

# TFG

---

## CIUDADES IN\VISIBLES. UN PROYECTO DE PRODUCCIÓN PICTÓRICA

Presentado por Daniel Cardona Pla  
Tutor: Joël Mestre Froissard

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Este es un proyecto pictórico sobre la arquitectura, el paisaje urbano y la ciudad, entendidos como espacios a la vez reales e imaginarios. Se trata de tener una mirada lateral sobre el entorno cotidiano de la ciudad de forma que pueda aparecer un reflejo imaginario de la misma. En cierto modo nos habla de arquitecturas virtuales creadas a partir de las existentes.

Es un trabajo que teniendo la realidad como punto de partida busca crear nuevas formas y posibilidades plásticas mediante la manipulación digital y analógica de imágenes del entorno urbano. Se apoya en la creación de simetrías y reflejos que ayudan a encontrar estructuras geométricas subyacentes de líneas y planos. La imagen sufre una simplificación y una descontextualización.

Es un proyecto que ha evolucionado desde técnicas y procedimientos de video, fotografía, el arte digital hasta llegar a la obra pictórica que presentamos como conclusión de este trabajo.

Esta obra pictórica consta de un díptico y un políptico realizados en acrílico sobre contrachapado.

El políptico mide 73 x 304 cm y está compuesto de 4 módulos.

El díptico mide 73 x 152 cm

## PALABRAS CLAVES:

Arquitectura

Geometría

Simetría

Descontextualización

Entorno Urbano

## AGRADECIMIENTOS:

Para mi familia, mi madre y mi hermana, por su constante apoyo.

Para Joël Mestre por su dedicación y su inspiración.

Para los buenos amigos de la carrera Alex, Ana, Analia, Sandra, Esteban, Emilio...y tantos otros

Y para Yolanda.

# INDICE

<b>INTRODUCCION</b>	p. 4
<b>1. OBJETIVOS Y METODOLOGIA</b>	p. 7
<b>2. CUERPO DE LA MEMORIA</b>	p. 8
2.1. Justificación o motivación	p. 8
2.2. Fase de ideación y documentación	p. 8
2.2.1. Fase de ideación obra digital	p. 8
2.2.2. Fase de ideación obra pictórica	p. 11
2.2.3. Conceptos y referentes teóricos	p. 13
2.2.3.1. Pasear sin rumbo fijo	p. 13
2.2.3.2. Las Ciudades Invisibles	p. 15
2.2.3.3. Simetría	p. 16
2.2.3.4. Geometría y Ciudad	p. 17
2.2.3.5. Descontextualización, Político, Collage Pictórico	p. 18
2.2.4. Autores de referencia	p. 19
2.2.4.1. Pablo Palazuelo	p. 19
2.2.4.2. Sarah Morris	p. 20
2.3. Selección y clasificación de imágenes realizadas	p. 21
2.4. Fase de producción	p. 25
2.4.1. Procedimiento, técnica y soporte	p. 25
2.4.2. Instrumentos, herramientas y materiales	p. 26
2.4.3. Resultado (imágenes)	p. 27
<b>3. CONCLUSIONES</b>	p. 34
<b>4. BIBLIOGRAFIA</b>	p. 35
<b>5. INDICE DE IMÁGENES</b>	p. 35



## INTRODUCCIÓN

*Kublai reflexionaba sobre el orden invisible que rige las ciudades, sobre las reglas a la cuales responde su nacimiento y tomar forma y prosperar y adaptarse a las estaciones y marchitarse y caer en ruinas.*<sup>1</sup>



Fig. 1: Le Corbusier, maqueta Ville Radieuse.

Fig. 2: Piranesi, *Carceri*

Como Marco Polo le contaba a Kublai Kan en el libro *Las Ciudades Invisibles* de Italo Calvino, hay muchas ciudades posibles en una. Ciudades que solo aparecen en momentos puntuales, determinados. Ciudades perdidas y solo recordadas en sueños pero que pueden llegar a influir sobre las reales.

Y quizás la ciudad más imaginaria de todas haya sido la más buscada: la ciudad ideal. Muchos consideraron que esta ciudad perfecta debía estar regida por la geometría más pura para que así la vida humana se estructurase en base a normas ideales. Desde Platón hasta Newton que abandonó la física en sus últimos años para descubrir la estructura geométrica de la ciudad de Dios. Desde las ciudades renacentistas hasta Le Corbusier ( Fig. 1). Ciudades de geometría cristalina y transparente. Perfectas y por lo tanto sin necesidad de cambio, inmutables.

Frente a esta concepción siempre ha existido una corriente que exalta la energía, el caos, el cambio, la transitoriedad del mundo urbano. Piranesi ( Fig. 2) con sus *Carceri* llenas de pasarelas, escaleras, puentes e inmensas estructuras que no conducen a ninguna parte. Un despliegue de energía sin propósito aparente. El grupo *Archigram* con su oda a la ciudad cambiante, mutable, transformable, desplazable. Conceptos que inevitablemente nos recuerdan a las ciudades de Calvino que se montan de día y se desmontan por la noche.

El proyecto que se presenta en esta memoria intenta reflexionar plásticamente alrededor de esta temática de la ciudad, el paisaje urbano y la arquitectura cotidiana.

La motivación que me impulsó a seguir esta dirección viene dada por mi formación de Arquitecto realizada en la Universidad politécnica de Valencia.

Una vez finalizados mis estudios en la ETSAV encontré necesario complementar la visión académica allí recibida con una mirada distinta, más estética, centrada en aspectos poéticos y no tanto técnicos.

La posibilidad de realizar los estudios de bellas Artes se consideró una oportunidad para aplicar las técnicas artísticas recibidas y profundizar sobre un trabajo que busca extraer nuevas posibilidades plásticas a nuestro entorno arquitectónico cotidiano.

En este proyecto se ha abordado la ciudad como un entorno real e imaginario. Aspectos contradictorios de un espacio en transformación de la que subyace una importante estructura geométrica

<sup>1</sup> CALVINO, I. *Las Ciudades Invisibles*, p. 189.



Fig. 3: Fotografía propia, 2013.

Fig. 4: Modificación digital por simetría, 2013.

El germen de este proyecto se encuentra en la obra fotográfica desarrollada entre los años 2011-2014 durante paseos sin rumbo fijo por la ciudad de Valencia. Estas fotografías respondían, más que a criterios artísticos, al deseo de capturar y aislar elementos del entorno arquitectónico. Se trataba de observar y deambular en el entorno urbano como un paisaje ( Fig. 3)

Tras la recopilación y clasificación de estas imágenes fotográficas se procedió a realizar diferentes modificaciones en base a simetrías y reflejos convirtiendo el espacio cotidiano en un espacio imaginario, transformado. La repetición simétrica conseguía por una parte mantener elementos reconocibles del entorno pero construyendo una totalidad que produce extrañeza ( Fig. 4)

La aparición de una geometría angulada, caleidoscópica, cristalográfica me sugirió investigar en esa dirección. Como ya se ha dicho desde siempre ha existido un vínculo sugerente entre la geometría, la ciudad y la arquitectura.

En este sentido tanto la obra como el pensamiento y las teorías de Pablo Picasso han sido una importante referencia.

Mediante un tratamiento infográfico de dibujo vectorial se trazaron una geometría de líneas y campos de color buscando estructuras, formas y composiciones sobre estas fotografías.

Eran estructuras geométricas de líneas y tintas planas creadas mediante un juego compositivo a partir del espacio real. Estructuras que como dice Palazuelo remiten en su misma aparición a otras estructuras, distintas pero regidas por las mismas reglas.

A partir de este punto se consideró muy atractiva la posibilidad de crear una obra física pictórica utilizando como base estas imágenes infográficas existentes en el mundo digital. Era una forma de retornar al mundo real unas estructuras virtuales.

Para ello me propuse realizar dos obras pictóricas: un políptico de cuatro módulos y otra obra independiente en forma de díptico.

El díptico pretende evidenciar dos estados o posibilidades de un mismo proceso inacabable de generación pictórica y geométrica. Para ello utiliza en cada módulo que lo compone diferentes colores para los sectores de tintas planas. A pesar de ello el total mantiene su unidad gracias al color del fondo y a una misma estructura geométrica que une ambos elementos. Reflejando distintas variantes de un mismo proceso la obra se entiende como unitaria y al mismo tiempo diversa.

El políptico nos permite trabajar una secuencia de módulos unidos mediante elementos formales, que abren nuevas posibilidades en la yuxtaposición de imágenes diversas. Estas posibilidades pueden ser tanto abstractas como narrativas o simbólicas.

Además aquí se introducen por primera vez elementos figurativos en este proyecto mediante transferencias. Se utiliza el collage pictórico para reunir elementos antitéticos que dialoguen entre sí.

Finalmente decir que la cita inicial en esta introducción de la obra *Las ciudades Invisibles* de Italo Calvino no es casualidad. Este libro constituido por pequeños cuentos-poemas sobre ciudades imaginarias ha sido desde el inicio un importante referente poético de este proyecto.

Para reflejar este hecho el título de este trabajo, Ciudades In\Visibles, es un claro homenaje a esta obra. El calificativo In\Visibles alude a la búsqueda y creación de nuevas posibilidades plásticas del entorno urbano cotidiano. Es un juego de transformación compositiva basado en lo visible, para llegar a lo invisible contenido en lo real.

Igualmente los títulos de cada obra pictórica están tomados de los nombres con los que Italo Calvino bautiza a sus ciudades, en realidad todos nombres femeninos: Isaura, Zirma, Fedora, Bersabea...

Sirva finalmente esta cita de uno de sus cuentos, como resumen y propósito de este trabajo:

*Sucede sin embargo que, rozando los compactos muros de Marozia, cuando menos te lo esperas ves abrirse una claraboya y aparecer una ciudad diferente que al cabo de un instante ha desaparecido. Quizás todo esté en saber qué palabras pronunciar, qué gestos cumplir, y en qué orden y con qué ritmo, o bien baste la mirada la respuesta el ademán de alguien, baste que alguien haga algo por el solo gusto de hacerlo para que su gusto se convierta en gusto de los demás: en ese momento todos los espacios cambian, las alturas, las distancias, la ciudad se transfigura, se vuelve cristalina, transparente como una libélula. Pero es preciso que todo ocurra como por casualidad, sin darle demasiada importancia, sin la pretensión de estar realizando una operación decisiva, teniendo bien presente que de un momento a otro la Marozia de antes volverá a cerrar su techo de piedra, telarañas y moho sobre las cabezas.<sup>2</sup>*

---

<sup>2</sup> *Ibíd.*, p. 236-237.

# 1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA:

El objetivo de este trabajo es desarrollar nuevas formas de ver y acercarnos a la arquitectura, el espacio urbano y la ciudad. Se trata de buscar posibilidades virtuales en nuestro mundo cotidiano, de crear espacios imaginarios basados en espacios reales, en un proceso de transformación plástica.

Otro objetivo es la producción de obra pictórica a partir de imágenes digitales y como estos dos mundos se pueden interrelacionar.

La metodología empleada consta de una fase de ideación y documentación y una fase de producción.

Pero hay que indicar que este no ha sido un proceso aislado y en una sola dirección, sino que ha sido en realidad un continuo ir y venir entre ambas fases.

En el inicio se realizó lo que se podría considerar un trabajo de campo, de toma de datos mediante la obra fotográfica realizada en paseos por el entorno urbano. Observando la ciudad como si de un paisaje se tratara.

De esta tares se seleccionaron fotografías para ser alteradas mediante diversas técnicas compositivas: como la simetría y la creación de estructuras geométricas compuestas de rectas y planos.

El criterio de selección fue buscar mediante un método de prueba y error que tipo de imágenes daban más posibilidades plásticas en la creación de espacios virtuales.

Una misma imagen ha ido sufriendo sucesivas transformaciones a medida que ha ido pasando por diversas técnicas ( fotografía, ilustración vectorial, pintura..) , en un devenir de continua descontextualización y cambio.

Finalmente se realizó la obra pictórica utilizando los recursos plásticos, las estructuras y composiciones creadas a lo largo del proyecto.

## 2. CUERPO DE LA MEMORIA:

### 2.1 JUSTIFICACIÓN O MOTIVACION:

Este proyecto nace de un interés personal por acercarse a la arquitectura, el paisaje urbano y la ciudad de una forma diferente a la que había recibido durante mi formación como Arquitecto. Es por ese interés por lo que este proyecto ha abarcado tanto tiempo y esfuerzos personales.

Esta temática centrada en la urbe y en la arquitectura siempre me fue muy atractiva, por lo que decidí estudiar Arquitectura en la Universidad Politécnica de Valencia. Durante la carrera recibí una formación que se podría considerar estándar en las disciplinas técnicas y artísticas que conformaban los estudios.

Al entrar en el Grado de Bellas Artes mi propósito fue conseguir una mirada nueva sobre este mundo. Procuré utilizar las técnicas artísticas aprendidas para intentar un acercamiento más poético a esta temática, menos mediatizada por los cálculos económicos y materiales.

Se trataba como ya se ha explicado de encontrar nuevas posibilidades plásticas a los entornos urbanos cotidianos en los que vivimos. Construyendo de este modo nuevos espacios virtuales a un tiempo autónomos y dependientes de su origen arquitectónico.

### 2.2 FASE DE IDEACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

Como ya se ha dicho este trabajo es de largo desarrollo y ha atravesado varias fases. Sin embargo hay que indicar que como en todos los proyectos artísticos éste no ha tenido una dirección clara y unívoca entre una fase inicial de ideación y una fase final de ejecución, sino que ambas han estado mezcladas y fusionadas. Más que un proceso unidireccional ha sido un ir y venir entre ambas fases.

Dicho esto, para una mejor claridad expositiva se considerará fase de ideación y documentación la parte digital del proyecto junto a la fase de ideación de la obra pictórica. Es decir consideraremos dos etapas de ideación. Esto es debido a que en la creación de la obra pictórica aparecieron nuevos conceptos y elementos no utilizados anteriormente. Fue necesario repensar y estudiar nuevas ideas.

Como fase de producción se considerará a la creación material de la obra pictórica basada en esas imágenes virtuales.

#### 2.2.1 Fase de ideación obra digital

En la introducción ya indicamos que el germen inicial de este trabajo hunde sus raíces en el interés del autor por su formación de arquitecto en aproximarse al entorno arquitectónico de una forma más poética y plástica que el realizado en su carrera profesional. Se trataba de obtener un nuevo punto de vista de lo ya sabido.

Para ello se utilizó como base una obra fotográfica producida en torno a la ciudad de Valencia. Estas fotografías eran realizadas durante paseos sin rumbo fijo y tomadas a elementos urbanos de una forma intuitiva. Simplemente algo me había llamado la atención entre el caos de imágenes que procura la ciudad contemporánea. Era una especie de apropiación de la acumulación de objetos y episodios con que nos bombardea el entorno urbano mediante la mirada, aislando y captando elementos inesperados.

Fue precisamente ese carácter de no premeditado, instintivo lo que posteriormente se juzgó más interesante de estas fotografías digitales y por lo que fueron utilizadas en este proyecto ( ver 2.2.3.1. Pasear sin rumbo fijo).

Otro punto de gestación de este trabajo se inició en la asignatura de *Tecnologías de la Imagen II* en 2012. Allí se nos pidió realizar un trabajo de collage audiovisual consistente en crear un video<sup>3</sup> mezclando material ya existente con el grabado por cada alumno.

Se trabajó con imágenes de la ciudad de Valencia del programa *España desde el aire*, un programa de carácter publicitario y turístico, que montaría e intervendría con imágenes y escenas propias grabadas durante aquel curso.

La idea central de este trabajo videográfico vino dada cuando se utilizó los efectos de reflejo que posee el *Adobe premiere*, un programa de edición de video. Me llamó poderosamente la atención que mediante esta técnica tan simple de crear simetrías visuales se consiguiera una radical transformación del espacio y de las características de la imagen. Fue entonces cuando fui consciente de las posibilidades plásticas de la simetría ( ver 2.2.3.3 Simetría).

Los lugares cotidianos y que por demasiado vistos no les prestamos atención recibían un radical cambio. En estas imágenes reconocemos los elementos que las constituyen pero estos generan un espacio anómalo. Se reconocen las palabras pero no la gramática. El mundo que vemos a través de un espejo es el nuestro y al mismo tiempo no lo es.

Posteriormente fue en la asignatura de *Pintura y Comunicación* en 2013 donde esta idea primigenia fue desarrollada más conceptual y plásticamente. El propósito que comencé a concebir era que estas imágenes fueran las bases para un proyecto pictórico que hablase del entorno urbano y de sus cualidades tanto reales como imaginarias.

Basándome en las imágenes creadas en el video original comencé a utilizar las fotografías de mis paseos por Valencia para transformarlas con el mismo concepto de creación de simetrías y reflejos mediante manipulación digital a través del programa Adobe Photoshop.

La sencillez de las operaciones digitales realizadas sobre las fotografías originales es deliberada. Se buscó evitar la perfección de las imágenes manipuladas de la actualidad y esas técnicas que ya por excesivamente utilizadas se convierten en rutinarias, en marca de fábrica de lo digital ( HDR, blur, tampón de clonar para disimular encuentros, etc.). De esta forma las

<sup>3</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=ZEu\\_iyss4tk](http://www.youtube.com/watch?v=ZEu_iyss4tk)



Fig. 5: *Repetición*, 2013. Oleo sobre lienzo. 73 x 60 cm.

Fig. 6: *Elipsis*, 2013. Oleo sobre lienzo. 73 x 60 cm.

imágenes de este proyecto engañan pero enseñan al mismo tiempo el truco, la manipulación efectuada.

Como se ha comentado en la introducción un apoyo importante fue la lectura del libro de Italo Calvino *Las Ciudades Invisibles*. Este libro trata de ciudades imaginarias que existen dentro de ciudades reales y viceversa. Es decir plantea un juego simétrico entre la realidad y la imaginación respecto al concepto de ciudad. Este juego simétrico literario tiene una clara correspondencia con el juego simétrico plástico realizado en este proyecto. ( ver 2.2.1.2 Las ciudades Invisibles)

Durante este proceso de evolución plástica, y partiendo de las bases expuestas, se llegó a un punto en el que el proyecto tenía dos vertientes posibles:

- Una línea más narrativa, apoyada en formas retóricas y en una traslación realista mediante pintura al óleo. Esta línea fue desarrollada durante las clases de *Retórica de la Pintura* en 2013-2014. Aunque plásticamente muy diferente al proyecto aquí desarrollado, tiene como base los mismos presupuestos, por lo que consideré adecuado traerla a colación en esta memoria aunque sea brevemente. Es un ejemplo de cómo el desarrollo del proyecto ha derivado en distintos tipos de estética y de técnicas ( Fig. 5 y Fig.6).
- La otra posibilidad era investigar en los aspectos más formales y plásticos de las imágenes creadas a partir de las fotografías: Líneas, superficies, colores, etc. La utilización compositiva de simetrías creaban la aparición de estructuras geométricas caleidoscópicas y cristalinas en muchas de las imágenes por el tipo de edificios utilizados. Esto me remitió conceptualmente a la relación que siempre ha existido entre la ciudad y la geometría ( ver 2.2.1.4. Geometría y Ciudad).  
Igualmente también me remitiría a la obra pictórica de otros artistas que habían utilizado las estructuras geométricas como base de su trabajo. Como ya se ha explicado, me fue muy útil en este punto el conocer el pensamiento y la obra de Pablo Palazuelo y de Sarah Morris, así como su focalización hacia la geometría y su relación con el hombre, la naturaleza y la ciudad ( ver 2.2.4.1. Pablo Palazuelo y 2.2.4.2. Sarah Morris)

Estos dos autores trabajan con tramas geométricas compuestas por líneas y superficies de color de impactante plasticidad. Siguiendo estos supuestos estéticos se procedió a crear una estructura visual de líneas y planos sobre las fotografías modificadas mediante simetrías. Se trata de crear una trama subyacente inspirada por el mundo real, pero que adquiere su propia identidad abstracta y geométrica. Esta nueva estructura retiene características espaciales

de la anterior, ya que inevitablemente el ojo lee las líneas y superficies distribuidas en un espacio. Pero al mismo tiempo se distancia de su referente para constituirse un objeto autónomo.

Como hemos visto esto es el trabajo realizado desde las fotografías originales, pasando por su modificación mediante efectos digitales hasta un redibujado geométrico. En cada paso el resultado va adquiriendo nuevos elementos y perdiendo otros.

Para construir estas estructuras geométricas se juzgó interesante realizarlas mediante un programa de dibujo vectorial, Adobe Illustrator, por estar construidas mediante líneas y planos.

Hay que decir que del mismo modo que se intentó no abusar de los efectos del Photoshop, aquí también se procuró utilizar las técnicas más elementales del Illustrator. Degradados, pinceles, transparencias fueron descartados para conseguir una imagen lo más rotunda posible. Más cercana a los primeros gráficos digitales creados a mediados de los años ochenta, representados en películas como TRON, que a las actuales y barrocas imágenes CGI.

### **2.2.2. Fase Ideación Obra Pictórica:**

Como está indicado anteriormente uno de los objetivos planteados era el realizar obra pictórica basada en los conceptos e imágenes realizados digitalmente. El problema que se planteaba era la en forma podíamos trasladar lo digital al mundo de la pintura.

Esta última parte del proyecto fue desarrollada en la asignatura de pintura y medios de Masas. Allí se nos animó a utilizar los conceptos de apropiación y descontextualización de imágenes como síntomas evidentes de la influencia, interferencia y contaminación de los medios de masas en la práctica pictórica.( ver 2.2.1.6. descontextualización, políptico )

Durante un ejercicio de transferencias con imágenes sacadas del ámbito mediático se realizó un cuadro que puede ser considerado una evolución decisiva de los presupuestos que guían este proyecto ( Fig. 7).

Por un lado en este cuadro aparecen simetrías, tintas planas y elementos geométricos. Por otro conviviendo con lo anterior se muestran elementos figurativos aunque también modificados y descontextualizados. La obra transmite una sensación más inestable, dramática e incluso trágica que las obras de estructuras geométricas digitales. Tiene una tendencia centrípeta, con un centro abigarrado pero que se expande hacia los límites desbordándolos.

Además en la asignatura se trabajaron los conceptos de collage pictórico y de políptico contemplando aspectos derivados de la sintaxis visual: composición, ritmo, peso, contraste, armonía, escala tonal, cromatismo,... De este modo trabajamos la adaptación a asociaciones imprevistas, la descontextualización de imágenes de apropiación, el azar,...

Esto nos abrió la posibilidad de intentar conciliar varios aspectos que el proyecto poseía: el mundo real y el geométrico, el dinamismo y la armonía, la



Fig. 7: Boceto digital para cuadro de transferencias.

Fig. 8: El Hindenburg en llamas, 1937

abstracción y la narración...ya que consideramos que tanto el políptico como el collage pictórico son técnicas muy adecuadas para unir elementos en apariencia contradictorios.

Por una parte tenemos los cuadros de geometría y simetría cristalina, fría. Por otro este último cuadro más narrativo, con elementos figurativos.

Aquí apareció en nuestra ayuda un elemento plástico inesperado: una fotografía del zeppelin Hindenburg explotando ( Fig.8)

Durante un taller que se realizó durante la asignatura que fue impartido por la profesora Solange, invitada Solange Triger (ESART\_Ecole Superieure d'Art de Toulon), se nos propuso trabajar con imágenes mediáticas de desastres naturales, bélicos o sociales.

Escogí el desastre del Hinderburg, uno de los primeros accidentes emitidos en directo, cuando explotó delante de los periodistas a su llegada a los Estados Unidos. La fotografía es como una explosión congelada. El zeppelin es tan largo que mientras su cola ya aparece casi destruida su parte delantera está intacta. Sabemos que inevitablemente todo el conjunto desaparecerá, pero todavía no. Los contrarios se mantienen unidos.

La propuesta del políptico es intentar representar esta situación mediante la utilización de las dos formas plásticas anteriormente comentadas.

Como ya hemos indicado el cuadro realizado con la técnica de la transferencia contiene un centro densificado pero con una tendencia centrípeta que expande los elementos más allá del borde. Es por eso que este módulo constituye en el políptico al mismo tiempo un centro de atención como un elemento de inestabilidad. Es la explosión congelada que inevitablemente se expandirá a todo el conjunto, pero que todavía no alcanza a destruir el sistema.

El resto de módulos estarán realizados mayormente con tintas planas y elementos geométricos basados en las obras digitales. Es la parte todavía estable pero condenada a desaparecer.

Lo que unirá ambos conjuntos será en primer lugar el elemento horizontal geométrico de color claro que irá cosiendo y puntuando con sus movimientos todo el políptico. Además pequeños elementos se estructurarán a lo largo del mismo que interrelacionarán las partes: tipografías, transferencias, colores, etc.

Además del políptico, también se pensó en realizar un díptico. Esta obra tiene una relación plástica más directa con las imágenes digitales. Su estructura de díptico intenta visualizar el carácter transitorio y cambiante de estas formas virtuales. Cada módulo representa una posibilidad diferente de una misma estructura, que a su vez contiene en sí otras posibles estructuras generadas con las mismas leyes.

Finalmente indicar que como ya se dijo las obras pictóricas se titularán con los nombres de mujer con las que Italo Calvino bautizaba sus ciudades imaginarias.

El Políptico se llamará *Eudoxia* por el cuento de Calvino donde se explica la misteriosa relación entre un tapiz de intrincadas figuras geométricas y el caos de una ciudad informe.

El Díptico se titulará *Valdrada* por la ciudad del mismo nombre construida al borde de un lago que refleja perfectamente todos los acontecimientos que sucede en la urbe real.

### **2.3.3. Conceptos y referentes teóricos**

A continuación describiré sucintamente los referentes teóricos y estéticos en los que me he apoyado para desarrollar mi trabajo. Hay que decir que algunos de los referentes aparecieron muy avanzado el proceso de ejecución y modificaron sobre la marcha el proceso. En cambio, otros conceptos que aparecieron desde el inicio fueron perdiendo fuerza e importancia a medida que se desarrollaba el trabajo.

#### **2.3.3.1. Pasear sin rumbo fijo:**

*La embriaguez se apodera de quien ha caminado largo tiempo por las calles sin ninguna meta. Su marcha gana con cada paso una violencia creciente; la tentación que suponen tiendas, bares y mujeres sonrientes disminuye cada vez más, volviéndose irresistible el magnetismo de la próxima esquina, de una masa de follaje a lo lejos, del nombre de una calle*<sup>4</sup>

Este concepto es importante en este proyecto porque la base de todo él viene dada por la observación fotográfica que he mantenido de la ciudad de Valencia durante estos tres últimos años durante los paseos sin rumbo fijo que el autor realizó por la ciudad de Valencia. Fue en este estado errático sin propósito aparente, durante el cual fueron tomadas fotografías cuya motivación no era tanto artística sino instintiva.

Se buscaba sobre todo dejar constancia de algún elemento del entorno urbano que me hubiese llamado la atención. La fotografía servía en este caso para aislar algo del paisaje urbano ilimitado y lleno de fenómenos.

La fotografía se utilizaba del mismo modo en que, en la pintura del paisaje natural, los primeros pintores paisajistas se servían de un pequeño espejo para enmarcar su mirada en el paisaje ilimitado.

La cámara de fotos me era útil para organizar la visión y encontrar modos distintos para captar la casualidad y el orden fortuito que surgen en el deambular sin rumbo fijo.

Fue en estos paseos en los que se despertó en mí un interés por la ciudad contemporánea considerada como el paisaje del paseante. Como dice Walter Benjamin:

---

<sup>4</sup> BENJAMIN, W. *Libro de los Pasajes*, p. 422.

*Al igual que el callejeo puede transformar completamente París en un interior, en una vivienda cuyos cuartos son los barrios, que no están claramente separados por umbrales como verdaderas habitaciones, del mismo modo la ciudad puede abrirse también alrededor del paseante como un paisaje sin umbrales.*<sup>5</sup>

En su libro *Territorios*, Ignasi de Solá-Morales describe tres características que tiene que tener esa nueva mirada que contempla la ciudad de una forma análoga a como la visión paisajista miraba la naturaleza.

La primera tiene que ver con los límites que establece esta mirada que siempre es casual, subjetiva, fruto de la decisión que nace del observador, del errático vagar del paseante.

La segunda característica del modo de ver paisajístico es su condición superficial. Es en esta superficie visible, tangible, transitable de las cosas a través de la cual el sujeto es capaz de hacerse con el mundo que le rodea.

La tercera característica del paisajismo urbano es la de incorporar el tiempo y el movimiento a la experiencia del espacio. La multitud de estímulos, mensajes, formas que nos bombardean en nuestro movimiento por la ciudad se producen temporalmente, ligados inevitablemente a experiencias del desplazamiento, del deambular.

Y bajo este tipo de mirada fue como estas fotografías se tomaron, una respuesta subjetiva a un estímulo superficial de algún elemento urbano que nos llama la atención a lo largo de un deambular espacial dentro de la ciudad.

Fue Baudelaire quien más consistentemente desarrolló el concepto de vagar por la ciudad como concepto aplicable a la actividad artística. Baudelaire utilizó el relato *The man of the crowds*, de E. A. Poe, para construir la figura del *flâneur*, del paseante ocioso que mira desde dentro de la muchedumbre, fundido en ella.

Para Baudelaire el *flâneur* es el artista de la vida moderna que mediante una visión lateralizada y personal es capaz de crear una visión de la ciudad contemporánea.

Como explica Félix de Azua:

*Sin duda fue Poe quien dio a Baudelaire esta figura esencial que es el paseante anónimo y observador que sigue pistas confundido entre la muchedumbre. Es el detective privado que debe reconocer las huellas mínimas, los signos que a todo el mundo escapan, y ponerlos en familia hasta esclarecer el enigma. El paseante es una figura lírica, que pasará a "detective" en la épica metropolitana.*<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> *Ibíd.* p. 427.

<sup>6</sup> DE AZUA, F. *Baudelaire y el artista de la vida moderna*, p. 158.

Es decir el paseante sin rumbo fijo posee una mirada lateral, de “detective” que le permite extraer coherencia en fenómenos cambiantes.

#### 2.3.3.2. Las ciudades invisibles de Italo Calvino:

Una influencia decisiva como inspiración poética en todo el desarrollo de este trabajo ha sido el libro de Italo Calvino titulado *Las Ciudades Invisibles*.

Es una obra literaria, que el propio Calvino no acaba de reconocer como novela sino como un conjunto de cuentos o incluso poemas unidos por la temática común de las ciudades.

Efectivamente *Las ciudades Invisibles* se presentan como una serie de relatos de viaje que Marco Polo hace a Kublai Jan, emperador de los tártaros. A este emperador melancólico un viajero imaginario le habla de ciudades imposibles como una ciudad formada por muchas ciudades concéntricas, una ciudad telaraña suspendida sobre un abismo, o una ciudad bidimensional.

Cada capítulo del libro va precedido y seguido por un texto en cursiva en el que Marco Polo y Kublai Jan reflexionan y comentan. Son textos paralelos al resto que sirven de contrapunto y para que el libro se discuta y se interrogue a sí mismo a medida que se va creando.

Es un libro poliédrico, poético y laberíntico pero al final no es sólo una evocación de ciudades intemporales e imaginarias, sino que desarrolla, de manera unas veces implícita y otras explícita, una discusión sobre la ciudad moderna. El libro toca problemáticas urbanas en varios puntos y esto no es casualidad porque el trasfondo es el mismo. Lo que parece evocación de una ciudad arcaica sólo tiene sentido en la medida en que está pensado y escrito con la ciudad de hoy delante de los ojos.

*Lo que le importa a mi Marco Polo es descubrir las razones secretas que han llevado a los hombres a vivir en las ciudades, razones que puedan valer más allá de todas las crisis. Las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje.*<sup>7</sup>

Efectivamente en el libro se trata problemas de contaminación, superpoblación, extensión excesiva de la metrópolis, etc. Y también conceptos como los de la pulsión icónica, la relación de los vivos con los muertos, los deseos, los sueños...

Sin duda la idea del libro que más ha influido en este trabajo ha sido el de la posibilidad de múltiples ciudades que coexisten juntas. Ciudades imaginarias pero deseadas, ciudades reales pero que observadas desde un punto de vista distinto cambian totalmente de cómo eran.

---

<sup>7</sup> CALVINO, I. *Op. Cit.*, p. 18.

### 2.3.1.3. Simetría:

La simetría es un principio básico de la composición. La regularidad y la simetría son los modos de obtener una fácil, buena y rápida composición, aunque corremos el riesgo de convertir el campo visual en una pesada monotonía. En el arte y en este proyecto tratamos con la simetría especular que se crearía alrededor de un eje de tal manera que una forma posee simetría especular si al doblarse por la mitad sobre este eje, las dos mitades son iguales.

En este proyecto se utiliza el concepto plástico de simetría para a partir de espacios y arquitecturas reales crear nuevos espacios y estructuras. Mediante una sencilla operación bajo la superficie de los lugares cotidianos se crean variantes que adquieren un carácter imaginario. A pesar de utilizar una simetría total (o quizás gracias a ello) los elementos repetidos no se ven como aislados sino que la nueva imagen presenta una misteriosa unidad. Aparecen estructuras nuevas de dudosa funcionalidad, los techos se vuelven paredes, puentes extraños, etc. Así como en un análisis más detallado de los grabados de Piranesi –sus *Carceri*– se percibe lo absurdo de sus construcciones complejas, aquí estos elementos adquieren, ambigüedad y alteridad; plataformas no sustentadas en nada, pasillos ciegos,...

El tema de la simetría está íntimamente ligado al tema del reflejo, el espejo, el doble que es idéntico pero al mismo tiempo distinto a nosotros. Y curiosamente esta temática siempre ha suscitado el interés de la literatura, el cine y la cultura popular como en Alicia atravesando el espejo, Borgues y sus dobles, etc.

El concepto del reflejo hace alusión a lo falso, a la fantasmagoría construida para engañarnos, a la creación de un espejismo que nos confunde y nos atrapa.

También Walter Benjamín habla del concepto de caleidoscopio, de espejos que refractan en múltiples facetas la realidad de modo que:

*Los conceptos de los dominadores han sido siempre los espejos gracias a los cuales se establecía la imagen de un "orden". El caleidoscopio debe ser destruido.<sup>8</sup>*

Italo Calvino en su libro tiene un hermoso cuento sobre el tema de los reflejos y la simetría. Nos habla de la ciudad de *Valdrada* construida a orillas de un lago de modo que todo lo que sucede en la ciudad tiene su correspondiente reflejo en el agua. De esta forma:

*Los habitantes de Valdrada saben que todos sus actos son a la vez ese acto y su imagen especular que posee la especial dignidad de las imágenes, y esta conciencia les prohíbe abandonarse ni un solo instante al azar y al olvido.<sup>9</sup>*

<sup>8</sup> BENJAMIN, W. *Ibid.*, p. 306.

<sup>9</sup> CALVINO, I. *Op. Cit.*, p. 91.

Y concluye Calvino:

*Las dos Valdradas viven la una para la otra, mirándose constantemente a los ojos, pero no se aman.*<sup>10</sup>

#### 2.3.3.4. Geometría y ciudad:

La utilización de simetrías crea la aparición de estructuras geométricas en muchas de las imágenes.

Como ya se indica en la introducción muchos pensadores desde Platón en adelante han igualado la organización política de la urbe a la espacial. Por eso las ciudades ideales han buscado una estructura geométrica paralela al orden sociopolítico, tanto en el trazado como en la distribución y función de los espacios urbanos. Ciudades de estructuras repetidas y armónicas. Geometrías rígidas y transparentes, basadas muchas veces en figuras regulares y en disposiciones simétricas. Así la ciudad decimonónica, con sus calles y avenidas, plazas y jardines buscaban una forma comprensible, general, permanente. Incluso la ciudad del movimiento moderno en el siglo XX pretendía, a través de la centralidad y de la definición de áreas reconocerse como una estructura sencilla y entendible.

Sin embargo es de destacar que en la actualidad la visión que tenemos de la ciudad contemporánea es la de una megalópolis difusa, sin límites, en permanente proceso de formación y de destrucción. Una ciudad que ya no es comprensible a través de una visión basada en el orden de los trazados.

Hay arquitectos como Zaha Hadid o Greg Lynn que respondiendo esta visión han desarrollado unas obras arquitectónicas basadas en el movimiento continuo con espacios más visuales, dinámicos y versátiles. Arquitecturas llenas de elementos extraños y ambiguos, que ocasionan una complejidad espacial que al mismo tiempo te captura y te libera.

Nuestro proyecto por una parte posee estructuras geométricas rectilíneas y que juegan con la simetría, como en las ciudades ordenadas y estructuradas por trazados reguladores racionales. Por otro lado, sin embargo, las estructuras compositivas creadas en este proyecto más que clarificar se utilizan para crear desconcierto y construir una espacialidad ambigua. Se podría decir que intentan unir contrarios y referirse a la vez a estas dos líneas arquitectónicas aparentemente opuestas, que expresan cada una un aspecto de la ciudad existente.

También Italo Calvino reflexiona poéticamente sobre la relación entre la ciudad y la geometría en un cuento donde nos habla de la ciudad de *Eudoxia*, una urbe caótica e informe, que conserva un tapiz de estructuras geométrica en donde se dice que puedes contemplar la verdadera forma de la ciudad.

---

<sup>10</sup> *Ibíd.*, p. 92.

Cuando se les preguntó a los augures sobre la relación de dos objetos tan diferentes, del tapiz geométrico y de la ciudad caótica un oráculo respondió que:

*Uno de los dos objetos tiene la forma que los dioses dieron al cielo estrellado y a las órbitas en que giran los mundos; el otro no es más que su reflejo aproximativo, como toda obra humana.*

*Los augures estaban seguros desde hacía tiempo de que el armónico diseño del tapiz era de factura divina; en este sentido se interpretó el oráculo, sin suscitar controversias. Pero tú puedes del mismo modo extraer la conclusión opuesta: que el verdadero mapa del universo es la ciudad de Eudoxia tal como es, una mancha que se extiende sin forma, con calles todas en zigzag, casas que se derrumban una sobre otra en una nube de polvo, incendios, gritos en la oscuridad.<sup>11</sup>*

#### 2.3.3.5. Descontextualizar, collage pictórico y políptico:

Un concepto importante en este proyecto desde el inicio fue la descontextualización que sufren las fotografías originales a través de un proceso de abstracción y estilización a sus elementos compositivos y geométricos básicos. La imagen así transformada adquiere autonomía propia separándose cada vez más de su referente real, pero conservando elementos del mismo en ella.

Esta descontextualización podemos interpretarla como una alteración semántica dentro de la sintaxis visual, una estrategia capaz de provocar nuevas lecturas, imprevisibles e inquietantes.

Este concepto, junto a los de políptico y collage pictórico, nos permitieron en la fase de ideación de la obra pictórica la capacidad de reunir y conciliar elementos diversos y aparentemente contradictorios.

Mediante el concepto o estructura de secuencia o Políptico creamos una composición formal y encadenada de varios cuadros desde diferentes posibilidades; tanto narrativas como abstractas o simbólicas.

El montaje y el collage, por su parte, son quizás los modos de expresión más representativos del arte contemporáneo. Nuestro mundo se caracteriza por el choque y la yuxtaposición de imágenes diferentes. Vivimos en un mundo fragmentario pero necesariamente significativo, pues un mundo insignificante es inconcebible.

El arte del montaje necesita provocar, mediante la yuxtaposición de objetos o imágenes diferentes, la chispa del encuentro poético.

---

<sup>11</sup> *Ibíd.*, p 152-154.

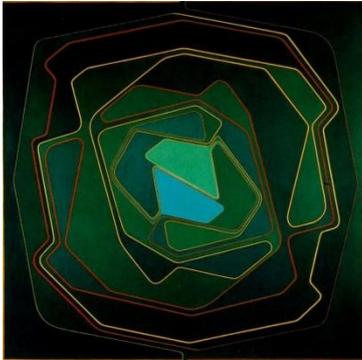


Fig. 9:

Pablo Palazuelo: *Monroy I*, 1974 Oleo sobre lienzo. 200 x 200 cm.

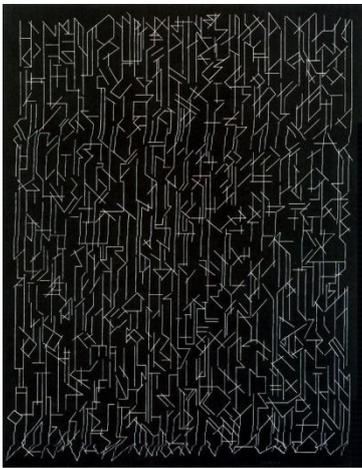


Fig.10:

Pablo Palazuelo: *Nigredo I*, 1991 Oleo sobre lienzo. 170 x 133 cm.

## 2.2.4 Autores de referencia

### 2.2.4.1. Pablo Palazuelo (Madrid, 6 de octubre de 1915- 3 de octubre 2007)

*Para la imaginación del artista la apariencia se vuelve transparente y cuando mira alrededor con los ojos bien abiertos, su misión poética activa la penetración intuitiva de las cosas que perciben los sentidos y nos describe un mundo configurado por las presencias que lo impregnan.*<sup>12</sup>

A lo largo de sus casi setenta años de carrera artística, Pablo Palazuelo desarrolló una forma muy personal de abstracción geométrica inspirada en las enseñanzas esotéricas, la Cábala, la filosofía oriental y las matemáticas y las ciencias. Al igual que el escultor Eduardo Chillida, del que se hizo amigo al trasladarse a París en 1948, Palazuelo empezó estudiando arquitectura antes de optar por dedicarse de lleno a la pintura en 1939. Más tarde se aventuró también con las tres dimensiones y realizó esculturas a partir de 1954. En la década de 1940, recibió influencias de la abstracción de Paul Klee y, a comienzos de 1950, inspirado por la lectura de teosofía y textos herméticos que tratan sobre las conexiones entre los números y lo sagrado o lo psíquico, y la correspondencia entre los sonidos y los colores, se dedicó al lenguaje de las formas geométricas. Para Palazuelo, la geometría se encuentra en el origen de la vida y constituye el proceso más inventivo, que permite ver estructuras ocultas, nuevas formas en potencia y la metamorfosis de una forma en otra.

Su obra ha sido clasificada por la historiografía de los últimos treinta años como una abstracción de tipo idealista, muy vinculada a corrientes de espiritualidad y a una concepción sagrada del artista y de su obra. Si bien Palazuelo se nutre efectivamente de corrientes de pensamiento vinculadas al esoterismo, la cábala, la filosofía y al pensamiento oriental, también es cierto que las matemáticas, la física y el pensamiento científico occidentales son fundamentales en su trabajo. El desarrollo de la abstracción y el uso de la geometría en su obra están íntimamente ligados a un proceso analítico basado en el descubrimiento (no en la invención) de nuevas formas. Este descubrir constante que guía su trabajo se traduce en una tensión manifestada a través de las variaciones interminables de las formas.

Si bien la reconsideración de cuestiones como la geometría, o la materia, han sido centrales en su trabajo, no debemos olvidar la vinculación entre la estructura formal de la obra y la ambigüedad y la multiplicidad de referencias que su propia poética genera. Se trata de una obra que, aun dentro de la visualidad abstracta moderna, se vincula con prácticas y estéticas más relacionadas con lo simbólico, que exploran los espacios intersticiales que se generan a partir de lo visible, y en cuya búsqueda y a floración es esencial la intervención del espectador.

<sup>12</sup> PALAZUELO, P. *Escritos. Conversaciones*, p. 90.

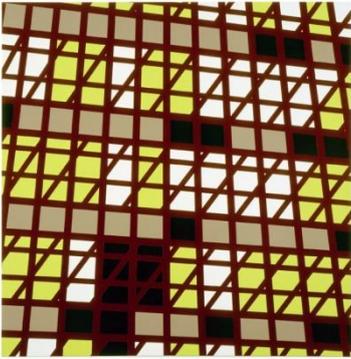
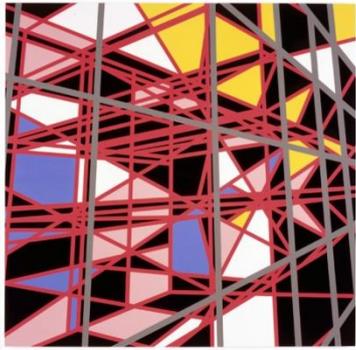


Fig.11: Sarah Morris: *Midtown Seagram with Fluorescents*, 2001, 122 x 122 cm

Fig 12: Sarah Morris: *Pools Blue Moon [Miami]*, 2002, 214 x 214 cm



La importancia de Palazuelo en este trabajo se fundamenta en su poderosa estética geométrica y en su concepción de esta geometría como estructuras complejas continuamente cambiantes, de variedad y permutaciones infinitas.

#### 2.2.4.2. Sarah Morris (Londres, 1967)

Artista y cineasta angloamericana, Sarah Morris vive y trabaja entre Nueva York y Londres.

Obtuvo reconocimiento internacional a mediados de la década de los noventa por sus pinturas abstractas y sus films, derivados la observación de la arquitectura urbana y de los medios de comunicación contemporáneos, así como de la psicología que explica a ambos.

Sus obras suelen mostrar una trama arquitectónica, ejecutada con colores paso del tiempo, la perspectiva de sus cuadros se ha ido complicando con fugas que expanden la imagen más allá de la realidad del lienzo como objeto bidimensional.

Morris ve su trabajo pictórico paralelo a su trabajo fílmico - ambos de topología urbana, social y burocrática. En estos dos medios de comunicación, explora la psicología de la ciudad contemporánea y su política de arquitectura codificada.

En su obra pictórica, Morris adopta estructuras muy definidas y elegantes combinaciones cromáticas para crear espacios de ciudades que reflejan su peculiar adaptación del código minimalista.

En sus cuadros de compleja construcción geométrica, se evoca con brillantes colores la fuerza dinámica de unos ambientes urbanos en los que la intensidad cromática del corporativismo o de las imágenes que generan las nuevas tecnologías se formalizan en alusiones a lo arquitectónico y a lo espacial.

Un ejemplo elocuente es la serie *Midtown* (1999 Fig.11), que nos transmite con sus retículas la presencia arquitectónica de los espacios que albergan las operaciones del capital financiero. *Neon* (2000) es la particular visión de la apoteosis lumínica de Las Vegas -con tramas que al igual que en la mayoría de sus obras parece que no tengan fin- y su repertorio cromático característico. En *Pools* (2002 Fig.12) se alude al lifestyle de un Miami donde la deconstrucción abstracta del lúdico confort en la piscina se erige como símbolo de un modelo turístico, donde el ocio de las clases medias-altas tiene -sin quererlo, seguramente- algo del turbador universo ballardiano.

Formalmente, el proceso llevado a cabo por Morris es simplemente filtrar y volver abstracto aquello que está mirando, donde lo filtrado hace referencia a fachadas de edificios modernos en ciudades emblemáticas de los Estados Unidos: Nueva York, Chicago, Los Ángeles y Las Vegas, entre otras.

Los resultados obtenidos son retículas espectaculares. Colores fuertes, donde a veces se puede identificar a su referente, como también existen aquellas obras que simplemente nos deleitan visualmente por su jugada

utilización del color y nos olvidamos de que aquello que estamos mirando es reflejo de algo de la vida real.

### **2.3. SELECCIÓN Y CLASIFICACIÓN DE IMÁGENES REALIZADAS**

Después de haber explicado el proceso de ideación y los conceptos aplicados en él, en este apartado vamos a presentar gráficamente las imágenes producidas.

Recordamos que dentro este proceso hubo varias fases:

- Una toma de datos en base a fotografías de Valencia.
- Una fase de manipulación digital mediante simetrías, reflejos y giros.
- Dibujo vectorial digital creando geometrías en base a las fotografías modificadas.

Estas imágenes geométricas serán la base para la creación de la obra pictórica. En el políptico, sin embargo, la utilización de transferencias e imágenes figurativas junto a las geométricas fue motivo para una reevaluación plástica basada en bocetos y nuevas pruebas.

Un hecho relevante a destacar una vez evaluado este proceso, es la constatación de que todo él fue desarrollado en formato digital. En ningún momento se apuntó o se dibujo a mano, sino que se utilizó el ordenador como bloque de apuntes, pruebas y corrección de errores. En un proceso continuo de prueba y error, era la imagen en pantalla la que determinaba la validez o no del trabajo. Sobre ella se corregía y sobre ella se trabajaba directamente sin intermediaciones. Es quizás una prueba de que el mundo digital ya aporta al artista unas herramientas lo suficientemente versátiles y dúctiles para que se pueda realizar íntegramente el trabajo artístico en él.

Sin embargo aquí se optó finalmente por crear obra pictórica utilizando este trabajo digital. La intención era ver las posibilidades plásticas que pudieran aparecer en la interacción de estos dos mundos, uno virtual y otro físico.

En este apartado se pondrán los ejemplos más relevantes por su utilización en la obra pictórica.



Fig. 13:

Obra Fotográfica. 2011-2014

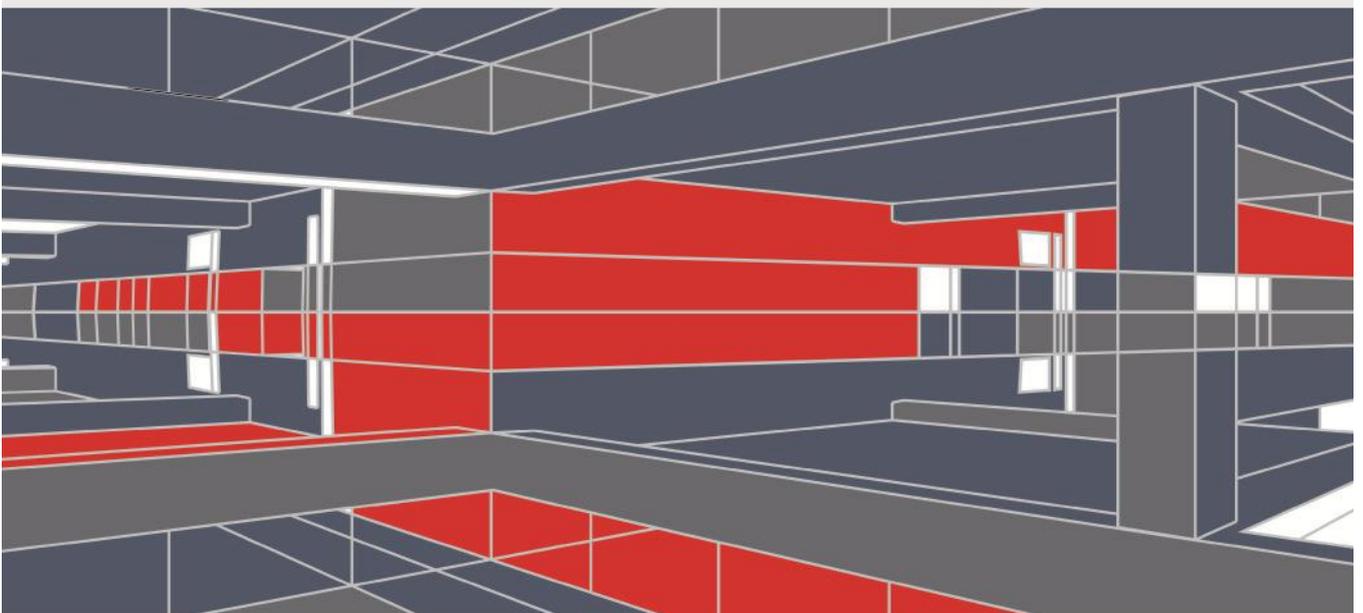
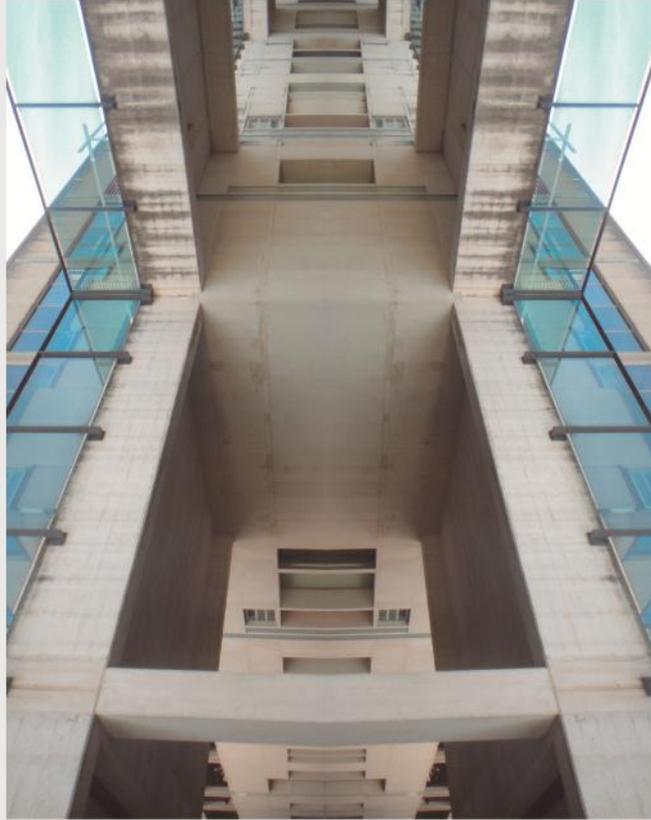


Fig. 14:  
Archivos Digitales.



Fig. 15:

Evolución plástica desde la fase  
fotográfica a la ilustración vectorial.  
Boceto utilizado en la obra pictórica



Fig. 16 y Fig. 17: Distintas etapas del proceso de producción

## 2.4. FASE DE PRODUCCIÓN

En este apartado explicaremos el proceso material de producción de la obra pictórica.

Un punto importante a indicar es que en esta fase se utilizaron varias técnicas pictóricas que nunca antes había utilizado en mis estudios de Bellas Arte: Las transferencias por látex, la utilización de reservas y del proyector de transparencias, la creación de tintas planas.

Fue una ocasión de experimentar y de trabajar de otra forma a la que estaba acostumbrado. Encontré que esta forma nueva de producir implicaba menos inmediatez en la obtención de resultados. Era un acercamiento más cerebral. Antes de hacer algo con el pincel, era necesaria hacer otras cosas: encantar, imprimir y pegar transparencias, esperar al secado del látex...

Sin embargo creo que el proyecto se benefició de la aplicación de estas técnicas por el carácter de precisión y rigurosidad que poseían las imágenes vectoriales que nos servían de modelo.

### 2.4.1. Procedimiento, técnica soporte:

El propósito de esta fase era realizar obra pictórica que recogiese toda la investigación y creación previa realizada en un entorno digital.

Se pensó en realizar un díptico y un políptico de cuatro módulos. La técnica empleada es el acrílico por su capacidad de producir tintas planas sobre contrachapado y su rapidez de secado que ayuda a avanzar más rápidamente en la producción.

Se prefirió una superficie rígida a una flexible porque había que utilizar gran cantidad de reservas para conseguir líneas rectas y delimitadas entre los colores y por la utilización de transferencias.

Se comenzó creando primero el cuadro realizado mediante transferencias, que acabaría constituyendo el centro plástico del políptico.

Primero se pintó el fondo de violeta claro y amarillo. Se imprimieron las transferencias mediante tóner y se aplicaron sobre ellas una capa de látex por las dos caras para facilitar su posterior eliminación<sup>13</sup>.

Las transferencias fueron colocadas sobre el soporte mediante látex y extraídas al poco tiempo, quedando la capa de látex transparente con el tóner adherida al cuadro. Luego se procedió a quitar frotando con esponjas y con las manos los restos de celulosa que quedaban.

Primero se realizaron las transferencias de los contenedores y posteriormente se aplicó la transferencia del personaje una vez retirado todo el papel de las anteriores. Decir que además del tóner negro también se transfirieron pinturas aplicadas sobre la transferencia.

Finalmente se realizó la figura geométrica que acabaría uniendo el políptico mediante reservas.

<sup>13</sup> <http://politube.upv.es/play.php?vid=52975>

Precisamente fue en los otros tres módulos del políptico y en el díptico donde la utilización de reservas mediante cinta de carroceros se hizo extensiva. Para poder generar la precisa geometría de las imágenes digitales se hizo necesario, después de pintar el fondo (violeta claro en el políptico y crudo en el díptico,) el ir construyéndola con cinta mediante el apoyo del proyector de transparencias.

Posteriormente se recortó mediante bisturí los encuentros e incluso el grosor de la cinta para obtener líneas más finas de las que se podían conseguir con la misma.

Antes de aplicar el acrílico se puso látex mezclado con agua en los bordes de la cinta para prevenir que la pintura pudiese introducirse por algún hueco en zonas no deseadas. Luego se pintaron varias capas de pintura acrílica sobre las zonas descubiertas.

Después del completo secado de la pintura se procedió a retirar las cintas y a la evaluación del resultado. En algunos casos fue necesario corregir errores puntuales.

#### **2.4.2. Instrumentos, herramientas y materiales**

Como ya se indicó (ver 2.3. Selección y clasificación de imágenes realizadas) el proceso de ideación fue realizado totalmente mediante técnicas digitales. En este sentido los programas de ordenador que he utilizado han servido como una herramienta de experimentación artística.

Estos han sido principalmente Adobe Photoshop y Adobe Illustrator. Como expliqué en la fase de ideación se ha preferido utilizar técnicas elementales a otras más complejas. La idea era alejarse de las imágenes de ordenador actuales y mantenerse en la esencialidad de la geometría y los colores.

Para la fase pictórica tuve que utilizar por primera vez herramientas que no había manejado anteriormente pero que se juzgó necesario utilizarlas debido a la precisión que se exigía en la realización de las pinturas: el proyector de transparencias, las reservas, etc.

## **2.5. RESULTADOS**

A continuación se presentan las imágenes definitivas de la obra pictórica. Estas obras, un políptico y un díptico, constan de varios módulos y tienen una dimensión predominantemente horizontal. Teniéndose que ajustar a las pautas de maquetación exigidas y para facilitar lo más posible el correcto entendimiento de las obras se ha considerado lo más conveniente presentar cada módulo por separado pero manteniendo en la parte inferior una imagen del conjunto al que pertenece el módulo a modo de referencia.

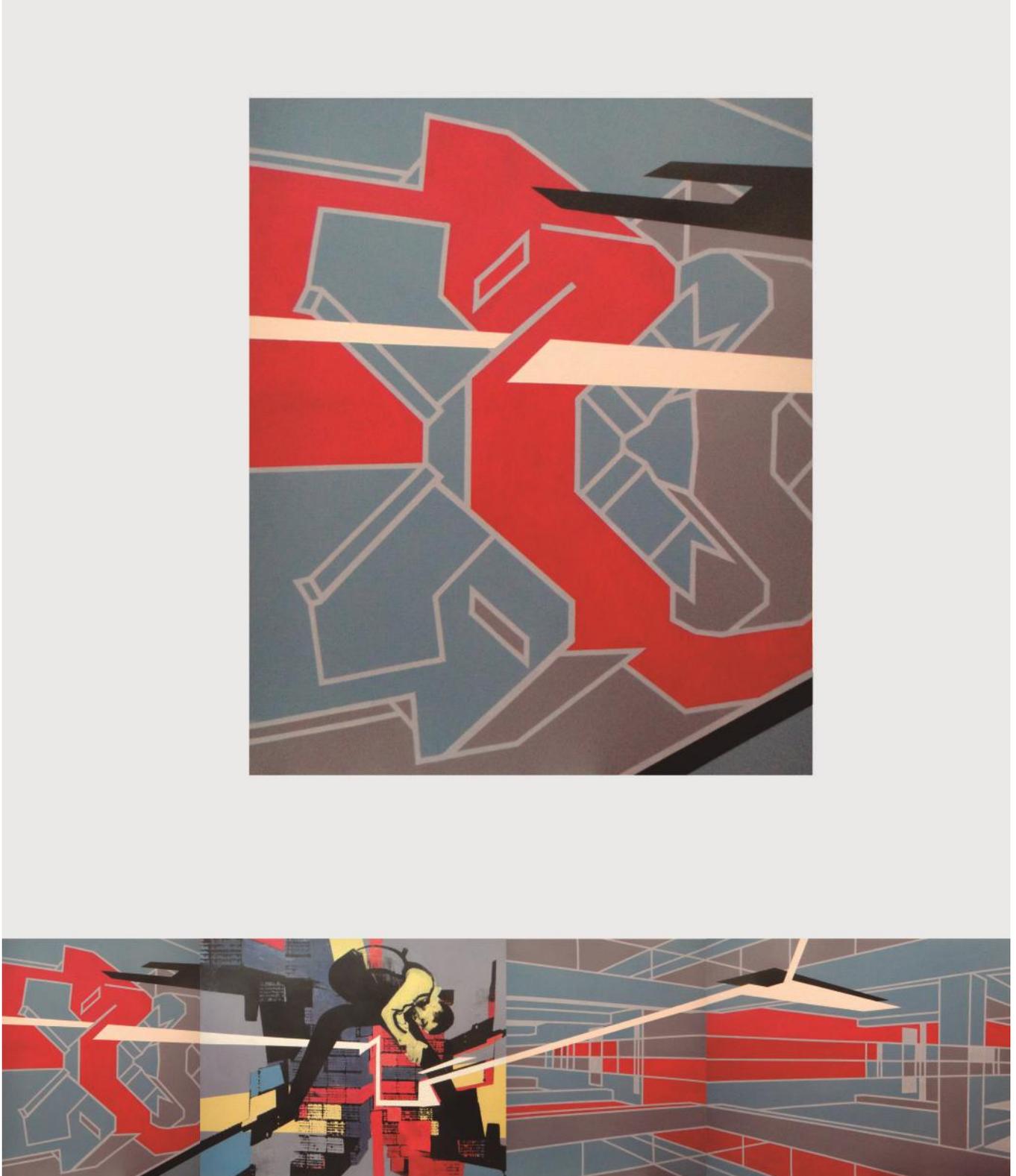


Fig. 18

Políptico Eudoxia. Modulo I. 73 x 60  
cm. 2014



Fig. 19.

Políptico *Eudoxia*. Modulo II. 73 x 92 cm. 2014.

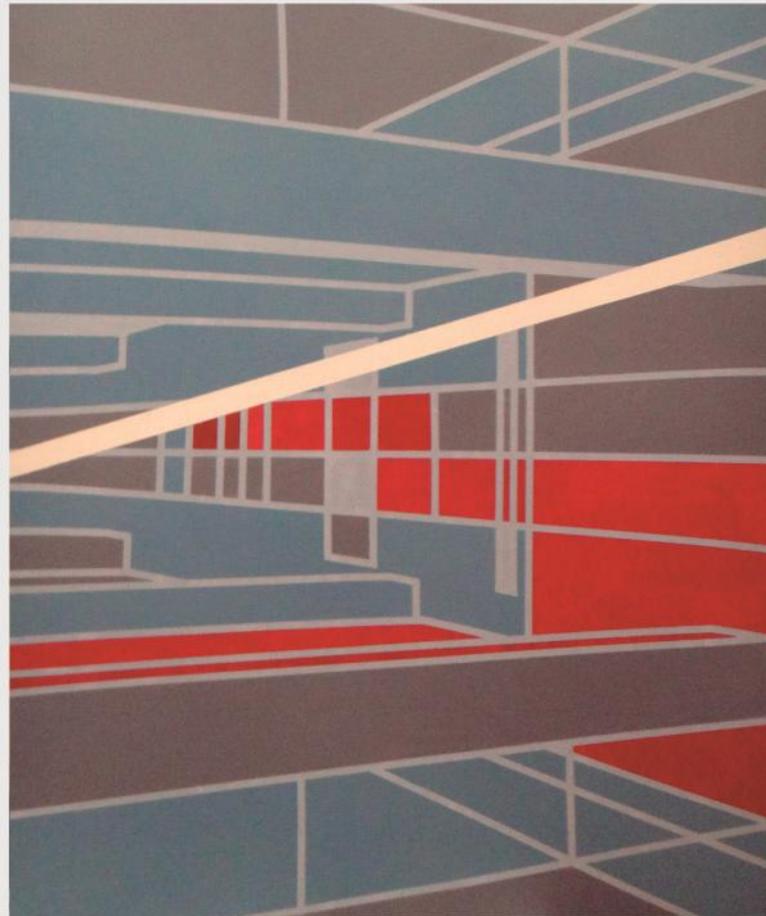


Fig. 20:

Políptico *Eudoxia*. Modulo III. 73 x 60 cm. 2014.

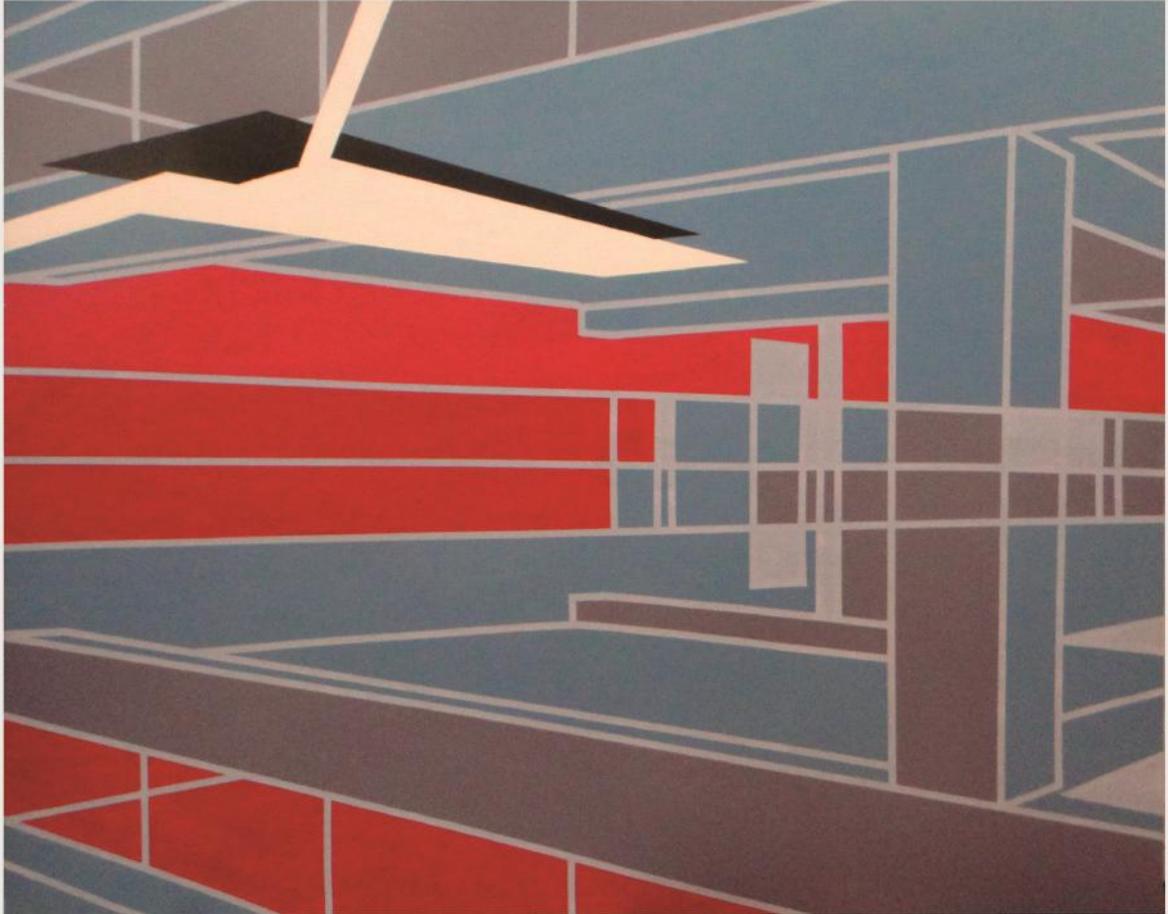


Fig. 21:

Políptico *Eudoxia*. Modulo IV. 73 x 92 cm. 2014.



Fig. 22:

Díptico *Valdrada*. Modulo I. 73 x 60  
cm. 2014.



Fig. 23:

Díptico *Valdrada*. Modulo II. 73 x 92  
cm. 2014.

### 3.CONCLUSIONES:

Recordemos que el trabajo pretendía alcanzar dos objetivos principales  
Primero desarrollar nuevas formas plásticas de ver y acercarnos a la arquitectura, el espacio urbano y la ciudad.

Segundo producir obra pictórica a partir de imágenes digitales y como estos dos mundos se pueden interrelacionar.

Respecto al primero considero que se ha conseguido el mantener un camino de continua evolución y de experimentación durante todo el trabajo.

El proceso de ideación inicial ha producido obras que a su vez han sugerido otros conceptos y motivaciones.

En algunos casos una misma imagen ha sufrido una transformación continua desde fotografía digital, a ilustración vectorial a obra pictórica, en un continuo proceso de descontextualización y extrañamiento de su referente real.

Sin embargo a medida que perdía características, ha ido ganando otros de rotundidad plástica y de creación de una espacialidad autónoma . La utilización de obras pictóricas compuestas por módulos ha abierto la posibilidad que distintas imágenes dialogasen entre sí, estableciendo nuevas relaciones, tanto a nivel narrativo como abstracto .

Respecto al segundo objetivo decir que se crearon dos obras pictóricas que pretendían trasladar al mundo de la pintura lo investigado y realizado en un entorno digital .

Hay que decir que quizás aquí no se haya acabado de desarrollar todo el potencial que se podría haber producido al trasladar lo digital al mundo pictórico. Las obras realizadas son todavía muy dependientes de este mundo virtual del que proceden.

Se podrían haber intentado aplicar más recursos propiamente pictóricos como textura y materia, trazos del pincel, arrastrados y transparencias.

Como colofón final decir que este proyecto sigue estando en marcha, un estado de cambio y experimentación. Pienso que todavía hay varias direcciones a explorar en un futuro y que se puede profundizar más en conceptos y técnicas iniciadas en este trabajo.

## 4. BIBLIOGRAFIA

BENJAMIN, W. *Libro de los Pasajes*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., 2005.

BUCK-MORSS, S. *Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes*. Madrid: Visor. Dis., S.A.;, 1995.

CALVINO, I. *Las Ciudades Invisibles*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1995.

DE AZUA, F. *Baudelaire y el artista de la vida moderna*. Pamplona-Iruña, 1992.

DE PRADA, M. *Arte, arquitectura y montaje: fundamentos estructurales del montaje en el arte y la arquitectura*. Buenos Aires: Diseño, 2014.

DE SOLA-MORALES, I. *Territorios*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 2002.

PALAZUELO, P. *Escritos. Conversaciones*. Valencia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos, 1998.

### Referencias de fuentes electrónicas:

MESTRE FROISSARD, J. ; ALDÁS RUIZ, J., *Transferencia de una imagen a un soporte pictórico*. Riunet <http://politube.upv.es/play.php?vid=52975> (Subtitulado en inglés) y <http://politube.upv.es/play.php?vid=52976>

CARDONA PLA, D., *Valencia Ciutat Imaginaria*. [http://www.youtube.com/watch?v=ZEu\\_uyss4tk](http://www.youtube.com/watch?v=ZEu_uyss4tk)

## 5. ÍNDICE DE IMÁGENES

FIGURA 1. LE CORBUSIER, Wikipedia. 2007, p. 4

FIGURA 2. PIRANESI, Wikipedia. 2003, p. 4

FIGURA 3. Fotografía Propia. 2012, p. 5

FIGURA 4. Fotografía Propia. 2013, p. 5

FIGURA 5. *Repetición*, Fotografía propia. 2013, p. 10

FIGURA 6. *Elipsis*, Fotografía Propia. 2013, p. 10

FIGURA 7. Boceto Digital, Fotografía Propia. 2013, p. 12

FIGURA 8. Hindenburg explotando, Wikipedia. 1937, p. 12

FIGURA 9. PALAZUELO, Web del autor.1974, p. 19

FIGURA 10. PALAZUELO, Web del autor.1997, p. 19

FIGURA 11. MORRIS, S. Web del autor. 1998, p. 20

FIGURA 12. MORRIS, S. Web del autor.2004, p. 20

FIGURA 13. Fotografía Propia. 2011-2014, p. 22

FIGURA 14. Imágenes digitales, Fotografía Propia. 2013, p. 23

FIGURA 15. Imágenes digitales, Fotografía Propia. 2013, p.24

FIGURA 16. Proceso de producción, Fotografía Propia. 2014, p.25

FIGURA 17. Proceso de producción, Fotografía Propia. 2014, p. 25

FIGURA 18. Político Modulo I, Fotografía Propia. 2014, p. 28

FIGURA 19. Político Modulo II, Fotografía Propia. 2014, p. 29

FIGURA 20. Político Modulo III, Fotografía Propia. 2014, p. 30

FIGURA 21. Político Modulo IV, Fotografía Propia. 2014, p. 31

FIGURA 22. Díptico Modulo I, Fotografía Propia. 2014, p. 32

FIGURA 22. Díptico Modulo II, Fotografía Propia. 2014, p. 33