

# TFG

---

## MOVIMIENTO DE ESCAPE.

Presentado por José Luis Urbán

Tutores: Ricardo Forriols

Javier Chapa Villalba

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente trabajo de final de Grado es el resultado de una investigación en la que se combinan los diferentes procesos creativos que hemos desarrollado en los dos últimos años de carrera. El proyecto “Movimiento de Escape” se ha llevado a cabo mediante la “mixtura” entre procesos formales pictóricos y procesos tecnológicos y digitales.

Un trabajo donde forzamos la comunicación gráfica (diseño) y la traducimos a un lenguaje abstracto, y en el que, de forma recíproca, sometemos la pintura a planteamientos de maquetación y composición comunicativa. Un ir y venir entre lo digital y lo pictórico en tierra de nadie, un proyecto de diseño especulativo que, mediante un diálogo cartográfico de huellas migratorias, aborda una problemática que evidencia nuestro fracaso colectivo como sociedad desarrollada; un lenguaje que analiza la ubicación de los asentamientos de desplazados internos y refugiados, y los recorridos realizados por estos en su huida de guerras civiles y de violencia extrema en sus lugares de origen.

Se trata de un TFG/Proyecto práctico que juega con distintas maneras de abordar la imagen; la de la tradición (pintura, representación, imagen física,...) y la contemporánea (imagen digital), a partir del valor del signo y la marca, su decontextualización, y de tratamientos informáticos (diseño, composición, impresión, corte...).

**Palabras clave:**

Diseño, pintura, imagen, señalética, marca, cartel, intervención.

## SUMMARY AND KEYWORDS

This final degree paper is the result of a research that combines the different creative processes I have developed in the last two years of my degree. The project “Movement to Escape” has been carried out through the “mixture” of pictorial formal processes together with technological and digital processes.

A work graphic communication (design) is pushed, translating it into an abstract language and, reciprocally, the painting is submitted to layout and communicative composition approaches. A back and forth movement between the digital and the pictorial world in no man’s land, a speculative design project that, through a cartographic dialogue of migratory footprints, addresses a problem that demonstrates our collective failure as a developed society. A dialogue that maps the location of the settlements of internally moved people and refugees, and the journeys made by them in their escape from civil wars and extreme violence in their places of origin.

It is a FDP / Practical project that plays with different ways of approaching the image, from both a traditional (painting, representation, physical image, ...) and a contemporary (digital image) perspective, based on the value of the sign and the mark, its decontextualization, and computer processing (design, composition, printing, cutting ...).

### **Keywords:**

Design, paint, image, signage, poster, intervention, mark

## Agradecimientos

Agradecer a todas las personas que me han ayudado a realizar este trabajo. Lo dedico especialmente a mi padre José Luis, por su confianza y dedicación, y a Carmina por su apoyo día a día; también a mis tutores Ricardo Forriols y Javier Chapa, por la plena confianza en el proyecto, por las palabras adecuadas y justas en cada momento, y los ánimos dados. A mis compañeros, especialmente a Pau Orts Ros por su ayuda y conversaciones que nos hacen mejorar durante los años. Por último agradecer a Marta y su especial ayuda en los idiomas, y a Jonay Cogollos y Rubén Tortosa por sus horas y dedicación en los talleres.

Muchas gracias.

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. Objetivos

2.2. Metodología

## 3. CONTEXTO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

3.1. Fracaso como colectivo

3.2. Diseño especulativo

## 4. PROYECTO

4.1. Gestación y obra previa

4.2. Desarrollo Conceptual

4.2.1. Cartografías, datos e información

4.3. Elementos formales y técnicos

4.3.1. La retícula

4.3.2. Graffiti, marca, tachado y anulación.

4.3.3. Procesos digitales y tecnología

4.3.4. Procesos de serie (serigrafía)

## 5. REFERENTES

5.1. Luis Úrculo

5.2. Decollage

5.3. Jananne Al\_Ani

5.4. Nelo Vinuesa

5.5. Eike König

## 6. OBRA

6.1. \_Data\_Color\_Escape

6.2. \_Data\_Color\_Movement

6.3. \_Data\_Color\_Collective

## 7. CONCLUSIÓN

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

## 9. BIBLIOGRAFÍA

# 1. INTRODUCCIÓN

*Movimiento de Escape*, título del proyecto que presentamos como Trabajo final de Grado, se fundamenta en una personal “*mixtura*” entre arte y tecnología. Las ideas y planteamientos en los que se asienta este trabajo han ido evolucionando a lo largo de los años y en este proceso han sido determinantes los últimos cursos del Grado. La carrera, y especialmente el tercer y cuarto curso, nos ha permitido conocer nuevos procesos de creación que, abordados con una actitud abierta y sin prejuicios, han propiciado la ampliación de sus posibilidades creativas.

Los procedimientos y los recursos tecnológicos utilizados durante esta investigación, y que ignorábamos, han hecho posible la adquisición de una serie de conocimientos y destrezas fundamentales para la realización del proyecto, y nos ha permitido reforzar las motivaciones personales para llevarlo a término.

Después de esta introducción comentaremos los objetivos y la metodología necesaria para el desarrollo del proyecto y, a continuación, trataremos con amplitud las partes en que se divide:

La primera parte analiza el contexto teórico, conceptual y social imprescindible para situar el ámbito de nuestra investigación.

El segundo apartado está dedicado a la parte práctica del proyecto y se inicia con el análisis del desarrollo conceptual en el que se enmarca dicha práctica. A continuación, abordaremos las motivaciones, los trabajos previos que han tenido continuidad y los que fueron desechados, así como los descubrimientos formales adquiridos tanto durante nuestros estudios como en la práctica personal, es decir, todo aquello que ha hecho posible la materialización del proyecto. Para finalizar este apartado explicaremos las características del lenguaje pictórico, los elementos puramente formales, y el uso de la serie como repetición descontextualizada.

A continuación, dedicaremos un apartado a los referentes utilizados en esta memoria y dar paso a la presentación de la obra.

Las obras que conforman el proyecto se han ido desarrollando desde el curso académico 2016-2017, aunque cabe decir que las piezas conceptuales — previas a las realizadas en el presente proyecto— comienzan a desarrollarse en el curso 2017-2018.

**Movimiento de Escape** consta de tres series:

La primera, **\_Data\_Color\_Escape**, se compone de obras realizadas a partir de la mirada no-retiniana resultante del escaneado de técnicas mixtas (pinturas y láminas de plástico), la posterior impresión en gran formato de los archivos resultantes que, finalmente, son intervenidos con procesos de estampación (serigrafía).

La segunda, **\_Data\_Color\_Movement**, se forma con piezas construidas a partir de elementos formales de la serie anterior como la marca, la señalética o el tachado, que son trabajados como imagen y realizados posteriormente en una CNC ( control numérico) de corte láser, presentándose como objetos sobre el muro.

Y la tercera, y última serie, **\_Data\_Color\_Collective**, analiza elementos de las dos anteriores, y se presenta como cartelería impresa en offset y pegada en distintos lugares de la ciudad, y de la que se ha llevado a cabo un registro temporal fotográfico para estudiar posibilidades de intervención e interacción.

Tras este apartado expondremos las conclusiones finales y la bibliografía en la que nos hemos apoyado para ampliar conocimientos que se han reflejado en el proyecto.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. Objetivos

Para la adecuada realización de este proyecto se ha planteado un objetivo general y, a su vez, una serie de objetivos específicos en los que fundamentarlo.

El objetivo general es **realizar una serie de obras pictóricas de carácter abstracto que muestren los conocimientos y competencias adquiridas en el transcurso de la carrera.**

Para conseguir este objetivo general planteamos los siguientes objetivos específicos:

1. **Desarrollar** un discurso teórico y un lenguaje formal personal que permita situar nuestra práctica artística en un contexto determinado.
2. **Conocer** la correcta utilización de las herramientas técnicas (serigrafía, impresión 3D, talleres de grabado,...) y la maquinaria tecnológica disponible (cortadora láser, CNC numérica, impresora PRUSA3D PLA printer, plotter EPSON STYLUS 9900,...) que han sido necesarias para la realización del presente proyecto.

### 2.2. Metodología

Para la consecución de los objetivos expuestos se realizó un estudio y reflexión teórica de los aspectos y conceptos que sustentan la parte práctica. La fase teórica y práctica evolucionaron de manera conjunta durante el proceso de trabajo.

1. **Búsqueda y organización** de datos que comunica el proyecto.
2. **Investigación y búsqueda** de referentes al que poder aproximar mi trabajo.
3. **Estudios formales**, de color y de posibilidades gráficas para realizar las obras.
4. **Experimentación** con los recursos digitales y tecnológicos.
5. **Materialización** de una serie de obra pictórica.



### 3. CONTEXTO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

Antes de comenzar a explicar el proyecto, antecedentes, obras previas, elementos formales y todos sus procesos pictóricos y técnicos, expondremos el punto de partida teórico-conceptual que nos sitúa ante el cómo y el porqué de nuestro trabajo, así como aquellos datos que aparecen reflejados en las obras que los conforman.

Este apartado se divide en tres puntos. El primero refleja la problemática social migratoria por causas violentas. Sin profundizar demasiado (el tema daría para un análisis mucho más extenso), explicamos la importancia de la diferencia entre refugiado y desplazado, y exponemos los datos reales obtenidos, así como su ubicación dentro del proyecto. Considerábamos que era de gran importancia conocer este punto de partida teórico para entender el proyecto en sí.

En el segundo y tercer apartado se expone la estrategia utilizada para la realización del proyecto, y el porqué del **diseño especulativo** como modelo de comunicación que ha servido de punto de partida para crear un trabajo comunicativo ficticio..

#### 3.1. Fracaso Colectivo

El mundo ha iniciado su etapa más peligrosa desde décadas. El aumento de guerras y situaciones de conflicto en estos últimos años está sobrepasando nuestra capacidad de abordar soluciones inmediatas.

Desde la crisis de refugiados hasta la migración de desplazados internos, —cabe destacar que no juegan el mismo papel, más adelante explicaremos la diferencia— nuestro fracaso colectivo a la hora de solucionar problemas es evidente. Cada día aparecen nuevas emergencias mientras las guerras y conflictos no paran de aumentar.

Los desplazados internos están entre las personas más vulnerables del mundo. A diferencia de los refugiados, los desplazados internos no cruzan fronteras internacionales en busca de seguridad y protección, sino que permanecen dentro de su propio país. En determinadas circunstancias, pueden ser obligados a huir por las mismas razones que los refugiados (conflictos armados, violencia generalizada o violaciones de los derechos humanos entre otras), con la diferencia que los desplazados internos permanecen bajo la protección de su gobierno, aún en los casos en que el mismo gobierno se convierte en una de las causas de su huida.

La diferencia entre los desplazados internos y los refugiados radica en que cuando un civil que huye cruza la frontera internacional de su país, él o ella se convierte en un refugiado y, como tal, recibe protección internacional y ayuda.

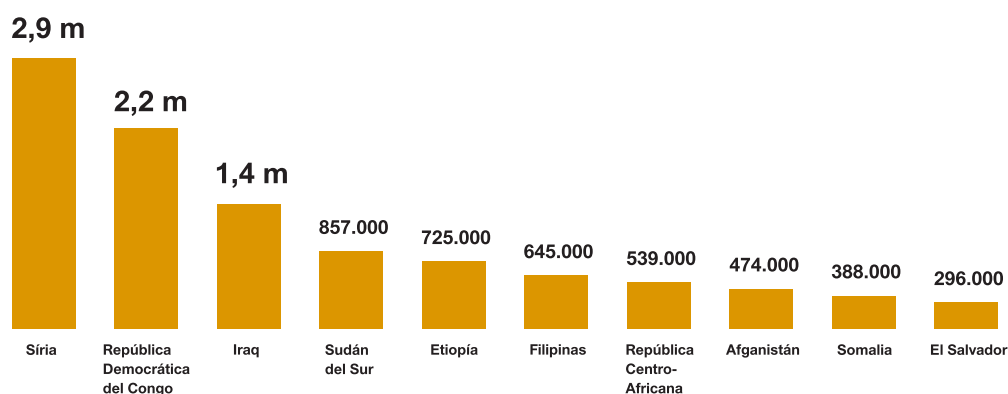
En 2005, con el objetivo de abordar los vacíos existentes y fortalecer la

efectividad de la reacción por medio de la creación de alianzas, se creó el enfoque de grupos temáticos, un enfoque coordinado en la respuesta humanitaria a emergencias que incluyendo principalmente, las situaciones de desplazamiento interno. Los grupos temáticos son constituidos por las principales organizaciones activas en sectores determinados de la intervención humanitaria. Forman parte de los grupos temáticos también organizaciones que no pertenecen al sistema de Naciones Unidas, como la Federación de las Sociedades Nacionales de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja y el Comité Internacional de la Cruz Roja.

El número de **desplazados internos** actualmente aumenta rápidamente. Unas 80.000 personas tuvieron que abandonar sus casas cada día debido a los conflictos y desastres naturales —este último también es un factor de desplazamiento que no será abordado en este proyecto— a finales del 2017. *Datos según el informe publicado por el Centro de Observación del Desplazamiento Interno (IDMC) y el Consejo Noruego de Refugiados (NRC).*

Este proyecto trata los conflictos y la violencia provocan un total de 11,8 millones de nuevos desplazamientos, un número que casi supone el doble de los 6,9 millones registrados en 2016. *Datos según el Informe Global sobre Desplazamiento interno (GRID2018).* Actualmente cerca de 40 millones de personas viven desplazadas por la violencia, de ellas el 76% están concentradas en 10 países.

## Nuevos desplazamientos por conflictos



1. Tabla de datos de desplazamientos por conflictos.  
Fuente: IDMC, y publicado por Europa press y Accnur.

**Países más afectados**

África Subsahariana es la región que más desplazamientos por guerras y violencia registró en 2017, con 5,5 millones. Solo en la República Democrática del Congo, país en el que hay abiertos varios focos de violencia, se produjeron 2,2 millones de desplazados, mientras que en Sudán del Sur, país sumido en una guerra civil hubo 857.000 nuevos desplazados.

Oriente próximo y el Norte de África fueron las regiones con más desplazados por las guerras, con 4,5 millones. En este caso la lista es encabezada por Siria, el país con mayor número de desplazados en la actualidad.

Los conflictos enquistados, persecuciones, terrorismo y hambruna siguen golpeando con dureza a un grupo creciente de población y vuelven a engrosar el número de refugiados, una cifra que ha marcado un nuevo récord mundial: al cierre de 2017 había 25,4 millones de personas beneficiarias de protección internacional frente a los 22,5 millones del año anterior. En total, las personas que abandonaron sus hogares de manera forzosa ya son 68,5 millones, 2,9 millones más que en 2016. [Así lo recoge el Alto Comisionado de la ONU para los Refugiados \(ACNUR\) en su último informe Tendencias Globales.](#)

Ante una situación actual tan desbordada y unos datos sobrecogedores que evidencian la ineficacia política, tuve la necesidad de hablar de ello, de protestar, quejarme y gritar en silencio. He querido reflejar unos datos mediante la creación artística y posicionar al espectador ante un tenso dialogo entre información e imagen. No sabemos lo que se ve, pero si intuimos lo que se lee.

Sudán del Sur.	65
República Democrática del Congo.	65
Yemen.	65
Afganistán.	65
Gran Sahel.	65
Siria e Irak.	65
Turquía.	65
Colombia.	65
Kazajistán.	65
Sáhara Occidental.	65
Zimbabue.	65
Tailandia.	65
Nigeria.	millones

# 65 millones.

2. José Luis Urbán. 65 millones, 2107.  
Cartel desplegable.  
100 x 70 cm.

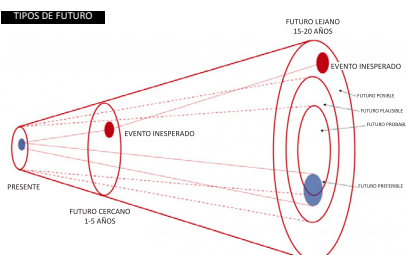
## 3.2. Diseño Especulativo

A lo largo de estos dos últimos años el proyecto ha ido sufriendo transformaciones, algunos cambios entraron por decisiones propias, pero otros entraron posiblemente sin casi darnos cuenta dentro del trabajo. Quizás una de las más importantes ha sido la introducción de una estrategia teórico-conceptual. Aquí es donde entra en escena el concepto de **Diseño Especulativo**.

Como comento en el apartado anterior en referencia a la problemática migratoria, el tema se introduce en el proyecto por sí mismo, seguramente por mi forma de ser y debido a la preocupación, el enfado y el interés en como solucionarlo; de ahí la necesidad de seguir contándolo ante el espectador. A lo largo del año me voy dando cuenta que no es un tema fácil para hablar de él sin que hayan tópicos habituales. Durante 2017 buscamos la forma de contarlo mediante planteamientos que eran muy difíciles o poco creíbles, fuimos desechando ideas, estrategias, etc, hasta encontrar el concepto de diseño especulativo. —Me gustaría contar como anécdota personal el momento en el que aparece—

*“Conversábamos en una terraza cualquiera, todas son buenas en esta ciudad, compañeros de profesión y amigos ante todo. Pero es la artista, diseñadora, pero sobre todo compañera y buena amiga Pau Orts Ros la que tras comentar el transcurso de mi proyecto, en la situación en la que se encuentra y la dificultad en obtener una estrategia teórica creíble, me dice con estas palabras: Tú lo que estas haciendo es un proyecto de pintura y gráfica desde la idea del diseño especulativo, ¿Diseño especulativo? Yo no sabia lo que era pero sí fué un momento clave para situar sin dudas el proyecto”.*

A continuación voy a explicar las características y bases del **diseño especulativo**, para situar y entender el colectivo Movimiento de Escape.



3. Diagrama cónico, tipos de futuro.  
Stuart Candy.  
Imagen obtenida en internet.

Cualquier proyecto creativo es una práctica de especulación sobre el futuro. Este proceso de especulación depende en gran medida de la cantidad de incertidumbre que se desee incluir en su proyectación.

El futurista Stuart Candy propone un diagrama cónico para representar el tiempo como un ecosistema especulativo en donde el futuro puede ser posible, plausible, probable o preferente.

Tal vez lo más interesante de este modelo conceptual es el hecho de que el Diseño Especulativo se halla en el campo del futuro posible, pues toma prestado las libertades que le permite este ecosistema para configurar un ejercicio de diseño crítico con respecto a ciertos aspectos sobre los cuales se quiere llamar la atención en el presente. La gran diferencia con el

diseño conceptual, se halla en el hecho de que el diseño especulativo se fundamenta en hechos que pueden ser posibles en el mundo de la ciencia y que las especulaciones de diseño tienen por objetivo actuar como un catalizador para redefinir colectivamente nuestra relación con la realidad. Así, mientras el diseño conceptual se centra en el concepto, el diseño especulativo se centra en la idea, que es un modo mental más general y abstracto, en contraposición al primero que representa un componente específico de modo mental.

Así pues, el diseño especulativo es una forma de hacer diseño con un alto componente de incertidumbre que tiene la finalidad de catalizar nuestras relaciones con el presente. También es una manera de ejercer la obligación que tiene todo diseñador de presentar una visión prospectiva de su realidad. El diseño especulativo tiene como propósito exigir más de la sociedad como consumidor crítico. Esto no significa que el diseñador se halle en un plano moral superior, sino todo lo contrario, es un guía que señala el problema de estar demasiado sumido en el sistema actual. Así, el diseño puede ayudar a crear conciencia de nuestras acciones como ciudadanos y convertirnos en ciudadanos-visionarios.

Por último, es importante aclarar que el modelo de diseño especulativo no es nuevo, sino que proviene de la biología especulativa, o evolución especulativa, término que hace referencia a un campo muy hipotético de la ciencia que hace predicciones sobre la evolución de la vida en una amplia variedad de escenarios y también, hasta cierto punto es una forma de ficción. Esto es importante en la medida que permite un estudio organizado de las posibilidades que brinda el futuro, no solamente a nivel de productos tecnológicos, sino también bajo otros aspectos como el biológico, el educativo, el político y el cultural

*“Esta modalidad del diseño medra en la imaginación, busca abrir nuevas perspectivas en lo que se llama en ocasiones “problemas retorcidos” [en español se ve más en su forma inglesa, wicked problems], [busca] crear espacios de discusión y debate sobre formas alternativas de ser, y [busca] inspirar y estimular que la imaginación de las personas fluya libremente”<sup>1</sup>*

---

1 Roselló, Elisabeth. Teorías del futuro. Diseño especulativo.

Un ejemplo de diseño especulativo es la obra: **Máquina de Menstruación** de la artista Sputniko que ofrece un panorama futuro en donde los seres humanos son andróginos, e intentan averiguar cómo era el proceso de menstruación de las mujeres. Para ello, crean la máquina de menstruación la cual ofrece la posibilidad de sentir dolor en el abdomen por medio de una serie de electrodos, así como la sensación de sangrado. Este proyecto nace de la premisa alrededor de las diferencias fisiológicas existentes entre hombres y mujeres, y las implicaciones culturales de estas diferencias.



4. Sputniko. *Mestruation Machine*, 2010.  
Video.

## 4. PROYECTO

### 4.1. Gestación, obra previa. “Cyberflâneur”

No es posible entender el proyecto, ni los dos años de evolución sin hacer un pequeño recorrido por la gestación inicial del trabajo, pues ha ido evolucionando de manera constante durante varias etapas.

Los principios pictóricos se acercaban mucho más a la idea de la metapintura, al acto simplemente de pintar. Me interesaban las imágenes e información que los medios actuales nos presentan (Internet, app's, magazines o redes sociales). Analizo un sinfín de contenido como si fuese un “Cyber-Flâneur” de la red, buscando imágenes o informaciones que por su composición, contenido, estética o color llaman mi atención, me apropio de estos referentes, y mediante procesos digitales rompo su orden natural y anulo toda su forma figurativa. Creo sobre sus contornos una nueva síntesis con elementos formales de retículas y líneas con formas abstractas, hasta hacer desaparecer la imagen inicial y que así, cognitivamente, seamos incapaces de volver a reordenar la imagen que antes fue y poder anular todo su contenido comunicativo.

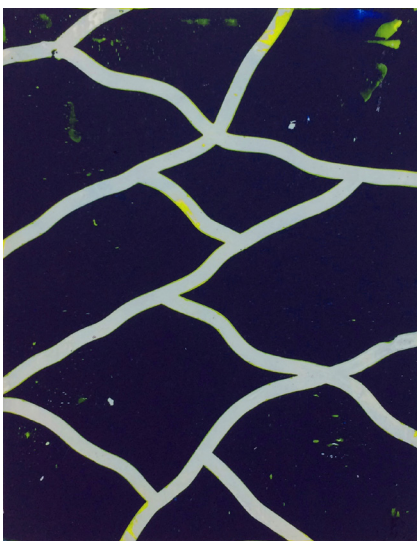
La asignatura pintura y abstracción y su profesor, Javier Chapa, me proporcionaron una amplitud de conocimientos y técnicas pictóricas (lijados, lavados, reservas...) que están en el trabajo. En esta asignatura es donde puedo decir que se inicia a gestarse el proyecto, comienzo a trabajar la retícula, la anulación de las imágenes, el tachado, la señalética... toda una serie de elementos formales de carácter abstracto que están presentes en el proyecto Movimiento de Escape.

Durante estos dos años el proyecto evoluciona conmigo y viceversa. Mi malestar personal ante el fracaso colectivo acabará viéndose reflejados y, estos inicios, donde pintar era lo fundamental quedarán unidos a un acto de comunicación donde personalmente, y estoy seguro que la obra también, salimos especialmente reforzados.

“Corrompemos, disolvemos lo que ha sido corrompido, depuramos lo que ha sido disuelto, reunimos lo que ha sido depurado y lo solidificamos”



5. José L. Urbán. *\_Data\_Waves*, 2017  
Acrílico sobre lino.  
24 x 19 cm  
Vista desde el estudio.



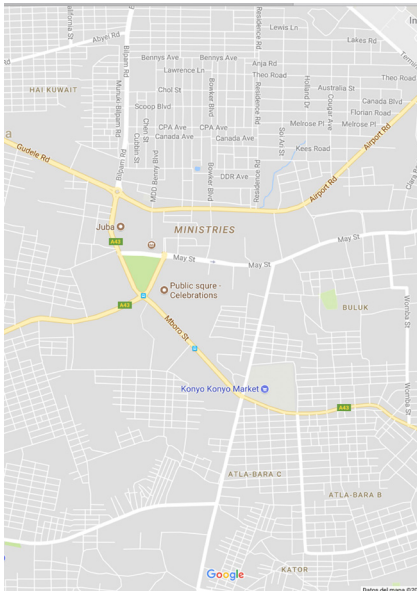
6. José L. Urbán. *\_Data\_Waves*, 2017  
Acrílico sobre lino.  
24 x 19 cm

## 4.2. Desarrollo Conceptual

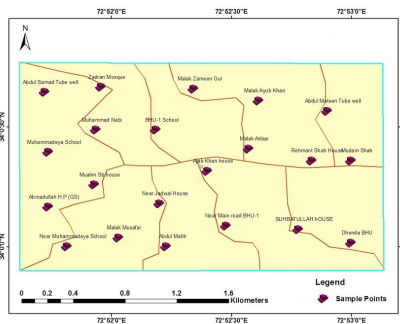
Una vez revisado de donde veníamos —me parecía importante explicar lo diferentes que son el punto de partida de la materialización final—, tratamos de realizar un proyecto artístico que refleje y comunique de forma abstracta la problemática migratoria por causas violentas en la actualidad.

El trabajo parte de dar solidez y visibilidad a las huellas o rastros dejados en los recorridos migratorios desde África a Europa, de los campos de refugiados como nuevos núcleos de población levantados o las vías de escape de la población ante un incidente violento.

Todos estos recorridos o espacios aparentemente vacíos se reescriben de nuevo como elementos generadores de huellas y retículas solidas que, apoyados con una serie de datos explícitos, nos comunican una serie de informaciones para constatar la idea de que existen mapas no-cartográficos, lugares y rutas que no aparecen en los mapas internacionales, estas no dejan de ser nuevas carreteras o nuevos núcleos de población que sí deberíamos registrar.

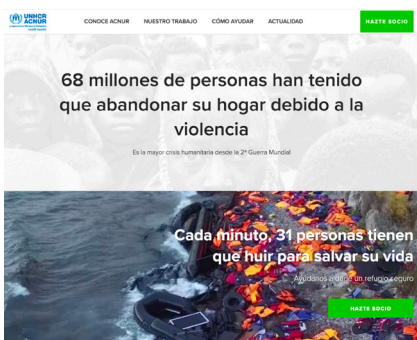


7. Yuba, Imagen cartográfica, Google Earth.



8. Al Zaatari, Jordania. Mapa informativo del campo de refugiados, tomada de internet.

*“Se trata del ámbito de lo exforma: el lugar donde se desarrollan las negociaciones fronterizas entre lo excluido y lo admitido, entre el productor y el residuo. El término exforma designará aquí a la forma atrapada en un procedimiento de exclusión o de inclusión. Es decir, a todo signo transitando entre el centro y la periferia, flotando entre la disidencia y el poder”.* <sup>2</sup>



9. Web ACNUR, comité español.



### 4.2.1 Cartografías, datos e información.

Todo el proyecto parte, consta o descontextualiza imágenes (cartográficas principalmente) y datos numéricos obtenidos de información contrastada que representan **“DATOS DE LO REAL”**. En las imágenes sintetizo los espacios y las huellas de las cartografías que me interesan, esta síntesis la trabajo digitalmente (photoshop y illustrator) para crear una nueva imagen geométrica reticular o de línea que utilizaré como elemento formal en las series del proyecto.

Todos los datos aquí presentes están obtenidos y contrastados con ACNUR (Agencia de la ONU para los refugiados), en el teléfono 913690670. Además de conocer con carácter tanto informativo para el proyecto como personal cuáles son (para ACNUR) sus emergencias, áreas de trabajo y financiación.

También citar que las imágenes cartográficas utilizadas para el proyecto son obtenidas desde Google Earth y distintas páginas web especializadas en el ámbito aquí desarrollado.

The image shows a screenshot of the ACNUR website. At the top left is the ACNUR logo with the text 'UNHCR ACNUR' and 'La Agencia de la ONU para los Refugiados' and 'UNHCR español'. To the right of the logo are navigation links: 'CONOCE ACNUR', 'NUESTRO TRABAJO', 'CÓMO AYUDAR', and 'ACTUALIDAD'. On the far right is a green button labeled 'HAZTE SOCIO'. Below the navigation is a large banner with a background image of a group of people. The text on the banner reads: '68 millones de personas han tenido que abandonar su hogar debido a la violencia'. Below this, in smaller text, it says 'Es la mayor crisis humanitaria desde la 2ª Guerra Mundial'. At the bottom of the banner is another image showing a boat on the water with many colorful life jackets scattered around it. The text on this image reads: 'Cada minuto, 31 personas tienen que huir para salvar su vida'. Below this, it says 'Ayúdanos a darle un refugio seguro'. At the bottom right of this image is another green button labeled 'HAZTE SOCIO'.

## 4.3. Elementos formales

En este apartado explicaré los elementos formales más importantes que aparecen a lo largo del proyecto.

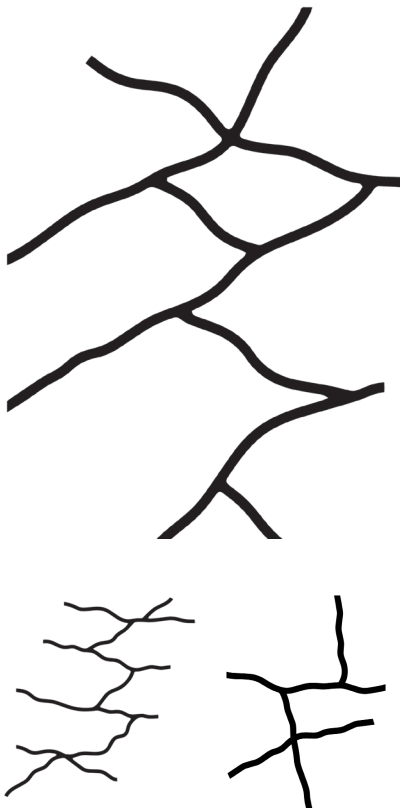
### 4.3.1. La retícula.

Los estudios de Ucello, Leonardo o Durero muestran como organizaban las pinturas por medio de entramados de perspectiva, pero tengo que remarcar que estos no son ejemplos de retícula, ya que la perspectiva era la manera de acercarse a lo real y la retícula, en cambio, es la forma de alejarse. La retícula, al contrario que la perspectiva, no proyecta el espacio de una habitación o un paisaje sobre la superficie de la pintura, lo que nos proyecta es la superficie de la pintura en sí.

La retícula emerge en la pintura cubista de preguerra, haciendo su aparición a principios del siglo XX en Francia. Esto, anuncia el silencio del arte moderno y su distanciamiento de la narración y el discurso, tratando de enmarcar el arte en la esfera de la pura estética y declarando su carácter autónomo y autoreferencial. Geometrizada y ordenada, es anti real. *Cuenta Rosalind Krauss en su artículo, retículas en la originalidad de las vanguardias y otros mitos modernos.*

La retícula nos permite dar rienda suelta a la imaginación, ilusión o ficción. Por tanto, es una estructura que posibilita la existencia de una contradicción entre la ciencia y las sensaciones. Separa aquello que hay dentro de la obra, de la realidad y del medio.

La retícula es el elemento formal que aparece tan solo en la primera serie del proyecto **\_Data\_Color\_Escape\_**, es el elemento principal ya que comunica la solidez otorgada a las huellas de vacío comentadas posteriormente. Las retículas aparecen como masas de color en un fuerte contraste con el resto de color de la pieza.



10. Vector de retículas realizado con el programa *Illustrator*.

### 4.3.2. Grafiti, tachadura y anulación.

Desde 1989 y gracias a un pensamiento crítico, abierto y sin prejuicios por parte de mi padre, descubrí y practiqué el grafiti como forma de auto expresión, digo gracias a mi familia pues por aquel entonces no tenía las con-

notaciones positivas que tiene el grafiti o el mural (*street art* en general) a día de hoy. Me familiaricé con las técnicas (tipos de pinturas, difusores, lenguajes formales, etc) y puedo decir que las desarrollé a un alto nivel a lo largo de los años.

El tiempo y mi evolución personal y creativa fue dejando atrás la creación de grafiti clásico (por así llamarlo) en los muros y la calle, y trasladándose poco a poco a los soportes. Desde entonces he mantenido la técnica e incluso me he desprejuiciado de la perfección de esta misma para entenderla en otro nivel, de otra forma, con toda su fealdad, como adaptarla y como mutarla para conseguir con su gesto nuevos lenguajes pictóricos. Así pues, el spray se puede ver como recurso formal a lo largo de todo el proyecto.

En este caso el recurso del spray es utilizado por mí con tachados señaléticos (cruces, avisos...) o tachados completos para hacer desaparecer lo que esta debajo, —*algo que me recuerda al dibujo borrado de De Kooning por Rauschenberg*— como si se tratara de un mal grafitero que coge un spray por primera vez en su vida.

La consecuencia final de todo esto y con la que personalmente me siento satisfecho es su carácter de modernidad que se constata en las segunda serie **\_Data\_Color\_Movement**, donde digitalizo la marca de spray para extraerla y descontextualizarla del muro, reproducirla y materializarla en 3D, para volver a colocarla como objeto en el muro.

Finalmente y para acabar el apartado, el spray —junto a la retícula anteriormente vista— es fundamental a lo largo del proyecto, pues no hay nada más reivindicativo y libre que la calle, sus pintadas, sus mensajes, marcas y cicatrices que poetizan y humanizan nuestra ciudad, y nos advierte de las cosas que estamos haciendo mal la sociedad.

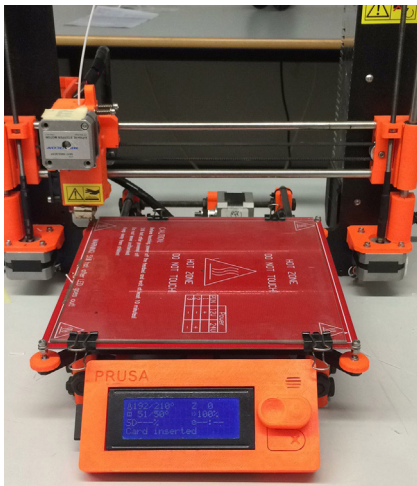
### 4.3.3. Procesos digitales y tecnología.

Desde el principio del trabajo hemos estado hablando de la importancia de la "mixtura" entre pintura tecnología dentro del proyecto, de como a lo largo de la carrera, especialmente más este último año, he ido familiarizándome y experimentando con *softwares* y maquinaria, y como poder fusionar la creación artística con estos procesos.

"Me arriesgaré a decir, que hoy todo viaja a través de la pantalla, y que a mi personal modo de ver esta constituyó un 50% del trabajo de caballete"

La asignatura Procesos Gráficos digitales ha sido fundamental para conocer y aprender la nueva tecnología, mi visión creativa cambió por completo y comencé a visualizar las enormes posibilidades de estos recursos, ahora podemos apoyarnos en los nuevos medios para conseguir procesos antes imposibles o difíciles y costoso.

En este apartado tampoco quiero hacer un extenso desarrollo explicando todo lo aprendido en tecnología y maquinaria, pues incluso han habido procesos desechados, pero sí voy a explicar y destacar brevemente tres de los recursos que podemos observar a lo largo del proyecto, y parte de la maquinaria que dispone el LRM (Laboratorio de Recursos Media) de la Facultad.



11. Impresora 3D PRUSA.  
LRM, Facultad de Bellas Artes San Carlos de Valencia.

**1. Escáner.** El primer proceso es la utilización de escáneres para crear imágenes en gran formato en alta calidad resolutive. Un proceso de mirada no-retiniana que invita a la experimentación con multitud de materiales pictóricos o no pictóricos sobre el propio cristal del escáner.

El escáner es poseedor de una mirada totalmente distinta y opuesta a la nuestra, desde la capacidad de mirar el peso que se ejerce contra su cristal hasta la posibilidad de abrir la tapa y escanear la luz de una habitación. Una mirada a través de un dispositivo digital que mediante experimentación, investigación y metodología es capaz de crear texturas, formas, luces y colores muy difíciles de hallar sin un medio digital.



12. Impresora 3D PRUSA.  
Proceso de impresión con PLA plástico.  
LRM, Facultad de Bellas Artes San Carlos de Valencia.

**2. Impresora 3D.** El segundo proceso ha sido el acercamiento a las impresoras 3D, el conocimiento del funcionamiento de sus softwares y la perfecta utilización de una impresora 3D PRUSA I3 MK2S. Este proceso fue desecho dentro del proyecto, debido a las limitaciones del tamaño de las piezas resultantes y el amplio tiempo que necesita la maquina para realizar la pieza. No obstante conocer este proceso y el acto de levantar la línea del plano fue la antesala a ver la posibilidad de este lenguaje, piezas 3D en gran formato. Conocer la cortadora láser y la CNC numérica fue principalmente uno de los hallazgos mas importantes del proyecto.

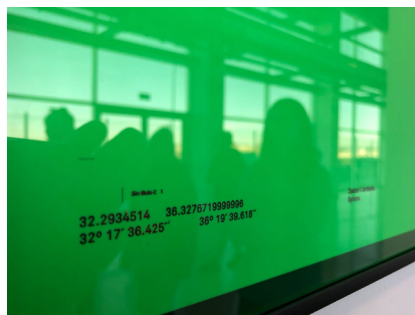
Con las piezas resultantes de la impresora 3D impresas en PLA plástico realizamos unos gofrados sobre vinilos plásticos introducidos en un plotter para imprimir una serie de datos migratorios, fueron objetos apartados del proyecto pero que proporcionaron ideas para procesos futuros.



13. Archivo stl para la realización de una impresión 3D.



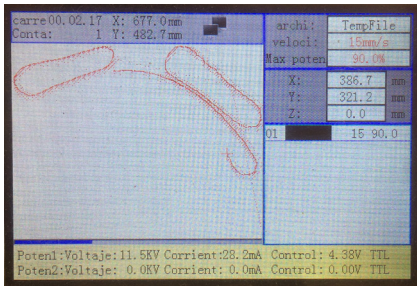
14. José L. Urbán. *\_Data\_Green*. 2017  
Impresión digital en Epson Stylus 9900, (Ultrachrome HDR photo), sobre iron x.  
Gofrado con pieza 3D-PLA.  
40 x 29 cm.



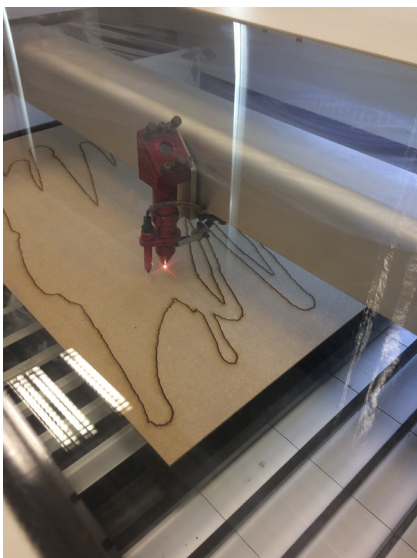
15. Detalle de datos.

**3. Cortadora Láser.** La cortadora láser es junto al escáner el otro proceso técnico fundamental dentro del proyecto. La cortadora perfora milimétricamente archivos de illustrator vectoriales de línea a un tamaño máximo de 100x70 cm (medida máxima de la maquina de la Facultad), en espesores de 5 a 8mm según el material (madera, plásticos, vinilo, papel, metacrilato, etc...) y materializa entre 1 y 5 minutos según el tamaño del corte.

Conocer la perfecta utilización de esta tecnología en los talleres junto a Jonay Cogollos ha sido una de mis prioridades, además de ser pieza fundamental para materializar la serie **\_Data\_Color\_Movement\_**.



16. Pantalla de ajuste de los parámetros de la CNC de corte láser.



17. CNC láser en proceso de corte con el haz de luz.



19. José L. Urbán. *Sin Titulo*. 2018  
 Spray acrílico sobre madera.  
 29 x 27 cm.



18. Pieza de DM cortada y preparada para imprimir y pintar.

El trabajo en los talleres ha sido fundamental. Trabajar en el LRM me ha dado la posibilidad de ejecutar impresiones de alta calidad en el *plotter* EPSON STYLUS 9900, sacar mejor rendimiento y mas rápido a los *softwares* de tratamiento de imagen (*photoshop, illustrator e indesign*), conocer las impresiones para realizar transferencias, en definitiva un conocimiento de las posibilidades que las tecnologías nos ofrecen.

#### 4.3.4. Serigrafía.

Otra de las técnicas utilizadas en este proyecto es la serigrafía, el principal motivo es el carácter múltiple de sus resultados y aplicaciones, que se fundamentan en la posibilidad de obtener imágenes reproducibles y repetibles.

La serigrafía es, en sentido general, una adaptación moderna del método de reproducir una imagen con una plantilla (*pochoir*, en francés; *stencil*, en inglés), que consiste en estampar dibujos o letras sobre una superficie haciendo pasar pintura, tinta o pigmento, con un instrumento adecuado, a través de los cortes efectuados con reservas o plantillas confeccionadas con diversos materiales.

La utilización de la serigrafía dentro del proyecto podemos encontrarla en la primera serie **\_Data\_Color\_Escape** y en la tercera serie **\_Data\_Color\_Collective**. En ambos casos la serigrafía se ha utilizado para trasladar las marcas, mensajes, tachados o garabatos realizados con spray a distintos soportes: 1º sobre la imagen impresa obtenida del resultado de la mirada del escáner para obtener piezas únicas, y 2º sobre papel blanco para reproducir y seriar esas marcas o tachados, para la obtención de una cartelería única.

##### **Materiales utilizados:**

Pantalla de serigrafía de 72 hilos. 100 x 70 cm

Tintas: Seder Print y Seder Lac, según el nivel de opacidad o transparencia.

Rasqueta.

Papel de poliéster 100 x 70 cm.

Papel Free Vellum White 160 gr, 100 x 70 cm.

Emulsión fotopolímera WR/ mixta.

Emulsionador.

Recuperador de pantalla.

Eliminador de imagen fantasma.

Retardante de tintas.

Proceso Técnico:



20. Preparación de la emulsión.



21. Pantalla recuperada y limpia.



22. Pantalla emulsionada.



23. Preparar fotolito.



24. Impresión del fotolito.



25. Insulación del fotolito en la pantalla.



26. Lavar para eliminar restos de emulsión.



27. Obtención de la imagen en la pantalla.



28. Estampación.



## 5. REFERENTES

A continuación hablaré de la serie de referentes y propuestas artísticas que nos han servido como guía a lo largo del trabajo. Aunque no en todos los casos existe esa relación directa entre el contenido formal de la obra de estos referentes y la nuestra.

### 5.1. Luis Úrculo (Madrid, España. 1978)

Luis Úrculo vive y trabaja a medias entre Méjico y Madrid. La influencia de este artista Madrileño ha sido, en cierto modo, determinante en el origen y desarrollo de este proyecto.

La antropología, la arqueología o la criminología como puntos referenciales para crear líneas de investigación sobre la idea de reconstrucción, o hacer visible la materialidad incierta y interpretar la realidad, ha sido un punto de inspiración en este proyecto.

La formación como arquitecto ha creado siempre una gran influencia en la investigación y desarrollo de su práctica. Interesado en todo lo periférico a la arquitectura, los procesos, desarrollos y planteamientos que pueden ser manipulados, sampleados y traducidos a otras escalas, adaptándose a la composición del proyecto, creando nuevos escenarios no contemplados anteriormente. La ficción, la representación y la interpretación de lo doméstico han sido los espacios base en el desarrollo de su trabajo.



29. Luis Úrculo. *Ornamento y delito*.  
Acrílico sobre pared.  
Dimensiones no definidas

### 5.2. Decollage

El decollage es una técnica opuesta al collage, en la que en lugar de construir una imagen a partir de la suma de imágenes o partes de ellas, esta es creada cortando, rasgando o eliminando parte de una imagen original. Se trata de un proceso utilizado por artistas del nuevo realismo como François Dufrene, Jaques Villegle, Mimmo Rotella y surge de la creación a partir del rasgado de los carteles superpuestos que se pueden apreciar en las paredes de las calles de París. Este proceso adquiere un carácter arqueológico y produce objetos históricos y sociales.



30. Françoise Dufrene. *dessous d'affiches* 1960  
(Dorso de carteles) Carteles arrancados  
sobre lienzo.  
168 x 130 x3 cm



31. Jananne Al-Ani, *Shadow Sites*. 2017  
Video



32. Jananne Al-Ani, *Shadow Sites*. 2017  
Video.

### 5.3. Jananne Al-Ani (Kirkuk, Iraq. 1966)

Trabaja con la fotografía, el cine o el video, Al-Ani tiene un interés continuo en la tradición documental, a través de recuerdos. Su trabajo se relaciona con el paisaje de Medio Oriente, su arqueología, sus huellas y su representación visual.

Toma el lenguaje de un viaje aéreo que se forma por imágenes de un paisaje con vestigios de actividad artificial, así como de estructuras antiguas y contemporáneas. Visto desde arriba, el paisaje aparece abstraído, sus edificios aplastados y sus habitantes invisibles para el ojo humano.

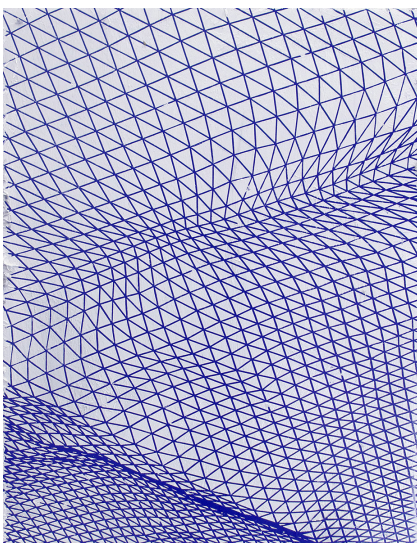
Solo cuando el sol está en su punto más bajo, las características en el suelo, los sitios arqueológicos y los asentamientos salen a la luz. Dichos “sitios sombríos”, cuando se ven desde el aire, mapean las imágenes latentes que se encuentran en la superficie del paisaje. Al igual que una placa fotográfica, el paisaje en sí tiene el potencial de ser expuesto, lo que revela la memoria de su pasado.

### 5.4. Nelo Vinuesa (Valencia, España. 1980)

Las pinturas de Nelo Vinuesa se presentan como una serie de fotogramas extraviados, fragmentos de una narración que se construye en torno la idea de espejismo, fenómeno que hace referencia a la distorsión de la percepción sensorial, a la apariencia engañosa de algo que nos lleva a apreciar la realidad erróneamente.

Su misterioso mundo se construye mediante imágenes simbólicas, estableciendo conexiones entre lo fantástico, lo espiritual y lo mágico. Por otro lado, hay cierto romanticismo en las vibrantes composiciones que plantea el pintor, un anhelo por lo lejano, por lo infinito.

Interesado en las relaciones entre individuo, paisaje y naturaleza, en sus obras aparecen referencias a la pintura clásica, a la estética esquemática de los videojuegos arcade, a la ciencia ficción, el cómic o el cine de animación.



33. Nelo Vinuesa, *Axis Mundi 10*. 2017.  
Óleo sobre lona de PVC  
35 x 27 cm.

### 5.5. Eike König (Hanau, Alemania. 1968)

Eike König es el fundador y director de Hort, un estudio de diseño gráfico con base en Berlín conocido por su enfoque experimental y de espíritu libre en su creatividad.

König rechaza deliberadamente el modelo de agencia que observa a su alrededor, y también la idea de que un diseñador debería asociarse a una sola estética.

El trabajo de König parte del diseño pero se mixtura con la creación artística con el uso de proceso puramente pictóricos o relacionados con la gráfica. Es de gran interés la manera que tiene de enfrentarse a sus piezas, como relaciona la tipografía con aspectos gestuales cercanos al expresionismo abstracto, el ritmo, el color, el positivo negativo. La utilización de multitud de procesos desde la gráfica (serigrafía, grabado, etc..) , pasando por la utilización de la escultura en piezas hasta el spray como gesto formal en prácticamente todo su obra reciente. Eike es capaz de utilizar en un mismo formato la última tecnología mientras pega una cita aislante sin pensar en ese contraste.

Sus serigrafías son comentarios sociales que hablan claramente sin tomarse demasiado en serio.

“Cuando pienso en las palabras, es realmente mágico: darle la vuelta a uno, piénselo un momento, póngalo en una galería, póngalo en un póster y su significado puede cambiar. Las palabras significan cosas completamente diferentes para diferentes personas “.



34. Eike König. Sin título, 2017.  
Serigrafía sobre papel.  
100 x 70 cm.

## 6. OBRA

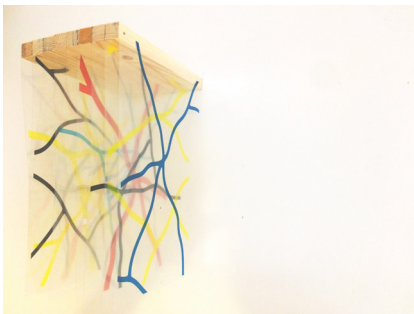
Establecidas las bases generales del trabajo pasaremos a explicar en profundidad cada uno de los procesos pictóricos y técnicos utilizados en las series del proyecto.

### 6.1. \_Data\_Color\_Escape

Se realiza a partir de la utilización de un escáner (como mirada no-retiniana) para la obtención de una imagen en alta calidad que podamos imprimir en 100 x 70 cm en una resolución de 180 pp. El proceso de trabajo de esta serie — matriz de las siguientes y la más costosa en su realización — podemos dividirla en dos fases.

#### Fase uno. Obtención de la imagen digital.

El primer paso fue trabajar directamente sobre laminas transparentes de acetato de 100 micras y A4 de tamaño —los acetatos vienen dados por el tamaño máximo que permite el escáner utilizar—. Sobre los acetatos realizamos formas reticulares mediante reservas con cintas adhesivas de papel de arroz con pintura acrílica y pintura spray al agua, o impresiones digitales directas desde una fotocopidora. Tres materiales diferentes que desde la particular mirada del escáner desarrollara diferentes texturas en su mirada, y que en un principio las obteníamos de forma azarosa pero que con el paso de la investigación supimos que el grano y la transparencia los hacia controlables.



35. Acetatos con las imágenes reticulares.

Una vez obtenidas las imágenes reticulares en los acetatos pasamos al previo proceso del escaneado: la colocación sobre el escáner. Los acetatos se disponen a distintas alturas para así poder generar sombras proyectadas unos a otros. Construimos una estructura que colocada encima del escáner nos permitía este proceso de distintas alturas en los acetatos.



36. Estructura de madera sobre el escáner para disponer los acetatos a distintas alturas.

El segundo paso fue la obtención del color-fondo en la imagen escaneada. Queríamos obtener a lo largo de la imagen un color plano como si se tratase de una imprimación total de pintura, sobre la cual descansarían o flotarían las retículas realizadas. Este ha sido uno de los procesos de investigación más costosos y difícil de encontrar, probamos con multitud de materiales — papeles de color, metales, vinilos adhesivos, maderas pintadas,... — pero todos estos dejaban algún rastro o huella que asemejaba a la realidad, nosotros queríamos imágenes sin ese tipo de rastro tan reconocible.

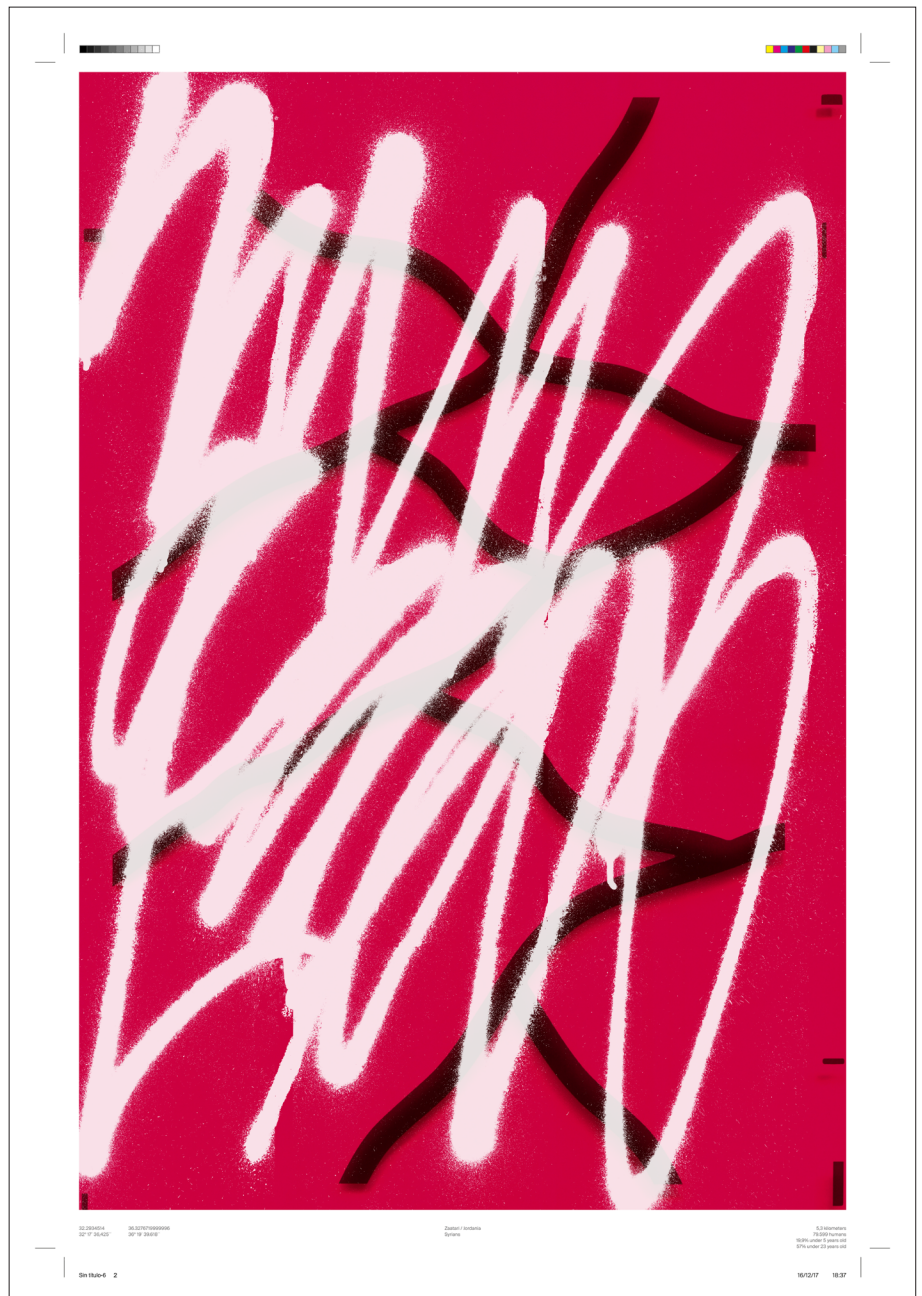
Finalmente y a causa de la investigación del trabajo de la artista Inma Femenía surgió la idea de tinter la luz que genera el *hardware* en el proceso de escaneado. Pasamos al proceso de cubrir toda la superficie del escáner con plásticos translúcidos. Tampoco todos los plásticos funcionaron como estaba previsto pero poco a poco nos acercábamos con pruebas, materiales e investigación a un color totalmente difuso, al final dimos con un tipo de plástico llamado PVC Crystal Flex Mate que expandía el color-luz por igual a lo largo de todo el dispositivo.

El tercer paso una vez obtenidos todos los procesos técnicos y pictóricos que buscábamos era la obtención de la imagen a través del escáner. Para este proceso utilizamos un escáner EPSON Perfection 370VPhoto, y ajustando parámetros de resolución y color obtenemos la imagen. Más tarde se remuestrea el tamaño de esta en *photoshop* sin ninguna pérdida debido al ajuste de los parámetros resolutivos y así poder imprimirla en un formato 100 x 70 cm. El archivo es guardado en formato TIFF para mandar a impresión.

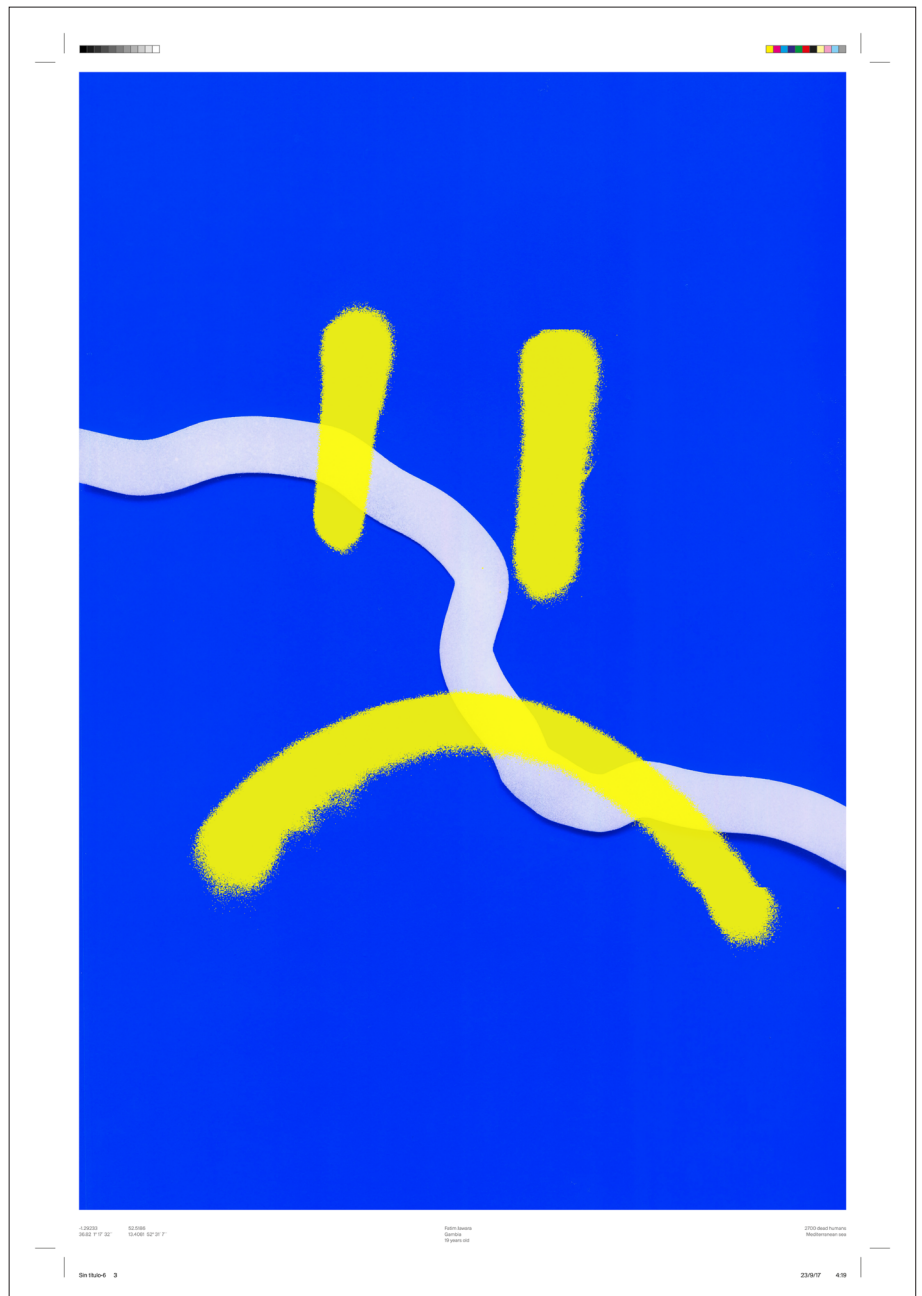
Todas las imágenes han sido impresas en Momento Lux Fine arts en un papel Rc photo satinado de 230gr de alta calidad en un *plotter* EPSON STYLUS 9900.

#### **Fase dos. Estampación con serigrafía.**

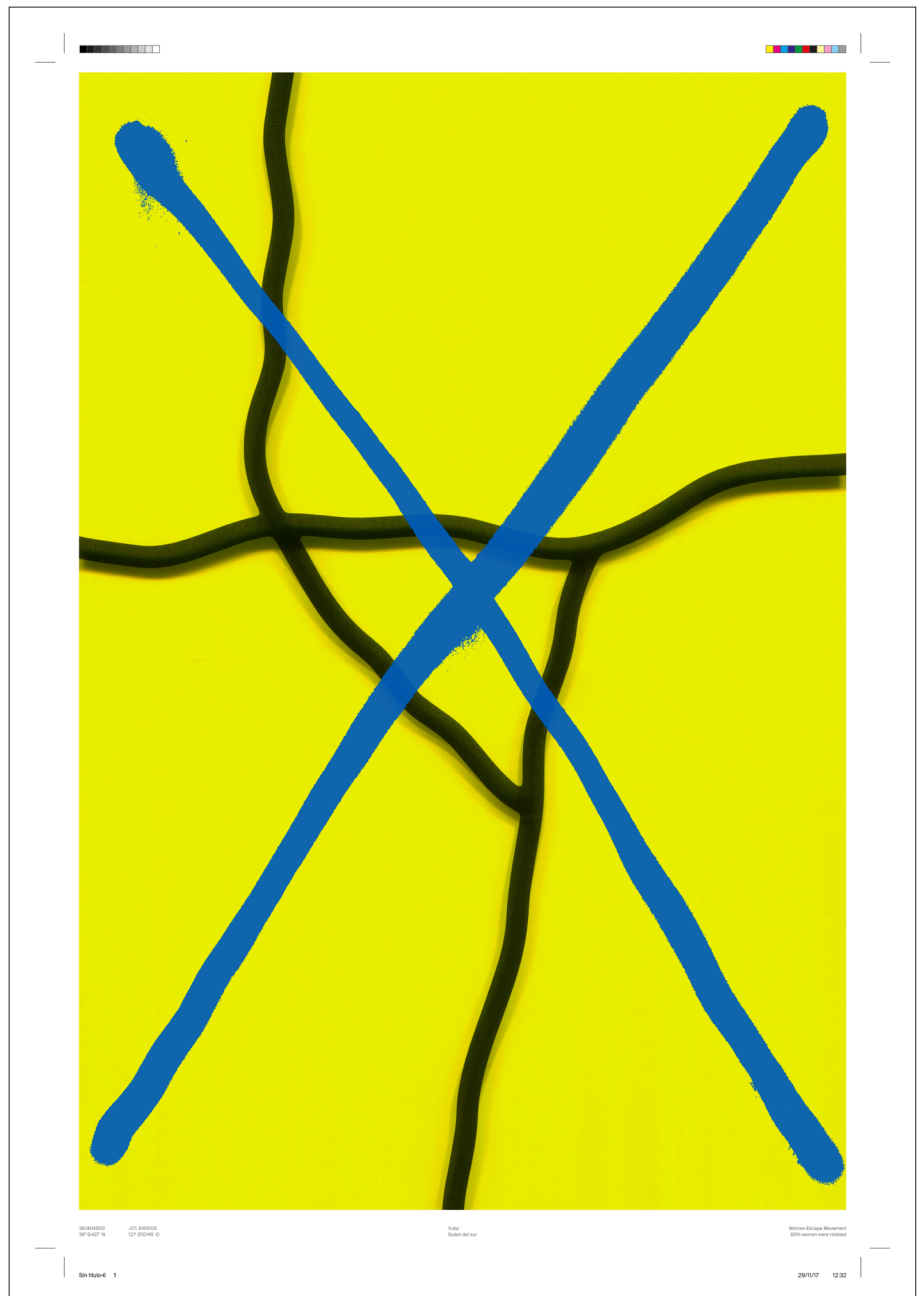
La segunda fase de la serie *\_Data\_Color\_Escape* es la realización de una estampa en serigrafía sobre la impresión digital obtenida en la fase uno. Las imágenes de la serigrafía están realizadas mediante un lenguaje formal de gestos directos con spray sobre un papel de poliéster 100 x 70 cm y que este hace a la vez de fotolito. Una vez obtenidos los gestos realizaremos el proceso de obtención de la pantalla anteriormente explicado y estamparemos sobre las impresiones la imagen con tinta SEDER LAC al agua semicubriente.



37. José L. Urbán. *\_Data\_Red\_Escape*, 2018  
Impresión digital en Plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado Photo 230gr y serigrafía.  
100 x 70 cm.



38. José L. Urbán. *\_Data\_Blue\_Escape*, 2018  
Impresión digital en Plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado Photo 230gr y serigrafía.  
100 x 70 cm.



39. José L. Urbán. *\_Data\_Yellow\_Escape*, 2018  
Impresión digital en Plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado Photo 230gr y serigrafía.  
100 x 70 cm.





40. José L. Urbán. *\_Data\_Red\_Escape*, 2018  
Impresión digital en Plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado Photo 230gr y serigrafía.  
100 x 70 cm.  
Vista en el estudio.



41. José L. Urbán. Detalle de montaje de un fotolito para su digitalización, 2018.



42. José L. Urbán. *\_Data\_Blue\_Escape*, 2018  
Impresión digital en Plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado Photo 230gr y serigrafía.  
100 x 70 cm.  
Vista en el estudio.

## 6.2. \_Data\_Color\_Movement

Esta segunda serie es la consecuencia directa de la extracción de la imagen realizada con serigrafía con el gesto del spray en la primera serie.

Materializar en un conjunto de piezas objeto realizadas a través de una CNC láser de corte numérico el gesto realizado con spray en acción directa de negación reflejado en las estampas anteriores.



43. Spray sobre poliéster preparado para ser digitalizado.

En esta serie lo primero es obtener una imagen digitalizada de los fotolitos utilizados en la serigrafía, escanaremos las imágenes en poliéster a una resolución de 300 pp, después vectorizaremos la imagen escaneada mediante un proceso digital en Illustrator para obtener tan solo el vector de la línea de contorno del gesto del spray. Introduciremos el archivo vectorial AI en el programa de corte y le damos los parámetros previos para perforar láminas de DM de 3mm de espesor, y realizamos el proceso de corte en la CNC láser WOLF modelo.... perteneciente al LRM del departamento de dibujo, repetiremos este proceso cinco veces más para la obtención de cinco piezas exactamente iguales.

En una segunda fase y con un carácter más pictórico, procederemos al ensamblaje y posterior pintado de las laminas obtenidas con la CNC.

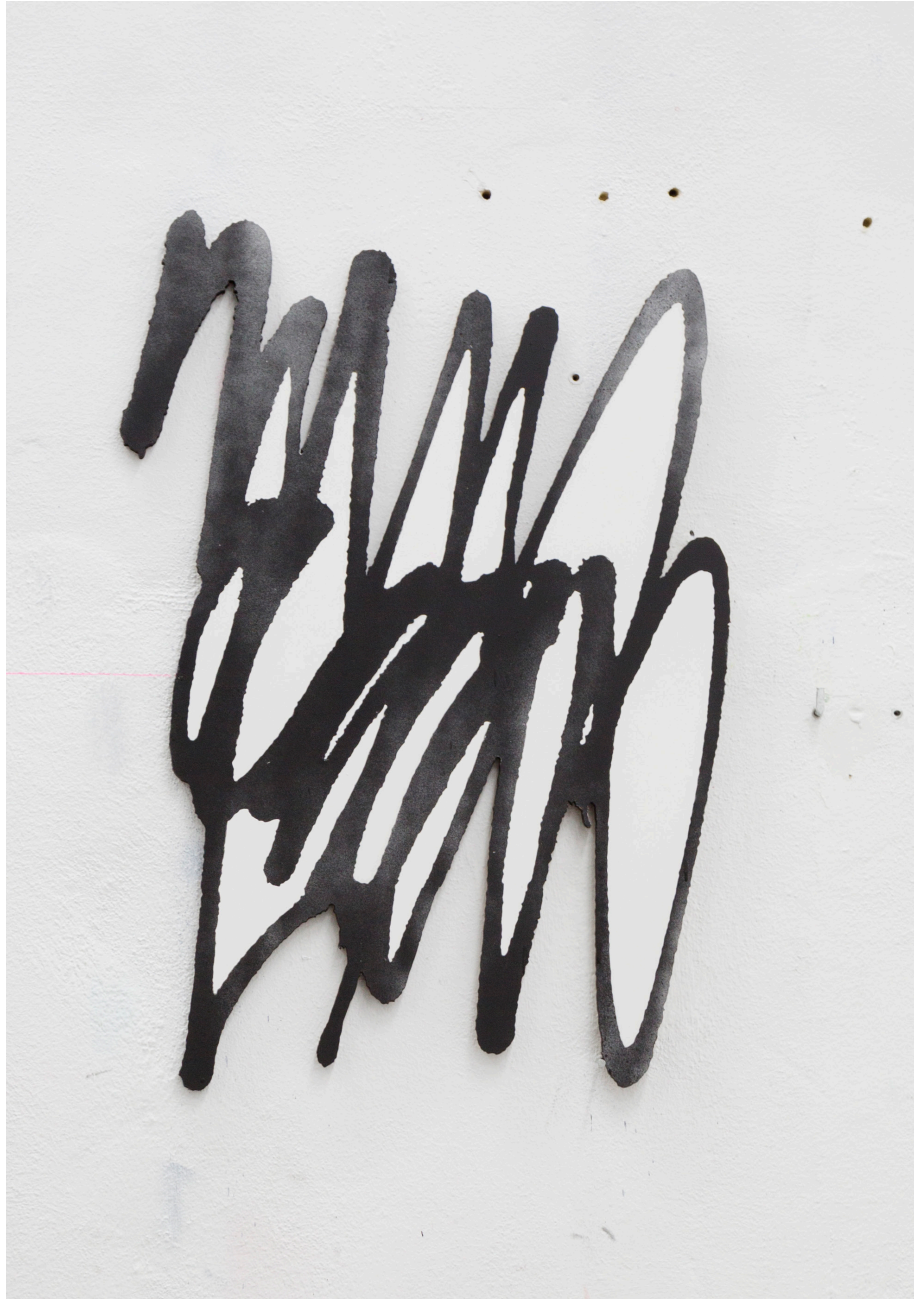
Primero pegaremos las piezas entre si con cola blanca para madera para obtener una única pieza de 1,5 cm de profundidad, una vez obtenida la trataremos como si de un bastidor tradicional fuese, la imprimaremos con guesso acrílico, lijaremos para dejar la superficie lo más lisa posible y volveremos a pintar con una capa de color con spray al agua. La pieza resultante queda dispuesta para volver a colocar sobre la pared.



44. Archivo digital para iniciar proceso de corte.



45. José L. Urbán. *\_Data\_No1\_Movement*. 2018  
 Pintura acrílica y spray sobre madera.  
 50 x 35 cm.  
 Detalle.



47. José L. Urbán. *\_Data\_No1\_Movement*. 2018  
 Pintura acrílica y spray sobre madera.  
 50 x 35 cm.



46. José L. Urbán. *\_Data\_No1\_Movement*. 2018  
 Vista en el estudio.



48. José L. Urbán. *\_Data\_No2\_Movement\_*. 2018  
 Pintura acrílica y spray sobre madera.  
 Medidas variables.



49. José L. Urbán. *\_Data\_No2\_Movement\_*. 2018  
 Vista en el estudio.



50. José L. Urbán. *\_Data\_No2\_Movement\_*. 2018  
 Pintura acrílica y spray sobre madera.  
 50 x 35 cm.  
 Detalle.

### 6.3. Data\_Color\_Collective

La última de las series surge tras una reflexión personal al mismo tiempo que íbamos trabajando en el proyecto sobre el ¿cómo debemos? actuar desde la creación ante el análisis teórico expuesto en esta memoria, para esa pregunta todavía no he encontrado una respuesta, pero si me he dado cuenta que la colectividad y la comunicación entre las personas es un factor con mucha fuerza y fundamental tanto en el desarrollo personal, como en la posibilidad de encontrar soluciones ante los problemas que nos encontramos actualmente.

Tras esta reflexión no he querido terminar este proyecto sin la realización de un trabajo colectivo con otras personas para conocer sus *backgrounds*, sus ideas y sus procesos de actuación, y que estas puedan coexistir junto a las mías y así reforzar el acto comunicativo que se ve reflejado en esta última serie.

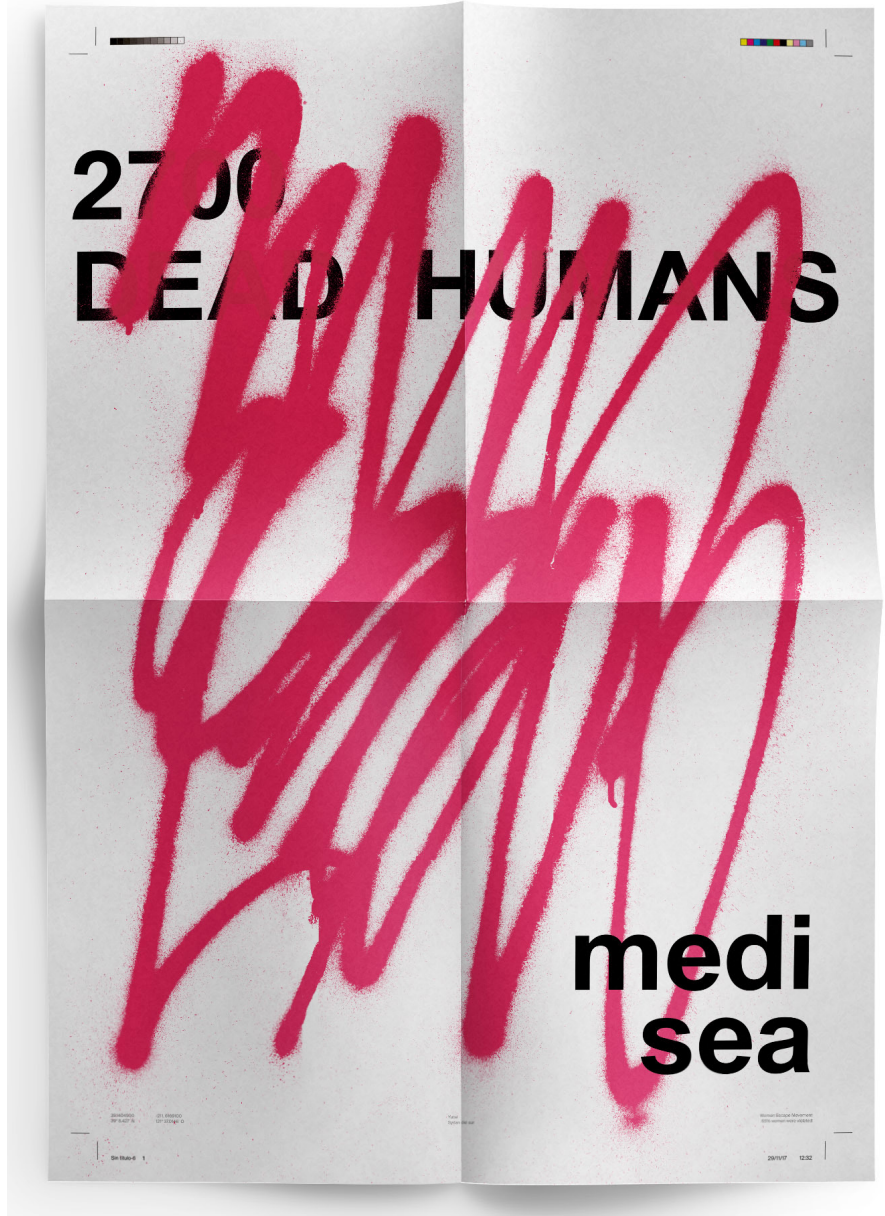
Para ello facilitamos un archivo en PSD por capas de una de las imágenes realizadas con spray y digitalizada en la serie anterior la artista Pau Orts, ella interviene la imagen con total libertad y así poder obtener una nueva imagen más que surge de la colaboración en este caso de dos personas.

Esta nueva imagen se obtiene en alta calidad a tamaño 100 x 70 cm y 180 pp, para su posterior impresión bajo financiación en offset y obtener una tirada grande de cartelería que más tarde pegaremos en la ciudad, con el fin de realizar un registro temporal fotográfico para observar como se interviene o se interactúa con el cartel a lo largo de una semana.



51. Colectivo Movimiento de Escape. *\_Data\_Violated\_Collective\_*. 2018  
100 x 70 cm.

Archivo para futura impresión.



52. Colectivo Movimiento de Escape. *\_Data\_MediSea\_Collective\_*. 2018  
100 x 70 cm.

Archivo para futura impresión.



## 7. CONCLUSIONES

La realización de este trabajo de Final de Grado nos ha permitido reflexionar sobre la creación artística y, paralelamente, desarrollar una estrategia de organización y clarificación de los diferentes aspectos que han hecho posible la materialización de un proyecto artístico con un discurso personal.

El origen de este TFG se sitúa en la propia Carrera de Bellas Artes, ya que han sido sus profesores, técnicos, compañeros, asignaturas y talleres los que han dado lugar a la gestación de las ideas que en él se recogen. Estas ideas son consecuencia de los conocimientos absorbidos en las clases, en las prácticas, de los ejercicios, de las lecturas propuestas y, también, del compartir ideas con compañeros y profesores. La carrera nos ha dado la base sobre la que cada uno de nosotros ha empezado a construir un proyecto de futuro.

La realización de este proyecto me ha ayudado a tomar conciencia de las alegrías y las frustraciones que acompañan al trabajo diario. Ha contribuido a avanzar de forma significativa en un camino de auto descubrimiento personal y como artista y, además, ha supuesto un acercamiento a nuevas vías de investigación —como el uso de tecnologías recientes—, que han contribuido a que el trabajo llevado a cabo resulte innovador.

He progresado pidiendo ayuda a mis profesores y compañeros, a cambio también he ayudado y transmitido conocimientos o descubrimientos a mis compañeros, han aumentado las ganas de estar, trabajar y vivir en el taller en esa idea de trabajar a fuego lento. He vencido mis miedos a no gustar, a abandonar algunas zonas de confort y he aprendido a dar sentido a mis inquietudes de cambio y a sentirme totalmente convencido de lo que estoy realizando. Ahora sé que hay que mantener la idea fija de seguir mejorando lo que ya está hecho, y que siempre habrá cosas que seguir mejorando para llegar a las expectativas deseadas.

A nivel práctico, este trabajo me ha permitido desarrollar una serie de piezas fruto del ensayo y error. El ir depurando las formas y los materiales necesarios para su producción ha ido interrelacionado con la adquisición de nuevos conocimientos en diseño y tecnología que se iban aplicando progresivamente a la creación artística.

La “evaluación final” creemos es positiva, ya que se han cumplido los objetivos propuestos al inicio de la investigación y se han ido resolviendo aquellas cuestiones que han surgido a lo largo de la realización del trabajo.

Por último quiero recalcar que es mi intención que este proyecto sea el inicio de una propuesta de trabajo, una propuesta que deseo seguir desarrollando y explorando para continuar mi evolución como artista.

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Tabla de datos de desplazamientos por conflictos. Fuente: IDMC y publicado por Europapress.
2. José Luis Urbán. *65 Millones, 2017. Cartel desplegable. 100 x 70 cm.*
3. Diagrama cónico. *Tipos de futuro.* Stuart Candy. Imagen obtenida en internet.
4. Sputniko. *Menstruation Machine, 2010. Video, detalle de fotogramas.*
5. José Luis Urbán. *\_Data\_Waves, 2017. Acrílico sobre lino. 24 x 10 cm, vista en el estudio.*
6. José Luis Urbán. *\_Data\_Waves, 2017. Acrílico sobre lino. 24 x 10 cm.*
7. Imagen cartográfica de Yuba. Imagen obtenida de Google earth.
8. Al Zaatari, Jordania. Mapa informativo del campo de refugiados. Imagen obtenida de ACCNUR.
9. Imagen de la página de inicio de la web de ACCNUR.
10. Vector de retículas realizado con el programa illustrator.
11. Impresora 3D PRUSA. Imagen del Laboratorio LRM de la Facultad de Bellas Artes de Valencia.
12. Impresora 3D PRUSA. Proceso de impresión con PLA plástico. Facultad de Bellas Artes de Valencia.
13. Archivo stl para la realización de una impresión 3D.
14. José Luis Urbán. *\_Data\_Green, 2017. Impresión digital en plotter EPSON STYLUS 9900 sobre IRON FIX. Gofrado con pieza 3D-PLA. 49 x 29 cm.*
15. Detalle de datos.
16. Pantalla de ajuste de los parámetros de la CNC de corte láser.

17. CNC láser en proceso de corte con el haz de luz.
18. Pieza de DM cortada y preparada para imprimir y pintar.
19. José Luis Urbán. *Sin título*, 2018. Spray acrílico sobre madera. 29 x 27 cm.
- 20, 21, 22 , 23, 24, 25, 26 , 27,28. Proceso técnico de la serigrafía.
29. Luis Úrculo. *Ornamento y delito*. Acrílico sobre pared. Dimensiones no definidas.
30. François Dufrene. *Dessous d'affiches*, 1960. (Dorso de carteles) Carteles arrancados sobre lienzo. 168 x 130 3 cm.
31. Jannane Al-Ani. *Shadow Sites*, 2017. Video.
32. Jannane Al-Ani. *Shadow Sites*, 2017. Video.
33. Nelo Vinuesa, *Axis Mundi 10*, 2017. Óleo sobre lona de PVC. 35 x 27 cm.
34. Eike König. Sin título, 2017. Serigrafía sobre papel. 100 x 70 cm.
35. Acetatos con las imágenes reticulares.
36. Estructura de madera sobre el escáner para disponer los acetatos a distintas alturas.
37. José Luis Urbán. *\_Data\_Blue\_Escape*, 2018. Impresión digital en plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado de 230 gr y serigrafía. 100 x 70 cm.
38. José Luis Urbán. *\_Data\_Red\_Escape*, 2018. Impresión digital en plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado de 230 gr y serigrafía. 100 x 70 cm.
39. José Luis Urbán. *\_Data\_Yellow\_Escape*, 2018. Impresión digital en plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado de 230 gr y serigrafía. 100 x 70 cm.
40. José Luis Urbán. *\_Data\_Red\_Escape*, 2018. Impresión digital en plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado de 230 gr y serigrafía. 100 x 70 cm. Vista en el estudio.
41. José Luis Urbán. Detalle de montaje de un fotolito para su digitalización.

42. José Luis Urbán. *\_Data\_Blue\_Escape*, 2018. Impresión digital en plotter Epson Stylus 9900 sobre papel RC satinado de 230 gr y serigrafía. 100 x 70 cm. Vista en el estudio.

43. Spray sobre poliéster preparado para ser digitalizado.

44. Archivo digital para iniciar proceso de corte.

45. José Luis Urbán. *\_Data\_NO1\_Movement*, 2018. Acrílico y spray sobre madera.

46. José Luis Urbán. *\_Data\_NO1\_Movement*. Vista en el estudio.

47. José Luis Urbán. *\_Data\_NO1\_Movement*, 2018. Acrílico y spray sobre madera.

48. José Luis Urbán. *\_Data\_NO2\_Movement*, 2018. Acrílico y spray sobre madera.

49. José Luis Urbán. *\_Data\_NO2\_Movement*. Vista en el estudio.

50. José Luis Urbán. *\_Data\_NO2\_Movement*, 2018. Acrílico y spray sobre madera. Detalle.

51. Colectivo Movimiento de Escape. *\_Data\_Violated\_Collective*. 2018 Archivo para impresión. 100 x 70 cm.

52. Colectivo Movimiento de Escape. *\_Data\_MediSea\_Collective*. 2018 Archivo para impresión. 100 x 70 cm.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

CLEMENT, GREENBERG. *La crisis de la pintura de caballete, en arte y cultura. Ensayos críticos*, Paidós, Barcelon, 2002, pág. 177-180

KRAUSS, ROSALIND E. "Retículas", en *La originalidad de las vanguardias y otros mitos modernos*. Anlianza forma, 2015.

BARRY, SHWABSKY. *New perspectives in painting*. Phaidon press. 2002.

VV.AA. *Poéticas del espacio*. Gustavo Gili. 2002.

AUGER, JAMES. *Speculative design the domesticación of technology & the considered future*. 2012

ALDAS, J; MESTRE, J. *Los ojos del verbo. Una observación de la pintura y su entorno*. Valencia:Sedemà, 2014.

ARCHEY, K.; PECKHAM, R. *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*. Pekín:Ullens Center of Contemporary Art, 2014.

HELLER, EVA. *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili: Madrid, 2004.

LUISELLI, VALERIA. *Papeles Falsos. Sexto piso*, 2012.

CARTOGRAFÍAS CONTEMPORÁNEAS. *Dibujando el pensamiento. Organización y producción: Obra Social "la Caixa". Fechas: del 25 de julio al 28 de octubre de 2012. Lugar: CaixaForum Barcelona. Comisariado: Helena Tatay*.

ESTRELLA, DE DIEGO . *Contra el mapa*. Siruela. 2008.

WRONG, WUCIUS. *Principios del diseño en color*. Gustavo Gili: Madrid, 2006.

CHENG, F. *Vacío y Plenitud*. Madrid. Siruela, 1993.

FEMENÍA, I. [Consulta] Disponible en: <http://www.inmafemenia.com/textos>

TAPIES, A. VALENTE, J.A. *Comunicación sobre el muro. De la Rosa Cúbica*, 2005.

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALENCIA. *Abstraccions, [catálogo]* Valencia: Universitat Politècnica de Valencia, 2009.

CEES W. DE JONG.; ALSTON W. PURVIS. *Type. A visual history of typefaces and graphic styles.* Taschen, 2017.

LAUREN, WAGER. *La paleta perfecta.* Promopress, 2018.

AMOR, MÓNICA; BOIS, ALAIN-YVE. *Gego, desafiando estructuras.* Museu Serralves, 2006.

C100. *The art of rebellion, world of street art.* Verlag, 2003.

ALBERS, JOSEF. *La interacción del color.* Alianza Editorial, Madrid, 2013.

KANDINSKY. *Punto y línea sobre el plano, Contribución al análisis de los elementos pictóricos.* Editorial Labor, s.a, Barcelona, 1993.



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES