

TFG

AVEC AMOUR

Presentado por Juan Ramírez Bañó
Tutor: Amparo Wieden

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

1.1. RESUMEN

“Avec amour” Es un proyecto de experimentación con una iconografía “after-pop” y “underground” inspirado en la interacción de las imágenes en diferentes tipos de superficies incluyendo lugares públicos, ligado a los contextos político-socioculturales de diferentes lugares.

El proyecto, principalmente se basa en la producción de una serie carteles. Cada uno de estos recoge una ciudad diferente, motivo de inspiración y un paso más en la evolución personal de uno mismo. Estos, están compuestos por elementos anónimos y personales; pegatinas, carteles publicitarios, flyers, fotografías, billetes de transporte público etc. Siempre manteniendo una estrecha relación con la ciudad.

La tipografía, el collage, la serigrafía, el action painting, el fotomontaje, la técnica del spray, la improvisación y la espontaneidad de las técnicas plásticas junto el desgarro del papel son las principales características del proceso pictórico. Con una temática incoherente, surrealista. El retrato y la figura humana casi siempre presente, de una forma manipulada con el fin de abstraerla y de esta forma arraigarla a la desfiguración y al caos creando una “armonía” equilibrada.

Personalmente se trata de un proyecto que recoge una evolución íntima de la forma en la que he ido viajando y pintando a lo largo de mi vida, desde temprana edad cuando pintaba en cajas de zapatos con paletas frescas que mi padre me daba, pasando por una etapa de madurez hasta llegar a la actualidad, con una fase más experimental y abstracta. Todo desde un punto subjetivo, sin seguir una línea dictatorial ni ningún esquema práctico.

1.2 PALABRAS CLAVE

Underground, anonimato, viaje, espontaneidad, suciedad, recuerdo.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia y amigos.

INTRODUCCIÓN

“Avec Amour” es el compendio de una serie de viajes y estancias en diferentes ciudades de Europa: Valencia, Dublín, Gdansk, Berlín y Atenas. La fuerte sensibilidad ligada a estos lugares determinada por las experiencias personales, el apego a los que fueron desconocidos por un día, el eco de sus calles, la íntima influencia de su sociedad y forma de pensamiento dominado principalmente por la situación sociopolítica o simplemente los pequeños detalles que podrían pasar desapercibidos. Todo ello conforma lo que acaba siendo esta sinopsis de gran importancia para el autor; una forma de guardar todos esos recuerdos y momentos en una simple obra gráfica.

El deseo de condensar tantos elementos sobre una superficie, obliga al autor a reducir cada elemento a un término más simple, directo y conciso. De esta forma, el recuerdo no queda olvidado en una atmósfera caótica llena de papeles y colores. Entre todos estos, podemos encontrar anuncios propagandísticos, billetes de transporte público, pegatinas, fotografías, postales, tickets de compra, noticias de actualidad e históricas.

Por otra parte, uno de los principales objetivos del autor es llegar al corazón más underground de estos lugares mediante un proceso empírico.

ÍNDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

AGRADECIMIENTOS

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.6

2.1 OBJETIVOS

2.2 METODOLOGÍA

3. MEMORIA.7

3.1 MARCO REFERENCIAL.7

3.2 METODOLOGÍA DEL PROYECTO.11

3.3 ENSAYO TEÓRICO.23

4. CONCLUSIONES.35

5 BIBLIOGRAFÍA.36

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

- El objetivo principal de este proyecto se centra en poder guardar el recuerdo de aquellas ciudades que hayan podido marcar de una cierta manera al autor, ya sea por sus recuerdos vividos en dicho lugar o la fuerte inspiración que esta misma haya podido transmitir al autor.

- Paralelamente, el autor busca poder llevar el ambiente underground respirado en estos lugares llevándolo a la obra, e intentando acercarse lo máximo posible a la estética del lugar.

- Puesta en práctica el conocimiento de una pluralidad de técnicas plásticas aprendidas a nivel académico e individual, introduciendo al mismo a un punto de partida cuyo fin sea la experimentación genérica de éstas.

- Dejando a un lado la principal idea del trabajo, el objetivo más importante es el personal y más íntimo. El poder transmitir todo esto al lienzo es una especie de terapia personal, en la que uno consigue evadirse y disfrutar de un momento de paz.

- Este proyecto busca la experimentación sobre una primera superficie como introducción, buscando la continuidad de ella en diferentes tipos de lugares de la vía pública, como es el caso de paradas de autobús, señales o contenedores. De esta forma, también se plantea la creación de futuras instalaciones.

2.1. METODOLOGÍA

La metodología empleada para la realización de este proyecto principalmente ha sido experimental en diferentes sentidos; a rasgos personales basados en la experiencia de uno mismo, y experimental en el aspecto técnico plástico, donde ha sido un proceso de trabajo de una manera nueva para el autor, utilizando técnicas y combinándolas entre ellas. Un proyecto que se ha llevado a cabo de una forma paulatina, con una gran variedad de procesos y a su vez de larga duración.

Cada paso ha sido esencial para la elaboración de este proyecto, basándose principalmente en un análisis objetivo para así ejercer un filtro y poder llevar a cabo un estudio personal y extraer las partes más interesantes para al autor.

3. MEMORIA

3.1 MARCO REFERENCIAL



Callejón en Berlín, 2016. Una de las zonas más concurridas de *Art Street* en la ciudad.

En el marco referencial, se hablará de los principales artistas que hayan podido influir de una manera directa en el proyecto.

Quizás podamos encontrar grandes similitudes, pero esto tampoco quiere decir que se hayan tomado de dichos artistas. Simplemente de una forma inconsciente, se han ido relacionando a una obra íntima y personal, creando una búsqueda y motivando la indagación en la obra de estos grandes iconos del arte.

Además de estos artistas que se van a nombrar a continuación, recordar que la oportunidad que se ha tenido en este proyecto y relacionarlo con el viaje nos dado la oportunidad de visitar galerías y museos destacables dentro del marco europeo, en las que se nos ha brindado la oportunidad de ver estas obras en persona y apreciarlas más. Además de estos lugares, me gustaría recalcar que una de las principales fuentes de inspiración son las mismas calles de estos lugares, puesto que se trata de un proyecto cercano al movimiento underground.

3.1.1 ROBERT RAUSCHEMBERG



Robert Rauschenberg, *Retroactive I*, 1964. Óleo y serigrafía sobre lienzo. Wadsworth Atheneum, Hartford, Connecticut, Estados Unidos.

Robert Rauschenberg, pintor estadounidense nacido en Texas en el año 1925. Formado en lugares muy diversos entre los que encontramos la universidad de Black Mountain College en Carolina del Norte además de tener la oportunidad de estudiar en París. En éstas, el artista tiene la oportunidad de conocer artistas importantes los cuales le ayudarían a formar su identidad artística, entre los que encontramos John Cage y Merce Cunningham. Robert Rauschenberg moriría un 2 de mayo del 2008 en Tampa (Florida).

En lo que respecta su obra, Rauschenberg empezó en una fase de expresionismo abstracto, con una serie de cianotipos, pinturas en blanco y negro y algunos objetos, prácticamente una pintura abstracta monocromática donde la textura era de gran importancia.

Más tarde empezaría con sus "Combine Paintings", en la década de los cincuenta, donde empezaría a tomar importancia la técnica del assemblage, combinando de esta manera sus pinturas con la fotografía, el collage y algunos objetos encontrados en la basura, productos de una sociedad de consumo, e incluso llegaría a utilizar algún que otro animal como es el caso de *Monograma*, una obra en la que muestra una cabra disecada con un neumático a modo de flotador. De esta manera el término dadaísmo

empezaría a formar parte de su obra.

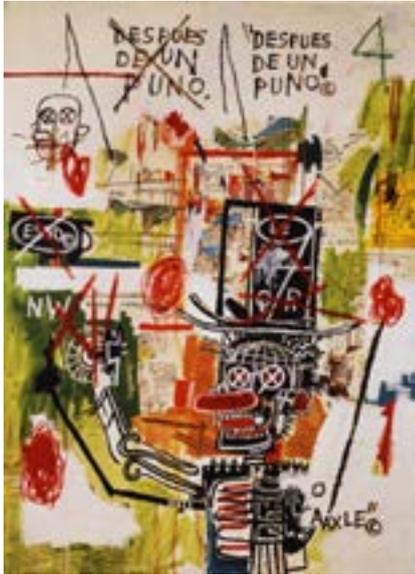
En los años sesenta, su obra empieza a estar influenciada por el pop art , donde empezaría una fase de experimentación con la stampa de la serigrafía sobre algunas de sus obras, llegando a combinarlas con pinturas al óleo. Éstas, normalmente estaban sacadas de fotografías y recortes de periódico.

Rauschember, como referente y fuente de inspiración, está ligado de una cierta manera a mi obra. Su forma con la que utiliza el assemblage, llegando a reciclar objetos y productos de una sociedad de consumo como técnica pictórica, además de su forma con la que stampa la serigrafía sobre la obra, son unas de las características más apreciables.

A continuación se muestran una serie de detalles de diferentes obras de Rauschemberg, unos detalles que guardan una cierta similitud con algunas partes del proyecto.



3.1.2 JEAN MICHAEL BASQUIAT



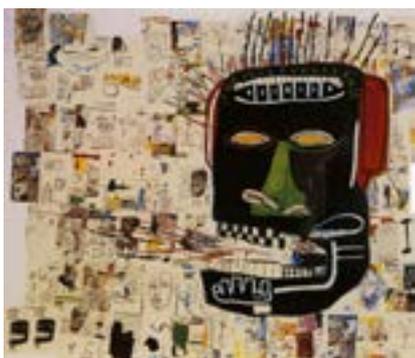
Jean Michael Basquiat, After Puno, 1984. Óleo y crayons sobre madera. Colección privada

Jean Michael Basquiat, nacido en Brooklyn, Nueva York, lugar donde se crió y empezó su interés por el mundo del arte. Empezando por una serie de graffitis que iría haciendo alrededores con el pseudónimo de SOMA “Same old shit” (La misma vieja mierda).

Con tan solo 19 años Basquiat consigue participar en una exposición en Times Square Show, empezando a atraer la atención del público debido a su corta edad. Más tarde conseguiría exponer en P.S.1, lugar donde se consagró como artista y donde empezaría a codearse con los artistas más importantes de la época como es el caso de Andy Warhol, con el que a continuación realizaría una gran variedad de obras.

El año 1983 marca un antes y un después en la vida del joven artista; logra realizar su primera exposición individual en Módena y será donde comience su fuerte adicción a las drogas, lo que le causaría una gran serie de problemas psicológicos.

En el 88 Basquiat es encontrado muerto en su apartamento por sobredosis, consagrándose como uno de los artistas afroamericanos más importantes del neo-expresionismo y de la historia del arte además de ser uno de los más cotizados.



Jean Michael Basquiat, Glenn, 1984. Óleo y crayons sobre madera. Colección privada

En términos artísticos, la obra de Basquiat es prácticamente imposible de explicar, inspirada en múltiples referencias; como es el caso de Picasso, Jackson Pollock, el jazz, la cultura africana e incluso se podría decir que el estado de sobredosis.

Un artista que volvería a incorporar la figura humana después del vacío que dejó el arte conceptual y minimalista, caricaturizada por la Cultura Primitiva Africana y Caribeña. Una obra maestra cargada de irá, con una presencia de elementos contraculturales enlazados con lo popular; un clima callejero, reflejo de su pasado como graffitero combinado con las raíces africanas, arcaicas y primitivas, situando la percepción del hombre negro en la sociedad estadounidense de la época.

3.1.3 ROY LINCHESTEIN

Roy Lichtenstein nacido en Nueva York en 1923, es uno de los máximos exponente del pop art americano. Linchenstein estudiaría pintura en Art Students League entre 1939 y 1940, llegando a doctorarse en Bellas Artes en la Universidad Estatal de Ohio en el año 1949, lugar donde recibió una gran influencia de Hoyt Sherman.

Al principio de su carrera se ganaba la vida como profesor de arte y escaparartista, y sus primeras obras estaban basadas en los típicos temas americanos, siempre influido por el cubismo y el expresionismo.



Roy Linchestein, Figruas con atardecer, 1978. Óleo sobre lienzo

Una vez entrados en los sesenta, su obra llega al punto más álgido. Contagiado del expresionismo abstracto y pasando por una fase de experimentación cubista basada en el constructivismo, empieza una etapa en la que la sociedad estadounidense y su inmersión en el mundo capitalista propiciado por las culturas de masas son el tema principal, usando como elementos principales recortes publicitarios de diferentes periódicos, revistas y cómics. Unas obras sencillas con las que pondrá en manifiesto la sociedad actual vista desde un punto crítico.

Otra característica a destacar es el uso de los puntos benday, un proceso de impresión industrial usado en los cómics que, a base de pequeños círculos coloreados, representaba las variaciones cromáticas de una manera muy esquemática. A continuación se muestra la obra "Cinycic Girl de 1968" donde se muestra de una forma detallada los famosos puntos Benday. Unos puntos muy presentes en nuestra obra debido al efecto de la serigrafía.



Un artista que a pesar de ser criticado por su banalidad, falta de originalidad e incluso de copia, causo un fuerte impacto en la sociedad proclamándose uno de los máximos referentes del pop art.

3.2 METODOLOGÍA DEL PROYECTO

La metodología del siguiente proyecto ha sido llevada a cabo de una forma paulatina. La incapacidad de poder llevar a cabo todo al mismo tiempo se debe a las diferentes fases por las que han sido necesarias esperar y respetar.

3.2.1 VIAJE



El viaje, el primer paso y más importante a la hora de elaborar nuestro proyecto ya que sin él no habría sido posible. Un viaje motivado por la necesidad y por el placer. Cabe recordar que ninguno de éstos ha sido adrede con el fin de llevar a cabo dicho proyecto.

Cuando hablamos de que ninguno de estos viajes ha sido con propósito académico, queremos decir que ninguno ha sido intencionado con el fin de conseguir material para éste TFG, pero esto no quiere decir que no estuviera pensado anteriormente.



Como primer viaje nos encontramos con la capital irlandesa, Dublín. Lugar de destino motivado por el trabajo, búsqueda de un nuevo ambiente y la intención de mejorar el inglés.

Un destino con una duración de dos meses, donde no se vive únicamente en el corazón del país, sino que además se vive en el mismo corazón de la ciudad, Temple Bar, donde se verá de cerca la estética irlandesa y el interior de sus famosos bares donde la música en directo, la cerveza Guinness y los diseños clásicos forman una atmósfera mágica e enamoradiza.

El clásico diseño y vintage de sus carteles, con colores tenues y temática nacional, además de la pintura mural llena de colores vivos que empapa sus calles, dan un punto de vista nuevo y diferente, un toque tradicional pero al mismo tiempo fresco.



Como segundo destinos nos encontramos con Gdansk, pequeña ciudad del norte de Polonia. Un lugar en el que el autor reside durante diez meses debido a la oportunidad de estudiar en la Akademia Stzuk Pieknych gracias a la Beca Erasmus.

Su localización geográfica nos permite conocer de cerca el Cartelismo Soviético y el Constructivismo Ruso, además de la Propaganda Nazi de la década de los 20. Unos carteles estructuralmente rígidos, con la presencia de colores intensos donde predomina el rojo y el negro de los que hablaremos más detalladamente a continuación.

Por otra parte, hablaremos de Berlín, que además de ser la capital alemana es la quinta aglomeración urbana entre las ciudades europeas y una de las más Cosmopolitan.

La ciudad con la estancia más corta de las presentes, en total cuatro días. El placer y el gran interés por la ciudad son los principales motivos de visita. Las altas expectativas creadas antes de la visita se quedan más que cortas. Una jungla artística en todos los sentidos, y a pesar de su corta estancia ha sido la que más ha llegado a transmitir esa esencia underground, cabe recordar, que Berlín es una de las ciudades de más interés para artistas urbanos.



También nos encontramos con la capital grieta Atenas. Quizás la de menos importancia a nivel de trabajo, a pesar de ser una de las más artísticas del mundo, el punto de vista enfocado en este proyecto se aleja de ese clasicismo. Aún así, se ha tratado de llevarla a este proyecto suponiendo un pequeño reto para el artista.



Por último, nos encontramos con la famosa capital de la provincia homónima, Valencia. Lugar de máxima importancia para el autor debido a la larga estancia que éste tiene en dicha ciudad. El hecho de haber estado viviendo durante tres años en esta ciudad, se debe a que el autor se desplaza desde su ciudad natal Novelda (Alicante) a Valencia para llevar a cabo sus estudios de Bellas Artes, un período que dura desde 2012 hasta 2015. Aquí, se vive una de las etapas más intensas y bonitas de su vida, donde conoce gente que marcaría un antes y un después en su vida, cambiándole por completo los planes de futuro.

En Valencia, Juan tiene la oportunidad de empaparse del Cartelismo Valenciano, en los que cabe destacar el cartel fallero, el taurino y sobre todo los famosos carteles de la República Española y de la Guerra Civil, utilizando a Josep Renau como máximo referente.

3.2.2 RECOPIACIÓN Y SELECCIÓN DE ELEMENTOS

Cuando hablamos de la recopilación y la selección de elementos, estamos hablando de los objetos que han sido seleccionados en cada lugar para llevar a cabo la parte del ensamblaje.

Su proceso de selección no se basa en un proceso estructurado con unos objetivos en claro. Simplemente se ha decidido coger todo aquello que esté al alcance del autor y si está relacionado con la misma ciudad mucho mejor.

Entre ellos, podemos encontrar elementos encontrados en la misma vía pública; como las pegatinas que acaban empapelando el mobiliario urbano, papeles encontrados en las calles como es el caso de postales o flyers, y sobre todo carteles publicitarios de temática artística o política. Estos son de gran importancia porque recogen un poco la personalidad de la misma ciudad, mostrando a la sociedad su situación socio-política. (grecia, polonia y Alemania tema refugiados).





Por otra parte hablamos de objetos no encontrados. Lo que queremos decir con esto, es que también se han comprado algunos elementos de una forma directa e indirecta, como es el caso de periódicos de actualidad, prensa antigua de segunda mano o billetes de transporte público.

Cabe recalcar, que con los periódicos además de ser unos elementos con una gran carga estética, también se consigue contrastar la historia con el presente mostrando una vez más la cara de dicho lugar, dando a hablar de una forma gráfica a la obra, mostrando entre ellos algunos de los acontecimientos más importantes o la situación actual.

Otro elemento muy presente en la obra, es la gran presencia de la fotografía. La pequeña afición a este mundo nos permite captar momentos, lugares y situaciones y de esta manera poder trasladarlo a nuestra obra.

Como bien comentaremos a continuación, esta fotografía siempre aparecerá de una manera manipulada con el fin de abstraer hasta lo más realista; ya sea mediante medios digitales o manuales.



El hecho de querer manipular hasta el último detalle se debe a que el autor no quiere dejar nada en claro al espectador ya que se trata de algo íntimo y se busca una privacidad en la que la intimidad quede preservada en todo momento. A pesar de esto, aunque no se trate de algo personal, lo que se busca en si, es llegar a una abstracción impura; en la que un público deba contemplar la obra y descubrir cada detalle por si mismo si de verdad está interesado este proyecto artístico.

Por otra parte, en lo más íntimo y profundo de esta obra, se encuentran una serie de anotaciones de un diario personal, en las que el autor busca poder transmitir la parte más personal e interna del mismo, haciendo que estas experiencias y vivencias no queden reflejadas únicamente en una parte gráfica plástica. Para llevar esta parte más allá, se ha intentado llevar a cabo de una forma un tanto ilegible, sin importar que sea imposible de leer para el interés de un público.

3.2.3 ESTUDIO Y FASE DE BOCETOS

Concluido el viaje y la selección de elementos, damos paso a una fase donde se estudiará la manera en la que vamos a trabajar y la elaboración de sus bocetos. Con esto, lo que queremos decir, es que se empezará a simplificar la complejidad para de esta manera poder llevarla a la obra.



El primer paso de esta fase, se basa en una batería de ideas, donde se expondrán todos los elementos característicos del lugar; Edificios principales, iconos más importantes, fechas, recuerdos, palabras clave, lugares, personas etc.

Terminada esta fase, comenzaremos a incidir en las partes claves y con ellas empezaremos con el esbozo lo que viene a ser la estructura gráfica del cartel, analizando la relación figura fondo, el peso visual buscando un equilibrio entre el tamaño, la posición y su dirección visual. A raíz de esto, se decide es conveniente tener un cartel simétrico o asimétrico, o bien, si su composición debe ser estática o dinámica.

A continuación, concluida la fase de la batería de ideas y la del esbozo, se puede pasar a realizar nuestros bocetos, los cuales nos servirán de referencia cuando vayamos a trabajar con la parte plástica y la parte digital.

3.2.4 PROCESO GRÁFICO-PLÁSTICO

Cuando hablamos de proceso gráfico-plástico, estamos hablando del proceso y del uso de las técnicas que se han llevado a cabo sobre las planchas. Dicho proceso se puede dividir en cinco partes las cuales explicaremos a continuación:



- Primero partimos de la preparación de las planchas, donde se utilizará una madera DM de un tamaño de 100x70 y de 5mm de grosor cada una.

Para su preparación se parte de una primera capa de imprimación de cola de conejo en grano, llamada así por ser un hervido de los restos del mismo animal. Ésta nos permitirá crear una capa impermeable por ambas partes, la que nos permitirá trabajar con diferentes materiales sin que ésta los absorba y acabe dañándose echando a perder todo el trabajo.

Una vez seca la cola de conejo se imprima con Geso la parte por la que se va a trabajar, dándole tres capas para estar seguros de que no se va a perjudicar la superficie. Terminado este proceso se deja secar durante dos horas para así poder empezar a trabajar ya sobre ella.



- Concluida la parte de la preparación de las planchas, se puede empezar a trabajar. En la primera fase trabajaremos con el spray, haciendo formas abstractas y jugando con la tipografía con diferentes colores.

La intención de este paso, es el evitar dejar al descubierto la base principal en la que se trabaja, así pues, se consigue que cuando peguemos los papeles no queden zonas vacías o desequilibradas.

- Terminada la primera parte de color, se empieza a hacer el collage, habiendo recortado o roto las partes de interés. Para pegar éstos, se utilizará una cola adhesiva especial preparada anteriormente con una base de cola blanca, maicena y agua caliente acompañada de agua fría a continuación. Una vez realizado este proceso se dejará durante un día en una zona seca donde concluirá su secado, para así pues, poder seguir trabajando a continuación.



- Con nuestra base ya seca del todo, se procede a desgarrar el papel, intentando dejar una huella abstracta, la intención de este proceso es acercar la obra a los típicos carteles arrancados de la calle, una vez más intentando acentuar el lado underground. Este proceso está intercalado con una parte de action painting con pintura acrílica y spray.

Así pues, se volverá a repetir el proceso para dar un ambiente más caótico donde el horror vacui toma el protagonismo. En algún cartel que otro, este proceso ha sido repetido hasta cuatro veces con el fin de conseguir el objetivo deseado.

Finalmente tenemos una base lista para dar paso al siguiente proceso, preparar todo el material para acabar estampando nuestra serigrafía encima.

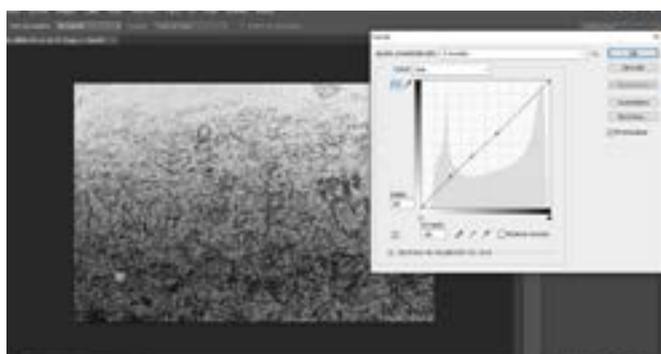
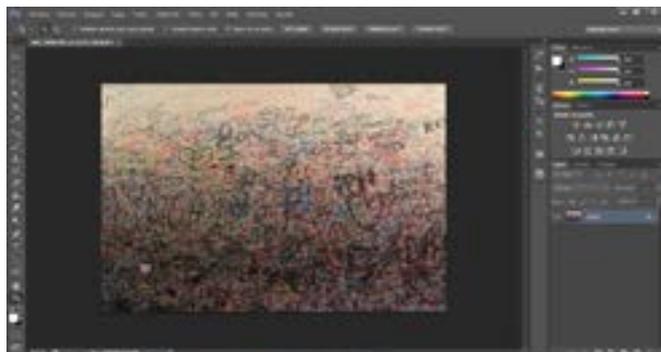
3.2.5 PROCESO GRÁFICO-DIGITAL

En lo que respecta la parte gráfica-digital, se habla del uso de los diferentes programas que han sido necesarios para llevar a cabo el diseño de nuestros futuros calcas, entre ellos encontramos Adobe Photoshop e Illustrator.

Partiendo de la selección de bocetos y fotografías, llega el momento de la selección final y del retoque fotográfico; donde se modificarán fotos, se crearán texturas, se recortarán figuras e incluso se elaborarán fotomontajes.

- Photoshop como principal herramienta digital en este proyecto, nos ha permitido ser más selectivos con nuestras imágenes, dándonos la oportunidad de llevar a cabo un retoque fotográfico además de recortar las figuras y poder llevar a cabo fotomontajes.

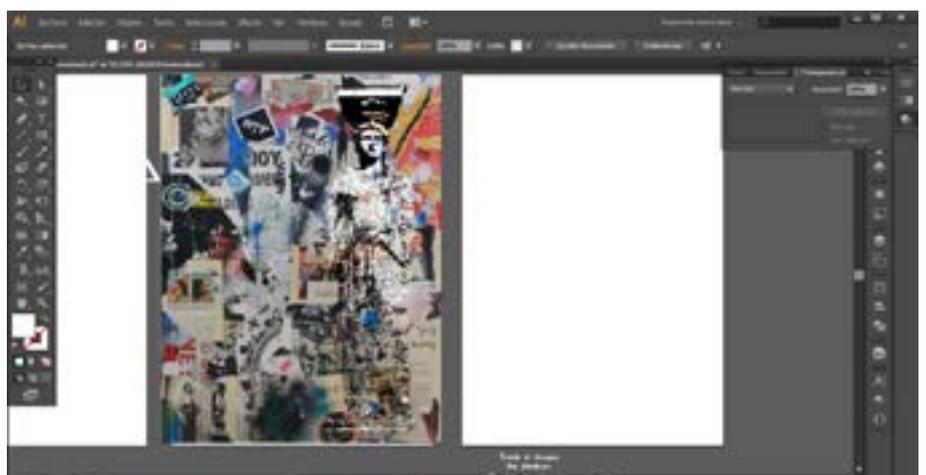
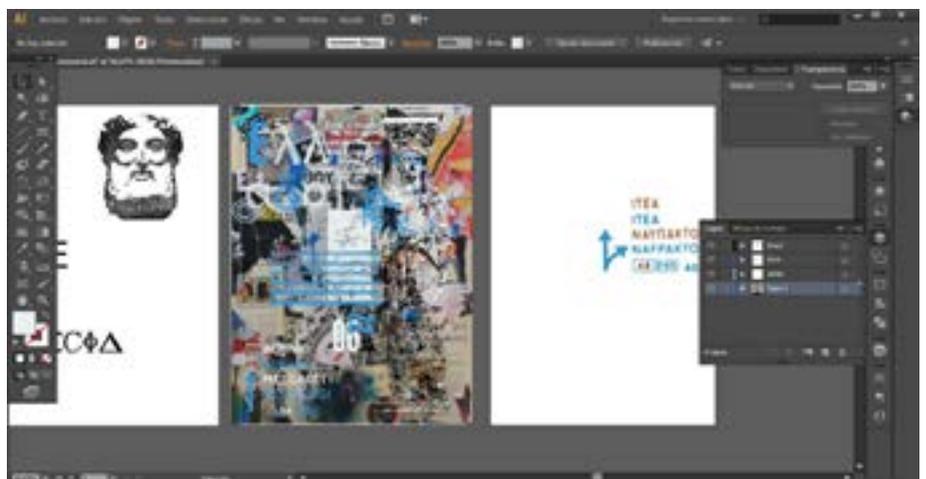
También Photoshop nos ha ofrecido la oportunidad de crear nuestras propias texturas. Partiendo de nuestras fotografías y las herramientas de los balances de blancos, contraste e iluminaciones, se nos ha permitido seleccionar las partes de interés, pasa así, a continuación darle el efecto deseado a nuestras imágenes.



- En lo que respecta la parte de Illustrator, este programa ha sido necesario para poder vectorizar de una cierta manera nuestras imágenes, haciendo que estas puedan ser ampliadas a grandes tamaños sin ser píxeladas y sin perder la calidad en ningún momento.

Illustrator nos ha permitido elaborar el diseño final de lo que vendrían a ser nuestros futuros calcas, debido a su facilidad de trabajar y la gran variedad de herramientas que este programa nos ofrece.

También ha sido una herramienta clave a la hora de colocar nuestras texturas a las imágenes, mediante el sencillo método de duplicar la imagen y colocarla en la sección de transparencia. El hecho de abusar en un cierto modo de este método, se debe a la intención de dar un aspecto desgastado hasta nuestras mismas imágenes, colocándolas en un tiempo y lugar, donde éstas han sido deterioradas por el tiempo, la sociedad y las condiciones meteorológicas. Finalmente, después de todo este proceso digital se imprimen los diseños en un papel vegetal especial de 122 gramos, el cual nos hará posible poder llevar el proceso de insolación.



3.2.6 SERIGRAFÍA

El hecho de haber empleado esta técnica de impresión se debe a su sencillo método capaz de estampar imágenes y textos sobre cualquier superficie sin perder la resolución en ningún momento.

Una vez llevado a cabo los diseños previos, se dispone a entelar los marcos, de aluminio en este caso, con una malla de poliéster especial para esta técnica, dejando ésta totalmente tensa para evitar problemas a la hora de hacer la emulsión. Entelaremos tantos bastidores como colores vayamos a usar, en este caso, se han utilizado tres pantallas por cada cartel. Cabe recordar, que su confección es un proceso complejo y costoso, y es necesario llevar a cabo cada paso a la perfección para poder obtener el resultado deseado.

A continuación, una vez preparadas las pantallas, se procede al desengrasado; colocando las pantallas sobre unos trípodes de forma horizontal, de manera que nos permite cubrirlas de manera uniforme con el desengrasante. Se cubrirán las superficies de éstas por ambas caras y se dejarán en reposo durante un tiempo de tres minutos. Pasado este tiempo, se acabará el proceso de desengrasado con una pistola de agua a presión y dejando éstas a secar en una habitación a parte durante un período de 30´.

Concluido el primer proceso de secado, es hora del emulsionado de la pantalla, colocando está en posición vertical con un ángulo de 80º y con la ayuda de una manigueta; cubriendo de manera uniforme con un material fotosensible con tres capas el cual nos permitirá registrar nuestra imagen sin problemas.

Terminado este proceso, se volverán a introducir las pantallas en la sala de secado, a ser posible cerrada y bajo calor, alejada de la luz para no dañar la emulsión. Esta vez durante una hora para evitar posibles problemas a la hora de la insolación.



Dada por terminada esta fase, es hora de llevar nuestras pantallas a la sala de insolación, donde colocaremos nuestros calcos sobre las pantallas ya emulsionadas y totalmente secas en una insoladora; forrada por una parte con un fieltro totalmente opaco y con una superficie de cristal para favorecer el paso de la luz ultravioleta, que es la que es la que hace posible la transferencia del film a la pantalla.



Finalizada la insolación, es hora limpiar las planchas, ésta vez con una manguera de baja presión para no dañar así nuestra imagen y dejándolas de nuevo en la zona de secado durante un periodo de 40´.

Acabada la fase de la preparación de las planchas, se pasa a hacer el encintado de pantalla, tapando aquellas zonas en las que haya podido haber algún tipo de problema gráfico o directamente no nos interesa que transfiera la tinta. El previo secado nos permite la adhesión de ésta sin ningún tipo de problema.

Una vez encintadas las pantallas, ya nos es posible prepararlas en los brazos metálicos, unos brazos sujetos a un eje giratorio que nos permite subirlas y bajarlas a la tabla de impresión, dándonos la oportunidad el elegir el ángulo adecuado.

Preparadas y sujetas ya a los brazos, es el momento de colocar en la zona de trabajo un papel del mismo tamaño que la superficie que vayamos a utilizar como prueba para así no echar a perder todo el trabajo; calculando y encajando éste a la pantalla, para así poder hacer la primera prueba con la tinta acrílica, repartida de manera totalmente uniforme sobre la pantalla.



Respecto la impresión, es un proceso que se lleva a cabo con unas rasquetas de caucho, las cuales nos permiten transferir la tinta a la superficie a través de las zonas que han quedado libres de emulsión. Cabe matizar que hay dos fases de impresión, una a unos 45° que nos sirve para cubrir toda la pantalla con la tinta, y otra totalmente con los brazos mecánicos bajados, transfiriendo la tinta de una manera más directa a la superficie. Un proceso que será llevado a cabo con cada color, dejando siempre el más oscuro el último y obviamente dejar el trabajo reposando entre cada capa para así no tener problemas de mezcla de color.

Terminado todo este proceso se limpian las pantallas de nuevo por ambas partes con la ayuda de la pistola de agua a presión retirando el encintado y utilizando jabón líquido para así disolver la tinta.



3.3. ENSAYO TEÓRICO

3.3.1 DUBLÍN



En primer lugar nos encontramos con la capital irlandesa Dublín. Una ciudad moderna e histórica a la vez, que en los últimos años se ha situado entre una de las ciudades más cosmopolita de la Unión Europea. Llena de gente, energía y ideas, hacen de este lugar un sitio fresco y seductor. Un destino donde surgió la idea de este proyecto y donde fue posible empaparse tanto de su famosa literatura como del arte que ésta alberga.

- Principalmente destacar la pintura mural, presente desde la década de los setenta. Un muralismo clásico y fiel a la tradicional línea con la que se decoraban antiguamente las casas, pubs y restaurantes irlandeses. Normalmente de temática culta en la que se hace un pequeño homenaje a grandes iconos de la historia, además de murales de carácter político donde se narran los conflictos separatistas en Irlanda. Por otra parte, destacamos la oleada de street art que empieza a brotar a principios del 200 con el fin de la innovación de estos murales.



- La propaganda cervecera con una estética clásica irish encasillada en el vintage actual. Dublín como principal exportador de cerveza, es la cuna del diseño de estos carteles, un diseño con colores tenues, en los que predominan los colores de su bandera; el verde, blanco y naranja
- El diseño de interiores y la armonía irlandesa que empapa sus calles con una ornamentación tradicional, en la que encontramos una fuerte presencia de los colores vivos: un rojo intenso, el negro y los detalles en dorado como principales colores.

Elementos morfológicos

- Molly Malone es uno de los iconos principales de Dublín. Nacida de una leyenda en la que contaba que era una pescadera que iba por las calles de la zona portuaria de Dublín, empujando un carro y pregonando “¡Mejillones y Berberechos vivos!” y durante la noche era una prostituta al servicio de estos pescadores.

- Cartel de Guinness, el más clásico y representativo, como símbolo principal de todo el diseño gráfico irlandés. Reconocido de una forma internacional, se ha utilizado este cartel como “corazón” de la obra, siendo una de las partes que más destaca y a pesar de esto consigue trasladar al espectador directamente a la pequeña Irlanda.

- Fragmentos periodísticos de la independencia irlandesa y política actual.
- Como veremos en otras obras, esta también contiene elementos encontrados en la calle, como es el caso de pegatinas o pequeños carteles. Estos siempre han sido seleccionados por motivos especiales y con motivo alguno.



3.3.2 GDANSK

A continuación hablaremos de Gdansk, sexta ciudad más grande de toda Polonia y más portuaria de todas. Además, ha sido el lugar donde se ha llevado a cabo todo el proyecto. Por otra parte, el haber tenido la oportunidad de vivir durante en un año en uno de los puntos más importantes del país, me ha permitido empaparme del cartelismo que este baña, entre los que encontramos una pequeña diversidad de gran valor histórico:

- La propaganda soviética, una de las manifestaciones de la cultura bolchevique de los años 20 y 30. Un movimiento artístico en el que los artistas se distanciaban de las leyes tradicionales buscando lo novedoso e innovador, un constructivismo que pasaría por el suprematismo llegando más tarde a un realismo socialista.

Después de la Segunda Guerra Mundial y después de la invasión nazi de la URSS, en un ambiente en el que la mayor parte de la sociedad era analfabeta y andaba escasa de medios de comunicación, los altos cargos rusos deciden utilizar estos carteles propagandísticos como herramienta para influenciar a la sociedad. Considerado como la mayor arma debido a su facilidad de manipular a la sociedad, con unos carteles simples compuestos de un texto con un mensaje claro y explícito el cual acompañaba a unas ilustraciones simples que inconscientemente transmitían un mensaje a favor de la potencia política y en contra del enemigo; siempre representado de una forma caricaturizada.

El objetivo principal de estos, era levantar la moral de los ciudadanos y animarles a que se unieran a la lucha contra la resistencia.

- Por otra parte encontramos el Constructivismo Ruso. A pesar de ser una vanguardia artística que nació en Rusia, está muy presente en Polonia, además influyó de una manera notable a los artistas polacos. Un movimiento que destacó sobre todo por un carácter utilitario al servicio de la revolución, en la que los artistas buscaban producir cosas útiles en todo el campo del diseño y arte al servicio del comunismo.

Unos carteles en los que la ornamentación es escasa debido al rechazo del arte burgués, con lo que nos encontramos formas simples, geométricas, lineales y planas. Acercándose de una manera a la abstracción y a lo industrial, en lo que predominan las formas tridimensionales, la escultura, la arquitectura y el diseño industrial. También la escasez está presente en su gama cromática, en la que vemos la presencia del rojo, azul, amarillo, negro y blanco

- Obviamente, aparecerá la influencia del cartel polaco. Al igual que los



Todo el poder a los soviéticos Paz al pueblo Tierra a los campesinos Años 20



Póster constructivista de Gustav Klutis. Con mucho esfuerzo completaremos el plan.



Póster polaco de temática militar.

carteles rusos tendrá la misma finalidad, reclutar y subir la moral tanto al ejército como a los ciudadanos.

Con una estética similar donde vemos un paso más en el diseño, la presencia de la tridimensionalidad en las ilustraciones, colocando a Polonia en la élite del diseño. Además, nos encontramos con unos carteles únicos, una simbiosis de cubismo, futurismo y expresionismo único, y al igual que los soviéticos, nos encontramos con muchísimas figuras planas de carácter simbólico.

Respecto el color, prácticamente utiliza los mismos que la escuela rusa, pero estos tendrán un detalle que los diferenciará, el grueso contorno que utilizan para separar las superficies cromáticas

Elementos morfológicos:

- En lo que respecta la parte práctica, este es el proyecto con más elementos encontrados en la vía pública, esto se debe a que ha sido el lugar de residencia mientras se llevaba a cabo este trabajo. Esto nos ha permitido ir variando y ser más selectivos con los carteles que vayamos a pegar.
- El elemento principal de este cartel y de más importancia son las grúas de los astilleros de la ciudad, lugar donde empezó la revolución polaca. El hecho de ser el motivo más importante aparte de ser uno de los iconos principales de la ciudad, se debe a la proximidad a la que se encuentran, siendo un skyline rutinario.
- Al igual que los demás carteles, en éste también podemos encontrar objetos extraídos de la vía pública. Encontramos desde propaganda y pegatinas hasta billetes de transporte público. Como bien habíamos comentado antes, estas siempre suelen tener una estrecha relación con la ciudad.
- También recalcar la presencia de elementos nacionalistas, como son los colores principales de su bandera, el rojo y el blanco, además del escudo oficial del país. Esto liga el nacionalismo polaco a la estética *underground* que se handa buscando.
- Otro elemento y de vital importancia, son las anclas que representan la revolución polaca, esta vez de una forma desfigurada y cercana a la abstracción con un toque minimal. Con esto, lo que queremos conseguir, es buscar una ornamentación simbólica a los elementos figurativos que conforman esta obra.



3.3.3 BERLÍN

Berlín, la ciudad por excelencia, número uno del proyecto a nivel underground y probablemente la ciudad que más ha tocado la fibra sensible del autor en términos de Street Art, contando con innumerables artistas urbanos residentes en la misma ciudad y a nivel internacional.

El espacio público se hace un hueco entre los museos y galerías más importantes de la capital alemana, llegando a exhibir obras que podrían llegar a tener precios millonarios en cualquier subasta de arte.

El famoso muro de Berlín construido por trabajadores y militares de la República Democrática Alemana y punto de referencia de la política internacional durante la guerra fría, pasaría a convertirse uno de los lienzos a nivel internacional más grandes del mundo después del 9 de noviembre del 1989 tras su destrucción. Un lienzo en el que principalmente nos encontramos una temática política y pacifista.



La raza aria.

- Omitiendo la intencionalidad y fines políticos, la propaganda nazi de la década de los 20 llevada a cabo por el mismo partido y sus militantes entraría dentro de este estudio. Un estudio a nivel estético al igual que todos los demás, pero esta vez gran parte de los elementos morfológicos quedan omitidos de forma obvia, quedando en un análisis cromático, textural, compositivo y rítmico.



Muro de Berlín.

- El ambiente nocturno con su iluminación es otro de los factores influyentes en la obra. A pesar de no estar relacionado de una manera directa con el arte; las vibraciones que éstas transmiten por la noche en sus calles y famosos locales dan una energía vital, una energía que se intentará transmitir a la obra.

Una vez analizada las fuentes de inspiración y las impresiones de ésta ciudad, pasaremos a hablar de los principales elementos morfológicos que han sido utilizados para poder transmitir todas esas sensaciones y ver de una forma clara cuales han sido los elementos claves para poder llegar a nuestro objetivo.

- Como elemento principal nos encontramos con la puerta de Brandenburgo, antigua puerta de la ciudad y uno de los principales lugares de interés turístico. Como uno de los iconos más importantes de Berlín, se ha decidido usar éste como elemento principal debido a su belleza estética además de la facilidad con la que es identificar este lugar. Esta vez, aparece un poco manipulada con una suma de elementos dándole un aspecto rítmico a algo tan rígido.

- Nos encontramos con los números 30, 11 y 15; fecha en la que se fue a

dicho lugar. Además también nos encontramos con la palabra “Shoneberg”, nombre de la calle donde se residió durante ese tiempo.

- Por otra parte vemos un gran contraste cromático de pegatinas y recortes. Unas pegatinas de diferentes locales y artistas callejeros arrancadas de la calle como bien habíamos comentado anteriormente y cobran un gran valor estético.



3.3.4 ATENAS

Otra capital que se apunta al proyecto es la de Grecia, Atenas, cuna de la civilización occidental y el origen de la democracia. A pesar de más de sus 3000 años de historia y ser una ciudad clásica antigua, no nos ha impedido buscar la parte *underground* de este lugar, pero esto tampoco quiere decir que nos haya sido fácil.

Una ciudad en la que su principal temática mural es la política, producto de una sociedad cansada del sistema actual. A día de hoy, también hemos podido contemplar la situación de los refugiados, siendo Grecia uno de los principales destinos de esta gente.

A parte de todo esto, también cabe recalcar que Atenas es uno de los objetivos principales de muchos artistas urbanos, un lugar turístico donde pueden exhibir sus obras a un público más abierto e internacional.

A diferencia de los demás proyectos, es una ciudad de la que prácticamente ha sido imposible empaparse del arte. Obviamente es una de las ciudades más artísticas del mundo, pero es algo totalmente distante de lo actual. Pero cabe recordar que se nos ha permitido empaparnos del *street art* empleado en esta ciudad como herramienta de protesta política, donde los artistas ponen en manifiesto las situaciones actuales por las que está pasando el país a día de hoy.

Elementos morfológicos principales:

- Como principal elemento nos encontramos con la silueta de una cariátide al lado derecho de la obra. El hecho de que esté representada en blanco y negro se debe a la intención de intentar simular el efecto de una plantilla. El querer llevar lo clásico a la estética actual nos obliga a combinar técnicas de manera que nos sea posible crear algo más actualizado y contemporáneo.

- Por otra parte vemos la presencia de una señal de tráfico en la que se nombran diferentes ciudades. Aquí lo que se quiere resumir es el modo de viaje que se realizó en Grecia a parte de visitar la capital. Un viaje inolvidable en que se visitaron los principales puntos de interés del país.

- En la parte inferior vemos la presencia de una columna de orden corintio. El hecho de que se haya empleado este elemento es el mismo que en los demás proyectos, la búsqueda de algo sencillo y fácil de reconocer por el espectador para que así el mensaje llegue de una forma clara. Estos elementos siempre suelen ser los primeros que se nos vienen a la cabeza cuando pensamos en

esa misma ciudad o país.

- Utilización de las tintas blanca y azul como referencia a los principales colores del país, tanto como por su bandera como la estética en general.



3.3.5 VALENCIA

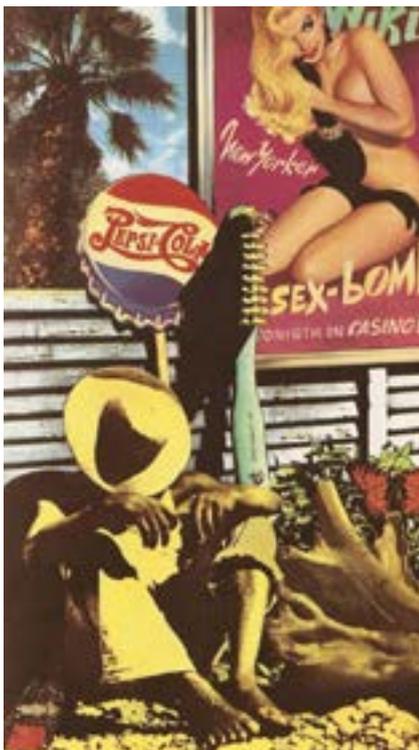


Cartel plaza de toros de Valencia, 1913.

Nos encontramos también con la provincia homónima de la Comunidad Valenciana, Valencia. Lugar en el que he residido durante estos últimos tres años y la llevo en el corazón. Una ciudad maravillosa por excelencia, con un ambiente de ciudad puebleril en la que di un gran paso en mi vida.

El cartelismo taurino con un valor estético intrínseco donde se observa el influjo de diferentes corrientes artísticas como las vanguardias, el romanticismo y el neoclasicismo, además de la esencia artesanal de las imprentas de la época, son de gran inspiración para la elaboración de este proyecto. El hecho de estar limitado a anunciar fechas, lugares y nombres de los presentes, ayuda a la reducción y estructuración de los principales conceptos en el mismo cartel. El análisis de la tipografía, el color, las escalas y la jerarquía...

Del mismo modo, nos encontramos con la influencia de los carteles de la Guerra Civil Española, herramienta social y política empleada por el gobierno de La República Española y las diferentes asociaciones ideológicas y uno de sus máximos exponentes, Josep Renau.



The american way of life, Josep Renau. 1968

En este caso, al igual que los carteles de la tauromaquia, se aleja de toda simbología o pensamiento político. El hecho de que la obra tenga connotaciones sociopolíticas no quiere decir que éstas estén relacionadas entre sí directamente, sino que además de las alusiones a la historia Valenciana se tomo como ejemplo el clima pop-art bañado en colores cálidos.

Un cartel es un grito que se lanza desde la pared. Aparentemente silencioso, su terreno no es el del sonido: es un grito visual. Una alarma. Un aviso. Un recuerdo urgente. El enemigo amenaza: ciudadanos y campesinos están en alerta permanente. En la guerra civil española los carteles son la conciencia colectiva de resistencia fijada en los muros. Nadie debe relajarse. Ninguno puede olvidarse. Los muros cotidianamente, recuerdan, avisan, alertan, gritan su mensaje en todas direcciones”

El cartelismo fallero desenterrado del pasado dejando a un lado el concepto de cartel actual; sin ánimo de ofender, fuera de la línea clásica valenciana llevándolo cada año a un laboratorio gráfico con una índole difusa.

La fusión de los principales elementos como las llamas, “les dolçaines” o las mismas falleras, hacen de este cartel un diseño único bañado en el espíritu valenciano y festero.

El análisis y estudio de la historia de estos diseños ha hecho posible el lazo de unión entre un espíritu clásico y tradicional y la cultura actual, fusionando de esta manera dos polos totalmente opuestos.

En lo que respecta la parte personal, se ha seleccionado una serie de elementos de gran importancia sentimental para el autor los cuales dividiremos en diferentes partes; elementos morfológicos, elementos compositivos, figuras retóricas y una relación imagent-texto:

Como elementos morfológicos:

- Lugares de residencia, donde aparecen los nombres de las calles acompañadas de sus respectivos números y alguna que otra fotografía. Quizás uno de los elementos de más importancia debido a los buenos y malos momentos vividos en estos lugares, el ser algo que fue pasajero incrementa su importancia.

- También podemos ver algunas anotaciones de un diario personal de una forma un tanto ilegible para seguir preservando la intimidad del autor, textos que narran vivencias, momentos y sentimientos.

- La Estación del Norte con su famoso reloj, esa especie de vuelta al pasado con su arquitectura y hornomentación modernista, con un corazón que late a todas horas y donde las continuas despedidas hacen de ésta una caja de lágrimas y sonrisas espectáculo abierto al público y donde las horas de espera a algo no llamado tren se hacen eternas.

- Josep Renau, uno de los artistas más importantes del Cartelismo Valenciano, conocido por su trabajo realizado durante La Segunda República y la Guerra Civil Española. Fuente de inspirac

- El motivo de la fallera. El hecho de que la fallera sea el elemento principal se debe a la gran facilidad con la que el espectador puede deducir la temática de la obra. Esta vez manipulada, con una estética cercana al mundo tétrico, reflejada de una forma calavérica y desatándola del prototipo de fallera clásica. (abstraerla y hacerla mas cercana a los gustos del autor)

- En cuanto el color, vemos una fuerte presencia de los colores de la senyera; el rojo y el amarillo de una forma tenue y cálida acompañados del negro para así reforzar éstos.

- Como bien hemos hablando antes, este cartel es el que más influencias ha recibido a nivel de la historia del diseño gráfico, por este motivo, vemos una fuerte presencia de carteles valencianos de diferentes artistas y diferentes temáticas; como carteles falleros y taurinos. Estos carteles actuan como base principal, haciendo que los principales elementos se fusionen con el fondo de una manera más fácil.

- Presencia de noticias de actualidad e iconos. Valencia a día de hoy, está en el punto de mira de la prensa nacional, esto, se debe la gran cantidad de alborotos políticos que ha ido arrastrando a lo largo de su historia, como no podía ser menos, no podía faltar estos pequeños detalles en nuestra obra, acentuando la Valencia actual, una Valencia que pide a gritos un cambio urgente.

- Respecto el tema fotografía, este cartel es en el que más abunda. Esto se debe al gran sentimiento y las ganas de condensar tantos recuerdos y gente en la obra. Todas son totalmente personales, y en ellas se muestran las amistades que se han hecho en la misma ciudad además de lugares que quizás puedan pasar desapercibidos, pero para el autor están cargados con un fuerte sentimiento.



4. CONCLUSIONES

Una vez concluido el proyecto y haciendo una revisión a lo largo de todo el proceso desde el primer estudio hasta la empaquetación final, se puede decir que el resultado ha sido mejor de lo que se tenía previsto.

El haber planeado un proyecto en el que se desconocían algunas técnicas suponía un gran reto, un desafío para el artista en el que se ha tenido que enfrentar a nuevas situaciones, de las que se han aprendido una serie de errores que han servido de ayuda para los siguientes momentos, haciendo que los siguientes procesos se lleven a cabo de una forma más rápida, fácil y eficaz.

Por otra parte, el haber vinculado un proyecto al viaje, ha fomentado las ganas de poder continuarlo en el futuro, cerrando una etapa de experimentación y academicismo para arraigarlo a lo personal y íntimo, dejando a un lado el fin profesional.

Viendo el resultado y la imposibilidad de llevar a la obra todo lo deseado, se plante llevar esta temática a nuevos campos artísticos como es el de libro de artista. Una herramienta que quizás sería mucho más fácil poder transmitir el mensaje personal de la obra.

5. BIBLIOGRAFÍA

- <http://www.taringa.net/posts/imagenes/6438911/Carteles-de-propaganda-Sovietica-traducidos-Megapost.html>
- <http://www.abc.es/fotos-cultura/20141008/carteles-sovieticos-durante-segunda-1613621290941.html>
- http://www.huffingtonpost.es/2015/01/06/propaganda-ideologia-comu_n_6421818.html
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_\(arte\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(arte))
- <https://historialdedisenio.wordpress.com/2008/07/29/caracteristicas-del-constructivismo/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Serigraf%C3%ADa>
- <http://antidoto28serigrafia.blogspot.com/>
- http://www.theartwolf.com/basquiat_es.htm
- <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/r/rauschenberg.htm>
- http://www.warhol.org/sp/app_rauschenberg.html
- <http://www.theartstory.org/artist-rauschenberg-robert.htm>
- <http://algargosarte.blogspot.com/2015/05/robert-rauschenberg-el-pop-mas-Street-Art-in-Berlin-Jaron-Verlag-GmbH,-15-jun.-2015>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Carteles_en_la_Guerra_Civil_Espa%C3%B1ola
- https://es.wikipedia.org/wiki/Cartel_taurino
- <http://www.nodo50.org/fimpv/carteles.htm>
- <http://www.uv.es/republica/plano/cultura/cultura5.htm>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Propaganda#Caracter.C3.ADsticas>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Propaganda_nazi
- https://es.wikipedia.org/wiki/Propaganda_sovi%C3%A9tica
- <http://epoca1.valenciaplaza.com/ver/90706/--valencia-y-el-cartel---el-desprestigio-del-dise%C3%B1o-.html>
- CIUDADES (IM) PROPIAS: LA TENSIÓN ENTRE LO GLOBAL y LO LOCAL
CIUDADES (IM) PROPIAS: LA TENSIÓN ENTRE LO GLOBAL y LO LOCAL