

TFG

IMAGEN, COLOR Y GESTO DEL SUB- CONSCIENTE.

PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Presentado por Pilar Ordóñez Borrás

Tutor: Alberto José March Ten

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este trabajo está inspirado desde lo más íntimo, desde lo profundo e incomprensible del ser. He tratado de plasmar parte de mi subconsciente a través de la práctica artística . Para ser lo más fiel posible a los apetitos de este subconsciente he experimentado con diversas técnicas hasta encontrar la que deje fuera de juego a mi ser consciente. Me he basado en la capacidad comunicativa visual del ser humano para experimentar con diferentes procesos creativos que me ayudaran a anular parte de mis deseos expresivos y que permitan a posteriori al espectador hacer su propia interpretación sensitiva .

Los objetivos han sido en principio el auto conocimiento, la experimentación así como la búsqueda de la posible interacción del espectador desde un punto de vista alejado de los iconos visuales establecidos.

El contacto con las nuevas tecnologías ha sido absolutamente revelador en este trabajo puesto que me han permitido llevar el concepto hasta unos límites que al menos por mi habían sido inexplorados. La transgresión de la mirada hacia las posibilidades de las nuevas tecnologías ha sido clave en este proceso. He descubierto las posibilidades artísticas que hasta ahora solo concebía con las artes plásticas. El uso que siempre le había dado a las artes visuales distaba mucho de convertirse en algo tan personal y tan ligado a mi intimidad.

Por tanto podría decir que este proyecto ha supuesto un despertar tanto a nivel personal como profesional, sobre todo en cuanto al tratamiento futuro de mi obra gráfica.

PALABRAS CLAVE: subconsciente, experimentación , imagen, gesto, color, metodología.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	05
2.OBJETIVOS.....	06
2.1. Objetivos.....	06
2.2. Metodología.....	07
2.2.1. Documentación.....	07
2.2.2. Valoración previa.....	08
2.2.3. Elección de materiales.....	08
2.2.3.1. Prueba primera.....	08
2.2.3.2. Prueba segunda.....	08
2.2.3.3. Producción final.....	08
2.2.4. Experimentación.....	08
2.2.5. Observaciones.....	09
2.2.6. Conclusiones	09
3.CUERPO DE LA MEMORIA.....	09
3.1. Documentación.....	09
3.1.1. Surrealismo.....	09
3.1.1.1. Definición.....	09
3.1.1.2. Citas textuales.....	10
3.1.2. Expresionismo Abstracto.....	10
3.1.2.1 Citas textuales.....	11
3.1.3. Psicología del color.....	11
3.2. Referentes.....	12
3.2.1. Referentes conceptuales.....	12
3.2.2. Referentes plásticos.....	13
3.3. Análisis previo.....	14
3.4. Experimentación.....	15
3.4.1. Prueba primera	15
3.4.1.1. Materiales.....	15
3.4.1.2. Proceso de trabajo.....	15
3.4.1.3. Observaciones.....	17
3.4.2. Prueba segunda.....	18
3.4.2.1. Materiales.....	18
3.4.2.2. Proceso de trabajo.....	18
3.4.2.3. Observaciones.....	19
3.4.3. Producción Final.....	20
3.4.3.1. Materiales.....	20
3.4.3.2. Proceso de trabajo.....	20
3.4.3.3. Imágenes.....	20
3.4.3.4. Observaciones	31

4. SERIE FINAL.....	32
5. CONCLUSIONES.....	37
6. BIBLIOGRAFÍA.....	39
7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	40

1. INTRODUCCIÓN

La temática ha girado en torno a la auto exploración del subconsciente a través de la práctica artística. Para ello he tratado de ser lo más sincera conmigo misma en cuanto al marco de acción en que me he movido . He procurado prescindir de cualquier contaminación formal en la ejecución del proceso creativo, limitándome a la búsqueda de los recursos que me han permitido alejarme de las necesidades formales de las obras tal y como las entendía hasta el momento.

Me he servido de dispositivos digitales para distraer mi atención consciente puesto que he entendido que el proceso creativo se sirve de un tiempo muy reducido antes de tomar consciencia de como abordar dicho proceso. Es por esto que me he decidido a trabajar de forma digital; estas técnicas requieren de un mínimo de atención a los dispositivos que además generan un registro gráfico casi instantáneo proporcionándome ese tiempo escaso de interacción con la imagen.

He descartado por tanto la práctica de la pintura así como de la escultura porque ya había experimentado estas técnicas y durante el proceso creativo yo misma pude advertir que a pesar de tan solo querer registrar el gesto, encontré obstáculos como el tiempo de secado, el tamaño del lienzo, la paleta de color e incluso la elección del material nunca era aleatorio y espontáneo.

Los referentes artísticos parten de mi atracción por los estudios del Yo primario. Ya desde André Bretón con el manifiesto surrealista y André Masson con sus automatismos; también el expresionismo abstracto, han sido movimientos en los que he encontrado una base de la que partir hacia mi auto conocimiento.

La búsqueda ha sido muy difícil puesto que una vez uno tiene unas herramientas con las que expresarse, encontrar otras que ayuden a aflorar aquello que uno no sabe ni que está es un tanto complicado. ¿Como saber si lo que está surgiendo en la pieza es auténtico ? Esta ha sido una constante en mi búsqueda, el tratar de no caer en un juego fácil de expresión y llamarlo subconsciente. ¿Como evitar que la parte consciente contenga a la subconsciente? o ¿Cual es el método que me permite distraer mi atención consciente el suficiente tiempo para aportar algo genuino?.

Todas estas cuestiones han sido las que me han mantenido alerta durante los procesos creativos. Es por esto que he decidido exponer en este trabajo los diferentes resultados que he ido obteniendo hasta la que podríamos decir que es la serie final de este proyecto.

Cabe decir que tampoco me siento capacitada para ahondar en la veracidad total del resultado obtenido, solo puedo aseverar la intencionalidad con la que he trabajado en este proyecto. También cabe destacar que el mayor propósito ha sido el auto conocimiento personal así como la experimentación con todas aquellas técnicas que he tenido a mi alcance.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Desde que tengo uso de razón he tenido una seria curiosidad por todo aquello que puede relacionarse con lo interno, lo oculto, lo que subyace; entre otras cosas siempre he querido saber cual es la esencia del ser humano, aquello que no expresamos libremente, nuestro yo de los sueños.

2.1 OBJETIVOS

Para este proyecto me marqué como objetivo principal el auto conocimiento a través de la práctica artística. Vi una oportunidad excepcional para la experimentación con todas las técnicas aprendidas hasta el momento que me ayudaran a sacar mi yo más profundo. Es decir, he tratado de sacar mi subconsciente a través de todas las técnicas que he tenido a mi alcance.

Al mismo tiempo que he experimentado con las diferentes técnicas he prestado especial atención a las diferentes respuestas y posibilidades que me ha ofrecido cada técnica tratando de llegar al máximo grado de pureza en la expresión de mi subconsciente. Es por esto que he cambiado de soportes así como de herramientas en tantas ocasiones como ha sido necesario hasta encontrar la que me ha permitido aislar al máximo la parte consciente que me hace controlar siempre en mayor o menor grado el final de cualquier obra.

Otro de los objetivos ha sido que la obra generada no suponga ninguna especulación al margen del diálogo inherente que pueda existir de el espectador con lo puramente emocional de la obra. Se quiere decir con esto que las obras que se han generado no tienen un objetivo final de mostrar una visión en particular de ningún concepto, más bien es el compartir con el espectador aquello que surge desde el interior sin ningún tipo de explicación.

Este segundo objetivo surge motivado por la necesidad de hacer más próximo el arte al público en general. Desde siempre se nos ha presentado el arte como una disciplina demasiado exclusiva; como algo superfluo, bello pero sin ningún fin más que lo lúdico. Es decir, la percepción que se ha percibido del artista y de la obra de arte es que no es necesario sino banal. En este caso se ha considerado tan importante el proceso de aprendizaje de las herramientas de expresión artísticas para el desarrollo de una buena sa-

lud emocional que se considera de máxima importancia acercar de un modo sencillo y accesible al mayor público posible la riqueza del arte para el alma.

En estos objetivos ha estado basado este trabajo, es decir partiendo de estas premisas se ha encaminado toda la experimentación y las decisiones finales de la muestra.

2.2 METODOLOGÍA

A continuación se revela cual ha sido la metodología para la obtención de los objetivos anteriormente enumerados.

En un principio cuando se establece la naturaleza conceptual del trabajo se emprende una documentación previa acerca del subconsciente en el contexto artístico para poder situar la futura experimentación en un punto desde el que poder avanzar. En ningún momento se ha pretendido entender a nivel del psicoanálisis el funcionamiento del subconsciente sino saber como los antecedentes artísticos han tratado el tema para ver que técnicas les han sido de ayuda en la expresión del mismo.

Tras la documentación se han establecido los preceptos para la ejecución de las obras con el máximo de rigor en cuanto a la expresión del subconsciente se refiere. Se eligen los soportes iniciales así como las herramientas necesarias para llevar a cavo dicho fin.

Esperando obtener resultados óptimos en cuanto a la supresión de la parte consciente durante la ejecución, se han hecho pequeñas pruebas para observar tanto el espacio como el tiempo de realización necesarios para dejar aflorar los pulsos subconscientes.

En base a dichas pruebas se han podido establecer diversos parámetros desde los que generar diferentes muestras. Una vez generadas las muestras se ha procedido a la elección de la muestra final.

En esta fase de experimentación, también se han ido descartando muchas muestras y su metodología por la posibilidad de interferencias semiconscientes. Quiere decirse, aún cuan más interés ha habido en la supresión de la consciencia, dicha atención ha propiciado la manipulación del futuro resultado. Es por esto que se ha ido evolucionando desde la técnica, los soportes, el tiempo de acción hasta dar con la que ha permitido crear imagen gráfica desde una seguridad mínima de lo más profundo del subconsciente.

2.2.1. Documentación

Para entrar en materia se han buscado textos relacionados con el subconsciente como su definición o aportaciones que arrojaran luz sobre las manifestaciones del mismo y el interés generado en el mundo del arte.

A continuación se ha tratado de ubicar cronológicamente los inicios de dicho interés artístico así como su seguimiento a lo largo de la historia del arte.

Para ello se ha recurrido a diversos textos de internet así como a libros de la editorial Taschen donde se analizan los movimientos artístico así como los artistas que formaron parte de ellos y sus obras.

Es necesario decir que se ha encontrado mucho material informativo referente al subconsciente pero en cuanto a los automatismos hay pocos artistas que prefirieron esta técnica para mostrar la parte más oculta y desconocida del pensamiento humano.

2.2.2. Valoración previa

Se han valorado las técnicas utilizadas por los artistas del Surrealismo; se ha hecho un pequeño análisis del posible método a emplear, no siendo éste considerado como una forma adecuada para lo que se pretende mostrar.

Se ha valorado también la técnica empleada por André Masson en sus dibujos automáticos y se ha optado por ésta para tratar de alcanzar el principal objetivo de la experimentación.

También se ha hecho un pequeño análisis de las herramientas disponibles actualmente como el posible empleo de software o elementos digitales y analógicos en la expresión del subconsciente.

2.2.3. Elección de materiales

En un principio se decide acotar los materiales a un espacio medianamente reducido y a una técnica que sea lo suficientemente rápida en la ejecución y manipulación como para dejar el mínimo margen de acción a la consciencia.

2.2.3.1. Prueba primera. Se elige como soporte chapa con formatos diversos que no exceden de 80 cm de alto por 120 cm de largo, previamente se impriman con gesso acrílico ; se utilizan reservas y una paleta reducida de rotuladores acrílicos así como pintura acrílica para la ejecución de la muestra.

2.2.3.2. Prueba segunda. En este caso se elige el soporte digital para la realización de la muestra, se utilizan software de diseño 3D e impresora 3D, así como material ABS para la materialización de la muestra.

2.2.3.3. Producción final. Ya en esta fase del proceso se a optado por utilizar una herramienta analógica para la obtención de los registros gráficos y a continuación se ha procedido a la técnica del fotomontaje para la realización de la serie final.

2.2.4. Experimentación

Se ha experimentado con todos los soportes enunciados anteriormente, reflexionando sobre la eficacia de la técnica en cuanto a la fiabilidad de la expresión más pura del subconsciente y se han tenido en cuenta tanto los tiempos de acción como el espacio así como se ha intentado evitar en cada una de ellas el aspecto formal de cualquier obra plástica.

2.2.5. Observaciones

Tras la obtención de cada muestra se ha ido reflexionando y analizando el resultado antes de seguir con la siguiente muestra con el fin de optimizar el trabajo y acometer con mayor fidelidad los objetivos marcados.

2.2.6. Conclusiones

A partir de las observaciones de cada muestra se ha tratado de dar las conclusiones pertinentes a el conjunto del proyecto, analizando los pros y los contras de cada metodología empleada para la consecución de los objetivos principales.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1 DOCUMENTACIÓN

A continuación se exponen las bases documentadas del proyecto. Esta documentación se ha extraído de diversas fuentes como textos de internet, fragmentos de libros de internet y de diversos libros, adquiridos en la biblioteca así como propios.

3.1.1. Surrealismo

Este movimiento ha supuesto la base fundamental de la motivación del trabajo experimental. El interés de los artistas de este movimiento por ahondar en la expresión pura del subconsciente y en muchos casos sin preocuparse por la repercusión de sus obras en la sociedad en que se gestaron, son el punto de partida de este proyecto.

3.1.1.1. Definición. Según André Breton¹ <<Automatismo psíquico puro mediante el cual se intenta expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo el funcionamiento real del pensamiento. Dictado mental sin control de la razón, más allá de cualquier consideración estética o ética.

ENCICLOPEDIA. Filosofía. El surrealismo se funda en la creencia en la realidad superior de ciertas formas de asociación anteriormente desatendidas , en la omnipotencia del sueño, en el juego sin finalidad determinada del pensamiento. Aspira a la destrucción definitiva de todos los mecanismos psíquicos y pretende ocupar su lugar en la solución de los problemas fundamentales de la vida.>>

1 Cathrin Klingsöhr-Leroy. *Surrealismo*.Página 06.

3.1.1.2. Citas textuales de artistas surrealistas de relevancia para el trabajo. En 1934 Max Ernst² escribía en su tratado en referencia al *collage* << Al principio, no resultaba fácil ni a pintores ni a escultores encontrar los procedimientos propios de la `` escritura automática´´ adaptados a sus posibilidades expresivas técnicas, que les permitiesen alcanzar la objetividad poética, es decir, excluir el proceso generador de la obra de arte la razón, el gusto y la voluntad consciente. No podían recurrir a estudios teóricos, sino sólo a ensayos prácticos y a sus resultados. El encuentro fortuito de una máquina de coser y un paraguas en una mesa de disección (Lautréamont) es actualmente un ejemplo muy conocido, casi clásico, del fenómeno descubierto por los surrealistas de que la aproximación de dos (o más) elementos aparentemente extraños entre sí en un plano ajeno a ellos mismos provoca explosiones poéticas más intensas. Innumerables experimentos individuales y colectivos (...) demostraron la utilidad de este procedimiento. Se comprobó que cuanto más arbitrariamente se reuniesen los elementos, más segura era una re interpretación total o parcial de las cosas a través de los chispazos de la poesía>>.

Max Ernst³ en referencia al *frottage* << El proceso semiautomático intensifica las facultades visionarias del pintor y marca la representación creada en mayor medida que su intervención consciente y activa. Se despertó mi curiosidad, y sorprendentemente y despreocupadamente empecé a interrogar a todos los materiales posibles de mi círculo visual: las hojas y sus nervios, una arpillera desflecada, las pinceladas de un cuadro ``moderno´´, un hilo suelto del ovillo, etc, etc. Mis ojos descubrían cabezas humanas, diversos animales, una batalla que concluía con un beso(...) En consecuencia, el procedimiento del *frottage* se basa en la intensificación de la sensibilidad de las facultades espirituales con los medios técnicos adecuados. Excluye cualquier forma de control mental consciente (razón, gusto, moral) y restringe extremadamente la parte activa de quien hasta ahora se designaba con el nombre de autor de la obra>>.

André Breton⁴ <<La mano del pintor ... vuela ... y, enamorada de su propio movimiento, dibuja formas que aparecen espontáneamente.>>

3.1.2. **Expresionismo Abstracto**

De este movimiento se han extraído las bases en que fundamentar los campos de color y se ha tenido en cuenta la importancia no solo del gesto sino también la importancia de la combinación de colores en la expresividad artística. Se ha prestado especial atención a los preceptos básicos que el movimiento confirió a la expresión pura de los sentimientos más que a la representación objetiva de la realidad, entendiéndose de esta parte que los sentimientos pertenecen un tanto más a la parte subconsciente de la psique que a la parte racional de la misma.

2 Cathrin Klingsöhr-Leroy. *Surrealismo*.Página 09.

3 Cathrin Klingsöhr-Leroy. *Surrealismo*.Página 10.

4 Cathrin Klingsöhr-Leroy. *Surrealismo*.Página 70.

El valor de la expresividad, de un arte más personal e intuitivo frente a la representación de la realidad de este movimiento ha sido en gran parte soporte para la ejecución de este proyecto.

Cabe destacar que por su gestualidad casi automática ha sido Jackson Pollock fuente de inspiración desde el inicio del proceso creativo así como su forma de tratar con el soporte; pero también otros artistas del Expresionismo Abstracto han significado un punto de atención importante.

3.1.2.1. Citas textuales de artistas del expresionismo abstracto.

Arshile Gorky ⁵ <<El material del pensamiento es la semilla del artista. Sueños de las cerdas del pincel del artista. Y, de la misma forma que el ojo funciona como el centinela del cerebro, yo comunico mis percepciones más íntimas a través del arte, mi visión el mundo.>>

Willem de Kooning⁶ <<La creencia de que la naturaleza es caótica y que el artista pone orden en ella es, en mi opinión, un punto de vista muy absurdo. A lo máximo que podemos aspirar es a poner orden en nuestro interior.>>

Jackson Pollock⁷ << La pintura abstracta es abstracta. Se enfrenta a ti. Hace tiempo hubo un articulista que escribió que mi pintura no tiene principio ni fin. No pretendía que fuera un elogio pero lo fue. Fue un elogio muy amable.>>

Mark Rothko⁸ <<Un cuadro cobra vida ante la presencia de un espectador sensible, en cuya conciencia se desarrolla y crece. Sin embargo, la reacción del espectador también puede ser letal. De ahí que el hecho de traer un cuadro al mundo constituya un arriesgado y cruel atrevimiento. ¿ Cuántas veces sufrirá daños permanentes a causa de las miradas de la gente vulgar o de la crueldad de los impotentes, que lo que más desean es trasladar su infelicidad a todo lo demás? >>

Adolph Gottlieb⁹ << Mis símbolos preferidos eran los que no acababa de comprender.>>

3.1.3. Psicología del color.

A pesar de que no se persigue con este trabajo ningún análisis psicológico posterior, se ha visto necesario indagar también en algunas teorías sobre la psicología del color. En este caso se ha elegido *''Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.''* de Eva Heller por ser uno de los más próximos a la sociedad actual.

Eva Heller, socióloga, psicóloga y profesora de teoría de la comunicación y psicología de los colores, profundiza en los análisis anteriores sobre la psi-

5 Barbara Hess. *Expresionismo abstracto*. Página 10

6 Barbara Hess. *Expresionismo abstracto*. Página 15

7 Barbara Hess. *Expresionismo abstracto*. Página 36

8 Barbara Hess. *Expresionismo abstracto*. Página 42

9 Barbara Hess. *Expresionismo abstracto*. Página 82

cología del color como la teoría de Goethe o los análisis de Max Lüscher y lo contraponen a la sociedad actual. Hace una revisión exhaustiva de cual ha sido la percepción de los colores por las sociedades de distintas épocas y también de su capacidad manipuladora de masas desde los inicios, pasando por la religión, los intereses mediáticos, intereses corporativos etc.

Cabe decir que aún siendo sumamente interesante lo expuesto en su estudio, no resulta relevante para el proceso del proyecto por el carácter experimental de éste.

3.2 REFERENTES

3.2.1. *Referentes conceptuales.*

Posiblemente el interés anterior al experimento en los estudios de psicoanálisis de Freud y de Carl Gustav Jung motivado también por el seguimiento de algunos artistas surrealistas, sean los principales referentes conceptuales.

Con esto quiere decirse que el concepto está íntimamente ligado al autoconocimiento, esto sí, a través de la práctica artística.

Artistas como André Masson han sido eje fundamental en la orientación del experimento puesto que sus recurrentes dibujos automáticos han inspirado parte de las obras. Cabe decir que se ha intentado llevar el experimento al contexto actual, tratando de sacar el máximo partido de los medios que hoy en día disponemos. Habría quizás que plantearse con cuantos elementos actuales hubieran experimentado los surrealistas para hacer aflorar a sus subconscientes.

Jackson Pollock ha sido también uno de los máximos exponentes a valorar entre los artistas del expresionismo abstracto. Su forma de entender el arte como una acción más que un resultado, ha sido primordial para dejar rienda suelta a la experimentación sin preocuparnos de ningún precepto formal o estético.

Otros eruditos como el profesor Nuccio Ordine ha sido importante en el afianzamiento del proyecto. Parece que en esta sociedad capitalista que hemos creado se ha perdido la necesidad de cultivar el alma y el manifiesto de "La utilidad de lo inútil" nos trae de vuelta a lo que en realidad es el ser humano.

En este caso nos ha sido válido para seguir con el experimento aún sin saber si el resultado podría ser óptimo como obra de arte. Es decir, ha sido fundamental su lectura para desproveer a la obra gráfica de cualquier pretensión más que no fuese el objetivo con el que se empezó el proyecto.

En el manifiesto, Ordine¹⁰ dice textualmente: << Pero si se piensa bien,

10 Nuccio Ordine . *La utilidad de lo inútil*.Página 19

una obra de arte no pide venir al mundo. O mejor dicho, recurriendo de nuevo a una espléndida reflexión de Ionesco, la obra de arte <<exige nacer>> de la misma manera que << el niño exige nacer>>: << El niño no nace para la sociedad – expone el dramaturgo– aunque la sociedad se apodere de él. Nace para nacer. La obra de arte nace igualmente para nacer, se impone a su autor, exige ser sin tener en cuenta o sin preguntarse si es requerida o no por la sociedad>>. Ello no impide que la sociedad pueda <<apoderar se de la obra de arte>>: y aunque sea cierto que << puede utilizarla como quiera>>—<< puede condenarla>> o << puede destruirla>>— queda en pie el hecho de que la obra de arte << puede cumplir o no una función social, pero no es esta función social>> Y si << es absolutamente necesario que el arte sirva para alguna cosa, yo diré— concluye Ionesco— que debe servir para enseñar a la gente que hay actividades que no sirven para nada y que es indispensable que las haya>>.

En este caso es indispensable que exista el arte para la cultivación personal y llegar al auto conocimiento a través de la expresión artística.

Algunas de las reflexiones de Jose Luis Brea, en “Las auras frías” han sido también de interés a la hora de tratar con la reproductibilidad que nos proporcionan las herramientas de las que disponemos hoy en día.

3.2.2. Referentes plásticos.

Si bien es cierto que conceptualmente el proyecto se acerca a los artistas del surrealismo y el expresionismo abstracto, cabe destacar que a nivel plástico se han valorado actitudes tomadas por artistas más contemporáneos.

De Robert Rauschenberg su capacidad de cambiar la verticalidad de los cuadros por el plano horizontal y mezclar escultura, pintura abstracción, automatismos, realismo y corromper el arte tal y como se conocía dando rienda suelta a sus elucubraciones han supuesto un punto de partida en el modus operandi del proyecto.

De Gerhard Richter la capacidad de metamorfosis, de no relegar su necesidad de expresión a ningún movimiento artístico y más en particular su forma de intervenir directamente sobre una imagen fotográfica haciendo de la expresión su mejor activo ha sido una puerta abierta a futuras investigaciones.



Rauschenberg.
First Landing Jump. 1961
226,3x182,8x22,5cm



Gerhard Richter. *Toronto* .1988
16x11 cm

3.3 ANÁLISIS PREVIO

Tras analizar la metodología de aquellos artistas que se han tenido en cuenta por su proximidad conceptual del proyecto, se ha determinado que la forma en que los defensores del surrealismo expresaban su subconsciente no es válido en este caso a excepción de André Breton y sus dibujos automáticos.

Para llegar a esta conclusión cabe decir que se intentó el análisis de los sueños. Se siguieron unas pautas en las que se practicaban anotaciones de los recuerdos de los mismos en el momento de levantarse durante un par de semanas . No se encontró ninguna forma de dar plasticidad a los mismos.

Cuando se intentaba anotar dichos sueños, todo sufría una manipulación profunda de manera consciente pero sin control consciente. Es decir, el recuerdo de los mismos era tan ambiguo que si se trataba de dar cohesión no era fiable su naturaleza. Se entendió que no podían relacionarse imágenes percibidas a posteriori en el recuerdo de dichos sueños con imágenes relacionadas con objetos o situaciones reales. Es más, cuanto mayor era el interés en recordar pequeñas secuencias, mayor era la distorsión que se generaba de modo que se desistió desde un principio de esta metodología.

Esto planteaba la necesidad de acceder al subconsciente de manera inmediata y no recurrir a los sueños. De esta forma se entendió que si pudiera haber manipulación consciente, sería infinitamente menor que dejando transcurrir tiempo suficiente para el recuerdo.

El recuerdo trata de rellenar los vacíos que se producen en el acto del sueño, reinterpretando señales, colores, situaciones para que nuestra mente consciente pueda reconocer lo soñado con la realidad. Es decir, se intuye que cuando existe la intencionalidad de recordar, la parte consciente trata de asociar todos los estímulos sensitivos y visuales con aquello a lo que llamamos realidad.

Es por esto que se ha tratado de optimizar en cuanto a técnica, herramientas y ,sobre todo , tiempo de manipulación de los recursos plásticos para obtener de alguna manera resultados más eficientes en cuanto a la expresión del subconsciente se refiere. Se ha tomado como referente a André Breton por sus dibujos automáticos puesto que se ha entendido que la frescura de la ejecución de la obra, tal y como el la entendía, debe ser el punto de partida de este proyecto.

Cabe destacar que a medida que se han ido sucediendo las pruebas se han ido modificando tanto la metodología como los materiales con el fin de alcanzar el objetivo principal del proyecto . Es por esto que a continuación se detallan las pruebas realizadas y no el conjunto de los materiales utilizados, con el fin de proporcionar un guión estructurado del proceso .

3.4 EXPERIMENTACIÓN

3.4.1. Prueba primera

En esta primera experimentación se ha optado por asociar la expresión del subconsciente a la técnica que utilizaba André Breton en sus dibujos automáticos.

Se entiende que la inmediatez de dejar fluir el pulso de manera incontralada y automática permite descansar la parte consciente del ser.

En un principio se delimita el tamaño del soporte para que el pulso pueda alcanzar la totalidad sin apenas esfuerzo. Siendo conscientes de la dificultad que supone aislar la parte consciente del subconsciente, se aborda el proceso con optimismo, puesto que, se espera que tanto la limitación en los materiales como su elección puedan favorecer al proceso de creación automática.

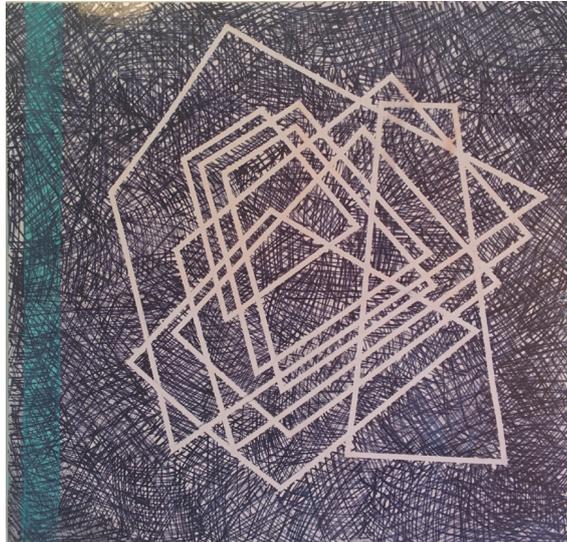
Es también preciso mencionar que se espera del modo de grafismo automático una liberación emocional desde la cual poder desencadenar el resto de proceso creativo.

3.4.1.1. Materiales. Se eligen soportes de contrachapado de diferentes medidas para conocer en cual de ellas se encuentra más suelto el pulso :60 x 60 x 5 cm , 60 x 120 x 5 cm ,100 x 80 cm en disposición horizontal para facilitar el grafismo automático.

Se eligen como material de carga pinturas acrílicas y rotuladores de diferentes grosores al agua, igualmente para facilitar su secado rápido y para poder seguir interviniendo en un tiempo mínimo. Al mismo tiempo se limita la paleta a 7 colores para que el cerebro no tenga que detenerse a mezclar y no tenga tiempo así de reacción. Se prevé la utilización de reservas de distintos tamaños para la manipulación.

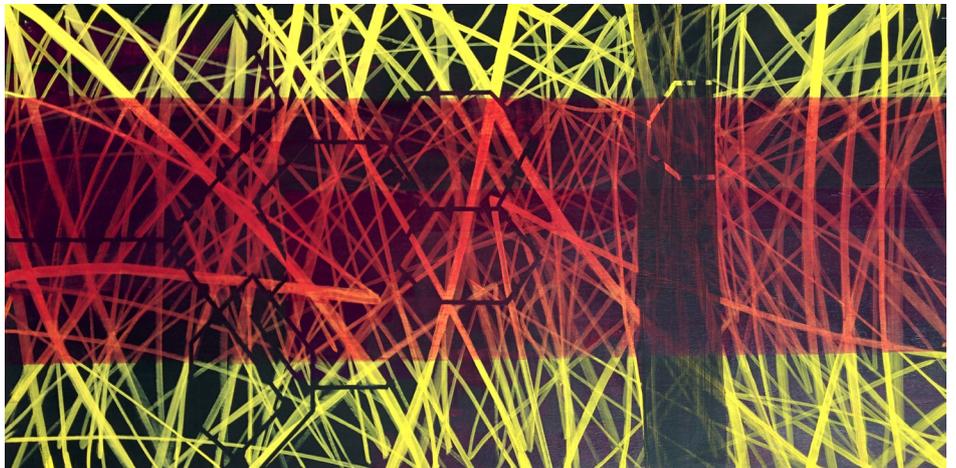
Antes del proceso creativo, cabe destacar que se dejan todos los materiales preparados en la zona de trabajo para no interferir demasiado en el tiempo de elaboración.

3.4.1.2. Proceso de trabajo. Con estas premisas se empieza la ejecución de la primera obra, siendo esta realizada sobre fondo blanco con acrílico en el soporte de 60 x 60. Se marcan unas reservas que van surgiendo en el momento dando lugar a diversas formas geométricas que se superponen entre ellas. Una vez finalizadas las reservas, sin abandonar el trabajo en ningún momento, se elige entre todos los rotuladores uno de color negro y punta de 2.5 mm y se deja el pulso suelto sobre el soporte, sin atender a recursos formales ni compositivos.



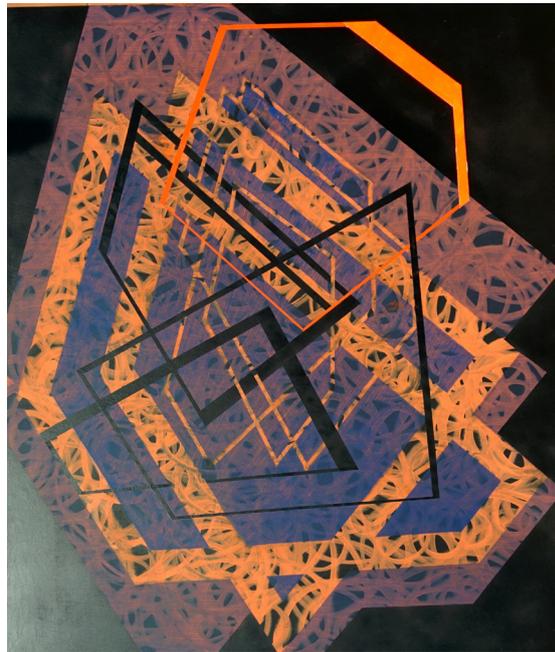
Pilar Ordóñez. *Automatismo 1*.
60 x 60 x 5

Para la siguiente obra ,a la que denominamos *Automatismo 2*, se sigue la misma metodología pero se cambia el formato del soporte, siendo este de 60 x 120 x 5. En el mismo momento de la ejecución se elige como fondo, acrílico negro. Como anteriormente, se hacen unas reservas previas que conforman igualmente formas geométricas. Se elige como herramienta motriz para el automatismo un rotulador acrílico amarillo con punta de 12 mm y a posteriori sin detener apenas el proceso de trabajo más que el riguroso para el secado, se procesa una veladura en magenta y otra en negro.



Pilar Ordóñez. *Automatismo 2*.
60 x 120 x 5

En la siguiente obra, a la que hemos denominado *Automatismo 3*, se opta por el formato 100 x 80 x 5 para ver la maniobrabilidad del mismo. Igualmente al anterior se elige en el momento de la ejecución un fondo negro acrílico pero se altera la metodología. En este caso se procede al rayado con rotulador acrílico naranja de 12 mm y es a posteriori cuando se procesan las reservas. También es a posteriori cuando se realizan las veladuras .



Pilar Ordóñez. *Automatismo 3*.
60 x 120 x 5

3.4.1.3. Observaciones. Ya desde el segundo proceso (*Automatismo 2*) se ha analizado la posible manipulación consciente tanto en la composición como en la armonía cromática.

Se valora si el tiempo de secado, que aunque mínimo, siempre ha excedido los 15 mins ha sido la razón por la que se ha ejercido una manipulación inconsciente de la metodología planteada.

Seguramente ha influido tanto el tiempo de secado como el exceso de herramientas. La fase de reservas necesita de concentración para una ejecución limpia y es, casi con seguridad , el momento en el que el cerebro ha hecho una previsión estética de lo que quería que sucediese en el resultado final de la obra.

También es probable que aunque se ha limitado la paleta de color, el cerebro ha tenido que elegir entre unos mínimos y acertada o no la elección , la verdad es que parece que se ha buscado la armonía estética.

Por estas razones se decide abandonar la técnica y seguir en la búsqueda de otras desde las que poder alcanzar el objetivo principal.

3.4.2. Prueba segunda

Para esta segunda prueba se ha decidido abandonar los materiales plásticos convencionales y utilizar los recursos digitales de los que se dispone hoy en día.

3.4.2.1. Materiales . En un principio se plantea la posibilidad de utilizar la tableta gráfica para generar los automatismos desde un soporte digital. Se ha pensado que la inmediatez del proceso es lo que le faltó a la prueba anterior para conseguir un registro completamente automático.

Inmediatamente que empezamos a experimentar, percibimos que sucede lo mismo que en el registro anterior. No hay forma de controlar el tiempo que le damos al cerebro cuando existe la posibilidad de elegir entre una paleta de color. Aunque esta es completamente inmediata, el ser de tan fácil acceso , confunde en el proceso puesto que se advierte en fracciones de segundo como el cerebro trata de generar armonía cromática.

Es por esto que se opta por desestimar los grafismos con la tableta gráfica y se busca otra herramienta que no necesite paleta de color para el experimento.

Se dispone de un programa de diseño llamado ZBrush, desde el cual se pueden extruir objetos en 3D, por adhesión o por sustracción y se hace lo propio. De partida ponemos en la interfaz del programa un sólido geométrico (cubo o esfera) y procedemos a la sustracción de materia desde el lápiz interactivo de la tableta gráfica.

A pesar de que se consiguen claramente automatismos, en cuanto tratamos de exportar el objeto para materializarlo desde la impresora 3D, detecta tantos vacíos que generan error y no nos permite la impresión.

Es en este momento, cuando al tomar contacto con la impresora 3D, somos conscientes de que podemos actuar directamente de forma manual sobre la estructura de la máquina y hacer nuestro el eje en que se deposita la extrusión del material.

Esto nos permitirá atender solo al movimiento automático y no al color ni a la composición. De modo que finalmente nos decidimos por el material de ABS que se extruye desde la impresora 3D.

3.4.2.2. Proceso de trabajo. Para esta experimentación, la metodología resulta más sencilla desde el punto de vista procesal. Tan solo atendemos al software de la impresora 3D y le ordenamos que el eje que regula la altura, así como el eje que regula el desplazamiento queden fijos en el centro y punto más alto de la estructura. A continuación le ordenamos que extruya el material de ABS, en concreto de color blanco que previamente hemos elegido. Nuestra función es constituir uno de los tres ejes de la impresora, más en concreto el eje sobre el que la misma deposita el material.

De esta manera podemos mover este eje en todas direcciones y también de arriba a abajo.



Pilar Ordóñez. *Five minutes of abstract thought*. 16x 21 x 12

3.4.2.3. Observaciones. Podemos decir que en los cinco minutos que ha durado la extrusión que ha generado la obra, se ha conseguido de forma casi absoluta la distracción de la parte consciente.

Es preciso decir que se han conseguido acortar los tiempos de ejecución así como la posible manipulación que ejercía el cerebro al no tener que elegir ningún color.

Solo hemos atendido al deseo incontrolado de mover el soporte de un lado para otro sin poder controlar nada más.

El único punto que cabría discutir es la posibilidad de generar más muestras. Si dispusiéramos de una impresora 3D a la que pudiéramos manipular los engranajes para que el espacio dedicado a la extrusión fuera de mayor dimensión que la actual, puesto que ésta tan solo nos permite maniobrar en un espacio de 35 x 45 aproximadamente. Este espacio es el que queda entre los dos ejes de los que depende el inyector de materia y nos ha resultado algo restrictivo.

Es decir, si el espacio fuera limitado solo por la dimensión del cuerpo que ejecuta la acción en altura y el espacio de dos cuerpos en el parámetro horizontal seguramente se alcanzarían resultados más concluyentes.

3.4.3. Producción final.

Para esta tercera prueba hemos decidido hacer fotografías y fotomontajes. Se pretende capturar de manera instantánea aquello que le interesa al subconsciente en el momento de la ejecución de la obra.

Tras experimentar con el resto de materiales, se ha pensado que quizás con la fotografía se pueda alcanzar esa inmediatez con la que el cerebro nos envía imágenes sin sentido ni orden. Con el fotomontaje posterior podemos completar esa función de enlazado que realiza el cerebro cuando intentamos recordar algo.

3.4.3.1. Materiales . En esta ocasión partimos de una cámara fotográfica y un ordenador pero más adelante, durante el proceso creativo, para generar la muestra se ha añadido como herramienta un escáner.

3.4.3.2. Proceso de trabajo. En un principio , como se trata de atender a los estímulos visuales que genera nuestro subconsciente, nos disponemos a hacer fotos a todo aquello que nos genere cierto interés. Hacemos varios registros de objetos que nos estimulan visualmente pero pronto perdemos interés.

El proceso sigue intentando encontrar un momento de inspiración que nos revele algo realmente del subconsciente. El registro de objetos sigue pero no sabemos si por interés visual propio del objeto o si el interés viene dado por orden directa del subconsciente.

Es entonces cuando empezamos a manipular la obturación y el tiempo de exposición así como el movimiento de dichos objetos cuando percibimos que estas imágenes son de constante repetición durante muchos registros. Entendemos pues que lo que nos requiere el subconsciente es precisamente la actitud de distorsionar aquello cuanto percibe la lente.

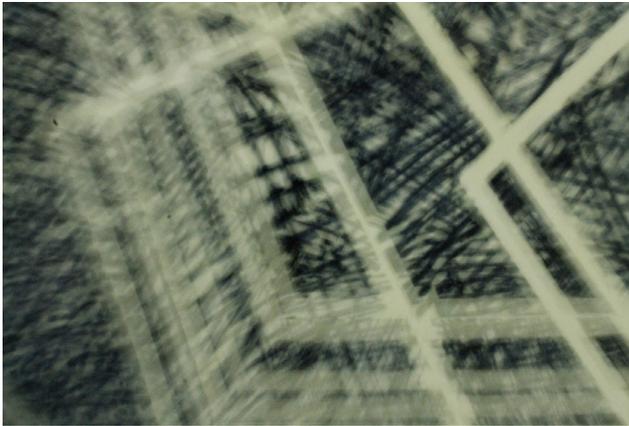
3.4.3.3. Imágenes.



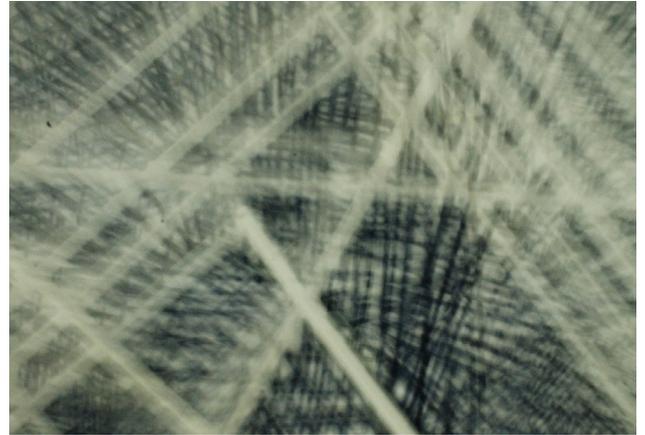
Pilar Ordóñez. *Movimiento 1.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Movimiento 2.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez.*Movimiento 3*.
70 x 100 cm. Formato digital



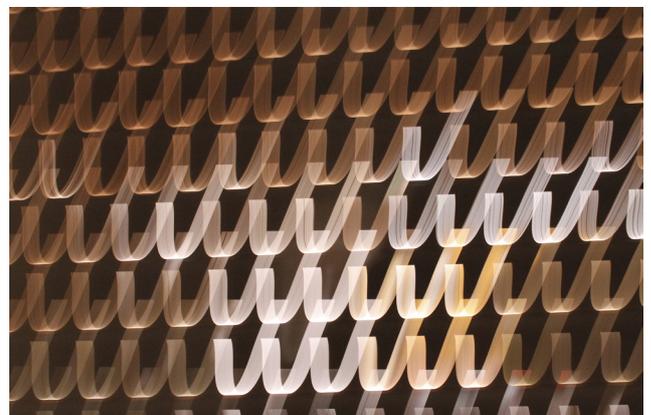
Pilar Ordóñez.*Movimiento 4*.
70 x 100 cm. Formato digital

Desde ese momento, cuando asimilamos que es en sí la actitud lo que viene dada por el subconsciente más que el reconocimiento real de las imágenes, nos abandonamos al proceso creativo de forma absoluta. Dejamos a demanda la captura informal de todo cuanto se nos antoja.

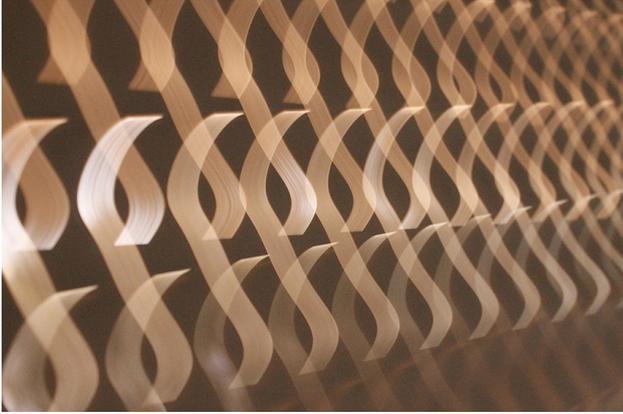
Durante el proceso , nos capta la atención la luz que atraviesa desde el exterior en una habitación con la persiana bajada. El registro que se genera se convierte casi en obsesivo y se genera una muestra importante.



Pilar Ordóñez.*Captura luz analógica 1*.
70 x 100 cm. Formato digital



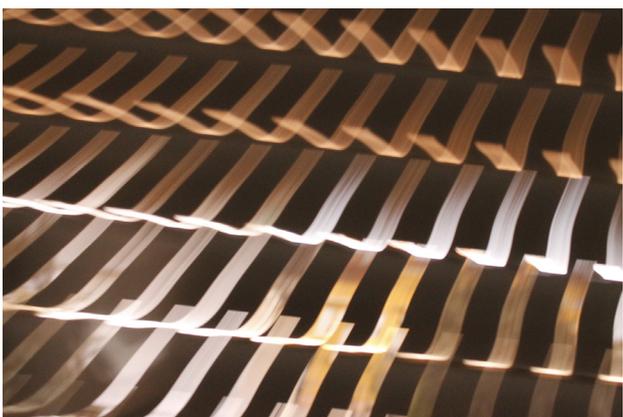
Pilar Ordóñez.*Captura luz analógica 2*.
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura luz analógica 3*.
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura luz analógica 4*.
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura luz analógica 5*.
70 x 100 cm. Formato digital



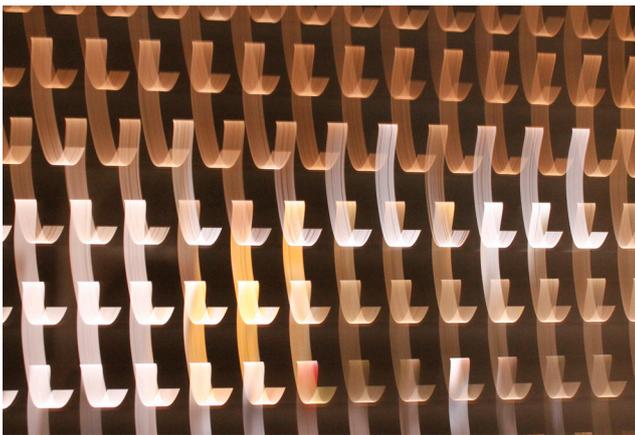
Pilar Ordóñez. *Captura luz analógica 6*.
70 x 100 cm. Formato digital



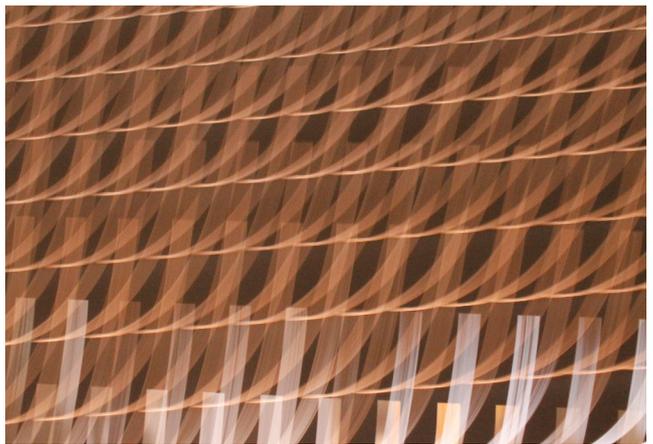
Pilar Ordóñez. *Captura luz analógica 7.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura luz analógica 8.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura luz analógica 9.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura luz analógica 10.*
70 x 100 cm. Formato digital

La muestra obtenida se compone de imágenes completamente abstractas de luz en movimiento que al mismo tiempo dan lugar a formas geométricas caprichosas. Es a partir de la no comprensión del material obtenido cuando surge la otra parte del proceso final.

Se entiende que la conducta ha sido clave en el abandono de la consciencia. Se han abandonado todos los convencionalismos, no se ha atendido a colores ni a composición. Seguimos observando el proceso creativo y surge la intención de escanear aquello que nos interese. Es decir, si la cámara fotográfica nos ha proporcionado el suficiente ruido mental para distraer la parte consciente, el escáner hace la misma función pero con más detalle.

Empezamos el proceso de nuevo con el escáner, pero pronto entendemos que no es el objeto en sí lo que nos interesa. Es entonces cuando decidimos poner acuarela líquida sobre el escáner y manipularla al mismo tiempo que el aparato registra. Para no entorpecer el proceso creativo espontáneo previamente disponemos todos los elementos necesarios.

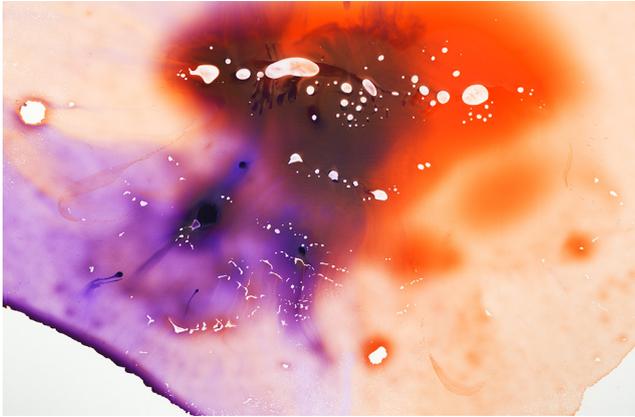
Restringimos la paleta de color a cinco colores para optimizar el proceso subconsciente y nos disponemos a generar la muestra. Para ello, preparamos los cinco colores diluidos en diferentes continentes y disponemos de cinco pinceles que dejamos ya introducidos y preparados en los mismos. Se trata de evitar así el tiempo de reacción del cerebro. También dejamos cinco disoluciones más menos acuosas para poder jugar con la densidad de la acuarela.

Seguidamente cubrimos la cama del escáner con un acetato del mismo tamaño que la misma, para evitar que el agua lo pueda estropear. A continuación preparamos la resolución del escáner para que podamos, una vez terminado el registro, ampliar la imagen al tamaño deseado.

Una vez controlados todos los aspectos técnicos, empezamos a verter la acuarela diluída a demanda, sin atender a ningún aspecto formal. Es decir, se deposita en cualquier punto de la cama del escáner. Se continua manipulando según su propia movilidad y la que ejercemos mediante el movimiento del acetato o mediante pequeños soplos.

Mientras efectuamos las deposiciones, tenemos un tiempo muy limitado para proceder al escaneado antes de que los líquidos se derramen fuera de la cama del escáner. Finalmente cerramos parcialmente la tapa para no mancharla pero dejando el espacio mínimo, puesto que nos interesa que el máximo de luz refleje en la tapa y atraviese la acuarela.

Cada vez que damos al botón de escaneado, posteriormente se retira el acetato y se cambia por uno nuevo, repitiendo así la secuencia hasta terminar la muestra.



Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 1.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 2.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 3.*
70 x 100 cm. Formato digital



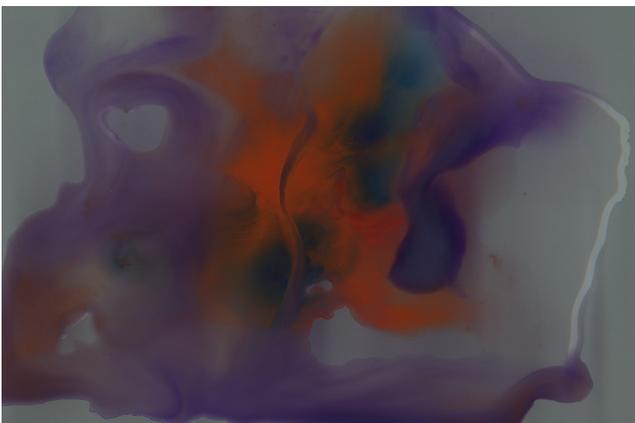
Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 4.*
70 x 100 cm. Formato digital



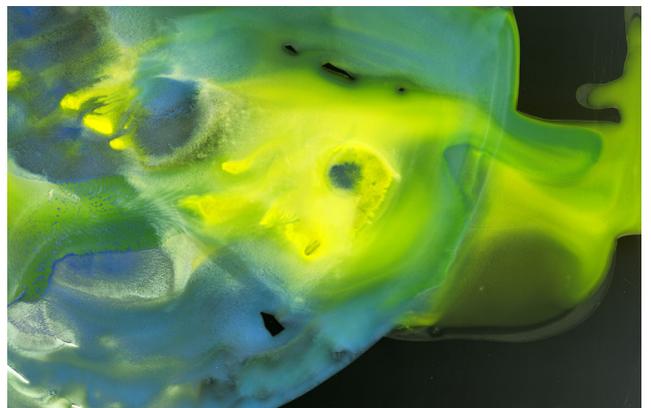
Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 5.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 6.*
70 x 100 cm. Formato digital



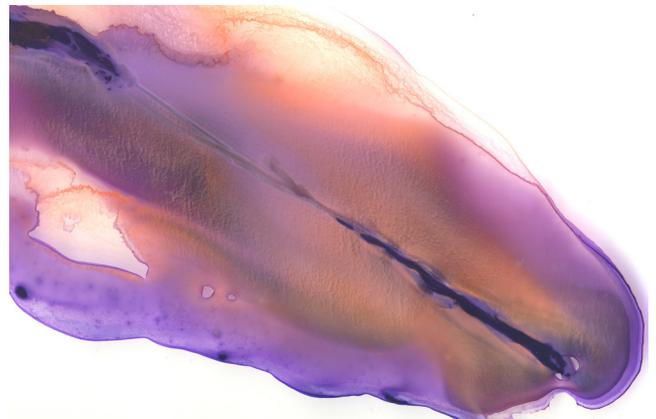
Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 7.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 8.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 9.*
70 x 100 cm. Formato digital



Pilar Ordóñez. *Captura digital acuarela 10.*
70 x 100 cm. Formato digital

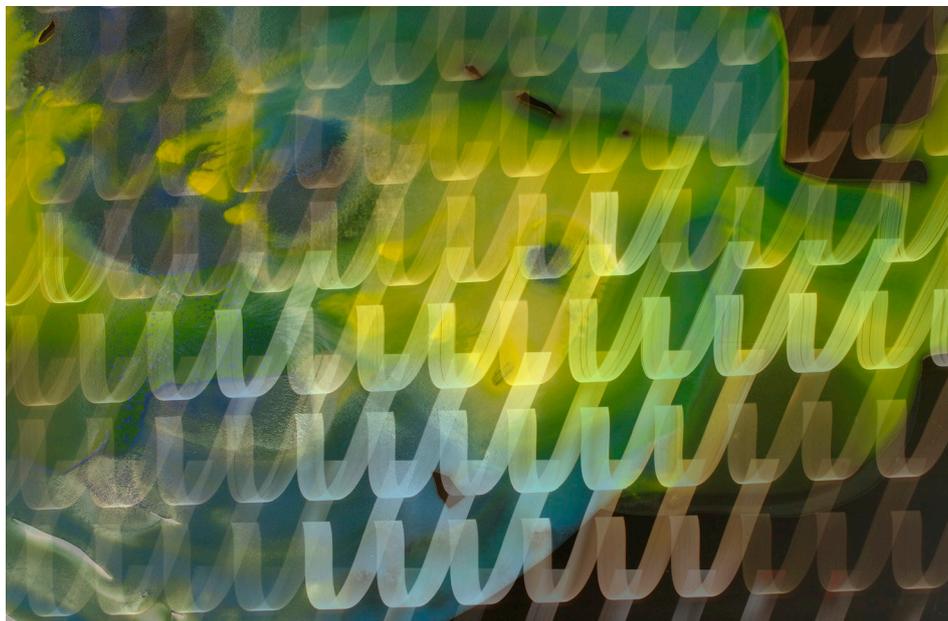
Con esta segunda muestra se pretende abordar la segunda parte del proceso que se había iniciado en esta última prueba , fotografía y fotomontaje.

Es decir, una vez generada la segunda muestra se ha procedido a unir ambas mediante Photoshop y como no albergan ninguna relación estética se espera que la fusión de ambas sea completamente subconsciente.

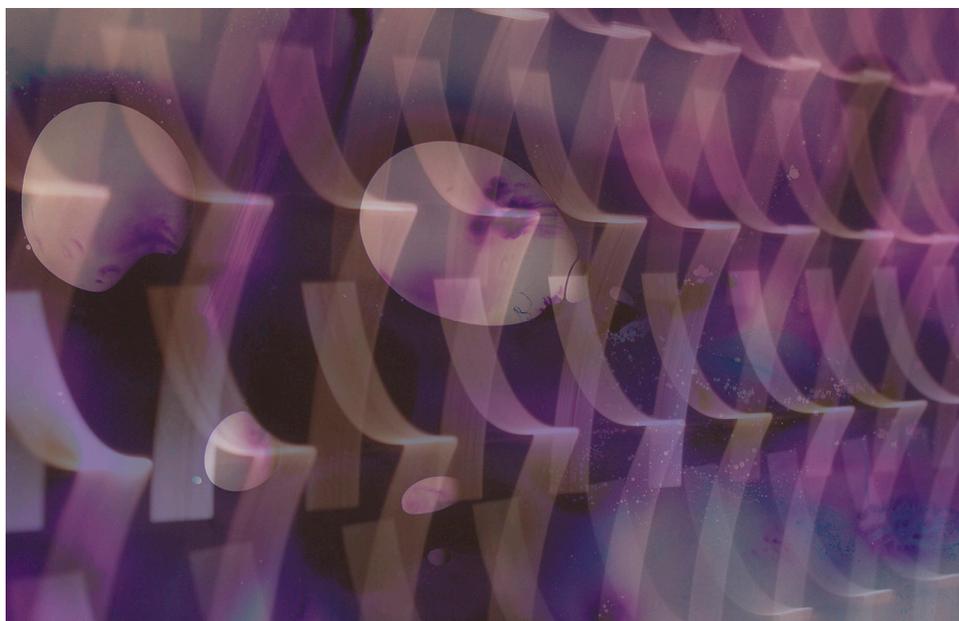
Para ello preparamos todas las imágenes generadas en ambas muestras en una misma carpeta , esperando así que el estímulo de fusión surja de forma casi espontánea. También tenemos todas las imágenes en el mismo tamaño, para que la manipulación durante el proceso sea mínima. Es decir, se ha tenido en cuenta el tamaño de la primera muestra y se ha configurado el guardado de las imágenes de la segunda muestra para que ambas puedan solapar se cubriendo todo el espacio y evitar así tener que prestar atención a la composición por diferencia de tamaños.

En el momento en que todos estos parámetros han estado bajo control, se ha procedido al fotomontaje entre las muestras basándonos en la técnica del collage que muchos artistas del surrealismo y del expresionismo abstracto utilizaron.

Pilar Ordóñez. *Automatismo, acuarela y luz 1.*
70 x 100 cm



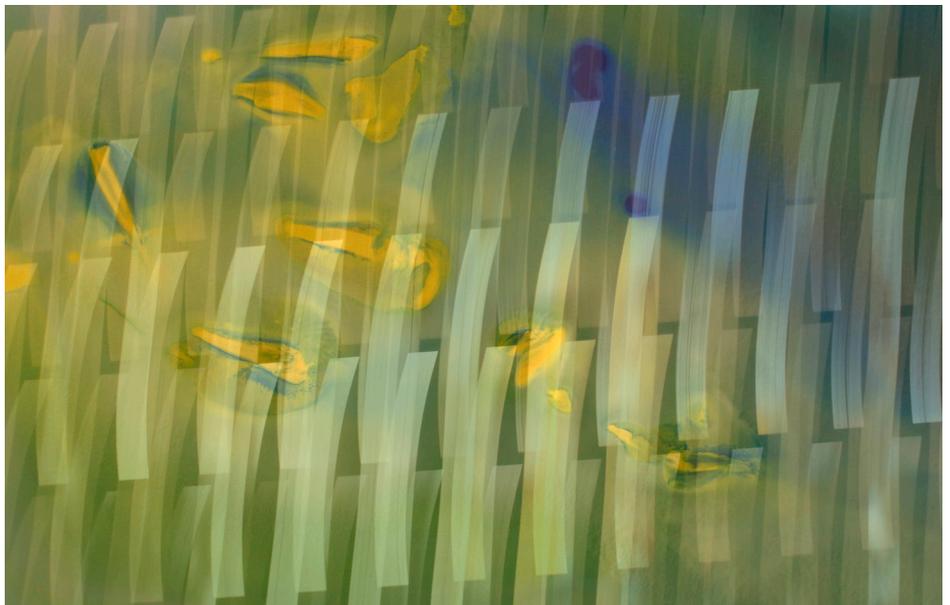
Pilar Ordóñez. *Automatismo, acuarela y luz 2 .*
70 x 100 cm



Pilar Ordóñez. *Automatismo, acuarela y luz 3 .*
70 x 100 cm



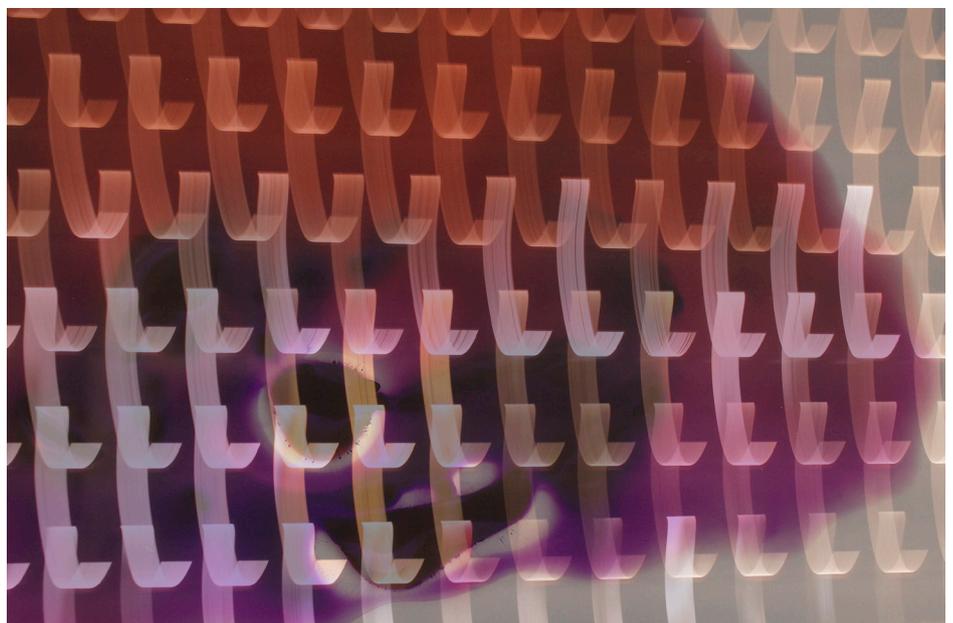
Pilar Ordóñez. *Automatismo, acuarela y luz 4 .*
70 x 100 cm



Pilar Ordóñez. *Automatismo,*
acuarela y luz 5 .
70 x 100 cm



Pilar Ordóñez. *Automatismo,*
acuarela y luz 6.
70 x 100 cm



3.4.3.4. Observaciones. En este caso se ha conseguido aislar la parte consciente durante las dos acciones que han generado ambas muestras. Se intuye que por el movimiento automático en el primer caso de la captura de la luz en movimiento y por la necesidad de registrar rápidamente la imagen del agua coloreada con acuarela del segundo caso.

También es preciso decir que ninguno de los dos procedimientos parece ser ilimitado, al menos el primero. Se entiende que aunque se puede generar una muestra inmensa carece de sentido seguir profundizando en la misma.

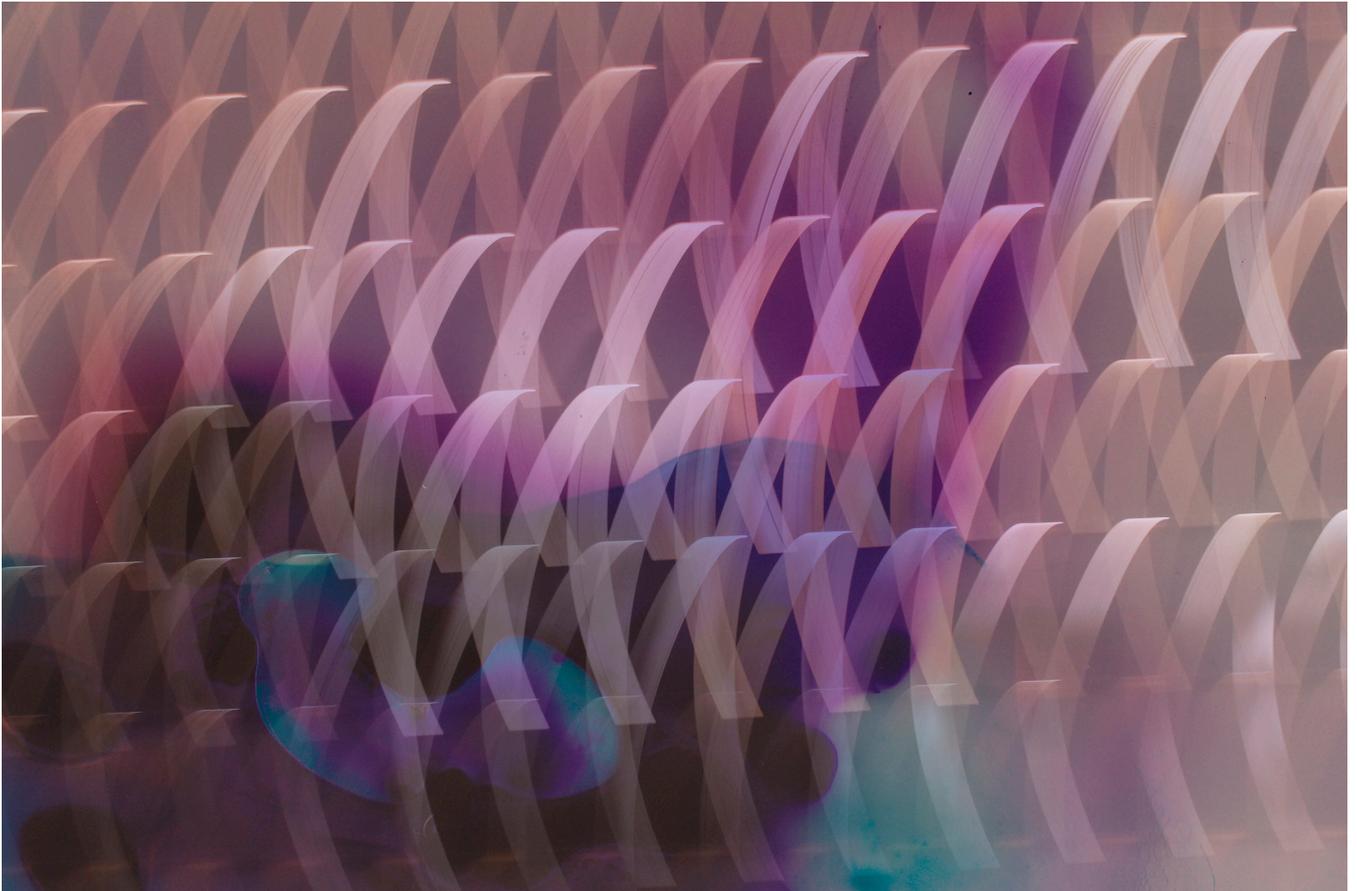
Sin embargo, en la segunda parte del proceso donde se ha registrado la acuarela, si podríamos seguir avanzando en el proceso puesto que según se vayan delimitando paletas de color diferentes, la muestra será casi infinita si no se estanca el proceso creativo. Es decir, es como pintar cuadros pero sin controlar apenas nada. Estos parecen surgir casi por azar, o por una voluntad ajena.

También cabe destacar que la última fase del proceso, en la que se ha propiciado el fotomontaje de ambas muestras a modo de collage también ha resultado positivo. Seguramente como ambas muestras son tan diferentes y no constituyen ninguna imagen formal, su fusión ha sido completamente intuitiva. Para ello, cabe destacar de nuevo que previamente se habían preparado todas las imágenes en el mismo tamaño y en una misma ubicación desde donde poder visualizar el máximo de ellas posible. Con estos preceptos se ha intentado estimular la acción desde el subconsciente.

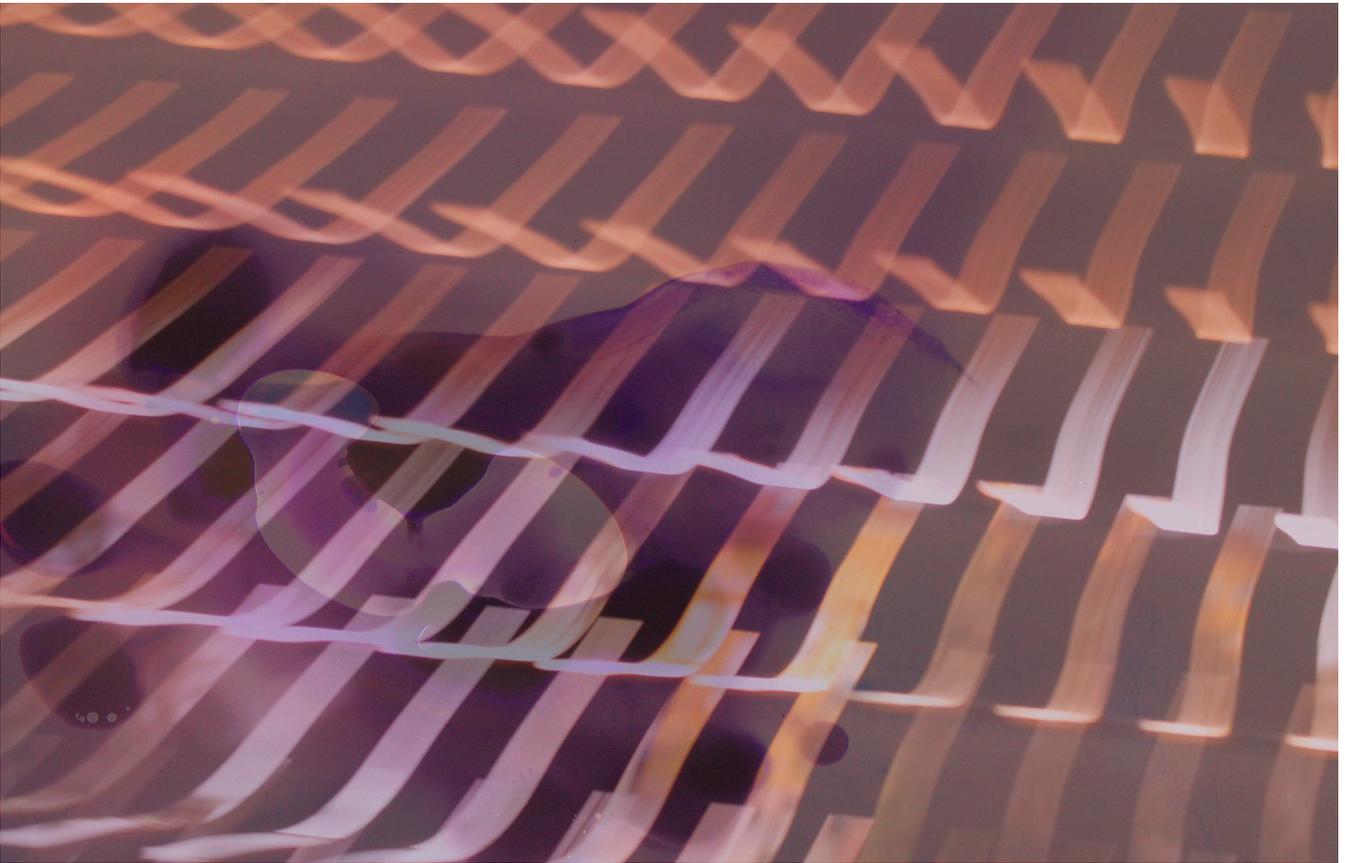
4. SERIE FINAL

Para la serie final, no se ha seguido más precepto que la elección intuitiva de las mismas. Al igual que en el resto de procedimientos se ha tratado de automatizar el proceso selectivo. Seguramente si se siguiera con el mismo, cada vez se elegirían unas imágenes para la serie final.

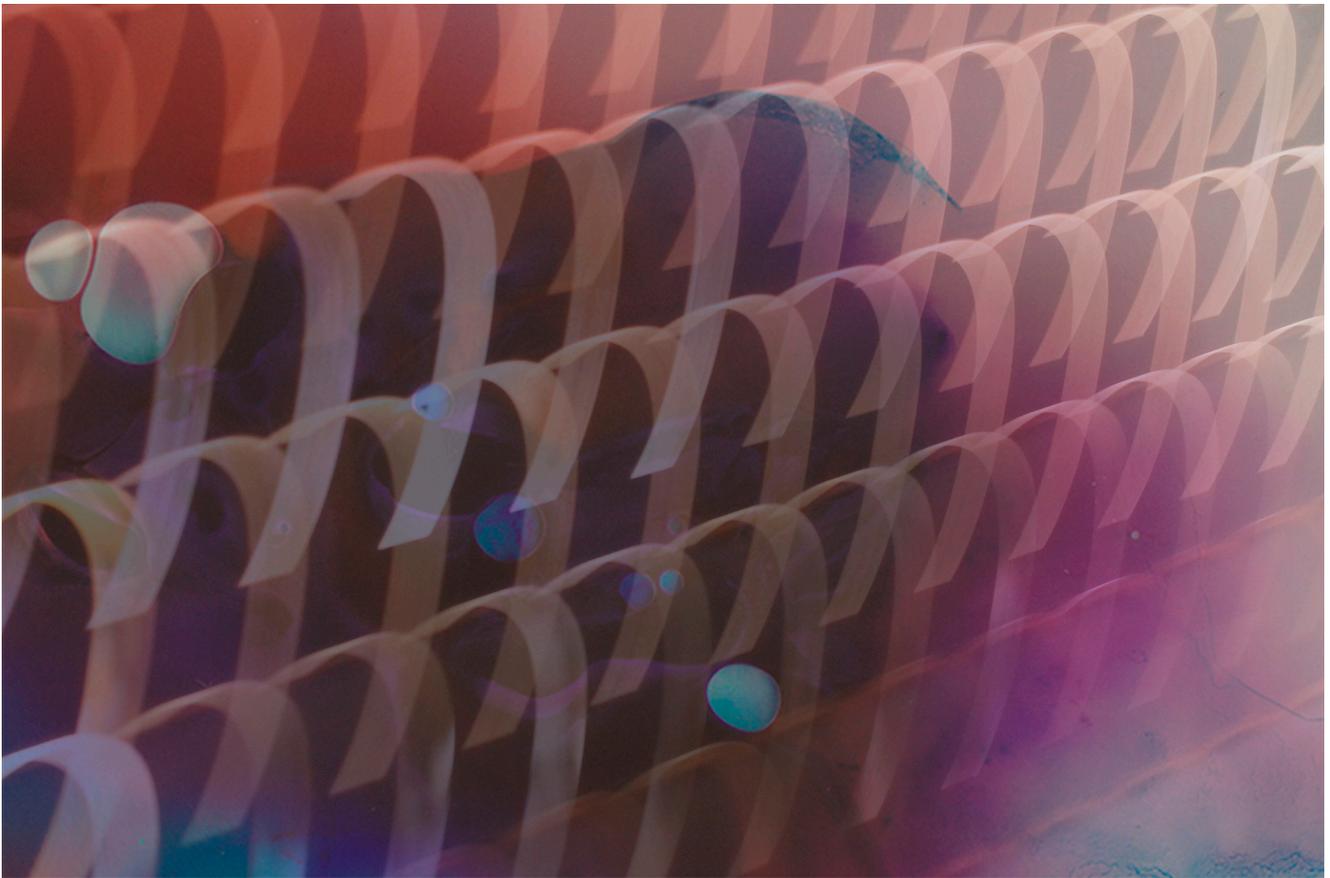
Las imágenes están efectuadas a gran resolución, pero se ha decidido para la impresión de las mismas el tamaño de 100 x 70.



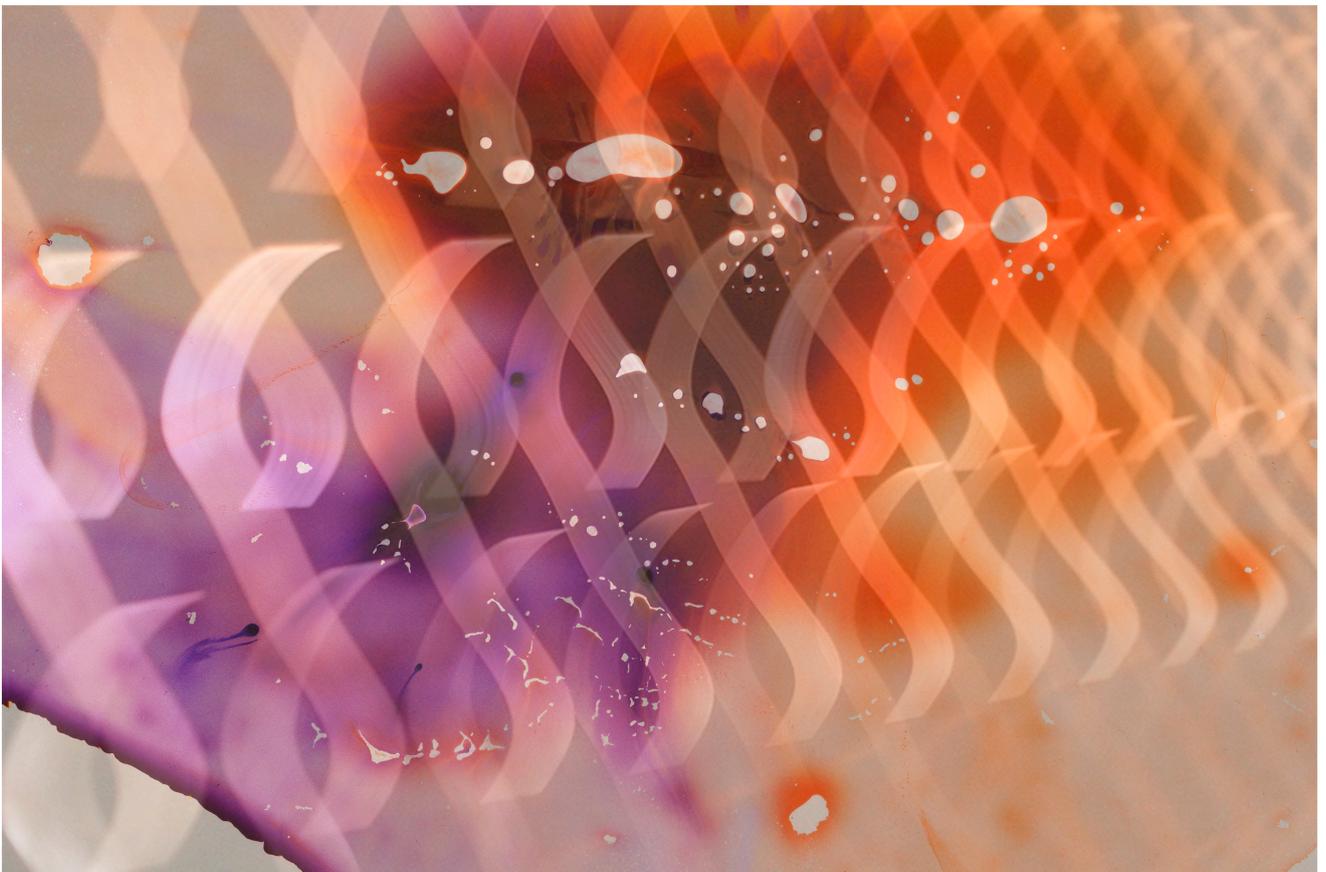
Pilar Ordóñez. *Automatismo de analógico a digital 1* . 70 x 100 cm.



Pilar Ordóñez. *Automatismo de analógico a digital 2* . 70 x 100 cm.



Pilar Ordóñez. *Automatismo de analógico a digital 3* . 70 x 100 cm.



Pilar Ordóñez. *Automatismo de analógico a digital 4* .70 x 100 cm.

5. CONCLUSIONES

El objetivo principal era el auto conocimiento a través de la práctica artística y la experimentación. Podemos decir que si se han cumplido ambos objetivos. El trabajo experimental ha sido fructuoso en cuanto a las necesidades que requería poder aflorar el subconsciente sin que la parte consciente interviniese en el proceso creativo.

Se ha experimentado con tres metodologías distintas para la optimización del proceso y finalmente se ha elegido la que más efectiva nos ha parecido. No obstante hay que decir que el proyecto no tenía carácter analítico puesto que se consideró que no se tenía capacidad para ello, pero desde la práctica sí podemos decir que en la producción final ha sido realizada de forma automática. Se ha podido abandonar completamente cualquier precepto formal y la rapidez con que la cámara de fotos y el escáner han capturado las imágenes así como el fotomontaje posterior en Photoshop, ha dejado prácticamente margen cero a la acción consciente durante el proceso.

Cabe decir que la motivación se ha ido incrementando en cuanto se ha percibido que de algún modo era posible distraer el modo consciente, pero que ya desde la segunda prueba en la que se ha utilizado la impresora 3D se daba por conseguido el precepto de la creación desde el subconsciente.

Tal y como hemos explicado en las observaciones de cada prueba, en el caso de la impresora 3D, a pesar de la eficacia con la que se pudo ejecutar la acción perdía el sentido seguir generando más muestra por el hecho de las limitaciones espaciales que se precisaban para el efecto.

El contacto con estas metodologías han supuesto un despertar en la forma de abordar el futuro tratamiento de la obra gráfica. Más que lo que nos han ofrecido el escáner, la cámara fotográfica o la impresora 3D en sí, la transgresión total de la práctica artística con la tecnología digital nos ha abierto un mundo creativo hacia el infinito. El ruido mental que han generado las herramientas electrónicas mientras se ejecutaba el proceso, ha supuesto la distracción constante imagen tras otra de la parte consciente. Ha sido también interesante como a posteriori se han podido crear imágenes atractivas sin tener un marco de acción predeterminado, y que además podrían dar lugar a una serie ilimitada de conjugaciones de formas y color. Si es cierto que de todo lo producido no ha resultado atractivo, quizá en otro momento el subconsciente sí las encuentre de interés.

Quien sabe, como saber el porque de nuestras elecciones más instintivas.

Más allá del objetivo principal, también había un objetivo de acercar al público el arte por el arte, la expresión como medio de comunicación sin la utilización de ningún concepto más que este.

En definitiva, la conclusión es que sí podemos comunicar con imágenes no icónicas. Cuando hablamos de obra gráfica por lo general se utiliza para comunicar conceptos contextualizados en cualquier tema de actualidad y solemos utilizar imágenes que por su retórica visual todos relacionamos con la realidad y podemos empatizar de alguna manera con el mensaje.

Se ha observado que realmente, aún siendo imágenes abstractas ,si es posible la comunicación visual y emocional desde la imagen expresiva que puede funcionar como un dialogo inherente entre el subconsciente del espectador y el registro generado desde el subconsciente. Evidentemente esta lectura es mera especulación pero se considera que si pueden cumplir dicha función. Esto podría analizarse si se hiciera una exposición y no se explicara en absoluto el concepto del proyecto y luego se pudiera registrar la percepción de los espectadores.

Cabe decir que para futuras experimentaciones no se descarta la mezcla de técnicas digitales, analógicas y manuales. Todo este proyecto ha supuesto un punto de partida del que seguir investigando y disfrutando.

6. BIBLIOGRAFÍA

ORDINE .N. *La utilidad de lo inútil*. Barcelona: Acantilado, 2015.

GARCÍA VARAS. A. *Filosofía de la imagen*. Salamanca : Ediciones Universidad de Salamanca, 2011.

KLINGSÖR-LEROY. C. *Surrealismo*. Barcelona: Taschen GmbH, 2009.

HESS. B. *Expresionismo abstracto*. Barcelona: Taschen GmbH, 2009.

BREA. J.L. *Las auras frías. El culto a la obra de arte en la era postaurática*. Barcelona: Ed. Anagrama,1991.

ADES .D. *Fotomontaje*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

ARAGON. L. *Los colages*. Madrid: Sintesis, 2001.

7.ÍNDICE DE IMÁGENES

RAUSCHENBERG.R. <i>First Landing Jump. 1961</i>	13
RICHTER.G. <i>Toronto 1988</i>	13
3.4.1.Prueba primera	16
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo 1</i>	16
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo 2</i>	16
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo 3</i>	17
3.4.2.Prueba segunda	19
ORDÓÑEZ.P. <i>Five minutes of abstract thought</i>	19
3.4.3.Producción final	20
ORDÓÑEZ.P. <i>Movimiento 1</i>	20
ORDÓÑEZ.P. <i>Movimiento 2</i>	20
ORDÓÑEZ.P. <i>Movimiento 3</i>	21
ORDÓÑEZ.P. <i>Movimiento 4</i>	21
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 1</i>	21
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 2</i>	21
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 3</i>	22
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 4</i>	22
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 5</i>	22
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 6</i>	22
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 7</i>	23
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 8</i>	23
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 9</i>	23
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura luz analógica 10</i>	23
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 1</i>	25
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 2</i>	25
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 3</i>	25
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 4</i>	25
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 5</i>	26
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 6</i>	26
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 7</i>	26
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 8</i>	26
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 9</i>	27
ORDÓÑEZ.P. <i>Captura digital acuarela 10</i>	27
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo, acuarela y luz 1</i>	28
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo, acuarela y luz 2</i>	28
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo, acuarela y luz 3</i>	29
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo, acuarela y luz 4</i>	29
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo, acuarela y luz 5</i>	30

ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo, acuarela y luz 6</i>	30
4. SERIE FINAL	32
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo de analógico a digital 1</i>	33
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo de analógico a digital 2</i>	34
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo de analógico a digital 3</i>	35
ORDÓÑEZ.P. <i>Automatismo de analógico a digital 4</i>	36