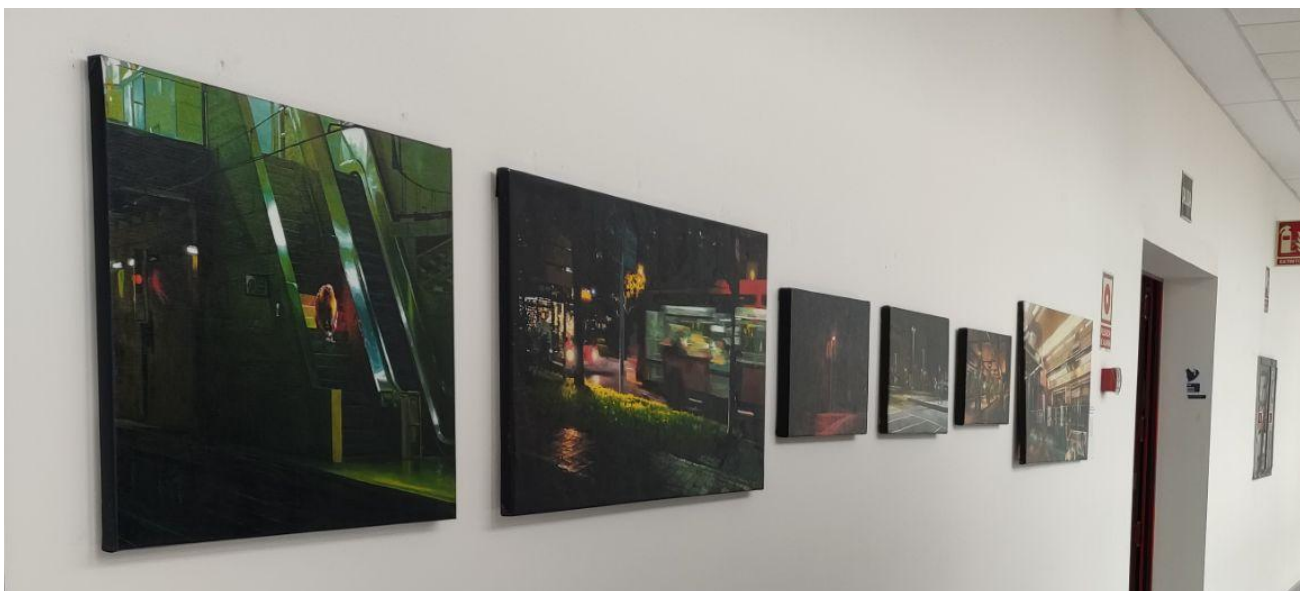


Fig 43. Exposición *REMINISCENCIA*. PAM'23

TransportArte'23

Con la colaboración de la EMT Valencia y dentro del programa PAM, se presentó y seleccionó dos de las obras de la serie *REMINISCENCIA*, “*Nadie ve pasar los autobuses*”(2023) y “*Prohibido el paso*”(2023) para convertir el autobús y sus paradas en un espacio donde el arte convive con los viajeros.



Fig 44.



Fig 45. TransportArte23. Autobus.

CONCLUSIONES

Como conclusión de este proyecto, podemos observar que se han cumplido los objetivos marcados, desarrollándolos durante el Máster de Producción Artística, tanto a nivel teórico como práctico. Aunque el tema que abordamos es muy amplio, se ha realizado una aproximación de cuestiones como la ciudad, la soledad y las contaminaciones entre pintura y cine, siempre en relación a nuestro proyecto.

Hemos comprobado la influencia que puede tener la pintura en el cine, y a la inversa, incluso la sucesión de influencias. Como en el caso del artista Edward Hopper, que fue influido por el cine negro y a su vez, influyó a cineastas como Hitchcock. También hemos apuntado las posibilidades del oficio de *visual development*, que sirve de ejemplo compartido por el cine y la pintura de las mismas claves en relación a la iluminación y el color.

Por otra parte, se ha realizado un análisis sobre el fenómeno del Fotorrealismo, partiendo de la relación de los medios técnicos y la pintura desde el siglo XVI. Y cómo esta ha evolucionado hasta llegar al Hiperrealismo, estudiando la obra de sus representantes, como los artistas Richard Estes, Ralph Goings o, más próximos a nuestros intereses, Enrique Zabala que –como se ha mostrado en los resultados de *REMINISCENCIA*– han sido un referente para el desarrollo de nuestra metodología y concepción de la representación de la realidad.

También se ha reflexionado sobre el anonimato en el *no lugar*, partiendo del estudio antropológico de Manuel Delgado, la identidad en el *no lugar* a partir de Marc Augé, y la soledad en la cinematografía con Wim Wenders o Gregory Crewdson.

Durante el desarrollo de nuestra producción artística, el proyecto ha evolucionado encontrando nuevos retos, principalmente en su materialización pictórica y en nuestra búsqueda de imágenes cada vez más complejas y formatos más grandes para evitar de este modo imponer límites a la creación.

En resumen, aunque no se ha podido realizar un exhaustivo estudio de los conceptos enunciados, ya que nuestra intención ha sido contextualizar nuestra obra, los resultados obtenidos han contribuido a encontrar el porqué de lo que se plantea, poder seguir indagando en ello y conocer nuevos temas que nos interesan abriendo el abanico de ideas, gracias principalmente a los referentes artísticos, tanto audiovisuales como pictóricos, creando así nuevos puntos de partida para futuras obras.

Los resultados artísticos que finalmente presentamos han sido los esperados. Y, como se puede comprobar en la última serie, hemos logrado un progreso en cuanto a nuestra técnica pictórica a pesar de que nuestros objetivos han evolucionado progresivamente durante el proceso. Cada obra cuenta una historia vivida por la propia autora, que rememora esos momentos cotidianos autobiográficos donde no somos conscientes de ellos hasta verlos traducidos en esas imágenes. Y, después de conocer las opiniones de los espectadores que han contemplado las obras durante su exhibición pública en las diferentes ocasiones que ha sucedido en este tiempo como PAM!23, a muchos de ellos y ellas también les hizo recordar momentos vividos

en esos espacios, siendo este proyecto reminiscencia de lo vivido y una motivación para seguir pintando estos espacios reales vividos.

BIBLIOGRAFÍA

- AUGÉ, M. (2009). *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- BARTHES.R.(1980).*La cámara lúcida*. Barcelona:PAIDOS IBERICA
- BAUDRILLARD, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós).
- BORAU, J.L. (2003): *La pintura en el cine*. Madrid: Ocho y medio.
- BROCH, H.(1970). *Kitsch, vanguardias y el arte por el arte*. Barcelona: Tusquets.
- CANOSA, A. (11/2019). “*Los impresionistas y la fotografía*”. Madrid: Revista Fundación Thyssen-Bornemisza.
- DELGADO, M. (1999). *El animal público*. Barcelona: Anagrama.
- DEUTSCH, G. (2013). *Shirley: Visiones de una realidad* (película). KGP Kranzelbinder Gabriele Production.
- DURKHEIM, E. (1960). *De la division du travail social*. París:PUF.
- FOSTER, H. (2001). *El retorno de lo real*. Barcelona: Akal.
- GUASCH, A. M. (10/2005). “*Los lugares de la Memoria: El arte de archivar y recordar.*” Barcelona: Revista D'Art.
- HAY, K. G. (2017). *Hyperrealism: A sociological outlook*. Olomouc: Museum of Art.
- HEYER, G. M. (04/2011). *Explorations of the painted real: technological mediation in the rok of four artists*. Stellenbosch: Visual Arts at the University of Stellenbosch.
- HELLER. E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- KULKA, T. (2011). *El kitsch*. Madrid: Casimiro.
- LEDEBUR. B.(2010). *The paradox of the real in art*. Viena: Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien.
- MALICK, T. (1978). *Days of Heaven* (película). Paramount Pictures.
- MEISEL. L. (1993). *Photorealism since 1980*. New York: H.N. Abrams.
- MORAZA, J.L. (2010). *El retorno de lo imaginario. Realismos entre XIX y XXI*. Madrid: Museo Nacional Reina Sofía.
- MORPHY, H. (1994). *The Interpretation of Ritual: Reflection from Film on Antropological Parctice*, en Man, vol. 29.

- No lugares. (10/2022). EXIT #88. Madrid: Editorial Producciones de Arte y Pensamiento.
- ORTIZ VILLETÀ, À. (2008). *La arquitectura en el cine: construyendo una ilusión*. Valencia: Universitat de València.
- ORTIZ VILLETÀ, À.(2007) *Paisaje con figuras: el espacio habitado del cine*. Valencia: Universitat de València.
- PARMIGGIANI, S. (2007). *Richard Estes*. Milán: Skira.
- PASOLINI, P. (1969). *La lengua escrita de la acción*. En Corazón, A. (1969). *Ideología y lenguaje cinematográfico*. Madrid: Alberto Corazón.
-
- PEREC, Georges.(1992). *Tentativas de agotar un lugar parisino*. Buenos Aires: Beatriz Viterbo.
- SAGER, P. (1981). *Nuevas formas de realismo*. Barcelona: Alianza.
- SCOT, R. (1982). *Blade Runner* (película). Warner Bros Pictures.
- SOVHYRA,T.(2021). *Technologies for creating realistic images in painting: a historical retrospective*. International Academic Social Resources Journal. vol.6.
- STALENHAG, S.(2014). *Tales from the Loop*. Londres: Editor Simon & Schuster.
- STALENHAG, S.(2017).*The Electric State*. Londres: Editor Simon & Schuster.
- TARKOVSKI, A.(1984). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialpa.
- WENDERS, W. (1984). *Paris, Texas* (película). 20th Century Fox.
- WENDERS, W. (06/2015). *Written In The West*. Nueva York: D A P & Distributed Art.
- WONG. K. (1995). *Fallen Angels* (película). Kino International.
- YOT, R. *La luz para los artistas visuales: Entender y utilizar la luz y la iluminación en arte y diseño*. Barcelona: Blume.
- ZHANG, L. (2020). *A Brief Analysis of Three Kinds of "Real" in Figurative Painting*. Journal of Education and Teaching Management Research. vol. 1, NO. 2.
- ZHANG,B.(2018) *Cultural Connotation and Integration of Painting and Media in Contemporary Art. Shandong University of Arts, Jinan, China. vol. 89, pp 289- 295.*
- ZIZEK, S. (04/2005). *Interrogating the Real*. Continuum International Publishing Group Ltd.

Webgrafía

- Blade Runner: Los Ángeles 2019. Los dibujos de una ciudad en decadencia. Julio 2019. Pedro Molina Siles, Hugo Barros Cost. Consultado el 28 de junio de 2023. https://www.researchgate.net/publication/334620477_Blade_Runner_Los_Angeles_2019_Los_dibujos_de_una_ciudad_en_decadencia

- Enrique Zabala (2023). *Enrique Zabala*. Consultado el 28 de junio de 2023.
<https://www.enriquezabala.com/>
- Gagosian Premiers (2020, Octubre). *Gregory Crewdson con Malcolm Gladwell, Elvis Mitchell y Jeff Tweedy*. Episodio 2. Entrevista. Consultado el 28 de junio de 2023. <https://gagosian.com/artists/gregory-crewdson/>
- López, V.(Actualizado 2018, Enero). *Roger Deakins.Cómo se ha convertido Roger Deakins en uno de los grandes genios de la fotografía en el cine*. Dep. de Cine y TV/FAC. DE ARTES/UNC. Consultado el 28 de junio de 2023.
<https://blogs.ffyh.unc.edu.ar/fotografiacinematografica/2018/06/14/roger-deakins/>
- Rod Penner (2023). *Rod Penner*. Consultado el 28 de Junio de 2023.
<https://www.rodpenner.com/>
- Rosie Torres. (2019, Mayo). En foco: Gregory Crewdson. The Independent Photographer. Consultado el 28 de junio de 2023.
<https://es.independent-photo.com/news/gregory-crewdson/>
- Simon Stalenhag.(2023) *Simon Stalenhag*. Consultado el 28 de junio de 2023.
<https://www.simonstalenhag.se/>
- Trula, E. (2017, Junio). *Es el 35 aniversario de Blade Runner, y es hora de que reconozcamos el talento futurista de Syd Mead*. Xataka. Consultado el 28 de junio de 2023.
<https://www.xataka.com/magnet/hoy-es-el-35-aniversario-de-blade-runner-y-es-hora-de-que-reconozcamos-el-talento-futurista-de-syd-mead>
- Vásquez Rocca, A. (2007). El vértigo de la sobremodernidad: "no lugares", espacios públicos y figuras del anonimato. *Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas de la Universidad Católica de Valparaíso y Universidad Complutense de Madrid/ 16 (2007.2)*. Consultado el 28 de junio de 2023.
https://issuu.com/adolfovasquezrocca/docs/sobremodernidad.nolugares.mex-li-bre_7f75736f9d7801
- Xavier Aragonés (2003-2023). *Xavier Aragonés*. Consultado el 28 de junio de 2023.
<https://xavieraragones.com/wp2023/es/>

Trabajos académicos

- Ochoa Calzada, J. A. (2017). *UT Pictura Kinesis*. [TFM Grado en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia], Repositorio Institucional UPV.

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/165455/Ochoa%20-%20Ut%20Pictura%20Kinesis.%20%20El%20cine%20como%20genesis%20del%20proyecto%20pict%C3%B3rico..pdf?sequence=1>

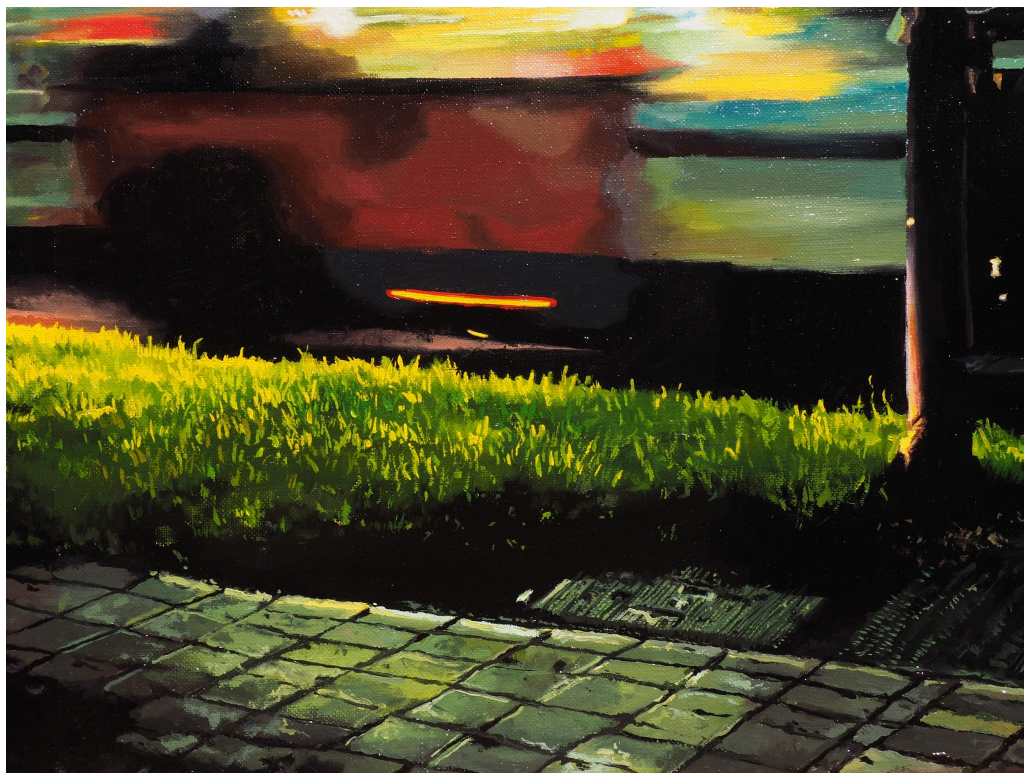
- Pallés, S. (2015). *El fuera de campo: del recurso filmico al hecho pictórico*. [TFM Grado en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia], Repositorio Institucional UPV.
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/PAL%C3%89S_CHAVELI,SUSANA_TFM.pdf
- Ramírez Montoya, Á., (2020). Edward Hopper y el cine. [TFG Grado en Historia en la Universidad de Almería], Repositorio Institucional UAI.
<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9695/RAMIREZ%20MONTROYA%20ALVARO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig 1. Tercer y último mapa conceptual proyecto *REMINISCENCIA*.
- Fig 2. Benjamin Price. *Hong Kong Airport 2*, 2018. Sacada de la revista EXIT #88 - No lugares.
- Fig 3. Fotografías de la serie *Twentysix Abandoned Catalan Gasoline Stations* (2011-2017). Sacada de la revista EXIT #88 - No lugares.
- Fig 4. *Madonna di Ognissanti*, Giotto, 1310. Panel. 325 x 204 cm.
- Fig 5. Fotograma del film "*El Decameron*", 1971, de P.P. Pasolini.
- Fig 6. Fotograma del film "*Days of Heaven*" (1978) de Terrence Malick y director fotográfico Néstor Almendros.
- Fig 7. Fotograma del film "*The cook, the thief, his wife and his lover*", 1989, de Peter Greenaway.
- Fig 8. Fotograma del film "*El Deserto Rosso*", 1964. Antonioni.
- Fig 9. *Early Sunday Morning*. (1983). Edward Hopper. Óleo sobre lienzo. 89,4 x 153 cm.
- Fig 10. Fotograma del film "*Labios ardientes*", 1990. Denis Hopper.
- Fig 11. Portada de la película "*Shirley. Visions of Reality*", 2013, de Gustav Deutsch
- Fig 12. Fotograma del film "*El final de la violencia*", 1997, de Wim Wenders.
- Fig 13. *Nighthawks* (1942). Edward Hopper. Óleo sobre lienzo. 84,1 x 152,4 cm.
- Fig 14. Fotografías del libro *Written in the West*, 1987, de Wim Wenders.
- Fig 15. Fotograma del film "*Paris, Texas*", 1984, de Wim Wenders.
- Fig 16. Concept Art para el film *Blade Runner* (1982) por Sydney Jay Mead. Rotulador.
- Fig 17. Fotograma del film *Blade Runner*, 1982, de Ridley Scott.
- Fig 18. Concept Art del artbook "*The Electric State*" (2017) de Simon Stalenhag.
- Fig 19. Representación cámara oscura para pintar en el siglo XVI
- Fig 20. *Jones-s diner* (1979). Richard Estes. Óleo sobre lienzo.

- Fig 21. *Golden Dodge*(1971). Ralph Goings. Óleo sobre lienzo. 104,1 x 104,1 cm
- Fig 22. *McDonalds Pickup*(1970). Ralph Goings. Óleo sobre lienzo. 152,4 x 182,8 cm
- Fig 23. *Ralph's Diner*(1982). Ralph Goings. Óleo sobre lienzo. 68,58 x 92 cm
- Fig 24. *Potrero Stroller-Crossinf Arkansas Street.*, 1988. Robert Bechtle. Óleo sobre lienzo. 101,6 x 122 cm
- Fig 25. *Mr.W/ Lubbock, TX.*(2013). Rod Penner. Acrílico sobre lienzo. 30,48 x 45,72 cm
- Fig 26. Serie *Cultivando Esencias, Atardecer en alentisque*(2022). Mirian Antón. óleo sobre tablero. 33 x 41 cm.
- Fig 27.. Serie *Cultivando Esencias, Blue Hour*(2022). Mirian Antón. Óleo sobre tablero. 41 x 33 cm.
- Fig.28 Archivo fotográfico proyecto *REMINISCENCIA*.
- Fig.29 Resultado edición fotográfica con photoshop proyecto *REMINISCENCIA*.
- Fig 30. "*Well, Where the heck are ya from?*". Serie *Dust* (2020/2023). Enrique Zabala. Acrílico sobre lienzo. 38,1 x 50,8 cm
- Fig 31. "*He could see the highway exit from where he sat*". Serie *Dust*(2020/2023). Enrique Zabala. Acrílico sobre lienzo. 38,1 x 50,8 cm
- Fig 32. Paleta y documentación del proceso de la obra "*Nadie ve pasar los autobuses*".
- Fig 33. Paleta y documentación del proceso de la obra "*Sin título*".
- Fig 34. Detalle documentación del proceso de la obra "*Nadie ve pasar los autobuses*".
- Fig 35. Paleta y documentación del proceso de la obra "*Sin título*".
- Fig 36. Detalle documentación del proceso de la obra "*Sin título*".
- Fig 37. *Las Vegas Series, Caesars Palace 02*, 2008. Enrique Zabala. Óleo sobre lienzo. 195 x 100 cm.
- Fig 38. Fotograma del film "*Blade Runner*", 1982, de Ridley Scott.
- Fig 39. *People's Flowers*(1971) de Richard Estes Óleo sobre lienzo. 153 x 101,2 cm
- Fig 40. *Times Square* (2004) de Richard Estes. Óleo sobre lienzo. 94 x 163 cm
- Fig 41. Fotograma del film "*Paris, Texas*" ,1984, de Wim Wenders.
- Fig 42. Fotografía de Gregory Crewdson.
- Fig 43. Exposicion PAM'23. Proyecto *REMINISCENCIA*.
- Fig 44. TransporArte'23.PAM'23. Marquesina autobús. Serie *REMINISCENCIA*. "*Nadie ve pasar los autobuses*"(2023) y "*Prohibido el paso*"(2023).
- Fig 45. TransportArte'23.PAM'23. Autobus. Serie *REMINISCENCIA*. "*Nadie ve pasar los autobuses*"(2023).

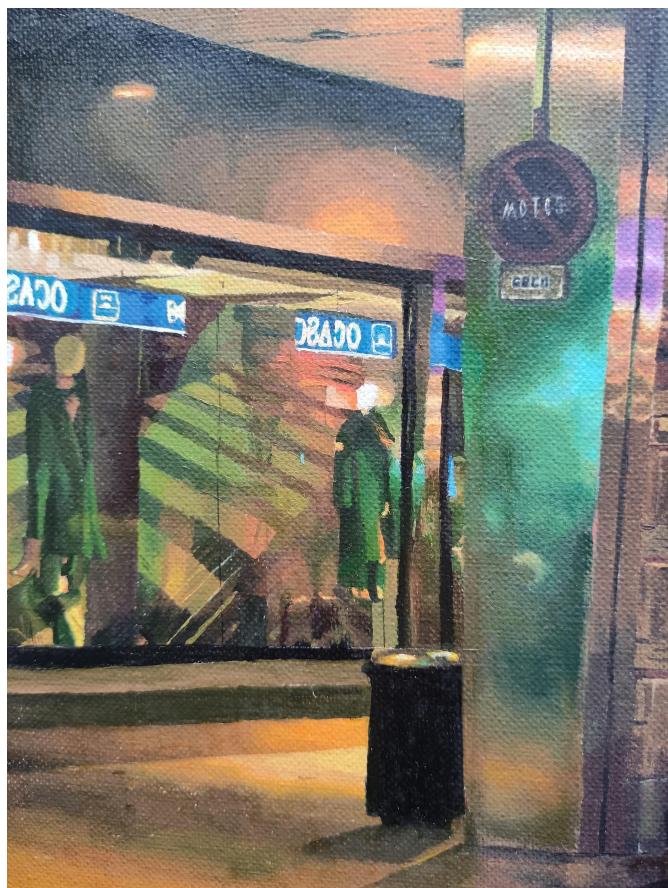
ANEXOS



MIRIAN ANTÓN PARTIDA
 (Fragmento) *Nadie ve pasar los autobuses,*
 2023.
 Óleo sobre lienzo.
 50 x 100 cm.



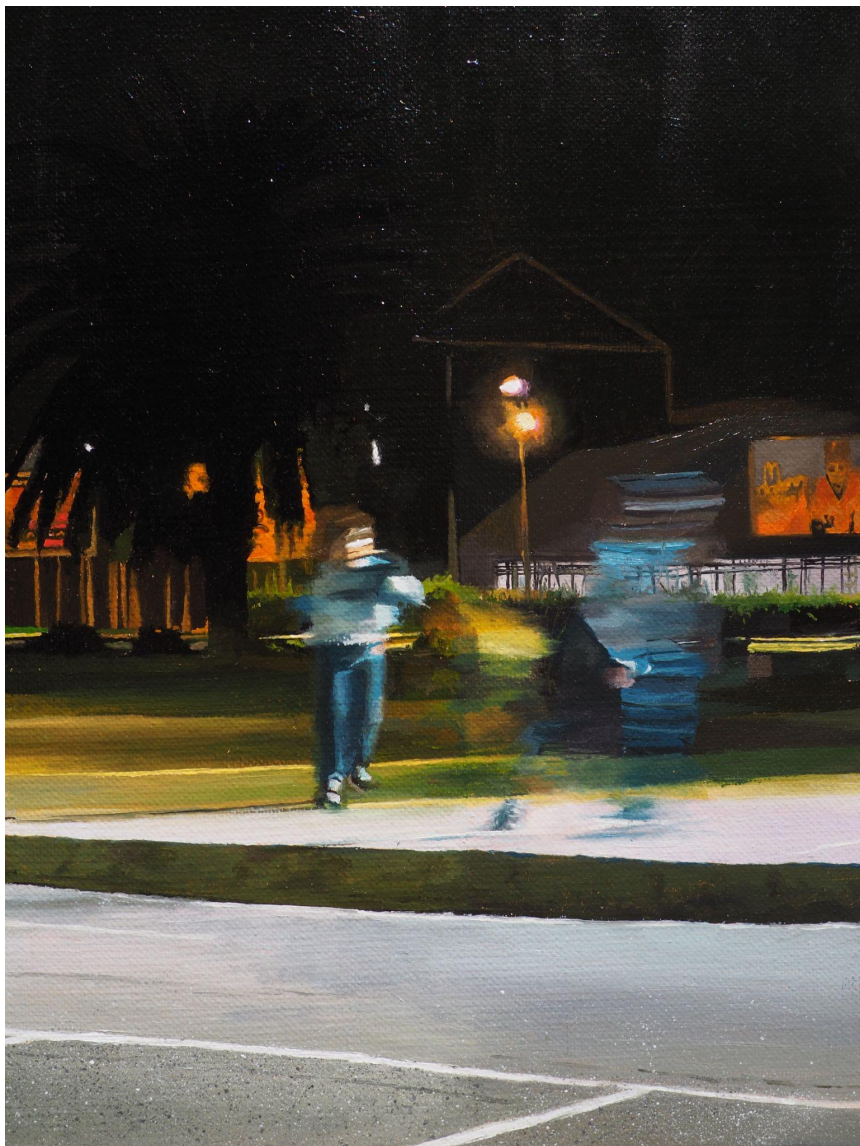
MIRIAN ANTÓN PARTIDA
 (Fragmento) *Nadie ve pasar los autobuses,*
 2023.
 Óleo sobre lienzo.
 50 x 100 cm.



MIRIAN ANTÓN PARTIDA
 (FRAGMENTO) *Sin título*, 2022.
 Óleo sobre lienzo.
 26 X 50 cm.

MIRIAN ANTÓN PARTIDA
 (FRAGMENTO) *Sin título*, 2022.
 Óleo sobre lienzo.
 26 X 50 cm.

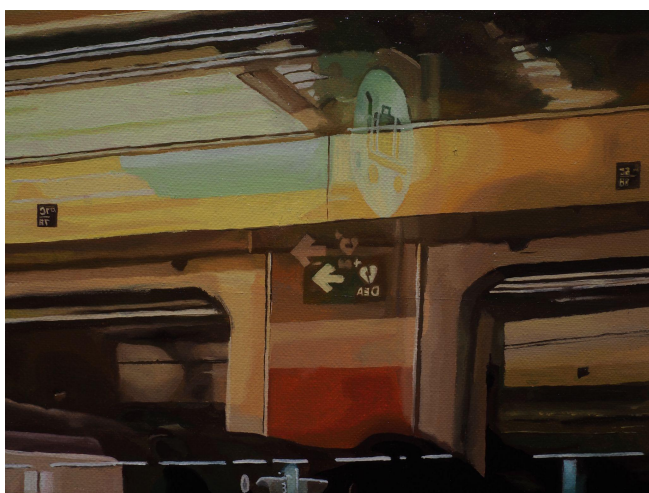
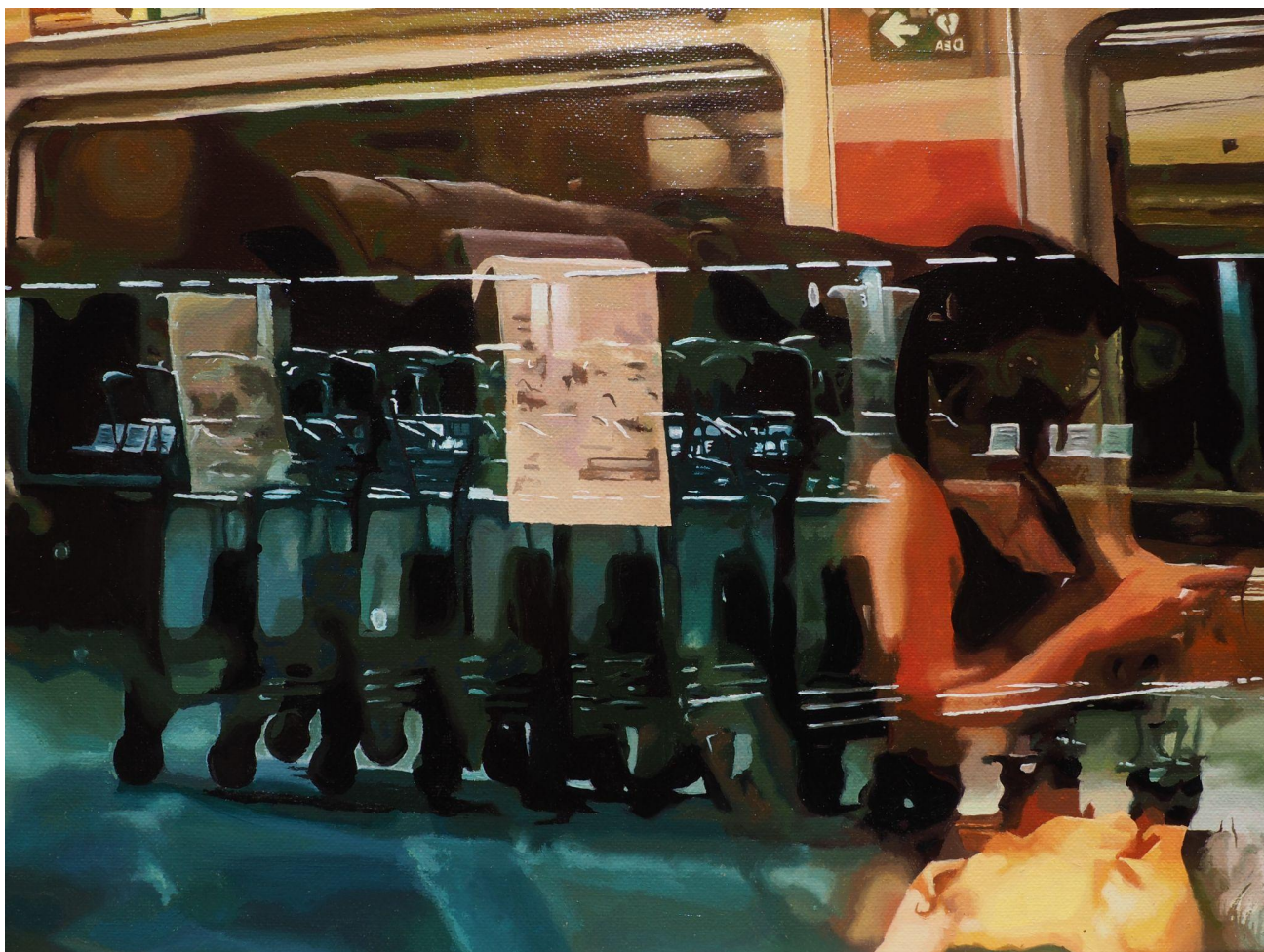
MIRIAN ANTÓN PARTIDA
 (FRAGMENTO) *Sin título*, 2022.
 Óleo sobre lienzo.
 26 X 50 cm.



MIRIAN ANTÓN PARTIDA
 (FRAGMENTO) *Sin título*, 2022.
 Óleo sobre lienzo.
 30 x 50 cm.



MIRIAN ANTÓN PARTIDA
 (FRAGMENTO) *Sin título*, 2022.
 Óleo sobre lienzo.
 30 x 50 cm.



MIRIAN ANTÓN PARTIDA

(FRAGMENTO) *Sin título*, 2022.

Óleo sobre lienzo.

50 x 100 cm

MIRIAN ANTÓN PARTIDA

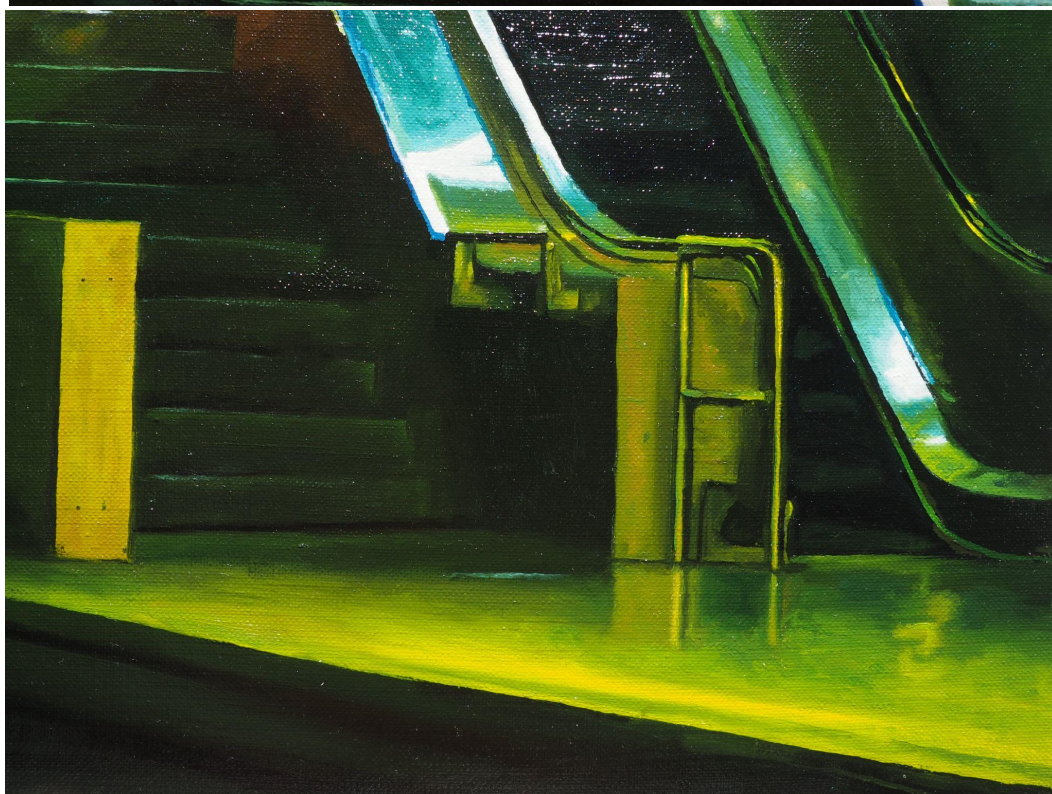
(FRAGMENTO) *Sin título*, 2022.

Óleo sobre lienzo.

50 x 100 cm



MIRIAN ANTÓN
PARTIDA
 (FRAGMENTO) *Prohibido el paso*, 2023.
 Óleo sobre lienzo.
 50 x 65 cm.



MIRIAN ANTÓN
PARTIDA
 (FRAGMENTO) *Prohibido el paso*, 2023.
 Óleo sobre lienzo.
 50 x 65 cm.