



TFM

CIUDADES IN/VISIBLES
Fotomontaje, Transferencia y
Representación Pictórica de la
Ciudad

Presentado por Daniel Cardona Pla
Tutor: Jöel Mestre Froissard

TIPOLOGÍA 4

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES
Máster en Producción Artística
Valencia, Septiembre 2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÁSTER en
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
Universitat Politècnica de València

RESUMEN

Ciudades In/Visibles es un proyecto de largo desarrollo bajo la denominación del cual se agrupan un conjunto de obras realizadas durante los últimos años cuya temática se centra principalmente en la arquitectura, el paisaje urbano y la ciudad entendidos como espacios a la vez reales e imaginarios. Se trata de buscar nuevas formas y posibilidades plásticas que nos ayuden a ver de una manera nueva la cotidianidad urbana en la que vivimos. En cierto modo nos habla de arquitecturas virtuales creadas a partir de las existentes.

La base común de la que se nutren todos estos trabajos es un archivo fotográfico realizado mientras se deambulaba por la ciudad y que recoge elementos del entorno urbano que captaban nuestra atención. Buscando reflejar en nuestra obra la multiplicidad, mezcla y acumulación de elementos que caracterizan el paisaje urbano contemporáneo, se manipulan estas imágenes mediante el fotomontaje digital, la simetría y la yuxtaposición de fragmentos, llegando a la hibridación de la imagen técnica con el medio pictórico.

Dependiendo de los recursos plásticos y materiales empleados podemos agrupar y diferenciar las diversas piezas realizadas en series y proyectos que teniendo características comunes que nos permiten englobarlas dentro del plan común de *Ciudades In/Visibles*, también poseen rasgos propios.

Así para esta memoria se presentan tres proyectos realizados durante el Máster de Producción Artística:

- La serie *Skyline* realiza mediante fotomontajes digitales.
- El proyecto *Valencia Imaginaria I* concebido para la convocatoria Transport]Art[e 2016 de la EMT de Valencia y cuyo resultado fueron vinilos impresos que se colocaron sobre dos autobuses.
- La serie *Valencia Imaginaria II* consistente en obra pictórica creada utilizando métodos indirectos siendo un compendio de todos los recursos plásticos, técnicas y composiciones utilizadas a lo largo todo este proyecto de las Ciudades In\Visibles.

PALABRAS CLAVES:

Arquitectura Pintura
Ciudad
Fotomontaje
Fotografía
Transferencia

ABSTRACT

In/Visible Cities is a long development under whose name a set of works in recent years whose theme focuses mainly on architecture, urban landscape and the city understood as spaces to the real and imaginary time are grouped. It is seeking new forms and artistic possibilities to help us see in a new way the urban everyday life in which we live. In a way it talks about virtual architectures created from existing ones.

The common basis of all these papers draw is a photographic archive made while wandering around the city and collecting elements of the urban environment that caught our attention. Looking reflect in our work multiplicity, mixing and accumulation of elements that characterize the contemporary urban landscape, these images are handled by the digital photomontage, symmetry and the juxtaposition of fragments, reaching the hybridization of the technical image with the pictorial medium.

Depending on the plastic resources and materials used we can be grouped and differentiate the various pieces made in series and projects having common characteristics that allow us to group these within the common plan of *In/Visible Cities*, also have their own features.

So this memory for three projects carried out during the Master of Art Production presents:

- The *Skyline* series done by digital photomontages.
- The *Valencia Imaginaria I* call project designed for Transport] Art [e 2016 EMT of Valencia and whose results were printed vinyl that were placed on two buses.
- The *Valencia Imaginaria II* series consisting of paintings created using indirect methods being a compendium of all plastic resources, techniques and compositions used throughout this entire project of *In / Visible Cities*

KEY WORDS

Architecture	Transfer
City	Painting
Photomontage	
Photography	

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	p. 5
Motivación, objetivos y metodología	p. 6
1. CONCEPTOS Y REFERENTES	p. 8
1.1 La ciudad y su representación	p. 8
1.1.1. Ciudad Capital	p. 9
1.1.2. La gran Ciudad	p. 10
1.1.3. La Metrópolis o Ciudad Global	p. 10
1.1.4. Adoptando un punto de vista	p. 13
1.1.5. Caminando en la ciudad:	
Andar como acto simbólico y artístico	p. 15
1.1.6. La fotografía como mediación en el paisaje urbano	p. 20
1.2 Referentes plásticos y literarios	p. 21
1.2.1. La representación de la ciudad contemporánea mediante el fotomontaje	p. 21
1.2.2. Las Ciudades Invisibles y otros referentes literarios	p. 25
1.2.3. Pintura y fotografía: Keke Vilabelda y Juan Ugalde	p. 28
2. CIUDADES IN/VISIBLES: PROCESO Y DESCRIPCIÓN	p. 31
2.1. Obra fotográfica (2010/2016)	p. 32
2.2. Fotomontajes: Simetría y yuxtaposición (2012/2016)	p. 33
2.3. Serie Skyline (2015)	p. 37
2.4. Valencia Imaginaria I (2016):	p. 40
2.5. Valencia Imaginaria II (2016): Obra Pictórica	p. 43
2.5.1. Instrumentos, herramientas y materiales	p. 44
2.5.2. Procedimiento, técnica y soporte	p. 45
2.5.3. Resultado (imágenes)	p. 48
CONCLUSIONES	p. 54
BIBLIOGRAFIA	p. 56
INDICE DE IMÁGENES	p. 58

INTRODUCCIÓN:

La ciudad es en la actualidad una realidad mundial de enorme éxito que se ha extendido por todo el planeta de forma imparable y al mismo tiempo fuente de graves problemas sociales, territoriales y ecológicos. Un fenómeno que no sólo ha incidido físicamente sobre el mundo y el ser humano, sino que ha sido motor de transformación en todos los aspectos culturales, ideológicos. Es por ello que la urbe se ha considerado uno de los tres entornos, junto a la naturaleza y el mundo virtual y tecnológico, que constituyen el medio y el contexto en el que vivimos actualmente.

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

Si bien la formación académica podría considerarse estándar en las disciplinas técnicas y artísticas que conformaban los estudios, al entrar en el Grado de Bellas Artes mi propósito fue conseguir desarrollar una visión más libre e integradora, en torno a la idea de arquitectura y ciudad. Las técnicas aprendidas así como el modelo de pensamiento y razonamiento en el campo de las Bellas Artes, me han permitido un acercamiento más poético a esta temática, menos mediatizada por los cálculos económicos y materiales.

Se trataba de desarrollar una manera de mirar la ciudad desde el punto de vista del paseante que circula por el espacio cotidiano. Es un punto de vista situado a ras de tierra, próximo a las superficies y que observa el entorno de una manera paisajista, reaccionando a los elementos que le llaman la atención. La fotografía nos permitió el captar esos encuentros inesperados constituyendo un archivo de sensaciones, arquitecturas, espacios y objetos que conforman una cartografía propia del entorno urbano por el que nos hemos ido desplazando en nuestra vida cotidiana.

Este conjunto de imágenes constituirá la base con la que construiremos los distintos trabajos que son objeto de esta memoria. Teniendo como referente poético el libro del escritor Italo Calvino *Las Ciudades Invisibles*, donde mediante pequeños cuentos-poemas nos habla del diálogo que existe entre las ciudades reales, las imaginarias y cómo influyen unas en otras, buscaremos desarrollar nuevas posibilidades plásticas a los entornos urbanos cotidianos en los que vivimos. Construyendo de este modo nuevos espacios virtuales a un tiempo autónomos y dependientes de su origen arquitectónico.

Para ello y partiendo del archivo de imágenes digitales realizado se manipularán tanto digitalmente como analógicamente utilizando distintas técnicas y recursos plásticos, como el fotomontaje, la simetría, la yuxtaposición de fragmentos, llegando a la hibridación de la imagen técnica con el medio

pictórico. De esta forma buscamos reflejar en nuestra obra la multiplicidad, la mezcla y acumulación de elementos que caracterizan el paisaje urbano contemporáneo.

Objetivos y Metodología

Así pues el objetivo principal de este Trabajo Final de Máster pretende acercarse a la arquitectura, el espacio urbano y la ciudad planteando nuevas formas de ver estos elementos que constituyen el entorno por el que transitamos diariamente. Plantear espacios imaginarios basados en espacios reales mediante un proceso de transformación plástica.

Además de este objetivo principal podemos también indicar como otros propósitos a considerar:

- Investigar y experimentar con métodos indirectos, desde la fotografía, la infografía y la manipulación de la imagen técnica y de naturaleza mediática, reconociendo en el proceso de realización la influencia en la pintura y las posibilidades de conciliación.
- La realización de una serie de pinturas como consecuencia de esta investigación personal a partir de imágenes digitales y como estos dos mundos pueden interrelacionarse y trabajar conjuntamente.
- Asentar la obra realizada en una serie de conceptos teóricos que nos ayuden a dotar de coherencia al conjunto y a situarla junto a sus referentes plásticos, permitiendo ampliar esta investigación para una posible tesis doctoral.

Metodológicamente el proyecto de las *Ciudades In/Visibles* consta de una fase de ideación y documentación y una fase de producción. Pero hay que indicar que no ha sido un proceso lineal y en un solo sentido, sino que ha sido complejo, existiendo una interacción entre ambas fases. La fase de toma de datos sigue realizándose en la actualidad y se ha visto influida en sus temáticas por la serie de trabajos que se han venido realizando.

En el inicio se realizó lo que se podría considerar un trabajo de campo, de toma de datos mediante imágenes fotográfica realizada en paseos por el entorno urbano y observando la ciudad como si de un paisaje se tratara. Aunque el término toma de datos quizás indique un proceso regulado y medido constituye más bien un archivo personal de elementos y fenómenos del entorno urbano que nos llamaban la atención. Esta fase ha continuado ininterrumpidamente hasta el presente.

A partir de esta base se seleccionaron fotografías para ser modificadas mediante diversos recursos compositivos y técnicos. Esta forma de proceder



Fig. 1: Serie Skyline: II (Detalle)
Fotomontaje, 2015.

fue originando distintas obras que poseían características comunes entre sí, pero también diferencias en base a las técnicas utilizadas y a su concepción plástica.

Por esta razón mientras el título de Ciudades In/Visibles nombra a todo el conjunto de trabajos basados en el paisaje urbano que hemos realizado a lo largo de estos últimos años, para clarificar la presentación vimos necesario el agrupar las distintas piezas producidas en series y proyectos.

Así para esta memoria se presentan tres trabajos realizados durante el Máster de Producción Artística:

- La serie **Skyline** realiza mediante fotomontajes digitales (Fig. 1).
- El proyecto **Valencia Imaginaria I** concebido para la convocatoria Transport]Art[e 2016 de la EMT de Valencia y cuyo resultado fueron vinilos impresos colocados en dos autobuses.
- La serie **Valencia Imaginaria II** consistente en obra pictórica creada utilizando métodos indirectos siendo un compendio de todos los recursos plásticos, técnicas y composiciones utilizadas a lo largo todo este proyecto de las Ciudades In\Visibles.

1. CONCEPTOS Y REFERENTES:

A continuación describiremos sucintamente los referentes teóricos y estéticos en los que me he apoyado para desarrollar mi trabajo. Hay que decir que cuando inicié este proyecto de largo recorrido de Ciudades In/Visibles y a pesar de mi formación de Arquitecto no conocía muchos de los referentes plásticos y conceptuales que se presentan en esta memoria. Ello fue debido a que la motivación inicial de estos trabajos se fundamentaba en un impulso personal, un deseo de acercarme al fenómeno de la ciudad contemporánea de forma subjetiva, guiándome por las sensaciones, fenómenos y elementos del entorno urbano que me rodeaba.

Sin embargo, mediante lecturas sucesivas y a la ayuda y orientación de mis profesores y tutores a lo largo del largo proceso de trabajo que han implicado las diversas obras, fui conociendo referentes y conceptos que nos han ayudado dando coherencia a un proyecto que corría peligro de dejarse llevar por ocurrencias y abriendo nuevas posibilidades inesperadas. Así, producción y pensamiento se influenciaron mutuamente en un proceso vivo y que fue creciendo progresivamente.

1.1. LA CIUDAD Y SU REPRESENTACIÓN

En su libro *Postmetrópolis: Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*, Edward W. Soja¹ nos advierte del estado paradójico en que se encuentra el campo de los estudios urbanos. Por un lado se constata la efervescencia de nuevas ideas y aproximaciones, el gran número de disciplinas universitarias implicadas en el estudio de las ciudades y como los análisis mantienen una gran consonancia con los acontecimientos políticos y económicos de nuestro tiempo. Por el otro se comprueba una falta de estabilidad teórica y metodológica, haciendo que el acuerdo sobre cómo dar sentido al fenómeno ciudad sea mucho menor que en otras épocas.

Sin embargo hay algo en que todos pensadores que han estudiado el tema urbano están de acuerdo y es en los grandes cambios y transformaciones que las ciudades han sufrido en los dos últimos siglos desde la Revolución Industrial que formó los cimientos del capitalismo urbano-industrial. A partir de aquí a medida que el capitalismo se ha desarrollado y transformando, la ciudad ha ido sufriendo sucesivos cambios tanto física como conceptualmente.

¹ SOJA, EDWARD W. *Postmetrópolis: Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*, p. 17.

Ignasi de Solà-Morales² en el libro *Territorios* analiza estos cambios y en como la concepción de la idea de ciudad influye en la forma en que ésta es representada en el arte. El autor catalán defiende que las transformaciones de la representación de la experiencia urbana no son el resultado exacto de cambios físicos sufridos por la ciudad ni de una técnica novedosa, sino son los cambios en los valores culturales los que determinan la forma como percibimos. El pensamiento y el arte estudian y averiguan las relaciones que los individuos y los grupos establecen entre sí y con el medio físico donde se generan estas relaciones. Y a continuación las explican mediante figuras y formas que configuran el modo en que vemos un fenómeno. Podría decirse que las formas de ver las grandes ciudades en los dos últimos siglos están más influenciadas por las representaciones artísticas y filosóficas que por la aparición de nuevos medios técnicos. Solà-Morales agrupa los profundos cambios que han atravesado las grandes ciudades en estos últimos doscientos años en tres grandes fases y ha cada una le vincula su correspondiente expresión filosófica y artística.

1.1.1. Ciudad capital

Esta primera etapa se desarrolla desde la aparición de la Revolución Industrial hasta el final de la I Guerra Mundial. Aquí la palabra capital debe ser entendida en dos sentidos: por un lado las ciudades capitales son la cabeza, el centro del poder y de las decisiones y donde se representa a la nación. Por otro, el concepto capital alude a la concentración de bienes y recursos. Es en este tipo de ciudad donde tienen su sede las relaciones y las estrategias del naciente capitalismo. Son escenarios privilegiados de los intereses privados, los capitales que buscan en la ciudad nuevas posibilidades de rentabilidad. Es por eso que estas ciudades dejan de ser recintos limitados para transformarse en aglomeraciones débilmente planeadas, continuas y nunca acabadas, siempre en transformación para así dar juego a las fuerzas del mercado.

A esta nueva ciudad le corresponde una ideología positivista llena de confianza en la ciencia, el progreso y en una sociedad urbana organizada por los sabios, los ingenieros y los industriales. Y a esta filosofía le corresponde un arte cuyos ideales sean la utilidad, precisión y verdad. Para Solà-Morales el realismo tal y como es definido por el pintor Gustave Courbet en su *Manifeste du Realisme* es ese arte ligado a las nuevas concepciones de progreso y positivismo, ya que sólo dejando paso a la realidad tal y como es, se puede generar la crítica y transformación de la realidad misma. Es en este momento

² Ignasi de Solà-Morales (Barcelona, 1942/ Ámsterdam, 2001), arquitecto y filósofo, fue autor de numerosos libros y artículos de crítica donde desarrolló una labor teórica fundamental para comprender la ciudad contemporánea. En este epígrafe de la Ciudad y su Representación nos apoyamos en gran medida en sus razonamientos. Véase: DE SOLA-MORALES, I. *Territorios*, p. 55-75



Fig. 2: Boulevard dels italiens, 1890

cuando la fotografía se presenta como medio de representación perfecta ya que esta nueva técnica permite la precisión de los detalles y la fijación del tiempo en una instantánea acercándose así al ideal positivista de documentar la realidad. De este modo, la ciudad-capital es representada por medio de imágenes tomadas en un punto de vista privilegiado desde donde se capta una visión perspectiva sobre el entorno urbano (Fig. 2).

1.1.2. La Gran Ciudad

A partir del final de la primera Guerra Mundial se desarrolla una nueva etapa en la vida de la ciudad. Esta devastadora guerra pone en cuestión todos los fundamentos anteriormente aceptados. Si la ciudad capital era el escenario de la libre competencia del capitalismo, es la crisis del mismo el que hace entrar en crisis la urbe. Aparece el concepto de la gran ciudad que se extiende más allá de un cierto límite creando tentáculos en una multiplicidad de puntos, redes, núcleos y zonas especializadas. Es una ciudad en la que todo se planifica buscando la racionalización de los recursos: espacio público y vivienda, transporte, enseñanza y ocio, la industria y las zonas verdes. Es la ciudad de las grandes redes de autopistas que surcan la periferia y la de los barrios satélites alrededor del centro.

Para Solà-Morales el pensador que mejor reflexionó sobre la gran ciudad y su carácter al mismo tiempo creador y destructor fue Walter Benjamin porque su obra ya no posee esa confianza ciega y optimista en el progreso inevitable que era característica de la etapa positivista de la ciudad capital. Este pensador subraya el componente destructivo que comporta el progreso y como la innovación del cambio conlleva riesgo e incertidumbre. La gran ciudad ya no tiene puntos de vista privilegiados como en las grandes visiones perspectivas que crean las avenidas despejadas de la ciudad-capital. No hay lugares que representen el poder ya que el poder está en todas partes y el todo se convierte en un conjunto de partes inconexas que hace perder el sentido de unidad.

Esta multiplicidad de puntos de vista vendrán recogidos magistralmente en los fotomontajes desarrollados por Paul Citroën, László Moholy-Nagy, El Lissitzky, Man Ray, Fritz Lang (Fig. 3) entre otros artistas que se caracterizarán por la construcción de la imagen por fragmentos, circunstancia que analizaremos más adelante en más detalle puesto que es un concepto fundamental en este proyecto artístico.

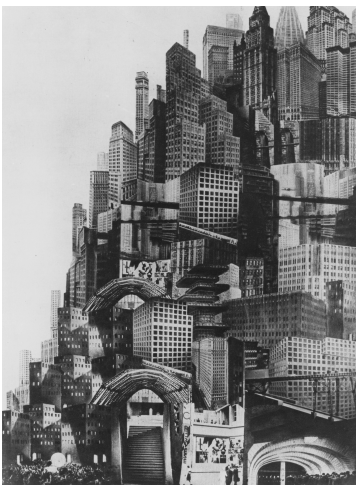


Fig. 3: Fritz Lang, fotomontaje a partir de la película *Metrópolis*, 1929

1.1.3. La metropoli o ciudad global

A partir de la década de los sesenta del siglo XX se produce una gran expansión mundial del proceso de urbanización. Esto provoca la aparición de

una gran cantidad de ciudades por encima de los cinco millones de habitantes y la creación de nuevos puntos de crecimiento urbano en los países del tercer mundo.

Nuevos términos y conceptos han aparecido para intentar describir este fenómeno mundial. Solà-Morales propone como más adecuado el término tradicional de metrópoli, ya adoptado por los sociólogos de inicio del siglo XX como Georg Simmel y Max Weber. Es un término que hace incidencia en la multiplicidad y dispersión de los centros urbanos y su relación con los flujos de la economía financiera.

Estas grandes ciudades ya no se pueden representar mediante las formas urbanas anteriores. Ahora las zonas urbanas se extienden en galaxias difusas, sin centro ya, sino con una multiplicidad de centros. Se contraponen zonas con funciones mezcladas con otras de gran especialización funcional. Son centros de redes de información y de flujo financiero, con economías de escala variable. En estas metrópolis se producen nuevas relaciones, posibilidades e imágenes. Son una combinación casi increíble de dispersión espacial e integración global.

Este nuevo tipo de ciudades se han convertido en los centros neurálgicos del capitalismo planetario, son los puntos de dirección altamente concentrados desde los que se organiza la economía mundial. Además funcionan como lugares de producción y de generación de innovaciones vinculadas a las finanzas y empresas de servicios y como mercados que consumen esas innovaciones.

Tanto para Solà-Morales como para otros autores como Iñaki Ábalos³ son los pensadores posestructuralistas los que mejor reflejan en sus teorías la situación urbana actual. Filósofos como Jacques Derrida, Jean François Lyotard, Paul Virilio han elaborado conceptos ligados a la memoria, a la reproducción y transmisión de los significados, a la realidad virtual, etc. que cuestionan e invaden áreas de la vida urbana y personal.

Pero es sobre todo en la obra de Deleuze donde más se reflexiona sobre la multiplicidad y la transitoriedad del mundo urbano actual. En su pensamiento, desarrollado en ocasiones conjuntamente con Félix Guattari, abundan los conceptos topológicos y figurativos: Plegamiento, grieta, nomadismo, plataforma, meseta, etc.

¿Y qué imágenes plásticas pueden representar esta nueva realidad urbana?. Paradójicamente nos encontramos que sólo situándonos en extremos opuestos somos capaces de dar respuesta a la existencia de la metrópoli contemporánea. Por un lado la visión territorial, el medio físico observado desde un punto alejado. Por otro, la visión más cercana, personal, subjetiva, del habitante que vive y sufre el entorno urbano.

³ ABALOS, I. *Atlas pintoresco Vol. 1: el observatorio*, p. 95



Fig. 4 (Arriba): Seúl a vista de satélite



Fig. 5 (Abajo): Jean Dubuffet, *Topographie aux découpe*, Oleo sobre papel, 1959

La metrópolis actual ya sólo puede ser entendible desde las imágenes transmitidas por los satélites en órbita alrededor de la tierra (Fig. 4). Es desde miles de metros de altura como se percibe la estructura urbana actual, una simbiosis casi indescifrable entre territorio y edificación, entre redes de comunicación e intercambio. Unas imágenes que más que planos al uso son radiografías en las que se utilizan colores falsos para clarificar causas y efectos. Así podemos ver cosas que no nos son perceptibles pero en las que al mismo tiempo perdemos nuestro paisaje cotidiano, la escala humana, subsumido en estructuras de una gran abstracción. Y precisamente para Solà-Morales la corriente informalista (Fig. 5) con sus tramas de gran abstracción y su atención a los flujos, superposiciones y multiplicación de tramas constituye un acercamiento más válido a la realidad territorial de la ciudad actual que representaciones más ingenuas de edificios y vías de tránsito.

Es en esta radical pérdida de escala humana y en la conceptualización de la ciudad desde el territorio donde algunos pensadores han puesto el origen de la problemática urbana actual, una problemática de un urbanismo depredador del entorno natural. Para el arquitecto Iñaki Ábalos es en el concepto de territorio, que la modernidad utilizó por creerlo más científico que la idea de paisaje, donde reside una concepción errónea de la naturaleza.

El territorio es siempre el medio físico visto desde arriba, en planta, a vista de pájaro, lo suficientemente lejos como para poder abstraerlo, volviéndolo silencioso, callado, para poder utilizarlo según intereses ajenos: otra objetualización, cosificación, llamada urbanismo.⁴

Iñaki hace notar que tanto la noción de territorio como de paisaje-objeto heredada de la modernidad cosifican nuestra relación con la naturaleza. Es una noción puramente visibilista y aséptica, donde no se pretende que exista un intercambio o en establecer un diálogo, sino que es una relación de dominio, de explotación puesto que el paisaje objeto no habla, ni piensa, sólo está ahí como lugar del que extraer beneficios inmediatos.

Para superar esta visión a vista de pájaro, territorial y sobrehumana se propone la contraria, la visión subjetiva y personal del individuo, el del sujeto que experimenta y sufre la ciudad de forma cotidiana y constante. Y ello es así porque la ciudad ya sólo puede ser percibida mediante una creación por parte de cada individuo de una cartografía propia. Cartografía que se construye mediante el tiempo y el espacio vivido, con las imágenes pero también con los recuerdos y las experiencias que residen en el paisaje urbano. El propósito de este proyecto artístico es precisamente seguir esta última línea y partiendo de la experiencia cotidiana adoptar un punto de vista a ras de tierra.

⁴ *Ibid.*, p. 143.

1.1.4. Adoptando un punto de vista:

Como hemos visto en el epígrafe anterior la forma en que un artista entenderá y abordará plásticamente el tema de la ciudad contemporánea viene determinado por el punto de vista que el mismo adopte respecto a la urbe. Y con la expresión de adoptar un punto de vista nos referimos literalmente a como el artista se colocará en el espacio y a qué distancia observará el fenómeno metropolitano. Dependiendo de esta circunstancia serán visibles aspectos y formas no accesibles desde otra visión distinta. De esta manera cuanto más alejado esté el punto de vista más clara será la estructura general del fenómeno urbano pero menos los detalles próximos que una visión más cercana proporciona.

Así, en un pionero viaje en globo, el arquitecto del siglo XVIII Étienne-Louis Boullée se sorprende al ver como esta nueva visión transforma su comprensión del mundo urbano y amplía las posibilidades plásticas de su arte al ofrecerle una visión inédita. Las formas de las ciudades se simplifican convirtiéndose en sintéticas y desapareciendo los detalles. Desde las alturas las urbes le evocan planetas que con su fuerza gravitatoria interaccionan entre sí y con sus satélites en forma de pueblos. Después de Boullée numerosos artistas se han interesado por esta visión aérea sobre el territorio como el fotógrafo Arthur Batut que colocaba cámaras fotográficas en cometas o los futuristas italianos Tullio Cralli (Fig. 6) y Gerardo Dottori (Fig. 7).⁵

Las grandes ciudades globales de la actualidad se extienden sobre grandes áreas del territorio difuminando los límites antiguamente más precisos entre urbe y campo. A diferencia de la visión que tuvo Boullée de ciudades como planetas con satélites, las metrópolis contemporáneas son ya galaxias de bordes difusos que necesitan mucha más altura para ser abarcadas. Para ello es necesario acceder a nuevas tecnologías que nos proporcionan recursos para trabajar a varias escalas. Así las imágenes que proporcionan los satélites artificiales a gran altura combinadas con el tratamiento de elevadas cantidades de información del Big Data permiten representar gráficamente fenómenos complejos en el territorio (Fig. 8). Aplicaciones informáticas como Google Maps nos capacitan para desplazarnos entre escalas múltiples de forma continua viendo casi en tiempo real la aproximación o alejamiento al planeta desde nuestro ordenador o móvil. Y los drones son los nuevos observadores, mensajeros y también vigilantes de la ciudad a media altura.

Hay artistas como Rodrigo Montero que trabajan con estas nuevas imágenes que nos proporciona la tecnología. Utiliza planimetrías urbanas de vistas aéreas como tema plástico que invaden toda la superficie de sus obras. Utilizando una meditada técnica de estratificación plástica conseguida

Fig. 6 (Arriba): Tullio Cralli, *Incuneandosi nell'abitato*, Olio su tela, 1938

Fig. 7 (Abajo): Gerardo Dottori, *Torino*



Fig. 8: Londres vista de satélite: Los colores indican la altura de los edificios

⁵ ALDAS, J. y MESTRE, J. *Los Ojos del Verbo: Una observación de la Pintura y su entorno*, p. 155 y 156

mediante reservas, lavados, frotados y tintas planas, donde representa tramas urbanas, trayectorias y rutas de escape a la vigilancia urbana (Fig. 9).⁶

Fig. 9: Rodrigo montero, *Del centro al arrabal*, Temple acrílico y vinílico sobre tela, 2014



Sin embargo otra posibilidad que un artista tiene para captar plásticamente el entorno de la ciudad moderna es la de adoptar el punto de vista del sujeto urbano. Una visión a ras de tierra, más subjetiva y más próxima a los detalles y las texturas reales. Situarnos en la escala humana nos hace perder cierta visión de conjunto de la urbe, pero a cambio nos remiten al cuerpo físico del observador y como experimenta el entorno que le rodea.

Este proyecto de las *Ciudades In/Visibles* se inscribe en esta última categoría de visión cercana y a ras de tierra por nuestro interés en trabajar plásticamente sobre la ciudad y la arquitectura desde el punto de vista del paseante que vive y experimenta el entorno urbano en su propio ser. Para ello utilizamos la toma fotográfica como instrumento que nos permite captar y conservar los fenómenos que nos interesan.

El propósito de este proyecto artístico es partir de la experiencia cotidiana, trabajando mediante las imágenes, impresiones, sentimientos y reflexiones que nos asaltan mientras divagamos por el espacio urbano. Captamos la ciudad a través la mirada paisajística del paseante casual, captando y tomando nota de los elementos que más nos llaman la atención, separándolos de su contexto inmediato. De esta base subjetiva, se va construyendo mediante yuxtaposición, descontextualización y reorganización de estas imágenes un nuevo espacio derivado del real. Es la construcción de un aspecto imaginario

⁶ *Ibid.*, p. 115-119.

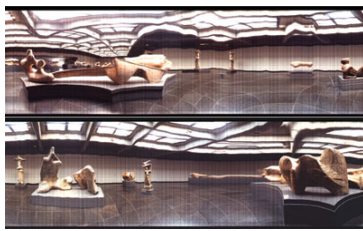


Fig. 10 (Arriba): Vito Acconci, *Blinks*, Fotografías, 1969

Fig.11 (Debajo): Michael Awad
The Henry Moore Sculpture Centre,
2005

contenido en lo cotidiano, de desvelamiento de espacios latentes. Se busca crear un vínculo entre la imaginación visionaria y la cotidianeidad diaria.

Muchos son los artistas que han trabajado desde este punto de vista cercano sobre la ciudad. Por ejemplo, Vito Acconci⁷ en su pieza *Blinks* (Fig. 10) al tomar instantáneas fotográficas cada vez que parpadeaba durante un recorrido por Nueva York, realiza una fusión entre la actividad del cuerpo humano y la exposición pública del espacio de la ciudad.

Igualmente Michael Awad⁸ toma fotografías en movimiento, mientras camina o conduciendo emulando la figura del *flâneur*. En su obra documenta de una forma obsesiva, enciclopédica, la ciudad actual mediante imágenes que registran el paso del tiempo y buscando la comprensión total del espacio (Fig. 11).

No podemos dejar de mencionar la importancia de la figura de Kevin Lynch dentro del mundo de la arquitectura que en su obra *La Imagen de la Ciudad* introdujo la necesidad de conocer cómo percibe, experimenta y se desplaza la gente por la ciudad como requisito imprescindible para realizar un buen diseño y planeamiento de la misma. En este libro analiza y explica apoyado en fotografías, dibujos y cuestionarios realizados a la gente como el habitante de la urbe moderna se relaciona con la ciudad construida, su experiencia cotidiana de la misma, y la interacción entre el espacio físico y su uso. En definitiva buscó desarrollar nuevos conceptos para la ciudad basados en la experiencia común de los actores diarios que hiciesen de la planificación urbana una disciplina más humana, reenfoicándola en la experiencia del lugar.

*Observar las ciudades puede causar un placer particular [...] En cada instante hay más de lo que la vista puede ver, más de lo que el oído puede oír, un escenario o un panorama que aguarda ser explorado.*⁹

1.1.5. Caminando por la ciudad. Andar como acto simbólico y artístico.

Primero fue el andar. Andar por la ciudad, erráticamente o con un propósito, mirando con atención o distraídamente, por el día o por la noche, exultante o agotado. Volviendo la vista atrás advertimos que es precisamente en este acto físico donde vemos la base de todo el proyecto artístico que he venido desarrollando en estos años de Universidad. Es en estos paseos donde se nos despertó un interés por la ciudad contemporánea considerada como el paisaje del paseante urbano.

⁷ SIMÓ MULET, T. "Art, Espai i Ciutat, del " Site-Específic" a les Visions Urbanes, en VV. AA. *Diálogos urbanos: Confluencias entre arte y ciudad*, p. 319 y 320.

⁸ *Ibíd.*, p. 325.

⁹ LYNCH, K. *La Imagen de la Ciudad*, p. 9.

Uno observa este entorno con distintos grados de intensidad e interés a lo largo del día, recorriendo muchas veces un mismo trayecto para acudir al estudio o el trabajo o simplemente vagando. Es un entorno que nos envuelve completamente en nuestra vida cotidiana de habitantes de una urbe, hasta el punto que se puede considerar una nueva naturaleza, una realidad total creada por el hombre pero que al mismo tiempo transforma e influye en su creador.

En su libro *Territorios*, Ignasi de Solá-Morales describe tres características que tiene que tener esa mirada que contempla la ciudad de una forma análoga a como la visión paisajista miraba la naturaleza.¹⁰

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

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

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

Y con este tipo de mirada era como se andaba por la ciudad y como se tomaron imágenes fotográficas de los elementos que nos interesaban. Una respuesta subjetiva a un estímulo superficial de algún elemento urbano que nos llama la atención a lo largo de un deambular espacial dentro de la ciudad y una forma rápida e instantánea de captarlo.

Una propiedad del paisaje urbano que comparte con algunos paisajes naturales como el bosque es la característica de no poder ser captados visualmente de un golpe de vista, al ser lo que Ortega y Gasset denominó paisajes latentes en su libro primerizo, *Meditaciones del Quijote*. Son entornos de visión fragmentaria, de partes visibles que se suceden y que al mismo tiempo ocultan lo que hay más allá.

*Tengo yo ahora en torno mío hasta dos docenas de robles graves y de fresnos gentiles. ¿Es esto un bosque? Ciertamente que no; estos son los árboles que veo de un bosque. El bosque verdadero se compone de los árboles que no veo. El bosque es una naturaleza invisible.*¹¹

A partir de aquí el observador necesita moverse por el entorno para comenzar a entender el tipo de paisaje en el que está inmerso. Es el recorrido,

¹⁰ DE SOLA-MORALES, I. *Op. Cit.*, p. 155 y 156.

¹¹ ORTEGA Y GASSET, J. *Meditaciones del Quijote*, p. 34.

el movimiento, el deambular el acto físico que nos ayuda a conceptualizar el espacio latente.

Yo puedo ahora levantarme y tomar estos vagos senderos por donde veo cruzar los mirlos. Los árboles que antes veía serán sustituidos por otros análogos. Se irá el bosque descomponiendo, desgranando en una serie de trozos sucesivamente visibles. Pero nunca lo hallaré allí donde me encuentre. El bosque huye de los ojos [...] El bosque está siempre un poco más allá de donde nosotros estamos.¹²

Y como conclusión declara:

Los árboles no dejan ver el bosque, y gracias a que así es, en efecto, el bosque existe. La misión de los árboles patentes es hacer latente el resto de ellos, y sólo cuando nos hayamos dado perfecta cuenta de que el paisaje visible está ocultando otros paisajes invisibles, nos sentimos dentro del bosque.¹³

Aquí Ortega nos habla del bosque pero sus reflexiones son trasladables con facilidad a la urbe contemporánea¹⁴, cuya gran extensión no permite ser dominada visualmente desde un sólo punto de vista a menos que se adopte una visión territorial a gran altura. El observador sólo es capaz de comprender que está dentro de la ciudad a medida que se desplaza por ella y experimenta los sucesivos espacios que se van mostrando y ocultando. Vemos aquí que es el recorrido, el desplazamiento por el interior del entorno urbano el acto que permite captar y conceptualizar este tipo de paisaje al mismo tiempo visible e invisible. Y es el andar el tipo de desplazamiento que permite al ser humano entender y transformar simbólicamente su entorno. Como dice Walter Benjamin:

Al igual que el callejeo puede transformar completamente París en un interior, en una vivienda cuyos cuartos son los barrios, que no están claramente separados por umbrales como verdaderas habitaciones, del mismo modo la ciudad puede abrirse también alrededor del paseante como un paisaje sin umbrales.¹⁵

¹² *Ibíd.* p. 35.

¹³ *Ibíd.* p. 36.

¹⁴ Aquí seguimos el razonamiento de Oriol Nel.lo que vincula el pensamiento de Ortega y Gasset a la urbe. Véase: NEL.LO, O. "La ciudad, paisaje invisible", en NOGUÉ, J. (ed.) *La construcción social del paisaje*, p. 184-190.

¹⁵ BENJAMIN, W. *Libro de los Pasajes*, p. 427.

De esta forma el vagabundeo urbano convierte el desplazamiento lineal en una experiencia llena de desviaciones, relaciones inesperadas que en sus cruzamientos múltiples descomponen el espacio existente y lo reconvierte en un espacio personal, propio y subjetivo. Así, el espacio geoméricamente definido por el urbanismo se transforma gracias a la intervención de los caminantes.

Para Francesco Careri el primer instrumento simbólico con que contó el hombre para transformar y construir el paisaje que lo rodeaba fue el andar. Más allá de satisfacer las exigencias primarias de encontrar alimentos e información útil, el hecho de andar modifica el significado del espacio atravesado permitiendo al hombre habitar el mundo superando el caos.

Es a partir de este sencillo acto con el que el hombre crea las relaciones con el territorio. La escultura, la Arquitectura y el concepto de paisaje deben mucho al arte de andar. La presencia física del ser humano en un espacio no cartografiado y la variación de percepciones que se obtiene al atravesarlo andando crean y modifican la forma de concebir ese espacio y ese paisaje. Constituye una lectura y una escritura simultánea del territorio al localizar e identificar puntos de referencia, orientaciones, recorridos y lugares de descanso y de obtención de recursos. Se pasa de un espacio multidireccionado, caótico o un espacio ordenado de acuerdo con las dos referencias físicas más visibles: el recorrido de sol y la línea del horizonte.

Francesco Careri aboga por superar la dicotomía sedentarismo-nomadismo y la idea de que el mundo de la Arquitectura y por extensión la ciudad pertenece exclusivamente al mundo del estar, del asentamiento. Y es el concepto de recorrido lo que vincula el mundo del nomadismo con la Arquitectura, la escultura y la construcción simbólica del paisaje. Para este pensador italiano todo confluye en la aparición del menhir en la era neolítica, que constituye la primera transformación física del paisaje en estado natural a un estado artificial y actúan como hitos cercanos a vías de circulación. Este objeto a la vez abstracto y preñado de significado y simbolismo será el punto de partida a partir del que se desarrollaran tanto la Arquitectura (la columna tripartita y la torre) y la escultura (la estela-estatua). De este modo el recorrido y el menhir crean un espacio en torno que posteriormente será un espacio interior cuando se teche estos puntos sagrados.

El errar primitivo ha permanecido vivo durante la historia del hombre tanto a través de la religión como en las formas literarias de la narración, transformándose así en ritual, recorrido sagrado, peregrinación, procesión o relatos de epopeyas. Pero poco a poco, el recorrido ha ido adquiriendo entidad propia como acto estético, separándose de la religión y la literatura.¹⁶

El vagabundeo y el pasear ya adquirieron importancia en el mundo del arte cuando los pintores abandonaron sus talleres para buscar el paisaje exterior y

¹⁶ CARERI, F. *Walkscapes: El andar como práctica estética*, p. 29-67

pintar en la naturaleza. Pero es a partir de la creación por parte de Baudelaire del *flâneur* como el artista de la vida moderna en que el vagar por la ciudad moderna se convierte en un acto fundamental para crear y buscar una nueva estética. Fue Baudelaire quien más consistentemente desarrolló el acto de vagar por la ciudad como concepto aplicable a la actividad artística. Para ello se basó en la figura del *flâneur*, del paseante ocioso que mira desde dentro de la muchedumbre, fundido en ella. Personaje efímero que vagabundea libremente por la ciudad y que emprende su viaje sin ninguna ley ni objetivo que no sea la curiosidad y la subjetividad, impelido sólo por su deseo de experimentar la vida urbana siempre cambiante y fugaz.

Como explica Felix de Azua en *Baudelaire y el artista de la vida moderna*, el poeta francés utilizó el relato *The man of the crowds*, de Edgar Allan Poe, como fuente de inspiración para su tipo de *flâneur*. En ese cuento un narrador anónimo que observa el fluir de la muchedumbre desde un café en Londres, queda fascinado por la figura de un anciano al que sigue incansablemente durante dos días a través de un continuo errar por la ciudad y en medio de la multitud. Nunca quedan claros los motivos que inducen a ese deambular, pero el narrador elucubra constantemente sobre los objetivos del anciano del que sospecha actos criminales: es un observador que interpreta, deduce y busca pistas.

*Sin duda fue Poe quien dio a Baudelaire esta figura esencial que es el paseante anónimo y observador que sigue pistas confundido entre la muchedumbre. Es el detective privado que debe reconocer las huellas mínimas, los signos que a todo el mundo escapan, y ponerlos en familia hasta esclarecer el enigma. El paseante es una figura lírica, que pasará a "detective" en la épica metropolitana.*¹⁷

Aunque Baudelaire no inventó el término, ni el concepto de "ocioso", que ya existían, supo ver en el *flâneur* la figura que podía revolucionar el Arte tradicional. El artista moderno, como el *flâneur*, debía sumergirse en la vida urbana, transitar por la ciudad actual, y como el narrador de Poe, interpretar, comprender y construir una nueva forma de mirar la realidad contemporánea que nos rodea. Es decir el paseante sin rumbo fijo posee una mirada lateral, de detective que le permite extraer coherencia en fenómenos cambiantes.

Así él va, corre, busca. ¿Qué busca? Sin duda alguna, este hombre, tal y como lo he presentado, este solitario dotado de una imaginación activa, siempre viajando a través del gran desierto de hombres, tiene un fin más elevado que el de un simple flâneur, un fin más general, distinto del placer

¹⁷ DE AZUA, F. *Baudelaire y el artista de la vida moderna*, p. 158.

*fugitivo de la circunstancia. Busca ese algo que se nos permitirá llamar la modernidad. [...] Se trata, para él, de extraer de la moda lo que ésta puede contener de poético en lo histórico, de obtener lo eterno de lo transitorio.*¹⁸

Y ello es así porque la velocidad de la modernidad ha dinamitado el paisaje clásico donde el espacio poseía un carácter de intemporalidad. En las metrópolis el espacio está construido por las miradas parciales y subjetivas de las muchedumbres. Y el artista de la vida moderna debe sumergirse en ellas, dejarse llevar por la masa hasta capturar el instante innecesario, efímero y cambiante que es propio de la poética de la modernidad para Baudelaire.

Posteriormente durante el siglo XX esta figura del *flâneur* propuesta por Baudelaire será reinterpretada, criticada y transformada gracias a los movimientos como Dada, Surrealista y Situacionista que buscaran en la práctica del andar en la ciudad un instrumento que intente expandir el concepto del arte superando formas tradicionales de representación y para lograr así una acción construida en el espacio real

1.1.6. La fotografía como mediación en el paisaje urbano



Fig. 12: Umbo, *Autorretrato*, 1948

El paisaje urbano es un entorno múltiple, complejo y fugaz. Emite numerosas señales de atracción y de reclamo que van sucesivamente impactando en el viandante. ¿Cómo entonces podemos retener y conservar algo de lo que es mutable y cambiante?. Esa fue la pregunta a la que nos vimos obligados a responder a medida que se fue gestando la necesidad de crear un trabajo plástico a partir de mis impresiones como paseante en la urbe.

Para ello se utilizó la instantánea fotográfica como técnica capaz de recoger, separar y conservar visualmente aquellos elementos que nos llamaban la atención sobre el fondo ilimitado del espacio urbano. Aquí el acto de fotografiar es análogo a la forma en que los primeros pintores pintoresquistas se servían de espejos en su trabajo al aire libre. Este artefacto, llamado espejo de Claude, era una especie de retrovisor que permitía delimitar, encuadrar el paisaje circundante, obligando al usuario a colocarse de espaldas al elemento que deseaba pintar. Es decir tanto el espejo de Claude como la máquina fotográfica actúan como mediadores de la realidad, organizando la mirada y estructurando la forma en que vemos nuestro entorno. Son dispositivos técnicos que se interponen entre el observador y lo observado (Fig. 12).

Jean Baudrillard en un su libro titulado *Photographies* analizaba en un breve ensayo sobre la fotografía que acompañaba a imágenes tomadas por el mismo

¹⁸ BAUDELAIRE, C. *El Pintor de la Vida Moderna*, p. 91.

Baudrillard la relación de ésta con la realidad. Allí, el pensador francés defendía el papel intrínsecamente constructivo de la fotografía que no se limita a tomar el mundo como objeto sino a recomponerlo, mostrando sus múltiples facetas. La realidad es siempre huidiza e inatrapable pero la imagen fotográfica es capaz de mostrarnos múltiples aproximaciones de la misma. Para Baudrillard esta construcción no se contrapone a la realidad porque la ilusión es otra realidad más sutil que envuelve a la primera. La fotografía se muestra como la tecnología de la visión capaz de recoger la cara oculta de la realidad, mostrando su presencia ausente. Ausente porque no podemos conocer el objeto en sí y cuya presencia recuperamos mediante las imágenes, siempre condicionadas¹⁹.

Así pues fotografiar el entorno urbano ya es un primer paso para construir una nueva realidad. Es un acto que permite separar, aislar y recoger elementos del paisaje urbano. Pero esta captación ya viene mediatizada y organizada por la tecnología que sólo nos da aproximaciones desde distintos puntos de vista.

Es por ello vimos que el siguiente paso lógico fuese el de seguir modificando plásticamente y componiendo diferentes imágenes conformando por yuxtaposición un remedo del entorno urbano.

1.2. REFERENTES PLÁSTICOS Y LITERARIOS

1.2.1. La representación de la ciudad contemporánea mediante el fotomontaje

A mediados de los años 20 del pasado siglo se crearon un gran número de obras mediante la técnica del fotomontaje que reflejaban una forma de ver la ciudad contemporánea creada a partir de fragmentos donde se privilegia la yuxtaposición, la acumulación y la negación de una narración estable y segura. La urbe moderna aparecía así como un collage, como un palimpsesto de formas, estructuras y signos que conforman un todo con múltiples focos de atención y donde la perspectiva única queda destruida a favor de una multitud de puntos de vista distintos.

En estos fotomontajes la ciudad aparece como un laberinto, un archivo de imágenes donde se mezclan sin distinción el pasado y el presente, lo antiguo y lo nuevo, lo imaginario y lo real, para finalmente crear una obra que ancla sus raíces en la urbe existente al mismo tiempo que en lo visionario. Son imágenes

¹⁹ Hay que indicar que no ha sido posible obtener el libro de Jean Baudrillard. Las ideas y citas de este libro vienen de las interpretaciones realizadas por Ignasi Solà-Morales. Véase:

DE SOLA-MORALES, I. *Op. Cit.*, p. 119-121



Fig. 13: George Grosz, Nueva York, Dibujo

de ciudades virtuales en las cuales podemos reconocer nuestra realidad cotidiana.

Esta forma de trabajar y abordar la realidad urbana, mostrando la ciudad mediante fragmentos yuxtapuestos, se desarrolló a partir de varias influencias. Por un lado, la pintura ya había experimentado con los múltiples puntos de vista dentro de un cuadro en los paisajes de los pintores cubistas y en la obra de pintores como George Grosz (Fig. 13) , donde la ciudad adquiere un carácter siniestro, agobiante, de violencia y filos cortantes, con muchedumbres deshumanizadas.

Por otro, las representaciones de arquitecturas imaginarias realizadas por arquitectos en donde la fascinación por la verticalidad, el movimiento y las estructuras circulatorias a varios niveles aportaron esa idea de ciudad visionaria y siempre móvil. Ya desde el siglo XVIII, personas como Piranesi crearon en sus grabados de las *Carceri* imágenes misteriosas llenas de pasarelas, escaleras, puentes e inmensas estructuras que no conducen a ninguna parte. Un despliegue de energía sin propósito aparente (Fig. 14).



Fig. 14 (Izquierda): Piranesi, *Carceri*



Fig. 15 (Centro): Antonio Sant'Elia, *Central de Energía*, 1914

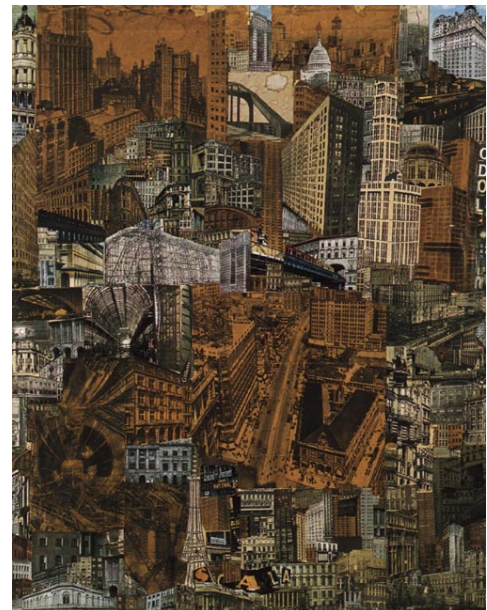


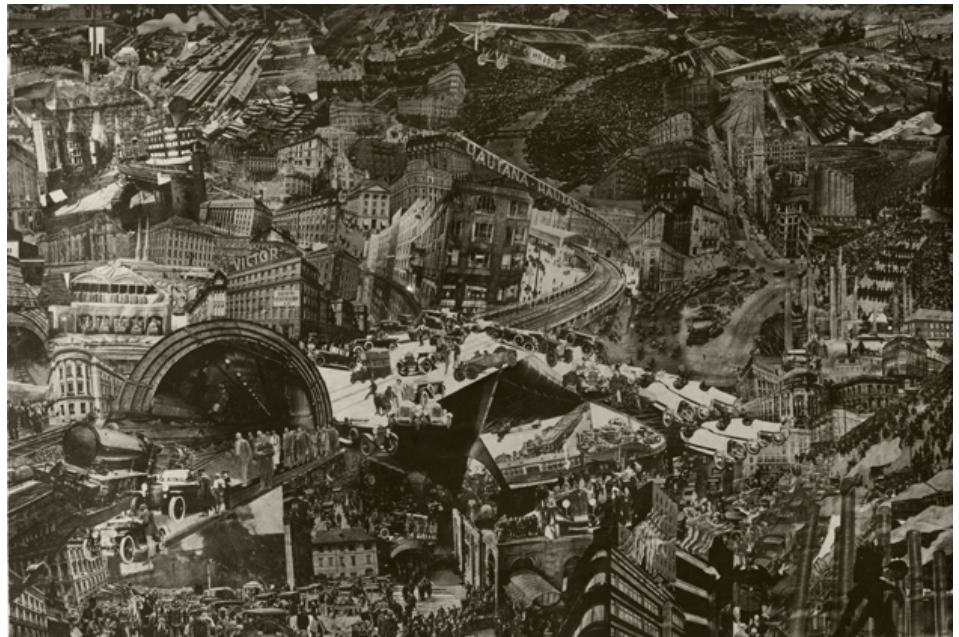
Fig. 16 (Derecha): Paul Citroën, *Metrópolis*, Collage, 1923

A partir de principios del siglo XX la fascinación por los nuevos medios de transporte y las nuevas técnicas de construcción con el acero y el hormigón armado incitan a buscar formas arquitectónicas inéditas para los edificios, la ciudad y la vida moderna. El arquitecto Antonio Sant'Elia realiza dibujos de enormes edificios buscando la esencia de una nueva arquitectura basada en el gusto por lo ligero, lo práctico, lo efímero y lo veloz. Estas construcciones se sitúan en las confluencias de enormes vías de circulación que se entrecruzan a diferentes alturas apareciendo como hitos urbanos de nuevas formas y nuevas

líneas. Una arquitectura que busca su justificación sólo en las condiciones especiales de la vida moderna (Fig. 15)

Así, en las obras de fotomontajes fotográficos de Paul Citroën (Fig. 16), László Moholy-Nagy (Fig. 17) y Kazimierz Podsadecki, se conjugan estas referencias creando la acumulación de fragmentos fotográficos que intentan representar una realidad, la urbana, que se ha hecho múltiple, fugaz, no lineal y discontinua.

Fig. 17: László Moholy-Nagy, *El comerciante de Berlín*, Collage, 1929.



Cada trozo posee su propio punto de vista, su perspectiva única. Muchas veces los edificios que aparecen pertenecen a ciudades diferentes. El abigarramiento, la acumulación de estructuras arquitectónicas, de vías y medios de circulación (calles y coches, trenes elevados, pasarelas, aviones...), dan una sensación de variedad, movimiento y velocidad. Un espacio sin centro único sino distribuido, de laberinto indescifrable y cambiante con el tiempo.

Posteriormente, en los años 60 del siglo XX, una década marcada por la euforia económica y grandes tasas de consumo, un grupo de jóvenes arquitectos crearon el colectivo Archigram que pensaban que la ciudad necesitaba una transformación radical tanto físicamente como en la forma de vivirla. Para ello, desde su revista homónima el grupo realizó una serie de propuestas muy influenciadas por la cultura pop, la ciencia ficción y la sociedad de consumo. En sus fotomontajes mezclaban sin complejos estas influencias presentando un arquitectura mutable, personalizable y en cambio permanente, apoyada en redes técnicas e infraestructuras prefabricadas que sirven como soporte vital a una vida hedonista y libre de toda atadura permanente. La ciudad vista como un acontecimiento permanente (Fig. 18).



Fig. 18: Archigram, Collage, 1969

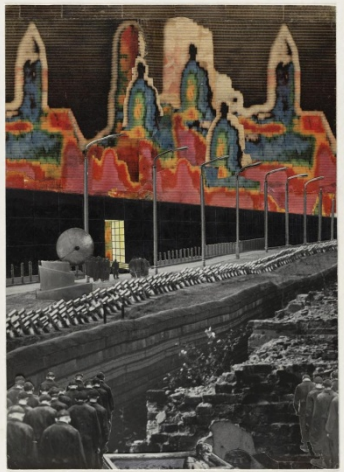


Fig. 19: Rem Koolhaas y Elia Zenghelis, *Exodus*, Collage, 1972.

Mientras el grupo Archigram aunque, a veces con un matiz irónico y crítico, mantiene un mensaje fundamentalmente optimista en el carácter liberador de la tecnología, otros plantean una dura crítica a la ciudad moderna por ser la expresión de un sistema opresor, basado en el capitalismo y el funcionalismo.

Así, Rem Koolhaas y Elia Zenghelis realizan el proyecto *Exodus* que más que un proyecto construible al uso es una especie crítica burlona a los aspectos más excesivos del funcionalismo y de la ciudad moderna. Proponen una especie de utopia-distopia dentro de una zona de Londres a la que aislarían con altos muros del resto de la metrópolis para así hacerla sujeto de experimentos arquitectónicos y urbanísticos a cual más extravagante. Los residentes de estos proyectos serían los prisioneros voluntarios de la arquitectura. Esta propuesta imaginaria se presentó mediante dibujos y collages en los que la imagen dominante es la de unos muros casi infinitos que separan y aíslan la ciudad real de la ciudad visionaria. Unas paredes que remiten al universo concentracionario, carcelario y controlador propio de los universos totalitarios pero manteniendo una calculada ambigüedad de cuál es el territorio donde residen los prisioneros (Fig. 19).

Hoy en día que las metrópolis se han extendido con un crecimiento exponencial a lo largo de todo el planeta y cuya población aumenta drásticamente año a año, muchos autores han hecho hincapié en la acumulación, la densificación y la ocupación extrema de estructuras y edificaciones del espacio urbano hasta el abarrotamiento. Así, artistas como el alemán Michael Najjar (1966) con su serie *Netropolis*, la brasileña Claudia Jaguaribe con *Paisajes Construidos* (Fig. 20) o el griego Dimitris Tsoumplekas con *Beton Zen* (Fig. 21), realizan una serie de fotografías-collage que nos muestran unas ciudades que se multiplican sin fin y sin control, sin dejar ningún resquicio ni a la naturaleza ni al ser humano y donde sólo vemos una sucesión infinitas de estructuras arquitectónicas, edificios y vías de comunicación que cubren toda la superficie de la obra.

Fig. 20 (Izquierda): Claudia Jaguaribe, *Paisejes construidos*, Collage.

Fig. 21 (Derecha): Dimitris Tsoumplekas, *Beton Zen*, Collage.



Estás obras, sin embargo, construidas con imágenes de ciudades actuales nos remiten claramente a los collages realizados en los años 20 por gente como Paul Citroën o László Moholy-Nagy que hemos analizado al principio de este epígrafe, demostrando la gran influencia que ha supuesto su acertada visión plástica de la ciudad moderna y cómo ésta se ha transmitido a lo largo del tiempo²⁰.

1.2.2. Las Ciudades Invisibles y otros referentes literarios

El saber popular ha asimilado que una imagen vale por mil palabras, pero también se ha dicho que una palabra es capaz de convocar mil imágenes porque el texto escrito posee una capacidad de sugerencia que consigue activar un imaginario visual personal en cada lector. Paralelamente al desarrollo de los diferentes trabajos que componen este proyecto de *Ciudades In/Visibles* se ha ido realizando la lectura de textos literarios cuya temática gira en torno la ciudad contemporánea y la vida urbana. El interés de estos textos reside en que no desean exclusivamente describir lo que ven en el espacio urbano sino que investigan y experimentan en las formas escritas y narrativas. Esta cualidad dota a estos referentes de una gran fuerza visual al crearse una unión de tema y estilo. El propio texto adquiere las formas del paisaje urbano.

El primer texto a tratar sería el de la narración corta de Edgar Allan Poe *El hombre de la multitud*, que como ya vimos, sirvió a Baudelaire como catalizador para la creación del *flâneur* urbano. En el cuento se describe como el narrador realiza un seguimiento, una persecución a un anciano que vagabundea por la ciudad y cuyos motivos se le antojan criminales. La técnica literaria destaca en la descripción de las muchedumbres urbanas, siempre cambiantes, mudables y fugaces. El perseguidor del cuento es un observador oculto en la multitud siempre atento a su presa, a los detalles que puedan dar una pista de las motivaciones del anciano, es decir un anticipo de la figura del detective que el propio Poe desarrollaría en sus cuentos posteriores. *El hombre de la multitud* trata sobre ver y leer, mostrando la importancia de observar el paisaje urbano y leer sus signos. Y es esta actitud la que reivindica Baudelaire que debe adoptar su *Flâneur*, una mirada lateral sobre el entorno de la urbe que permita su comprensión, de la misma forma que el detective reúne datos, analiza y crea deducciones.

El cuento termina con un final abierto. Nada grave ha sucedido realmente, pero la inquietud nos recorre durante toda la persecución. Ya no estamos seguros de si las deducciones del narrador respecto al anciano son ciertas o si todo ha sido una gran construcción paranoica e irreal. Viejo siniestro y

²⁰ Para profundizar en las ideas y referentes expuestos en este epígrafe véase: CORTES, JOSE MIGUEL G. *Metrópolis Visionaria: Las ciudades que nunca existieron*, p. 51-107

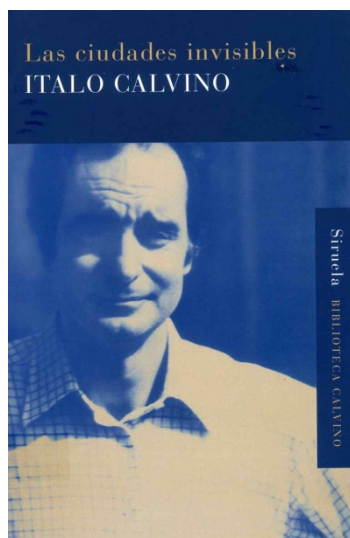
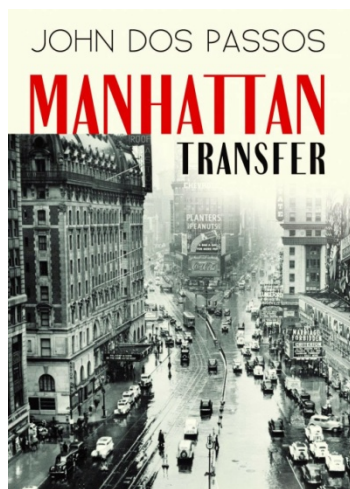


Fig. 22 (Arriba): John Dos Passos, *Manhattan Transfer*, Portada.

Fig. 23 (Abajo): Italo Calvino, *Las ciudades invisibles*, Portada.

perseguidor se funden como dos caras de una misma moneda, uno reverso del otro, en un juego de espejos inacabable.

Hay dos obras literarias escritas durante los años 20 del pasado siglo que intentan capturar el frenesí, la multiplicidad y la fugacidad de la metrópoli contemporánea mediante nuevas formas narrativas cercanas a la técnica del collage tan ampliamente utilizado en el campo de las artes plásticas en esa época. Son *Manhattan Transfer* de John Dos Passos (Fig. 22) y *Berlín Alexanderplatz* de Alfred Döblin.

Ambas son novelas corales, con múltiples personajes y puntos de vista. Tan importante como los individuos que aparecen son las multitudes y la urbe que les rodea como una segunda naturaleza. La obra se construye mediante cortos fragmentos, mediante la acumulación y la yuxtaposición de breves escenas en las que los protagonistas varían constantemente y cuyas historias se cruzan y se separan sin detenerse.

La obra de John Dos Passos es como la define Carlos Fuentes en el prólogo de la edición de Círculo de Lectores de *Manhattan Transfer* una “ obra de la imaginación verbal.”²¹

*A partir de su encuentro con la imagen, Dos Passos le da al lenguaje una dimensión fluida, inventiva, equivalente, digamos, a la composición de Las señoritas de Aviñón o el Pierrot Lunar. Las palabras se funden unas en otras no sólo para sorprender con su novedad, sino para hacernos verlo todo nuevo.*²²

Por su parte la obra de Alfred Döblin lleva más lejos su analogía con la técnica del collage y el fotomontaje al introducir en su novela textos reales de otros autores, fundiendo así ficción y no ficción. Informes bursátiles, carteles callejeros, artículos de enciclopedia aparecen entremezclados y yuxtapuestos en una imagen múltiple y simultánea de una gran urbe como era el Berlín de entreguerras.

Pero sin duda si hay un referente literario que ha influenciado a este proyecto ha sido la obra *Las Ciudades Invisibles* de Italo Calvino (Fig. 23). Este pequeño libro, publicado en noviembre de 1972 en Turín, está compuesto de breves capítulos en los que se describen y se analizan ciudades imaginarias que sin embargo acaban sirviendo como reflexiones válidas para la ciudad real. De esta manera durante toda la obra se mantiene un tono cercano a la fantasía, lo onírico y lo poético, con un estilo próximo a lo arcaico, pero que como es habitual en este autor al final nos remite al mundo real. Estas ciudades imaginarias son como réplicas de las ciudades existentes en la que alguna de

²¹ FUENTES, C. “Prólogo”, en DOS PASSOS, J. *Manhattan Transfer*, p. 14.

²² *Ibid.*, p. 14.

sus características ha sido potenciada, exagerada para con ello hacer preguntas pertinentes para cualquier urbe.

El libro se estructura mediante 11 series de 5 textos cada una, pero alternadas, entrelazadas para formar capítulos compuestos por fragmentos de distintas series que poseen cierto clima común: *Las ciudades y la memoria*, *Las ciudades y el deseo*, *Las ciudades y los ojos*, etc. Así cada serie trata un aspecto de la ciudad y la forma en que se relacionan con ella sus habitantes tanto vivos como muertos, que poseen una serie propia *Las ciudades y los muertos*.

*Las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje; son lugares de trueque [...] no lo son sólo de mercancías, son también trueques de palabras, de deseos, de recuerdos. Mi libro se abre y se cierra con las imágenes de ciudades felices que cobran forma y se desvanecen continuamente, escondidas en las ciudades infelices.*²³

Es este último concepto, representado en la serie *Las ciudades escondidas*, el que más ha influido en este proyecto. Calvino nos habla continuamente de la posibilidad de ver la ciudad desde múltiples perspectivas, y que cada uno de estos puntos de vista nos revela nuevas posibilidades de la realidad. Son como ciudades contenidas dentro de lo cotidiano, fugaces, que aparecen en momentos determinados y luego vuelven a desaparecer. Así, lo imaginario reside en lo existente y viceversa. En casi todos estos breves cuentos-poemas la impresión inicial creada por la llegada a una ciudad, se transforma en su contraria, en su envés, a medida que se desvelan espacios ocultos del entorno urbano en un juego de espejos constante.

Sirva la cita de uno de sus cuentos, que aunque extensa, sirve como resumen y propósito del trabajo que presentamos en esta memoria:

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

²³ CALVINO, I. *Las Ciudades Invisibles*, p. 15.

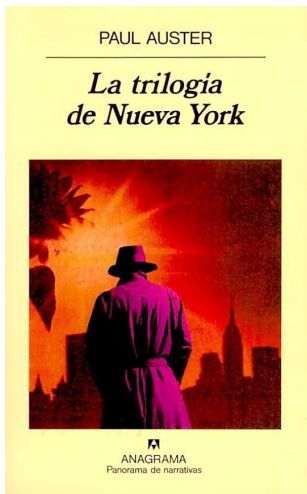


Fig. 24 (Arriba): Paul Auster, *Trilogía de Nueva York*, Portada.

Fig.25 (Abajo): Paul Auster, *Ciutat de Vidre*, Portada.

*momento a otro la Marozia de antes volverá a cerrar su techo de piedra, telarañas y moho sobre las cabezas.*²⁴

No podemos acabar este epígrafe de referentes literarios que iniciamos con la obra de Poe sin hacer mención de la novela corta de Paul Auster *Ciudad de Vidrio* (Fig. 24) y con ello cerrando el círculo ya que en esta última obra hay claros homenajes al relato de *El Hombre de la Multitud*. En las dos obras un detective, o mejor un personaje que se finge detective, sigue en su deambular por la ciudad a un anciano del que sospecha intenciones criminales. Oculto entre la multitud y el paisaje urbano el observador sin embargo está siempre vigilante manteniendo la actitud del *flâneur* de Baudelaire, atento a los detalles, las pistas que resuelvan el misterio, buscando la clave que ilumine y esclarezca. En la obra de Auster llega un momento en que el perseguidor comienza a registrar, documentar y tomar notas en una libreta de todo lo que hace el anciano, que caminos recorre, que objetos recoge de la calle. Ambas obras tratan de la importancia de saber ver y leer el paisaje urbano, sus muchedumbres y sus signos. Y en esta última novela el concepto de leer adquiere una importancia fundamental ya que Auster realiza una hermosa reflexión sobre el lenguaje y la ciudad, representada en el mito de la torre de Babel.

Ciudad de Vidrio conoció una muy afortunada traslación al mundo del comic realizada por Paul Karasik y David Mazzucchelli. Atacando el núcleo de la estructura de la novela ambos autores consiguen crear una extraña réplica, un *doppelgänger* del libro original, traduciendo visualmente una historia llena de laberintos en el corazón de Nueva York (Fig. 25).

1.2.3. Pintura y fotografía: Keke Vilabelda y Juan Ugalde

Siendo este proyecto de las Ciudades In/Visibles un trabajo en el cual partiendo de fotografías de la arquitectura y del espacio urbano cotidiano se experimenta mediante diversas técnicas como el collage, el fotomontaje y la transferencia confluyendo en una obra híbrida donde la imagen técnica se mezcla con el medio pictórico no podemos por menos que presentar en esta memoria a otros artistas plásticos que hayan trabajado en esta dirección. Keke Vilabelda y Juan Ugalde han desarrollado una obra en la que la fusión de la fotografía y la pintura es una característica fundamental. Además ambos trabajan habitualmente el paisaje urbano como temática con la que explorar como el individuo se relaciona con su entorno.

²⁴ *Ibid.*, p. 236-237.

Keke Vilavelda nace en Valencia en 1986 y se licencia en 2009 por la UPV y en 2011 obtiene un MA en la Universidad Central Saint Martins de Londres.

En su obra viene trabajando desde hace años en torno a la arquitectura como pretexto para tratar las relaciones del individuo con el espacio urbano. Mediante su práctica artística se hace preguntas acerca de cómo miramos, vivimos e interpretamos los lugares que nosotros mismos construimos. En obras recientes se ha interesado por esa arquitectura presente en casi todas las ciudades del mundo, en esos paisajes estandarizados, que siguen patrones y parecen carentes de contexto. A través de la hibridación de pintura y fotografía, y el uso de materiales como cemento o metacrilato, trata de recrear la imagen de estos escenarios, hacer presente su materialidad y experimentar con sus dinámicas formales (Fig. 26 y 27).

Vilavelda realiza una continua búsqueda y experimentación con las técnicas y los materiales pero manteniendo su propio estilo y temática central. En algunas obras utiliza la transferencia por látex sobre grandes planchas de cemento y luego interviene con acrílicos y silicona. En otras utiliza policarbonato impreso y repintado por la parte trasera con limpiaparabrisas y otras herramientas.

Fig. 26 (izquierda): Keke Vilavelda, *Staircase, Cemento, fotografía y acrílico*, 2015.

Fig27 (Derecha): Keke Vilavelda, *Structural frame Works, Cemento, fotografía y acrílico*, 2015.



Juan Ugalde es un pintor y fotógrafo que estudio Bellas artes en Madrid. En 1986 funda el grupo Estrujenbank junto a su mujer Patricia Gadea, Mariano Lozano y el poeta Dionisio Cañas.

A partir de 1992 comienza a utilizar la fotografía junto con el medio pictórico creando una obra híbrida en la que se conjuga la imagen técnica y la acción del pincel aplicando la pintura de forma expresiva y libre. Utilizando el concepto de collage pictórico crea un afortunado maridaje entre estos dos

medios haciéndolos trabajar conjuntamente mediante la superposición y la manipulación plástica.

Ugalde usa fotografías de gran formato pegadas al lienzo que toma personalmente mediante cámaras tanto analógicas como digitales. Una de sus temáticas preferidas es el paisaje urbano tomado desde su vertiente más negativa reflejando la contaminación del paisaje, la vida en las chabolas o la especulación urbanística (Fig. 28 y 29).

Fig. 28 (Izquierda): Juan Ugalde, *Dolce Vita*, Técnica Mixta, 2000.

Fig. 29 (Derecha): Juan Ugalde, *Sin Título*, Técnica Mixta, 1993.



En su producción artística Ugalde no busca las formas pulcras o el acabado perfectamente aplicado sino que se complace en el cruce de técnicas, en las imperfecciones, la impureza de las mezclas y la expresividad del trazo. Sin embargo sus composiciones son muy efectivas, con la pintura interrelacionándose mediante contrastes, supresiones, refuerzos o repeticiones con la imagen fotográfica creando piezas donde los dos mundos trabajan plásticamente en conjunto.

2. CIUDADES IN/VISIBLES: PROCESO Y DESCRIPCIÓN

Bajo el epígrafe de *Ciudades In/Visibles* se agrupan un conjunto de proyectos artísticos realizados durante los últimos años y que poseen una temática y una base común. La temática se centra principalmente en la ciudad contemporánea entendida como el paisaje del paseante urbano y en buscar nuevas formas plásticas que nos ayuden a ver de una manera nueva la cotidianidad en la que vivimos.

La base común de la que se nutren todos estos trabajos es el archivo fotográfico y digital producido a lo largo de los años mientras se deambulaba por el entorno urbano. Buscando reflejar en nuestra obra la multiplicidad, la mezcla y acumulación de elementos que caracterizan el paisaje urbano contemporáneo se han utilizado distintas técnicas y recursos compositivos sobre estas imágenes, como el fotomontaje, la simetría, la yuxtaposición de fragmentos, llegando a la hibridación de la imagen técnica con el medio pictórico.

Dependiendo de los recursos plásticos y materiales empleados se han realizado diversas piezas que van desde imágenes infográficas, impresiones sobre papel, vinilos aplicados sobre autobuses urbanos, cuadros en los que se mezcla la imagen fotográfica y los acrílicos, etc. Esta circunstancia nos permite agrupar y diferenciar dentro del plan común de Ciudades In/Visibles un conjunto de series y proyectos que teniendo características comunes también poseen rasgos propios.

Así para esta memoria se presentan tres trabajos realizados durante el Máster de Producción Artística:

- La serie ***Skyline*** realiza mediante fotomontajes digitales.
- El proyecto ***Valencia Imaginaria I*** concebido para la convocatoria Transport]Art[e 2016 de la EMT de Valencia y cuyo resultado fueron vinilos impresos que se colocaron sobre dos autobuses.
- La serie ***Valencia Imaginaria II*** consistente en obra pictórica creada utilizando métodos indirectos siendo un compendio de todos los recursos plásticos, técnicas y composiciones utilizadas a lo largo todo este proyecto de las Ciudades In\Visibles.

Sin embargo para contextualizar estas series es necesario comprender los antecedentes de donde parten y de los que toman sus recursos plásticos. Por lo que primero describiremos y analizaremos estos antecedentes constituidos por la obra fotográfica y los fotomontajes.

2.1. OBRA FOTOGRÁFICA (2010/2016)

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

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

Fue precisamente ese carácter de no premeditado, instintivo lo que posteriormente se juzgó más interesante de estas fotografías digitales y por lo que fueron utilizadas en este proyecto. Estas imágenes nos incitan a no verlas como una obra terminada sino como material para ser transformado y modificado plásticamente (*Fig. 30*).

Fig. 30: Obra Fotográfica, 2010/2016



2.2. FOTOMONTAJES: SIMETRÍA Y YUXTAPOSICIÓN (2012/2016)

Uno de los recursos compositivos empleado en estos fotomontajes es la de la creación de simetrías especulares. En ellas las imágenes se ven reflejadas simétricamente a lo largo de un eje creando para cada elemento situado a un lado de dicho eje un doble en el otro extremo.

Este interés por dicho recurso visual se inició en la asignatura de Tecnologías de la Imagen II en 2012. Allí se nos pidió realizar un trabajo de collage audiovisual consistente en crear un video 25 mezclando material ya existente con el grabado por cada alumno.

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

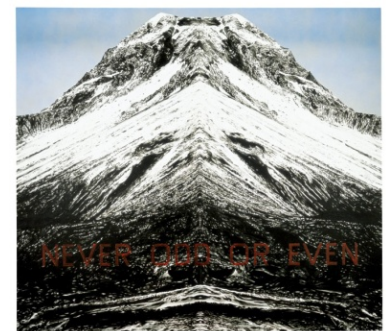
Los lugares cotidianos y que por demasiado vistos no les prestamos atención recibían un radical cambio. En estas imágenes reconocemos los elementos que las constituyen pero estos generan un espacio anómalo. Se reconocen las palabras pero no la gramática. El mundo que vemos a través de un espejo es el nuestro y al mismo tiempo no lo es. Arquitecturas imposibles, imaginadas, soñadas. Unas ciudades metafóricas, diferentes rehechas a partir de una ciudad que existe y con la que convivimos día a día.

Como referentes artísticos que han utilizado la simetría especular en sus obras podemos citar a Ed Ruscha. Este pintor, fotógrafo y grabador posee una obra muy característica e inclasificable donde las formas abstractas del texto escrito conviven con una figuración paisajística de montañas, ocasos, nubes y horizontes. Y es precisamente en algunas obras de fondos montañosos donde Ruscha utiliza ejes de simetría que consiguen crear una geometría de la repetición en el mundo natural (Fig. 31 y 32).

Fig. 31 (Izquierda): Ed Ruscha, *Sex at noon taxes*, Acrílico sobre lienzo, 2002.



Fig.32 (Derecha): Ed Ruscha, *Never odd ore ven*, Acrílico sobre lienzo, 2001



²⁵ http://www.youtube.com/watch?v=ZEu_ijss4tk

También la artista Concha Prada en uno de sus primeros trabajos fotográficos ha utilizado la simetría en imágenes urbanas de ciudades como Valencia, Madrid o Barcelona. Sus fotografías se basan en una falsa simetría en la que lo inanimado permanece inalterable y lo animado sigue una evolución, se mueve (*Fig. 33*).

Fig. 33: Concha Prada, *Avd. oeste*, Fotografía, 1998.



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

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

Así mediante concepto plástico de simetría para a partir de espacios y arquitecturas reales crear nuevos espacios y estructuras. A través de una sencilla operación se conseguía revelar bajo la superficie de los lugares cotidianos otras variantes que adquieren un carácter imaginario. A pesar de utilizar una simetría total (o quizás gracias a ello) las elementos repetidos no se ven como aislados sino que la nueva imagen presenta una misteriosa unidad. Aparecen estructuras nuevas de dudosa funcionalidad, los techos se vuelven paredes, puentes extraños, etc. Así como en un análisis más detallado de los grabados de Piranesi –sus *Carceri*- se percibe lo absurdo de sus construcciones complejas, aquí estos elementos adquieren, ambigüedad y alteridad; plataformas no sustentadas en nada, pasillos ciegos...(*Fig. 34-36*).

Fig. 34, 35 y 36: Fotomontajes,
2012/2016



En otros fotomontajes se ha utilizado la yuxtaposición y acumulación de distintas tomas fotográficas de un mismo edificio, espacio o elemento, consiguiendo de este modo registrar simultáneamente aspectos del modelo imposibles de visualizar por medio de una perspectiva clásica. De igual modo que en algunas obras de M. C. Escher podemos observar una misma escena desde distintos puntos de vista fundidos sin solución de continuidad (*Fig. 37*) en este fotomontaje la geometría real se distorsiona para lograr ofrecernos un edificio visto en 360 grados. El conjunto se dispone en un friso horizontal, como si la piel del modelo tridimensional se hubiera abierto y extendido sobre una superficie, siendo el final el principio de la imagen completando el círculo (*Fig. 38*).



Fig. 37 (izquierda): M. C. Escher, *Arriba y Abajo*



Fig. 38 (Derecha): Fotomontaje, 2016.

De igual forma en el fotomontaje *Capsula espacio-temporal* se han realizado numerosas tomas de un gran espacio longitudinal. Cada fotografía mantiene un punto de vista frontal abarcando poco espacio, pero la yuxtaposición continua de todas ellas recrea el original. La voluntad de no disimular los empalmes entre cada toma resalta la acumulación de fragmentos yuxtapuestos y al mismo tiempo dota de vibración al conjunto. La imagen final es equivalente a un travelling paralelo realizado a lo largo de un eje rectilíneo (*Fig. 39*).



Fig. 39: *Cápsula Espacio-Temporal*, 2016

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

Así, el espectador se ve impelido a intentar comprender la forma en que se ha creado la imagen extraña que visualiza en un primer contacto. La identificación de los recursos empleados y el reconocimiento de que los fragmentos pertenecen a un entorno existente hacen que la obra fluctúe entre

la realidad y lo imaginario. Como dijo Walter benjamín a propósito de las fotografías de las calles desiertas que Atget tomó en torno a 1900:

Invitan a una determinada mirada, que ya no es la mirada despreocupada de la contemplación; inquietan al espectador, que intuye que debe dar con una mirada distinta para comprender la imagen.²⁶

2.3. SERIE SKYLINE (2015)

Esta serie de fotomontajes fue realizada a partir de la yuxtaposición de fragmentos de fachadas de edificios que al unirse crean una línea del cielo urbana imaginaria, un paisaje virtual compendio de la ciudad existente.

Las fachadas son la parte simbólica de los edificios al recaer al espacio público viario de la misma forma que la cara es la parte simbólica del cuerpo al expresar las emociones del mismo. Y de la misma forma que las caras y el cuerpo humano poseen un eje axial de simetría, muchas fachadas y plantas de edificios también los poseen en una clara analogía arquitectura-cuerpo humano²⁷. Pero, ¿que ocurre cuando las dos mitades que esperamos sean especulares una con la otras corresponden a dos edificios/caras distintos? (Fig. 40 y Fig. 41). Pues que de alguna forma el cerebro sigue buscando crear una estructura de conjunto que una y de sentido a los fragmentos yuxtapuestos. El observador se sirve de elementos visuales como líneas, sombras, ritmos y formas que encuentra repetidas en las partes que conforman el todo.

Fig. 40: Simetría caras, Fotomontaje, 2015



²⁶ BENJAMIN, W. *La Obra de Arte en la Época de su Reproducción Mecánica*, p. 26 y 27.

²⁷ Aunque la afirmación de la preponderancia de la simetría en la composición arquitectónica es cierto para la Arquitectura Clásica, a partir del Movimiento Moderno se impusieron otros recursos plásticos como la asimetría tanto en la Planta como en los Alzados. Aun así en la construcción convencional actual por motivos económicos podemos ver que la simetría sigue siendo abundante en la arquitectura de la ciudad.

Fig. 41: Simetria Edificios,
Fotomontaje, 2015



Si repetimos este juego compositivo enfrentando fachadas y procurando una continuidad visual entre ellas conseguiremos crear un paisaje urbano imaginario, una sucesión de edificios virtuales que forman un *skyline* inédito, no existente pero construido con lo existente.

La idea de *skyline* o línea del cielo urbana nos remite a una forma unidimensional, sin espacio interior. Sin embargo en esta serie nos interesaba preguntarnos por la posibilidad de crear un lugar virtual allí donde la arquitectura se encuentra con el cielo. Visualmente este concepto de lugar imaginario se concretó en la manipulación digital de las imágenes para separar las dos partes y crear una superficie allí donde sólo había una línea. Pero, ¿que hay en ese nuevo espacio?. Aquí se optó por trabajar con el concepto de paisaje latente en el cual las superficies visibles ocultan tras ellas otras invisibles que solo se desvelan a medida que nos trasladamos. Para reflejar esta idea de paisajes dentro de paisajes se optó por crear capas con elementos gráficos que interactúan entre sí al superponerse e interrelacionarse.

La forma en que trabajan las capas entre sí, el distinto orden que pueden adquirir y la variabilidad de su número fue un incentivo para crear una serie de obras que partiendo de unas imágenes comunes ofrecer un resultado distinto. Es como si la permutación de unos elementos finitos nos ofreciese una infinidad de posibilidades virtuales a explorar (Fig 42, 43 y 44).



Fig. 42 (Arriba): *Skyline I*,
Fotomontaje, 2015.

Fig. 43 (Izquierda): *Skyline II*,
Fotomontaje, 2015.

Fig. 44 (Derecha): *Skyline III*,
Fotomontaje, 2015.



2.4. VALENCIA IMAGINARIA I (2016)

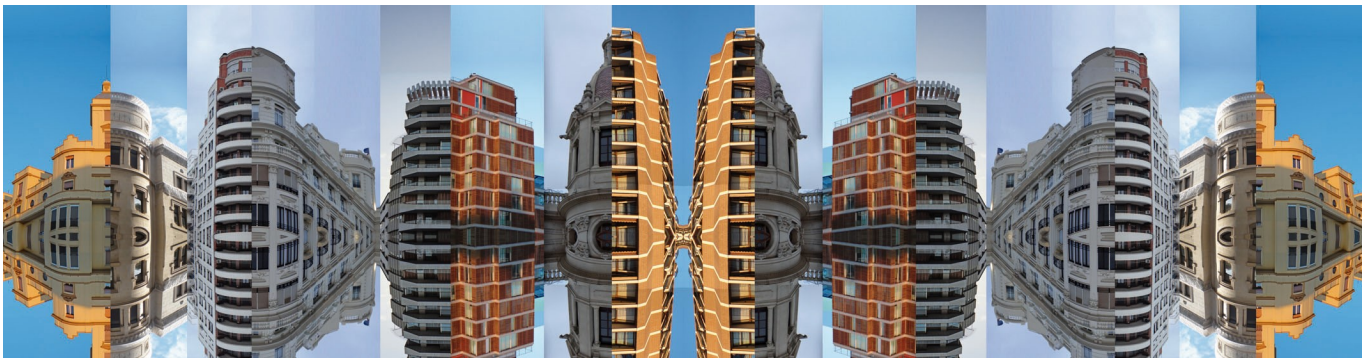
Este proyecto fue desarrollado para la edición de Transport]Art[e 2016 convocado por la EMT de Valencia. En ella se proponía diseñar un proyecto artístico para ser realizado en alguna de las instalaciones que posee la empresa como marquesinas, paradas y autobuses. Las propuestas podían ser de distintos tipos: performances, intervenciones directas, vinilos impresos de imágenes fotográficas, etc.

Dado que mi temática es el paisaje urbano y la creación de arquitecturas virtuales basadas en los espacios cotidianos por el que todos nos movemos se juzgó muy adecuado presentarse a esta convocatoria para una empresa de transporte urbano que me permitía seguir investigando y profundizando en mis intereses.

Para ello se pensó que de todas las modalidades propuestas por la Empresa de Transporte metropolitana la más adecuada era la de utilizar vinilos impresos con imágenes digitales que se colocarían sobre un autobús y circularían por la ciudad.

La base del proyecto es una evolución de la serie *Skyline* en la cual mediante el recurso del fotomontaje, la superposición de capas y la yuxtaposición de fragmentos de edificios y elementos gráficos se crea un *skyline* virtual, una línea del cielo urbana imaginaria. De las partes de imágenes inconexas se crea un nuevo todo virtual que las relaciona. Pero en esta obra en concreto, a diferencia que en la serie *Skyline*, está más presente el concepto de recorrido ya que los distintos fragmentos de fachadas que se combinan pertenecen a edificios situados a lo largo del desplazamiento cotidiano que realiza un autobús dentro de la ciudad de Valencia (Fig. 45).

Fig. 45: Valencia Imaginaria I, Fotomontaje. 2016.



De esta manera, el proyecto se adaptaría al recorrido concreto de una línea determinada, reflejando así cada vehículo en su superficie una versión concentrada y distorsionada del desplazamiento urbano que realiza. Se produce así un doble proceso a lo largo de este proyecto: de la realidad a lo imaginario y de lo imaginario a la realidad. Primero se crea un collage digital

construido con trozos de imágenes de la ciudad real que construyen una entidad nueva, virtual, como un reflejo invisible de lo existente. Este collage es un paisaje arquitectónico formado con fragmentos yuxtapuestos que se estructuran en un horizonte urbano. La utilización de simetrías especulares tanto horizontal como verticalmente acentúa el carácter virtual, de doble imaginario de la urbe real, dotando a la obra de un cariz de ciudad de fantasía, flotante en el cielo, separada de lo terrenal.

A continuación se imprimieron y colocaron los vinilos sobre los autobuses elegidos (Fig. 46). Este proceso fue íntegramente realizado por la empresa de transporte dada la complejidad de la operación ya que sobre el vidrio es necesario utilizar un vinilo microperforado especial y hay que recortar todos los elementos que necesita el autobús para circular con seguridad: pilotos, señales, rejillas ventilación, logotipos, etc.

Y es cuando el autobús comienza a circular por su línea habitual el momento en que podemos considerar que se produce ese regreso de lo imaginario a lo real. Ahora la imagen virtual creada mediante fotomontaje está colocada sobre un soporte físico que además se traslada por el entorno urbano. Y ese desplazamiento lineal del autobús está representado en la imagen que traslada consigo como fragmentos que relacionándose de formas inesperadas descomponen el paisaje existente y lo reconfiguran en uno imaginario, personal y subjetivo.

Los habitantes de la ciudad se encuentran con el autobús en su quehacer diario de forma inesperada, fugazmente. Es por ello que la imagen de este proyecto no juega tanto con la superposición de las capas y la interacción entre ellas porque quisimos que pudiese ser captada y entendida de forma más inmediata, lo que acerca este proyecto al mundo de la comunicación y de la publicidad, pero manteniendo cierto elemento de sorpresa y extrañeza que inciten a una segunda mirada por parte del observador. Esta interacción entre la obra y los ciudadanos en su rutina habitual conseguida a través de la circulación de un autobús por el entorno urbano es una de las características de este proyecto que más atractivas nos parecían y la razón por la que se trabajó tanto en el mismo (Fig. 47).

Fig. 46: Valencia Imaginaria I, Vinilo sobre autobús, 2016.





Fig. 47: Valencia Imaginaria I, Detalles autobús.



2.5. VALENCIA IMAGINARIA II (2016): OBRA PICTÓRICA

Como se ha ido comprobando a lo largo de esta memoria el proyecto de *Ciudades In/Visibles* ha ido evolucionando y progresando con el paso del tiempo, aunque manteniendo sus aspectos básicos sobre los que se apoya. Pero sí se puede observar que a medida que una serie, proyecto u obra se realiza, es como una semilla que afecta a las siguientes. Así los fotomontajes de la serie *Skyline* influenciaron en el proyecto de *Valencia Imaginaria I*. Y este último proyecto será el punto de partida y la base para realizar el de *Valencia Imaginaria II*.

Una de las técnicas que más hemos trabajado es la manipulación digital de las imágenes fotográficas mediante las capas que aportan los programas de retoque fotográfico por ordenador. En los fotomontajes realizados cada fragmento se coloca en su propia capa lo que abre la puerta a trabajar tanto su orden como la interacción entre ellas.

También hemos analizado en el epígrafe anterior como en *Valencia Imaginaria I* se producía un doble recorrido desde lo real a lo imaginario y de vuelta de lo imaginario a lo real. Es esta idea de volver a lo real la que nos inspira en este trabajo de *Valencia Imaginaria II* pero en un sentido distinto al producido anteriormente. Ahora lo que se pretende es realizar una obra física, pictórica que regrese al mundo materia lo que hasta ahora pertenecía al mundo digital. Para ello se decidió mantener el trabajo con capas pero ahora en vez de ser digitales que fueran físicas, aplicadas materialmente, creando la obra mediante la superposición e interacción de las mismas sobre un soporte físico.

Uno de los conceptos que más nos interesaba trabajar en esta serie pictórica de *Valencia Imaginaria II* era el de permitir que el proceso material de producción fuera influenciando en el resultado final de cada pieza. De esta forma no se diseñaban previamente todos los pasos sino que éstos venían resolviéndose a medida que se constataban los resultados que se creaban al construir la obra. Esto era necesario por la imposibilidad de prever todos los efectos e interrelaciones que se producían cuando los distintos elementos se superponían entre sí. Esta circunstancia se daba especialmente en el momento en que se realizaban las transferencias ya que el tóner es un material translúcido que dependiendo de la luminosidad y el tono del color del mismo reacciona de forma distinta con la superficie en la que se transfiere.

Este concepto de interacción, de complejidad, de acumulación de superficies y capas se asemeja a la realidad de la ciudad contemporánea, con sus innumerables estímulos, su transitoriedad y múltiples puntos de vista yuxtapuestos. Es por ello un trabajo híbrido, en estratos, donde se acumulan distintos materiales y distintas técnicas. Así en estas obras se mezclan las transferencias de imágenes digitales impresas en tóner, con pintura acrílica,

ceras, cartulinas y papel coloreado, etc. Igualmente se utilizan diversos recursos y elementos gráficos entremezclados, desde pinceladas gestuales, superficies geométricas, estructuras arquitectónicas, etc.

2.5.1. Instrumentos, herramientas y materiales

Como se ha visto este último trabajo pictórico de Valencia Imaginaria II ha sido un compendio de todos los recursos y técnicas que se han venido utilizando para realizar las distintas series englobadas en el proyecto de las *Ciudades In/Visibles*. A continuación describiremos y analizaremos el papel que han tenido los distintos instrumentos, herramientas y materiales que nos han servido en la aplicación de estas técnicas y como han influido en la forma de trabajar y crear las piezas.



Fig. 48: Cámara Sony DSC-T99

Cámara Fotográfica: Para realizar las tomas fotográficas utilizamos una cámara Sony DSC-T99 con un sensor de 14.1 Megapíxeles. Es un modelo de cámara compacta y con pocas opciones para un fotógrafo profesional, pero que paradójicamente resultó muy adecuada para mí gracias a sus limitaciones.

Como se ha explicado, las fotografías urbanas que componen la base de los distintos proyectos explicados en esta memoria fueron tomadas para captar elementos que nos llamaban la atención cuando paseábamos por el entorno urbano. Por lo tanto son tomas realizadas a vuelapluma, de forma inmediata y con los parámetros de la cámara en automático. En ninguna ocasión se cambió la exposición, la apertura del diafragma o el balance de blancos porque se buscaba que pasase poco tiempo entre el estímulo que nos llamaba la atención sobre algo y la realización de la fotografía. Esto nos incitaba a no considerar la obra fotográfica producida como un fin en sí mismo, sino como un punto de partida de un trabajo plástico que transformase estas imágenes y las permitiesen evolucionar en otras direcciones (Fig. 48).

Adobe Photoshop: Este programa de retoque fotográfico nos permite manipular totalmente las propiedades visuales de las imágenes digitales. De todas las herramientas que posee el programa nos hemos centrado en las más sencillas (recortar, capas, escalar, etc.) pues la intención era permitir al espectador reconocer las operaciones realizadas con las imágenes, buscando un equilibrio entre la extrañeza y el reconocimiento.

De todas estas herramientas sin duda la más influyente en este proyecto artístico ha sido la herramienta capas y en concreto la opción de modos de fusión que altera la manera en que la información de color, brillo y saturación de la capa de destino interactúa con las de las capas inferiores. Así, dependiendo del modo de fusión elegido el programa modifica como las capas

interaccionan en sus áreas claras y oscuras, combinando la información y transformando a veces radicalmente su aspecto.

Estas transformaciones digitales fueron aplicadas en la serie *Skyline* cuyas distintas piezas se crean modificando los modos de fusión, la opacidad y el orden de un grupo de capas que comparten todas las obras. Y posteriormente fue este concepto de trabajar por capas y su influencia recíproca la que se aplicó en la serie *Valencia Imaginaria II* de forma física y no digital como en el ordenador.

Impresión con tóner: El tóner es un fino polvillo que se utiliza como material de impresión en fotocopias adhiriéndose mediante calor y presión al papel. Al quedar en la superficie y no penetrar en el soporte de la impresión lo hace ideal como medio para ser transferido mediante látex en superficies preparadas.

La cualidad de este material que hemos aprovechado como recurso plástico en nuestras obras ha sido la capacidad de interaccionar plásticamente con la superficie a la que se transfiere gracias a poseer cierta traslucidez. Las propiedades de los colores, su tono y su luminosidad se ven modificadas y combinadas dependiendo de cómo está intervenido su soporte.

Otra cualidad que nos ha gustado ha sido el acabado mate que presenta el tóner una vez transferido y el juego que da al relacionarse con la pintura acrílica.

Pintura Acrílica: La pintura acrílica es la pintura cuyo aglutinante es látex acrílico que una vez seco fija y retiene el pigmento. Para aplicarla se han utilizado pinceles, espátulas y pletinas. Se ha experimentado con pinceladas libres o con zonas geométricas creadas con reserva de cinta de carroceros. También se ha utilizado *Liquitex* para dotar de transparencia a la pintura y crear veladuras.

2.5.2. Procedimiento, técnica y soporte

Al tener este último proyecto una parte importante de producción material realizado con procedimientos indirectos juzgamos necesario en detenernos en explicar el proceso manual y como se aplican las técnicas utilizadas.

Se utilizaron soportes rígidos de contrachapado por la utilización de la técnica de transferencia sobre látex, por la necesidad de utilizar reservas y también de pegar papeles o cartulinas. Es decir, buscamos un soporte que resistiera distintas técnicas y que nos permitiera la máxima libertad investigadora a medida que se realiza el proceso. Esta cualidad era muy necesaria dado que deseábamos que las obras no tuvieran un carácter cerrado desde el principio sino que se viesan afectadas en la etapa de producción

material a medida que se colocasen elementos y se fuese viendo la influencia recíproca.

Los formatos elegidos eran preferentemente cuadrados y rectangulares en una proporción bastante alargada de 2:1. Dado que las imágenes digitales eran edificios con una dirección bastante preponderante respecto a la otra se encontró adecuada esta proporción que dependiendo como se disponga resalta la verticalidad de las arquitecturas o proporciona una acusada horizontalidad que resalta las cualidades paisajísticas de las imágenes.

La primera decisión a tomar era elegir la imagen a transferir que se seleccionaba por sus posibilidades de ser intervenida pictóricamente. Estas imágenes provenían de los fotomontajes arquitectónicos realizados durante estos últimos años, aunque en esta serie se utilizaron de forma recurrente la obra producida para *Valencia Imaginaria I*. Las fotografías se imprimen en tóner y a todo color. El tóner permite ser transferido mediante látex al ser un polvo fino adherido en el papel mediante calor y presión. Por su parte, el motivo para realizar las impresiones a color fue el querer experimentar la interacción entre el material pictórico y el tóner y constatar que efectos plásticos aparecerían.

A continuación se procedía al tratamiento del soporte. En la mayoría de los casos se utilizó una imprimación de Gesso aplicado en varias capas cubriendo así la chapa de madera y consiguiendo una superficie blanca como punto de partida del trabajo subsiguiente. Sin embargo, en otras ocasiones se juzgó interesante para la pieza a realizar respetar el color y la textura natural del soporte. Para ello se utilizó una imprimación transparente de látex y agua con proporción 1:1 permitiendo conservar en gran medida su estado natural. De este modo la chapa de madera aparecía como fondo sobre el que se aplicaban elementos realizados mediante pintura acrílica y transferencias fotográficas resaltando así el carácter estratificado del trabajo por capas. En una etapa más avanzada de este proyecto también se utilizaron papeles coloreados y cartulinas aplicados con látex sobre la chapa de madera para experimentar su funcionamiento como soporte para transferir y pintar.

Una vez preparado el soporte con alguna de las tres técnicas descritas en el apartado anterior es hora de comenzar a trabajar aplicando capas materiales que son el equivalente real de las capas virtuales con las que se trabaja en el fotomontaje digital. Cada capa, ya sea pictórica o fotográfica, interaccionará con las siguientes dependiendo de su opacidad, color, textura, etc.

Para ello, con la impresión a la vista, se realiza una primera aproximación pictórica sobre el fondo. Se trabaja con una idea general inicial de composiciones de planos de color, franjas y líneas, inspirada por la fotografía impresa pero al mismo tiempo buscando otras formas plásticas que nos permitan trabajar en nuevos aspectos de la imagen. En estos primeros compases experimentamos con distintas posibilidades dependiendo del



Fig. 49: Fondo tratado con formas geométricas y reservas.

Fig. 50: Fondo tratado con pinceladas expresivas.

carácter que se deseaba imprimir a la pieza: podían ser formas geométricas controladas y realizadas mediante reservas (Fig. 49) o formas más expresivas de pinceladas sueltas y libres (Fig. 50) . La pintura se aplicaba a pincel de cerdas sintéticas o extendiéndola con espátula tanto de pintor como de carrocerero. Los colores en ocasiones se aplicaban directamente en el soporte y se mezclaban sobre él.

Una vez realizada esta primera capa sobre el soporte se procede a realizar la transferencia con látex de la imagen fotográfica. Este procedimiento fue realizado por el autor durante la carrera en la asignatura de Pintura y Medios de masas impartida por los profesores Jöel Mestre y Joaquín Aldás. Apoyándonos en el libro *Los ojos del verbo. Una observación de la pintura y su entorno*²⁸ en donde entre otras cosas describen con gran claridad distintos procedimientos indirectos en donde la imagen técnica se concilia con la pintura.

Antes de todo es conveniente dar una capa de látex en cada una de las caras de la fotocopia para dotar de mayor resistencia al papel impreso durante el proceso. Solamente cuando el látex haya secado por completo se podrá proseguir con las otras fases. En esta etapa preliminar también es posible recortar partes de la fotocopia que no deseamos transferir teniendo cuidado de no complicar excesivamente el recorte ya que cuanto más simple es el contorno más fácil será de realizar el proceso. Un hecho importante a tener en cuenta es que podemos intervenir y pintar en el papel directamente con pintura y ésta se transferirá cuando hagamos la operación

Una vez que el papel ya está seco procedemos a aplicar una generosa capa de látex tanto en la cara donde está el tóner como en el soporte intervenido donde queremos colocar la imagen. Fijaremos uno de los lados y mediante espátulas de plástico (una tarjeta de crédito para estos tamaños de papel sirve adecuadamente) iremos presionando desde el centro del papel a los extremos haciendo que desborde el látex sobrante que recogemos con una bayeta húmeda. Hay que impedir que se produzcan burbujas, arrugas o roturas en la superficie que estamos transfiriendo porque nos pueden dar problemas, fallos y errores posteriormente cuando retiremos el papel.

Pasados unos minutos de haber colocado la impresión podemos retirar la primera capa de papel gracias a haber aplicado una capa de látex en el reverso de la misma (Fig. 51). Dejamos secar un número de horas razonables el látex (de 6 a 8 horas) y procedemos a ir quitando el papel restante poco a poco frotando con una esponja humedecida. Hay que tener cuidado pues el tóner salta fácilmente por lo que los últimos restos de celulosa hay que retirarlos frotando con la yema de los dedos y procurando que la humedad no permanezca mucho tiempo sobre la transferencia. Manteniendo estas

²⁸ ALDAS, J. y MESTRE, J. *Op. Cit.*, p. 71-73.



Fig.51: Transferencia aplicada, se le ha arrancado la primera capa de papel.

precauciones conseguiremos realizar el proceso correctamente con una alta calidad de la imagen transferida.

La particularidad de esta técnica es el carácter inesperado y no del todo controlado de los resultados finales. Esto es así por la capacidad ya comentada del tóner de interactuar con los materiales sobre los que se adhiere al poseer cierta traslucidez. El tono y la luminosidad del color resultante, por ejemplo, se crean por la mezcla óptica de los colores que se superponen en las distintas capas, al igual que ocurre en la técnica de veladuras de la pintura tradicional. Como normalmente el color del papel sobre el que se imprimen las imágenes es blanco, cuanto más se acerque el soporte sobre el que se va a actuar a ese color más parecida será el aspecto de la imagen transferida al de la impresa. Por el contrario a medida que el soporte se aleja del blanco tanto en color como en luminosidad el resultado final se alejará igualmente de su versión en papel.

Otro motivo por el que no es posible determinar totalmente el resultado es la propia composición de las imágenes fotográficas que pueden poseer zonas más complejas gráficamente que otras, con multitud de elementos que hacen difícil discernir como interactuará con un soporte que puede ser igualmente complejo. Se producen constantemente efectos y encuentros inesperados, que algunas veces aportan interés a la obra y otras van en su contra como arrugas, pérdidas de tóner y otros defectos que pueden aparecer en los lugares más inconvenientes.

En resumen, después de realizar numerosas transferencias para este proyecto encontramos que esta técnica siempre aporta algo inesperado y no controlado que nos incita a continuar el trabajo abriendo nuevas perspectivas. De este modo, una vez realizada la transferencia podemos seguir trabajando sobre ella, ya sea pintando, aplicando nuevas imágenes fotográficas o papeles de colores en un proceso iterativo que va añadiendo nuevas capas y elementos que se realizan teniendo en cuenta los existentes.

2.5.3. Resultado

Para este proyecto pictórico de Valencia Imaginaria II se realizaron una serie de piezas de diversos formatos mediante técnica mixta con transferencia y pintura acrílica.

11 cuadros de 40 x 20 cm (Fig. 52, 53 y 54).

2 cuadros de 20 x 40 cm (Fig. 55)

1 cuadro de 30 x 30 cm (Fig. 57)

2 cuadros de 20 x 20 cm (Fig. 56)

Estos cuadros fueron expuestos durante la convocatoria PAM! 16. Se buscó el adaptar la obra al espacio asignado que consistía en una pared de unos 5 metros de longitud delimitada por dos contrafuertes laterales de gran anchura. Se eligió una disposición en forma de friso, colocando las obras de formato vertical una junto a la otra de manera que se crea un paisaje horizontal urbano sobre la pared larga. En los laterales se dispusieron las piezas más alargadas en sentido horizontal. También se utilizó una peana donde se colocaron los dos pequeños cuadros cuadrados que conforman el díptico. Mediante el juego de la peana y la utilización de los anchos contrafuertes laterales como superficie expositiva se buscaba activar un espacio alrededor las obras creando un ambiente recogido (Fig. 59).

El díptico formado por una pieza alargada y otra cuadrada se dispuso en uno de los laterales colocando esta última en el suelo y uniendo ambos cuadros mediante cinta adhesiva negra creando así una obra que ocupa simultáneamente ambas superficies.

Posteriormente se realizaron obras de mayor tamaño buscando experimentar con formatos más grandes utilizando la misma técnica.

2 cuadros de 80 x 40 cm (Fig. 58)

2 cuadros de 40 x 80 cm (Fig. 58)

Fig. 59: Valencia Imaginaria II, Exposición para el PAM! 16. Ahí todavía no estaban hechos los cuadros más grandes.

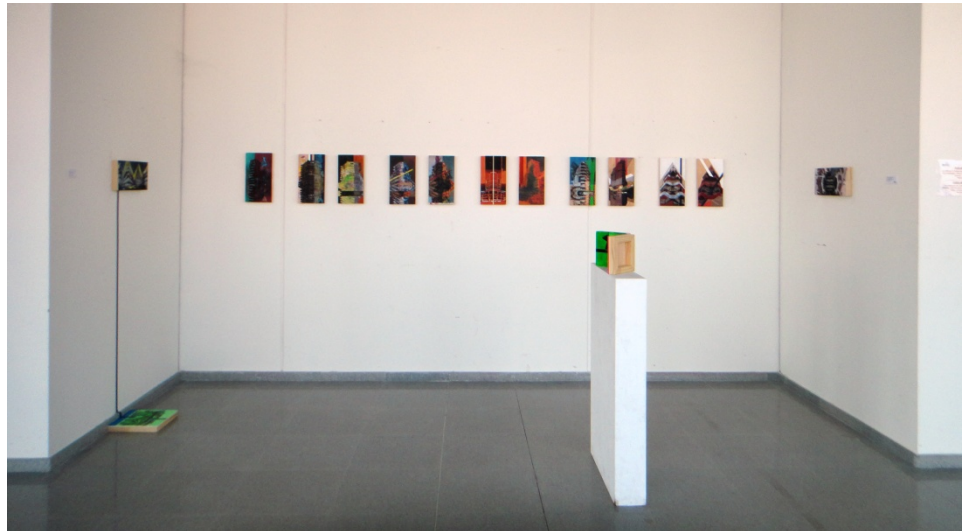




Fig 52: *Valencia imaginaria II: S/T*,
Técnica mixta, 5 cuadros de 40 x 20
cm, 2016.





Fig. 53: *Valencia imaginaria II: S/T*,
Técnica Mixta, 5 cuadros de 40 x 20
cm, 2016.





Fig. 54 (Arriba-Izquierda): *Valencia imaginaria II: S/T*, Técnica Mixta, 40 x 20 cm, 2016.



Fig. 55 (Arriba-Derecha): *Valencia imaginaria II: S/T*, Técnica Mixta, dos cuadros de 20 x 40 cm, 2016.

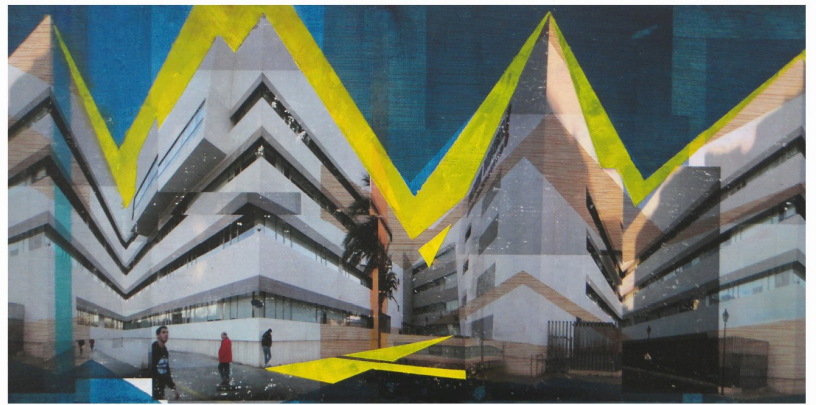
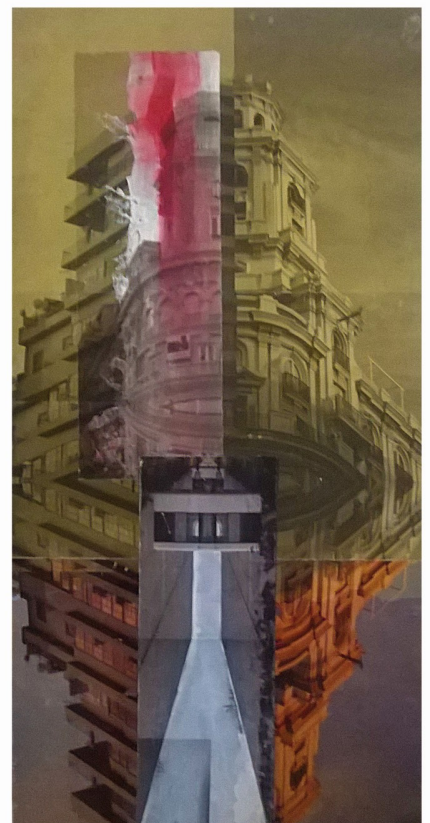
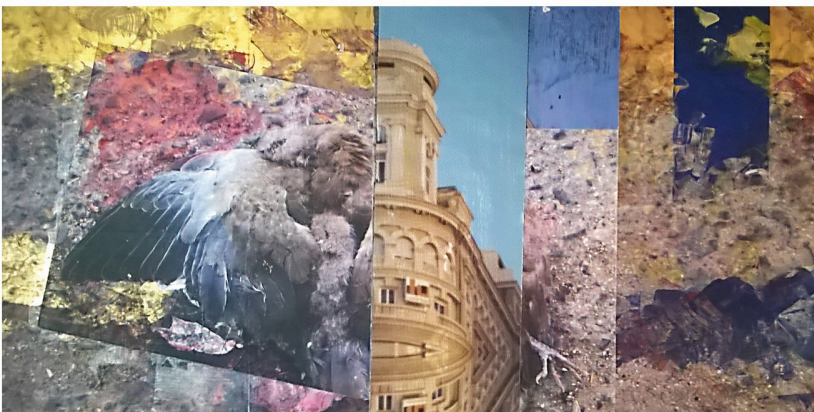
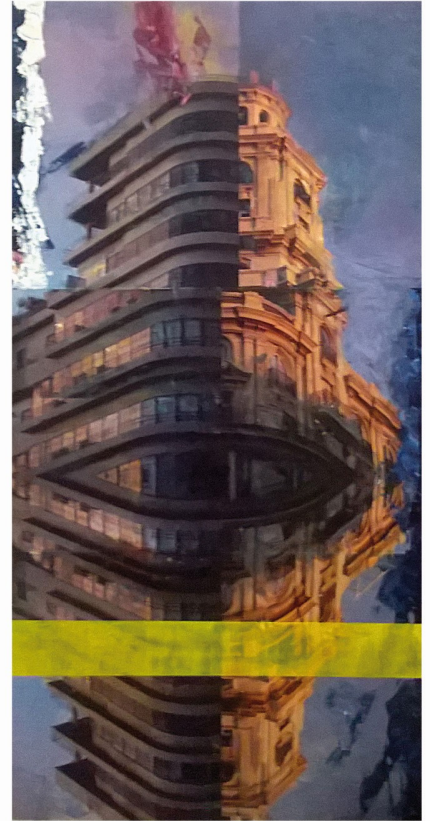


Fig. 56 (Abajo-Izquierda): *Valencia imaginaria II: S/T*, Técnica Mixta, díptico de 20 x 20 cm, 2016.

Fig. 57 (Abajo-Derecha): *Valencia imaginaria II: S/T*, Técnica Mixta, 30 x 30 cm, 2016.



Fig. 58: *Valencia imaginaria II: S/T*,
Técnica Mixta, dos cuadros de 40 x 80
cm y dos cuadros de 80 x 40 cm,
2016.



CONCLUSIONES:

Recordemos que el objetivo principal de este Trabajo Final de Máster ha sido acercarnos a la arquitectura, el espacio urbano y la ciudad planteando nuevas formas de ver estos elementos que constituyen el entorno por el que transitamos diariamente. Se trata de buscar posibilidades virtuales en nuestro mundo cotidiano, de crear espacios imaginarios basados en espacios reales, en un proceso de transformación plástica.

Hasta ahora se ha realizado un trabajo fundamentalmente plástico y compositivo partiendo de imágenes fotográficas captadas por el autor cuando deambulaba por la ciudad en el día a día. Utilizando recursos como la simetría, la yuxtaposición y el collage se crean piezas con imágenes que juegan simultáneamente con la extrañeza y con el reconocimiento. Extrañeza inicial porque el conjunto resultante se acerca a lo visionario y lo onírico, pero reconocimiento posterior al advertir el observador que los fragmentos pertenecen a arquitecturas y espacios cotidianos.

Mediante el trabajo en capas tanto digitales en los fotomontajes como físicas en la obra pictórica revelamos el carácter de paisaje latente del entorno urbano constituido por infinidad de elementos, signos y puntos de vista. Es como mostrar en una sola imagen los distintos estratos y niveles que existen en la ciudad contemporánea, desvelando espacios latentes.

Hasta ahora en los distintos proyectos aquí presentados hemos trabajado preferentemente con imágenes de edificios combinadas con elementos abstractos como estructuras geométricas o pinceladas aplicadas de manera expresiva.

Otro objetivo era investigar y experimentar con métodos indirectos y como el proceso técnico de realización va influyendo en la obra final. En efecto durante los distintos trabajos que se han venido realizando hemos utilizado distintas técnicas utilizando la fotografía como base, manipulándola digitalmente para finalmente hibridándola con el medio pictórico mediante transferencias. Ello es debido a que un fenómeno como es la ciudad contemporánea sólo puede ser captado desde los diversos puntos de vista que nos proporcionan el trabajar con técnicas diferentes. El trabajo digital nos permite reflejar la multiplicidad, la acumulación y la yuxtaposición del entorno urbano trabajando a partir de escenarios reales, mientras que el trabajo pictórico nos remite a la materia y a valores táctiles. Igualmente el trabajo a partir de capas permite mantener la obra abierta a variaciones inesperadas a medida que los elementos van interaccionando entre sí sobre la pieza.

Otro de los objetivos era realizar obra pictórica a partir de imágenes digitales y como estos dos mundos se pueden interrelacionar y trabajar

conjuntamente. Este trabajo se realizó finalmente en la serie de Valencia Imaginaria II en donde la imagen técnica se mezclaba mediante transferencia por látex con pintura acrílica y otros materiales como ceras o cartulinas de color. Esta hibridación refleja el carácter híbrido de la ciudad contemporánea donde épocas, estilos y elementos conviven yuxtapuestos y mezclados.

Igualmente se buscaba asentar la obra realizada en una serie de conceptos teóricos y referentes plásticos que diesen coherencia al conjunto permitiendo ampliar esta investigación para una posible tesis doctoral.

Hay que decir que este proyecto de las Ciudades In/Visibles se inició de una forma bastante ingenua desde el punto de vista conceptual ya que respondía sobre todo a un impulso personal generado por las impresiones visuales que paseos, fotografías y apuntes realizados de mi entorno cotidiano. Aunque por mi formación como Arquitecto poseía una serie de conocimientos técnicos y urbanísticos, desde el punto de vista filosófico y artístico no tenía demasiados referentes. Fue con el paso del tiempo y por medio de lecturas de autores y artistas plásticos que trabajaban sobre la temática urbana. En este sentido el apoyo y la orientación que me proporcionaron los sucesivos profesores a lo largo de mis estudios y de mi tutor de este trabajo me ayudaron a comprender la riqueza y el gran número de conceptos, ideas, pensamientos y obras de arte que se han realizado sobre un fenómeno como es el de la ciudad contemporánea. Gracias a ello, el trabajo a ganado en coherencia y al mismo tiempo nos ha abierto nuevas posibilidades a explorar. Hasta ahora el trabajo se centrado especialmente en las posibilidades plásticas de trabajar con imágenes de edificios y del paisaje urbano buscando mediante medios indirectos nuevas formas de visualizarlos. Hemos dejado un poco de lado los problemas a los que se enfrenta la ciudad contemporánea ya sean ambientales, territoriales, ecológicos como sociales, económicos y de control del ciudadano que quizás puedan ser nuevas posibilidades a desarrollar en un futuro.

Por lo tanto podemos considerar que a lo largo de estos trabajos que se han presentado en la memoria se han ido trabajando los objetivos que se pretendían alcanzar. Cada proyecto ha influenciado en los sucesivos como se ha explicado en la memoria dando como resultado un proceso coherente de evolución continua abriendo nuevos caminos y frentes en cada trabajo realizado.

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

BIBLIOGRAFÍA

CONCEPTOS Y REFERENTES PLÁSTICOS

ABALOS, I. *Atlas pintoresco. Vol. 1: el observatorio*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 2005.

ALDAS, J. y MESTRE, J. *Los Ojos del Verbo: Una observación de la Pintura y su entorno*. Valencia: Sendemà Editorial, 2014.

BAUDELAIRE, C. *El Pintor de la Vida Moderna*. Murcia: José López Albaladejo, 2007.

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

BENJAMIN, W. *La Oba de Arte en la Época de su Reproducción mecánica*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., 2005.

CARERI, F. *Walkscapes: el Andar como Práctica Estética*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 2002.

CORTES, JOSE MIGUEL G. *Metrópolis Visionarias: Las ciudades que nunca existieron*. Valencia: Sendemà Editorial, 2014.

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

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

LYNCH, K. *La Imagen de la Ciudad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L., 2008.

NOGUE, J. (ed.) *La construcción social del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva, S.L., 2007.

ORTEGA Y GASSET, J. *Meditaciones del Quijote*. Madrid: Alianza Editorial, S.A., 1981.

SOJA, EDWARD W. *Postmetrópolis: Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2008.

VV. AA. *Diálogos urbanos. Confluencias entre arte y ciudad*. Valencia: Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE), UPV, 2008.

REFERENTES LITERARIOS

AUSTER, P. *La Trilogía de Nueva York*. Barcelona: Editorial Anagrama, S.A., 1996.

AUSTER, P., KARASIK, P. y MAZZUCHELLI, D. *Ciutat de Vidre*. Barcelona: Angle Editorial, 2007.

CALVINO, I. *Las Ciudades Invisibles*. Madrid: Ediciones Siruela, S.A., 1998.

DOBLIN, A. *Berlín Alexanderplatz*, Barcelona: Destino, 1996.

DOS PASSOS, J. *Manhattan Transfer*. Barcelona: Círculo de Lectores, S.A., 2000.

RECURSOS EN LÍNEA:

ALLAN POE, E. *El hombre de la Multitud*.

[En Línea] <http://www.bifurcaciones.cl/006/reserva.htm>, consultado el 15/07/16.

PRADA, C. [En Línea] <http://www.conchaprada.com/>, consultado el 2/07/16

RUSCHA, E. [En Línea] <http://www.edruscha.com/>, consultado el 24/05/2015.

UGALDE, J. [En Línea] <http://www.juanugalde.es/>, consultado el 15/07/16.

VILAVELDA, K. [En Línea] <http://www.kekevilabelda.com/>, consultado el 18/07/16

ÍNDICE DE IMÁGENES

- FIGURA 1.** Fotografía propia, p. 7
- FIGURA 2.** *Boulevard dels Italiens*, Fotografía, p. 10
En Línea: <http://www.hberlioz.com/Paris/italiens.htm> , 16/05/16
- FIGURA 3.** Fritz Lang, Fotomontaje, p. 10
En Línea: <http://bricksofgold.blogspot.com.es/2013/03/metropolis-fritz-lang-1927.html>, 10/07/16
- FIGURA 4.** Seúl a vista de satélite, p. 12
En Línea: <http://www.forocoches.com/foro/showthread.php?t=3134873>, 24/06/16
- FIGURA 5.** Jean Dubuffet, p. 12
<http://www.galerie-melki.fr/category/artist/dubuffet-jean> , 5/07/16
- FIGURA 6.** Tullio Cralli, p. 13
En Línea: <http://www.tulliocralli.com/>, 2/07/16
- FIGURA 7.** Gerardo Dottori, p. 13
En Línea: <http://www.umbria24.it/san-gemini-una-mostra-celebra-gerardo-dottori-lumbria-vista-con-gli-occhi-di-un-futurista/318060.html> , 20/07/16
- FIGURA 8.** Londres a vista de satélite, p. 13
En Línea: <http://magnet.xataka.com/un-mundo-fascinante/la-altura-de-todos-los-edificios-de-reino-unido-a-vista-de-este-espectacular-mapa>, 22/07/16
- FIGURA 9.** Rodrigo Montero, p.14
En Línea: http://www.rhodemontero.com/post/10691657_1775/del-centro-al-arrabal-195x130-cm-temple, 7/05/16
- FIGURA 10.** Vito Acconci, p.15
En Línea: <http://shoepile-photo4.blogspot.com.es/2010/09/vito-acconci-has-always-been-one-of-my.html>, 5/07/16
- FIGURA 11.** Michael Awad, p.15
En Línea: <http://www.ago.net/michael-awad>, 3/05/16
- FIGURA 12.** Umbo, p. 20
En Línea: <http://www.vintag.es/2012/03/interesting-photos-of-famous.html>, 9/07/16
- FIGURA 13.** George Grosz, p. 22
En Línea: <http://the-paintrist.tumblr.com/post/85109830487/pelomundodascidades-george-grosz-memory-of-new>, 15/07/16
- FIGURA 14.** Piranesi, p. 22
En Línea: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Piranesi9c.jpg>Imágenes digitales, 13/06/16
- FIGURA 15.** Antonio Sant'Elia, p.22

En Línea: <http://www.lacittanuova.it/eng/opere.asp> , 5/06/16

FIGURA 16. Paul Citroën, p. 22

En Línea: <http://www.quirkytravel.com/cities/London/bauhaus-at-the-barbican/> Proceso de producción, 23/04/2015

FIGURA 17. László Moholy-Nagy , p.23

En Línea: <http://www.lacittanuova.it/eng/opere.asp> , 2/06/16

FIGURA 18. Archigram, p. 23

En Línea: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=762488>, 18/04/15

FIGURA 19. Rem Koolhaas y Elia Zenghelis, p. 24

En Línea: <http://boiteaoutils.blogspot.com.es/2010/04/unwall-exodus-or-voluntary-prisoners-of.html> , 5/05/16

FIGURA 20. Claudia Jaguaribe, p. 23

En Línea: <http://noticias.bol.uol.com.br/fotos/imagens-do-dia/2014/09/19/de-nova-iorque-a-mumbai-atlas-mundial-de-fotografia-de-rua-ilustra-retratos-e-paisagens-urbanas-ao-redor-do-mundo.htm#fotoNav=8>, p 14/05/16

FIGURA 21. Dimitris Tsoumplekas, p. 23

En Línea: <http://tsoumplekas.com/index.php/en/beton-zen.html>, 18/04/16

FIGURA 22. John Dos Passos, Fotografía propia, p. 26

FIGURA 23. Italo Calvino, Fotografía propia, p. 26

FIGURA 24. Paul Auster, Fotografía propia, p. 28

FIGURA 25. Paul Auster, Paul Karasik y David Mazzucchelli, Fotografía propia, p. 28

FIGURA 26. Keke Vilavelda, p. 29

En Línea: <http://www.herrerodetejada.com/portfolio/keke-vilavelda/>, 4/07/16

FIGURA 27. Keke Vilavelda, p. 29

En Línea: <http://www.herrerodetejada.com/portfolio/keke-vilavelda/>, 4/07/16

FIGURA 28. Juan Ugalde, p. 30

En Línea: . http://www.juanugalde.es/en_1992-2007_4.html, 5/07/16

FIGURA 29. Juan Ugalde, p. 30

En Línea: http://www.juanugalde.es/en_1992-2007_7.html, 6/07/16

FIGURA 30. Obra fotográfica, Fotografía propia, p. 32

FIGURA 31. Ed Ruscha, p. 33

En Línea: <http://www.edruscha.com/works/sex-at-noon-taxes/>, 5/02/16

FIGURA 32. Ed Ruscha, p. 33

En Línea: <http://www.edruscha.com/works/never-odd-or-even/>,
6/02/16

FIGURA 33. Concha Prada, p. 33

En Línea: <http://www.conchaprada.com/proyectos/valencia.html/>,
16/05/16

FIGURA 34, 35 y 36.

Fotomontajes, Fotografía propia, p. 35

FIGURA 37. Escher, p. 36

En Línea: <http://www.abadiadigital.com/estructuras-imposibles-de-mc-escher/>, 24/05/16

FIGURA 38. Fotomontaje, Fotografía propia, p. 36

FIGURA 39. Fotomontaje Cápsula Espacio-temporal, Fotografía propia,
p. 36

FIGURA 40. Simetría Caras, Fotografía propia, p. 37

FIGURA 41. Simetría Edificios, Fotografía propia, p. 38

FIGURA 42, 43 y 44.

Skyline I, II y III, Fotografía propia, p. 39

FIGURA 45. *Valencia Imaginaria I*, Fotografía propia, p. 40

FIGURA 46. *Valencia Imaginaria I*, Fotografía propia, p. 41

FIGURA 47. *Valencia Imaginaria I: Detalles Autobús*, Fotografía propia,
p. 42

FIGURA 48. Cámara sony DSC-T99, Fotografía propia, p. 44

FIGURA 49. Fondo geométrico, Fotografía propia, p. 47

FIGURA 50. Fondo expresivo, Fotografía propia, p. 47

FIGURA 51. Transferencia papel, Fotografía propia, p. 48

FIGURA 52. *Valencia Imaginaria II*, 5 Cuadros 40 x 20 cm, Fotografía propia,
p. 50

FIGURA 53. *Valencia Imaginaria II*, 5 Cuadros 40 x 20 cm, Fotografía propia,
p. 51

FIGURA 54. *Valencia Imaginaria II*, 1 Cuadros 40 x 20 cm, Fotografía propia,
p. 52

FIGURA 55. *Valencia Imaginaria II*, 2 Cuadros 20 x 40 cm, Fotografía propia,
p. 52

FIGURA 56. *Valencia Imaginaria II*, 2 Cuadros 420 x 20 cm, Fotografía
propia, p. 52

FIGURA 57. *Valencia Imaginaria II*, 1 Cuadros 30 x 30 cm, Fotografía propia,
p. 52

FIGURA 58. *Valencia Imaginaria II*, 2 Cuadros 80 x 40 cm 2 Cuadros 40 x 80,
Fotografía propia, p. 52

FIGURA 59. *Valencia Imaginaria II*, Exposición PAM! 16, p. 49

