

TFG

**LA PINTURA EN EL ESPACIO PÚBLICO:
CREACIÓN DE UNA IMAGEN**

PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Presentado por Alejandro Martín Martínez

Tutor: Pepe Galindo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

En la actualidad, la cantidad de imágenes que alcanzan nuestras retinas se ha incrementado con respecto tiempo pasados. La banalización de prácticamente cualquier hecho es algo común en la sociedad en la que vivimos. La sensibilidad es algo a desarrollar para encontrar en estos años pequeños esbozos de lucidez que enaltezcan mínimamente nuestra necesidad estética. La observación como primer paso nos ofrece la posibilidad de descubrir algo interesante que nos motive a explorar e indagar.

La pintura debe beber de cada situación actual, y por ello el espacio público, aquel que visitamos día tras día pero lo llamamos “de paso”, me parece un punto de partida excepcional. En cada lugar de nuestras ciudades encontramos pintura con un único objetivo: utilidad. Es algo totalmente opuesto a la concepción que se permite la pintura dentro del mundo del arte, y por ello veo conveniente un acercamiento a este tipo de grafismos y signos que recorren nuestras calles, así como la observación de las relaciones e influencias que puedan aportar a mi producción artística.

Palabras clave: pintura, espacio público, banalidad, utilidad, pintura útil, diseño.

Currently, the number of images that reach our retinas has increased over last times. The trivialization of virtually any fact is common in the society in which we live. Sensitivity is something you develop over the years to find small sketches of lucidity that minimally exalt our esthetic necessity. Observation as a first step gives us the opportunity to discover something interesting that motivates us to explore and investigate.

The paint should drink of each situation, and therefore the public space, that we visited every day but we call it “step” seems a perfect starting point. In every place of our cities we find painting with a single goal: utility. This is totally opposed to the idea of painting in the world of art, and therefore I see necessary an approach to this type of graphics and signs that roam our streets. Also, I see fit to observe the relationships and influences that can contribute to my artistic production.

Keywords: painting, public space, banality, utility, useful painting, design.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por permitirme avanzar sin preguntar hacia dónde, a Pepe Galindo por cada aportación sustancial y a los compañeros que sin quererlo me han hecho ver mucho más de lo que sería capaz yo sólo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

3. REFERENTES

3.1. DISEÑO Y GEOMETRÍA AL SERVICIO DE LA PINTURA: ALAIN BILTEREYST

3.2. TRADICIÓN PICTÓRICA: RUBÉN GUERRERO

3.3. SIGNOS GRÁFICOS: MATT MULLICAN

3.4. ZYGMUNT BAUMAN

5. BANALIDAD EN LO SENSITIVO

5.1. UN SIN FIN DE IMÁGENES

5.2. ESPACIO PÚBLICO Y PINTURA ÚTIL

5.2.1. LOS SIGNOS GRÁFICOS

5.2.2. EL LENGUAJE

5.2.2.1. Transmedia y videojuegos

5.2.2.2. Tipografía

5.2.2.3. Presencia y representación

5.2.3. LA LIQUIDEZ

6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

6.1. ATLAS FOTOGRÁFICO

6.2. PROCESO DE FORMALIZACIÓN

7. ATLAS DE LA PINTURA ÚTIL

8. CONCLUSIONES

1. INTRODUCCIÓN

¿Qué supone una imagen? La saturación visual es algo aceptado ya que es prácticamente imposible resistirse ante la supremacía que ejercen las imágenes en nuestro día a día. La aparición de Internet, los contenidos digitales, la diversificación de formas, los smartphones, las televisiones con conexión a la red, los aparatos electrónicos como consolas y tablets, etc. han cursado un devenir visual que no podemos evitar, ni mucho menos frenar. Viva, y dentro de este fenómeno, la pintura bebe y se nutre de todo ello y, ya en las últimas décadas, lo directo es una apuesta en grande para hacer llegar un mensaje en el ámbito artístico. Se ha producido tal banalización de las imágenes que hasta nuestros sentidos sufren, de modo que necesitamos observar grandes acontecimientos para que llamen nuestra ajetreada atención.

Pararse un momento a observar, detenidamente y sin pretensiones, ha sido la motivación principal para este trabajo de fin de grado. Partiendo del espacio público, donde encuentro restos de pintura y grafismos con los que juego, pinto, reinterpreto y me sugieren ideas, me paro a observar el espacio público, que entrama para mí una serie de referencias visuales. Allí encuentro carteles, murales, restos de spray en paredes, pintura para marcar las líneas de la carretera, etc. Un montón de signos gráficos que me sirven para configurar una pintura dado que sus características formales son altamente pictóricas y relacionadas con las artes gráficas.

Con este trabajo escrito pretendo abordar estas ideas y ordenar la información que utilizo en mi proceso de producción, reflexionar sobre los temas tratados y plantear finalmente mi metodología de trabajo, así como los resultados pictóricos de mi práctica artística. La memoria escrita, por tanto, justifica y explica una serie de cuadros que he realizado durante el último año, en los que abordo formalmente una estética vinculada al espacio urbano. También apporto en el anexo un atlas fotográfico con imágenes que he tomado durante los pasados cursos y que han sido la fuente principal de referencias visuales.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El principal objetivo con este trabajo final de grado es desarrollar mi producción pictórica que se nutre en estos momentos del espacio público. Apoyándome en la elaboración de esta memoria escrita se desarrollarán los referentes pictóricos y conceptuales que considero de mayor importancia para la producción, además de los conceptos en los que se basa mi pintura y que conformarán el cuerpo del trabajo. Por último, concluiré con los resultados de la producción y una valoración de los diferentes puntos del trabajo.

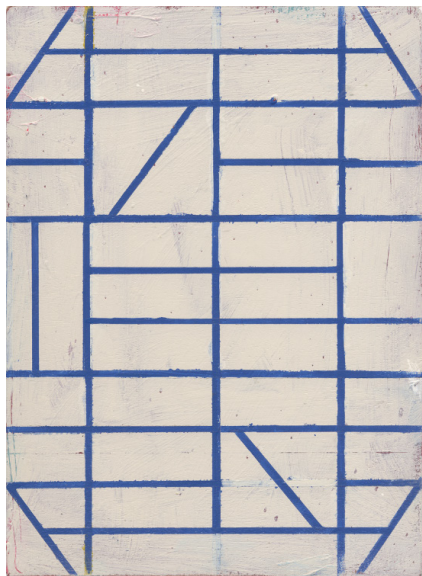
La metodología utilizada partirá del estudio de los referentes pictóricos y conceptuales que más han influido en mi trabajo, cogiendo una idea clave por cada propuesta que se relaciona con mi propia producción. A continuación haré una reflexión-exploración estructurada desde la idea principal acerca de los temas de interés para la producción pictórica en el cuerpo de la memoria: el espacio público como punto de partida general, por sus aspectos formales; continuaré con la señalética, los signos gráficos, el diseño gráfico, el lenguaje y su uso, y la metáfora de la liquidez. Dentro del apartado del lenguaje, presentaré ideas relacionadas con los videojuegos y transmedia, la tipografía, o la vinculación entre presencia y representación. Utilizaré diferentes lecturas, artículos y libros para apoyar las ideas que se expresan en el cuerpo de la memoria. Entre estas lecturas cabría destacar *Retórica de la Pintura*, de Alberto Carrere y José Saborit; y *Pensar con imágenes*, de Enric Jardí. Esta memoria me servirá para plantear las ideas que han dado pie a la estética de mi producción.

Explicaré mi proceso de trabajo pictórico, partiendo de la concepción de un atlas fotográfico personal hasta la realización de las obras, y aportaré en el anexo la documentación visual fotográfica para que sea observable la relación entre referentes y pinturas.

Finalmente, reconsideraré el trabajo propuesto con un apartado de conclusiones donde examine los contenidos de la memoria escrita y la producción de obras, así como consideraré también nuevas vías de trabajo.

3. REFERENTES

3.1. DISEÑO Y GEOMETRÍA AL SERVICIO DE LA PINTURA: ALAIN BILTEREYST



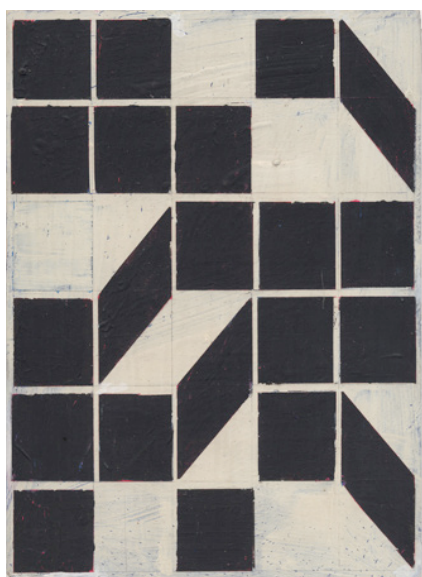
Alain Biltereyst
Sin título, 2015
 23 x 16,5 cm
 Acrílico sobre tabla

La pintura de Alain Biltereyst se caracteriza por la simplicidad, el uso de paletas reducidas y la geometría, con referencias al campo del diseño gráfico, donde trabajó durante un tiempo. Los formatos que utiliza son pequeños, en los que intenta producir una simbiosis entre las referencias gráficas populares y sus usos comerciales.

Trabaja sobre tabla de madera para crear una pintura pura¹, que se articula en un proceso consistente en crear diferentes capas utilizando la geometría que se superpone con variaciones e irregularidades leves relacionadas con la dinámica del graffiti y el arte urbano. Parte del espacio público, conformado por los signos gráficos en carteles, camiones, fachadas, etc. Los entiende como un lenguaje ya cotidiano, que juega entre las líneas de la cultura y subcultura popular.

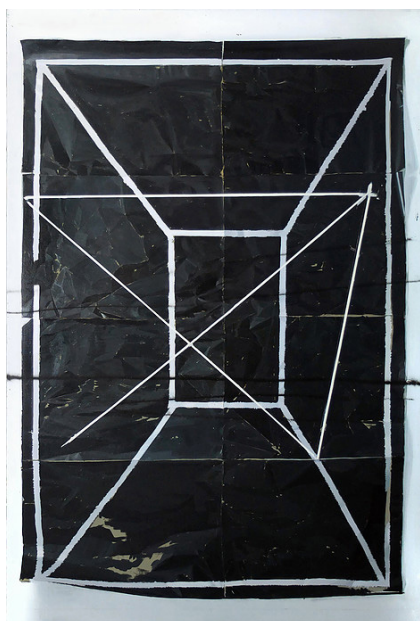
Su proceso se caracteriza por la síntesis de formas, líneas y colores, que vislumbra en ese espacio público de cada día para crear obras diminutas y poéticas, buscando siempre la simplicidad por la cual se reconoce su obra. Parecen prácticamente un fragmento de algo más grande. El uso de diferentes capas con un cuidado máximo en la elección de los pinceles obliga a una observación directa y en persona de su obra. En cierto modo, celebra la procedencia histórica de la pintura abstracta geométrica tratándola como un bien material, como algo de valor encontrado.

Aúna en su trabajo concepciones aparentemente dispares que resultan tener una estrecha vinculación creando un estilo profundo que bebe de varias ramas.



Alain Biltereyst
Sin título, 2013
 26 x 19 cm
 Acrílico sobre tabla

¹HANLEY, J. Gathering Evidence (2015).



Rubén Guerrero
S.T (03), 2012
 249 x 168,5 cm
 Óleo y esmalte sobre tela



Rubén Guerrero
S/T (1), 2012
 223,5 x 121,5 cm
 Óleo y esmalte sobre lienzo

3.2. TRADICIÓN PICTÓRICA: RUBÉN GUERRERO

Rubén Guerrero cuestiona la realidad y la condición de veracidad, jugando con los espacios, divisiones, y trampantojos como si de artificios se tratasen para crear su obra pictórica. Éste rechazo, por lo que él denomina los *cuadros ventana*, le supone *parapetarse* (como él mismo dice) de imágenes para llevar a cabo sus ideas y objetivos con cada obra. Incluso llega a confeccionar digitalmente la imagen final para tomarla de referencia, aunque sin darle una importancia sustancial. Es una maqueta y herramienta de ayuda para que la pintura llegue a buen puerto, que es lo indispensable para él.

Esta concepción permite que Rubén Guerrero se obsesione con sus pinturas, dotando a la representación de referentes como parte de un proceso riguroso. Métodos y juegos, como el trampantojo. Pero su intención está muy lejos de pretender simplemente engañar al ojo. Tiene un interés especial por abarcar el punto en el que coincida la propia representación figurativa y la propia realidad de la superficie del cuadro.

Parapetarse de imágenes es otro de sus métodos, y su interés por la superficie del cuadro le hace retomar convenciones pictóricas como el color, el gesto o la textura, sin deshacerse de la intención primaria de crear una imagen. Una pintura autorreferencial, con el uso de collages, cuadros que parecen no tener aire, y un trato de la pintura desde la propia pintura. El proceso, no tanto ritual pero que sí se repite, pretende, sin conceptos apriorísticos, crear piezas pictóricas.

Su intención es *hablar de la pintura, de la superficie, desde el propio espacio pictórico real*². Un proceso que puede partir de forma directa y clara o perderse en cambios, retoques, variaciones, correcciones... Algo parecido a un puzzle. Sirviéndose de fluidos pictóricos, Rubén Guerrero necesita esa comodidad de hacer pintura para que sea precisamente eso mismo.

²Entrevista a Rubén Rubén Guerrero en Canal Sur.



Matt Mullican

Untitled (Set of 4 Signs), 1980

4 imágenes, cada una 61,8 x 61,8 cm
Gouache sobre cartón pluma

Matt Mullican

Untitled (Paris Street Map), 2011

304,8 x 398,7 cm

Acrílico, óleo en barra y frottage



3.3. SIGNOS GRÁFICOS: MATT MULLICAN

Las obras de Matt Mullican tratan el lenguaje y la percepción, cuestionándose de forma compleja el sistema de signos que puebla este mundo. Este no es más que su punto de partida, ya que su trabajo le lleva a una exploración de los procesos mentales y todos los mecanismos del lenguaje. Pretende así abarcar lo desconocido y secreto que articula la comunicación, investigando las palabras e imágenes para entender como funcionan. Busca su lógica y una comprensión profunda.

Es un artista obsesivo e incansable, con trabajos basados en problemáticas lingüísticas concretas, que explora la creatividad del lenguaje en imágenes, textos o esquemas. La lógica que busca quiere justificar la propia viveza de las palabras, como sus estrategias que funcionan casi como una poética dentro de su estilo.

También realiza performances bajo hipnosis, en las que dibuja, habla, pinta, con un comportamiento autista e irracional que alude de forma clara al sujeto contemporáneo. Quiere que el lenguaje fluya espontáneamente y con libertad, asemejándose al automatismo surrealista. Son accidentes continuos y juegos entre imágenes y palabras más que una búsqueda profunda de una esencia o alma. Una reflexión continua, con estructuras y esquemas que desarrolla para vivir dentro de toda su iconografía.

Sus resultados son un atlas enciclopédico que recorre los signos gráficos visuales que conforman un lenguaje del mundo que permiten un conocimiento directo a través de la imagen. El momento en el que realiza sus trabajos también es importante ya que, en la década de 1980, los



Zygmunt Bauman en una conferencia

cuestionamientos sobre el signo y su significado (o el sujeto y objeto) eran algo habitual, por lo tanto su cosmología se vuelve muy destacable.

Aunque *se le relaciona con la generación Pictures*³ Matt Mullican intenta profundizar con sus pictogramas, mapas e iconos en la imagen, no es teatro.

3.4. ZYGMUNT BAUMAN

Zygmunt Bauman es un conocido sociólogo polaco que desde la década de 1950 ha abarcado en sus escritos cuestiones relacionadas con la modernidad, la posmodernidad, el consumismo, el socialismo o la hermenéutica.

Su pensamiento y desarrollo sobre la *modernidad líquida*, concepto que hace referencia a las sociedades actuales como una era no posmoderna, si no como una dilatación de la modernidad, ya que Bauman, como Sigmund Freud, entiende la modernidad europea como el acuerdo entre la renuncia de parte de la libertad para obtener un cierto nivel de seguridad y privilegio. Para él la modernidad sólida y líquida son dos caras de una moneda.

En sus trabajos, Bauman pretende abordar la precariedad de las relaciones humanas, el individualismo y la privatización, lo volátil de las relaciones. Utiliza para ello la metáfora de la liquidez, con la que desarrolla la falta de responsabilidad hacia la persona ajena, la falta de empatía, lo que no está presente en las relaciones de Internet, lo cambiante de la sociedad en la que vivimos.

La falta de certeza, la contradicción constante, el deseo de libertad y la falta de capacidad para contener miedos y angustias. Bauman utiliza esta metáfora en la que nosotros somos surfistas en olas del mar de la sociedad, y en la que la intención de nuestra existencia convive con el propósito de conocer quienes somos.

Bauman no ofrece un sistema definitorio, no concluye con una teoría, si no que describe nuestros sentimientos dentro de todas las contradicciones que vivimos, las tensiones sociales con nuestras relaciones humanas y existenciales.

³Catálogo Reina Sofía sobre Matt Mullican.

5. BANALIDAD EN LO SENSITIVO

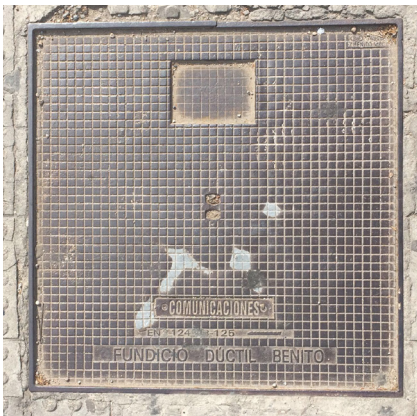
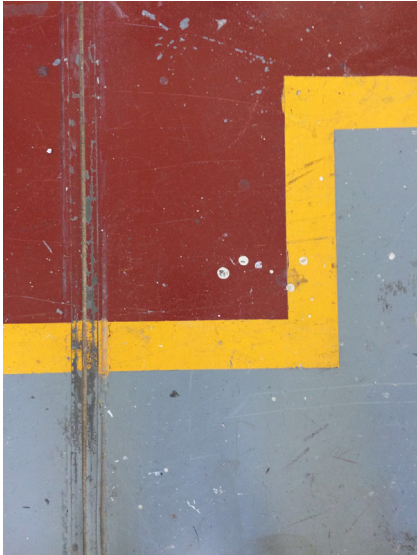
En este apartado se desarrollarán de forma ordenada las diferentes ideas que me han llevado a seleccionar mi tema para el trabajo de fin de grado que está estrechamente relacionado con mi producción pictórica. Mi intención con esta es basar parte de la estética visual de mi pintura y el concepto que la sostiene en unos leves atisbos de lucidez que encuentro en el espacio público. Si intentamos buscar la pintura en todos los lugares encontramos señales, marcas, restos, bordillos, esquinas, murales, carteles, etc. que tienen una gran carga gráfica, y que me ha servido para configurar un entendimiento pictórico del mundo. Esto, junto a mi gran admiración por los métodos y estéticas del diseño gráfico, suponen la principal fuente para la reflexión de mis trabajos.

5.1. UN SIN FIN DE IMPACTOS VISUALES

En el mundo actual nos sometemos a un continuo devenir de imágenes en todo momento, sin excepción. No hacemos nada por conseguirlo, simplemente se encuentran frente a nosotros, lo cual conlleva una inminente fijación y selección mental de unas sobre otras que prácticamente no percibimos. El uso del smartphone ha provocado en la última década que llevemos una computadora en miniatura en el bolsillo, con acceso a Internet y, por ello, al banco de imágenes más grande que existe. La comunicación se produce a veces, casi inevitablemente, a través de redes sociales y aplicaciones de mensajería. Así, la cantidad de imágenes que nos alcanzan es mayor y, por tanto, mayor es el filtro personal que aplicamos para desterrar o abrazar una imagen durante más tiempo que las demás. Cada vez que se produce este momento de lucidez frente a una imagen, en la que nos quedamos observándola y analizándola, nos estamos, en cierto modo, definiendo.

Dentro de la convivencia con las imágenes podemos subdividir una visión más determinante: la de los artistas visuales, que como creadores y artífices de imágenes, conviven con las mismas. Es algo incluso natural y común tratar la obra de un artista respecto a sus influencias y referencias.

Esta inmensa cantidad de imágenes a las que estamos sometidos produce un efecto de banalización sobre las mismas por lo que el espectador, con el paso del tiempo, se acostumbra a obtener una información superficial de la imagen que tiene delante. Por ello es necesario un detenimiento superior al mirar piezas, por ejemplo pictóricas, que normalmente pretenden suscitar al receptor ideas, conceptos y cuestiones. La decisión es única y pertenece al público, quien debe decidir si ver más allá del fluido pictórico que tiene delante. Es por ello que, quizás, sea necesario plantearse la necesidad de educar el qué vemos y cómo lo vemos, sobre todo en este crescendo



Detalle del suelo del laboratorio de pintura de la facultad de Bellas Artes de la UPV (fotografía personal) (arrib.)

Restos de pintura de una obra pública en una trapa, junto una parada de metro de Valencia (fotografía personal) (abaj.)

continuo e ininterrumpido de impactos visuales al que estamos sometidos.

En la actualidad, dentro de una sociedad que mueve toneladas de información cada minuto (ya no sólo en imágenes, si no en todos los sentidos posibles), donde lo virtual se alza sobre lo analógico y dónde cada segundo cuenta más que nunca, es difícil pedirle a alguien que se tome su tiempo para descodificar el encriptado mensaje que se encuentra en una pieza de arte. El público mayoritario opinaría que es una sandez, algo insulso y que poco o nada tiene realmente que ver con ellos. No es necesario entrar en discusión con detractores del arte contemporáneo para darse cuenta del desconocimiento e ingenuidad que supone menospreciar un trabajo artístico.

Las corrientes artísticas beben directamente de su contexto histórico-social de forma inexorable, y cuando uno se encuentra sumido en una masa gigantesca de información es lógico tener dificultades para comprender el por qué de los aspectos formales y conceptuales de una obra u otra. En una situación tan comprometida como esa, la complicación para entender de qué se nos está hablando cuando vamos a un museo o una galería define aún más el arte actual que las propias piezas de los artistas. Una fijación por lo superficial que no se corresponde con la profundidad que expresan las obras artísticas actuales, algo extraño teniendo en cuenta la gran recompensa que hay tras pararse a observar.

Toda la evolución que se ha sucedido en la propia pintura como medio en las últimas décadas ha venido acompañada primero de actos humanos que han cambiado la sociedad y, por tanto, la forma de ver las cosas. En un momento en el que, como ya se ha comentado, la masificación de las imágenes es tal que no es necesario salir a buscarlas, la complejidad de nuestra sociedad es directamente proporcional a este hecho. Conforme crecen las posibilidades de observación crecen las ideas y sin duda las preguntas que nos surgen. Por tanto, es conveniente ampliar nuestro espectro conceptual a cotas más altas que en el pasado si queremos agrandar el espectro artístico, aunque obviamente no es algo obligatorio y cada individuo elige ver o no ver según que cosas.

La capacidad de sobrevivir de un medio viene dada por la capacidad de adaptación al contexto cambiante, y en el caso de la pintura se han sucedido momentos en los que peligraba su estado como una de los protagonistas dentro del mundo artístico: invención de la fotografía, etapa de vanguardias y diversificación de estilos, todo cambio ha sido siempre objeto de discusión, y el siglo XX no fue diferente. Son momentos en los que se le ha echado un pulso a la pintura cara a cara y ha resistido fervientemente. La adaptación de la misma es por tanto un interesante ejemplo del misterio del arte: ¿Qué interés tiene el ser humano para ser creador de algo? ¿Y por qué alguien tiene interés en ser espectador?

En esta situación contemporánea, donde prácticamente no podemos permitirnos a nosotros mismos no estar enterados de algo, ¿Cómo nos



Señal de un peatón marcada con pintura y el pulsador para solicitar cruzar en un paso de peatones (fotografía personal)

cuesta tanto observar con un cierto grado de sensibilidad? Nos es indiferente el cómo o el por qué, y tenemos fijación por un resultado rápido y efectivo. Es una zona difícil la del desconocimiento porque, si se quiere avanzar, es indispensable aprender, y supone afrontar una situación de descontrol.

5.2. ESPACIO PÚBLICO Y PINTURA ÚTIL

Para cada artista existen una serie de procesos y métodos que, normalmente, se obstina en seguir y permiten que su trabajo esté elaborado con coherencia y con una calidad ajustada a su visión tanto en lo más básico como en sus matices. Un método propio que se va adaptando y creciendo con cada resultado. En este sentido, la influencia de otros artistas suele ser una confluencia lógica de propuestas que sin duda aparecen para proponer nuevas vías de exploración o, simplemente, ensanchar una percepción que dentro del mundo del arte debe ser personal, concreta y a la vez abierta.

Otro tipo de influencias pueden ser los encuentros con cuadros, películas, música, libros, y demás elementos de disfrute perceptivo que se han sucedido ante mí. Me han influido prácticamente desde niño, cuando disfrutaba de series de televisión de dibujos animados o jugaba a la videoconsola. Recuerdo que no era raro que me fijase en aspectos formales como, por ejemplo, de qué manera estaban dibujados los muñecos o cómo Super Mario tiene el puño en alza para romper los bloques al saltar. He sido un niño que se fijaba en muchísimas cosas que le llamaban la atención, preguntando a diestro y siniestro a mis padres por el por qué de cada cosa nueva que conocía. Parece que iniciarse en la percepción estética es una fase importante que uno experimenta y en la que comienza a desarrollar sus propios gustos. Actualmente me sigue pasando, y ando siempre observando y atento para encontrar pequeños momentos de lucidez en los que realmente disfruto de mis sentidos.

Dentro de mis influencias y motivaciones artísticas, debo destacar la fijación, que comienza a ser obsesiva, con la pintura que se encuentra en el espacio público. Este espacio urbano parece ser algo de nula importancia para la mayoría de la gente, quizás por la concepción de *bien común* que Juan Martín Prada expone en su libro:

Desgraciadamente, el concepto de “bien común”, en vez de ser interpretado como algo que pertenece a todos, suele entenderse como aquello que no es de nadie y, por tanto, como lo que carece de valor, al hallarse fuera de los sistemas de apropiación e intercambio propios de las lógicas de mercado.⁴

⁴MARTÍN, J. Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales.



Fotograma del Vlog del director Casey Neistat publicado el 15 de junio de 2016 titulado *FIRST EVER BOOSTED BOARD 2!!!*

En este espacio público se observan grafismos de sprays, marcas de pintura en el asfalto, marcas gráficas en carteles, obras pictóricas murales, graffitis, pinturas en el pavimento para el tráfico... Todo es un entramado de signos gráficos que me sugieren una gran cantidad de ideas a procesar y destilar para, al final, sonsacar algo que me sea válido. Se trata de una estética que va hilada a unos conceptos y objetivos concretos, y que son muy aplicables dado sus características formales a una obra pictórica.

Esta estética viene marcada por una necesidad de expresar unos conceptos con el objetivo de imponer una norma (los límites de la carretera, pasos de peatones, señales de límite de velocidad, carteles de nombres de calles...) que se basa en diseños gráficos con una intención informativa. Estos diseños se han ido desarrollando en las grandes urbes debido a una necesidad imperante de organizar el espacio público y que sea entendible su funcionamiento para todas las personas. Gran parte de estas señales que se encuentran en espacios públicos obtienen una utilidad primaria para, por ejemplo, organizar el tráfico en carriles, indicar los espacios para aparcamiento, marcar dónde realizar un corte con una sierra eléctrica en el asfalto en obras, o un paso de cebra marcado mediante unas reservas en la calzada que no se manchará de pintura blanca. Se trata entonces de un sentido totalmente opuesto al que propone la creación artística, mucho menos misterioso y más directo, que tiene un objetivo claro: ser útil. Mientras, la obra de arte no aporta jamás un sentido similar, ya que normalmente pretende aportar algo más comunicativo, sobre la contemplación y no sobre la indicación.



Alcantarilla recolocada del revés en un carril bici (fotografía personal)

Tomando como referencia la función estética de las Bellas Artes, y las artes útiles entre ellas⁵, descubrimos diferencias con respecto a otros fenómenos estéticos. La relación entre la *función poética del lenguaje* y la *función estética de las obras de arte* descubren vinculaciones estrechas entre arte y lenguaje que permiten comprender las manifestaciones retóricas del arte visual⁶. Además, el arte es también un acto social, y por tanto comunicativo, expresivo y creativo. El uso de la forma, el color y el sonido tienen un objetivo abierto e interpretativo. En cambio, las artes útiles, tienen una meta más práctica y literal. Están más relacionadas con el diseño, la producción y reproducción, con un cometido claro. Originalmente, el arte era entendido en su completa definición como *técnica*⁷ y, por tanto, la distinción que se hace entre Bellas Artes y arte útil es más conceptual que práctica en algunos casos, y su vinculación es mucho más estrecha de lo que aparenta. Algunos procesos prácticos son extremadamente similares o iguales entre ellos.

De un modo u otro, y volviendo a la pintura, cabe señalar su permanencia cuando esos accidentes y sucesos se dan en el espacio público, al igual que los restos de un graffiti que se ha intentado borrar, el corte entre dos colores entre dos edificios cuando uno de ellos tiene repintada toda su fachada o los restos de pintura tras una obra en la calle que queda como un residuo entre las baldosas. Son rastros de una antigua utilidad con la que se dotó a esa pintura.

⁵BUENO, G. *Bellas artes/Artes útiles/Artes cultas/Artes poéticas o sustantivas*.

⁶CARRERE, A. SABORIT, J. *Retórica de la pintura*, p. 25.

⁷Ibíd, p. 41.



(de izq. a der.)

Señal informativa para indicar donde se encuentra la manguera de incendios (fotografía personal)

Señal de precaución por suelo mojado (fotografía personal)

Puertas del metro de Madrid con una flecha indicando hacia donde tirar para abrir y un cartel de precaución para no tropezar con el espacio entre vía y andén (fotografía personal)



5.2.1. LOS SIGNOS GRÁFICOS

Si nos movemos en el área del diseño, más concretamente del diseño gráfico, es indispensable conocer los diferentes tipos de signos gráficos y su funcionamiento. Teniendo en cuenta la importancia que estos tienen en el espacio público, de donde parte mi pintura, es conveniente nombrar algunas ideas y reflexionar sobre el interés comunicativo que aportan al trabajo.

De las distinciones más comunes entre los signos gráficos la más utilizada es la de Charles Sanders Peirce, filósofo estadounidense que contribuyó con una *diferenciación entre icono, indicio y símbolo*⁸. El icono es el signo que representa a su objeto con una relación de semejanza topológica, como por ejemplo al observar una ilustración de una casa, donde podemos reconocer partes identificables como una chimenea, una puerta, o el tejado. El indicio es un signo en el que se establece una vinculación entre el significante y el significado, como por ejemplo una huella, que permite entender que un animal ha pasado por ahí y, por lo tanto, se produce una relación de causa-efecto. Por último tenemos el símbolo, que será todo aquel signo que no mantenga una relación lógica entre el sinificante y el significado, si no que su correlación está definida por una convención, y ejemplos claros serían el símbolo de la Cruz Roja o la paloma blanca de la paz⁹.

Esta diferenciación no significa que sus categorías sean excluyentes, y es común encontrarse con varios tipos de signo. Una señal de tráfico, por ejemplo la señal que indica precaución en una zona escolar, contiene un icono de unos niños, pero puede considerarse indicio ya que están próximas a la zona en cuestión. Además, podemos entender que no observaremos

⁸BARRENA, S.; NUBIOLA, J. *Charles Sanders Peirce*.

⁹Ibíd.



Señal de tráfico de precaución por proximidad a una zona escolar donde observamos varios tipos de signos

a un niño y una niña, si no que la señal indica precaución también por la posibilidad de haber cualquier grupo de niños o uno en solitario y, por lo tanto, también es un símbolo, así como la forma triangular de la señal que entendemos como precaución gracias a la convención de la ley vial¹⁰.

Los pictogramas, formados por iconos que representan pictóricamente y de forma informativa conceptos a través de sistemas que tienen el mismo estilo gráfico, pueblan el espacio público¹¹. Aun así, su intención primaria era transmitir información con un lenguaje universal y no depender del lenguaje verbal, pero su utilización se suele dar en la señalética de espacios públicos como aeropuertos, calles, centros comerciales o lugares deportivos. Su uso es anterior a los sistemas de escritura convencionales, pero, gracias a que Gerd Arnt desarrollase el sistema Isotype (International System of Typographic Picture Education) con intención de crear un medio no verbal universal, el uso de pictogramas en las sociedades contemporáneas tienen una función informativa. Se da la paradoja de que, su uso es común en culturas no alfabetizadas como África u Oceanía como medio de comunicación escrito¹², lo cual es una prueba de su correcto funcionamiento.

Cómo todo lo anterior comentado en el trabajo, los signos gráficos me han suscitado un fuerte interés y pueden ser una importante aportación formal y conceptual en mi trabajo. Se producen juegos de iconos y símbolos que participan de cuadro a cuadro con diferentes ideas que conforman un panorama visual. Es una pintura de reflexión mediante signos y el uso de los materiales, usando sprays, brochas, rotuladores, o cualquier herramienta que sea interesante vincular con los conceptos de mi pintura.

5.2.2. EL LENGUAJE

En nuestros ordenadores se encuentran en cada fuente de texto unos doscientos caracteres entre signos de puntuación, signos especiales, letras del alfabeto latino (mayúsculas y minúsculas), números, contenedores, fracciones y otros¹³. Algunos representan en sí mismo un sonido y otros no. Dentro del lenguaje escrito, el sentido que cada palabra tiene dentro de la estructura del mensaje es una significación dada por el contexto y por cómo se relacionan las palabras entre sí, no sólo por sí misma. El significado de las palabras entonces se define por algo externo y no por lo que significa cada una de ellas por separado. Entran en juego factores como el tiempo, el ámbito cultural y las propias personas que envían o reciben el mensaje. Es una relación natural, que permite que se sucedan no sólo afirmaciones

¹⁰JARDÍ, E. *Pensar con imágenes*, p. 49.

¹¹Ibíd.

¹²CABRERA, C. *Pictogramas*.

¹³JARDÍ. *Op. Cit.* p. 27



Fotograma de *Ciudadano Kane*

estrictas, también ironía, sarcasmo y segundos sentidos. Permite que el lenguaje sea orgánico y adaptativo, maleable por el emisor y el receptor. Los malentendidos tienen incluso cierta gracia por sí mismos, ya que son una situación inesperada que sorprende, y es normal acabar entre risas cuando ocurren a un nivel poco grave en una conversación de poca importancia, por ejemplo.

El lenguaje escrito es un medio excepcional para transmitir ideas y expresarnos, y actualmente tiene una predominancia total en nuestra convivencia social en redes e Internet en general, en los foros y chats que están a nuestra disposición, así como toda la enciclopedia didáctica que es Internet. Se encuentra presente además en otros medios alejados del lenguaje escrito como el audiovisual, no sólo por la utilización en subtítulos, sino utilizando la palabra como protagonista del encuadre. Por ejemplo, en *Ciudadano Kane* (1941), en uno de los fotogramas iniciales, un cartel en una verja nos advierte “NO TRESPASSING”, traducido por “No pasar”. Tras la cerca de metal se encuentra el palacio Xanadú, casa del protagonista del film, Charles Foster Kane¹⁴. La película cierra también la historia en este emplazamiento, dotando de coherencia el cartel de aviso inicial. Quizás nos está pidiendo no entrar a un mundo difícil, de pérdida y falsedades como el de un magnate. Puede ser una prevención, pero el sentido que cobra el lenguaje escrito en este ejemplo es mayor del que nos parece en un inicio, existiendo una narración mucho más profunda que descubrimos en el cierre de la película. Es decir, la maleabilidad del medio escrito puede funcionar en medios alejados de este, que inicialmente se caracterizan por concepciones diferentes, como el audiovisual.

5.2.2.1. Transmedia y videojuegos

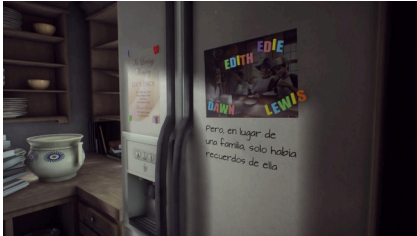
Respecto a esta mezcla de medios podemos observar como creando relaciones entre ellos y jugando con sus elementos se producen resultados que ensanchan poco a poco las cotas que se han ido alcanzando con un único medio. Si el cine ha sido el protagonista de los medios de masas del siglo XX, no es de extrañar que el *videojuego* o entretenimiento interactivo se posicione como gran favorito del siglo XXI. Este ha observado detenidamente al cine, su hermano mayor, y ha desarrollado tantos parecidos como diferencias con él. En el caso del lenguaje escrito, es común el uso de subtítulos como en el cine, o poder acceder a documentos dentro de los juegos que profundizan en la historia. Pero hay otros usos, como el ejemplo magnífico de *What Remains Of Edith Finch*¹⁵, videojuego

Fotograma de *What Remains Of Edith Finch*



¹⁴ Se dice que influenciado por *Rebecca*, de Alfred Hitchcock. (AGUAYO, C. Xanadú como símbolo material del Ciudadano Kane, p. 1.)

¹⁵ GIANT SPARROW (desarrolladora), *What Remains Of Edith Finch*. [videojuego]. USA: Annapurna Pictures. 2017.



Meet the cast:

**ABCD
EFGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ**

Now see the movie:

Helvetica

A documentary film by Gary Hustwit

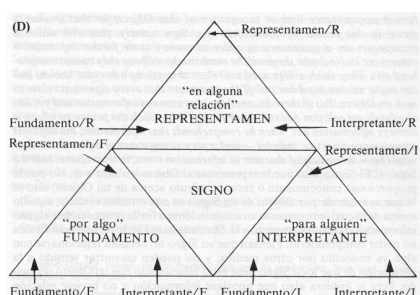
Director	Producers	Executive Producers	Screenplay	Story	Editor	Music	Production Designers	Production Office	Post-Production	Special Thanks
Gary Hustwit	David S. Rose, Gary Hustwit	David S. Rose, Gary Hustwit	Gary Hustwit	Gary Hustwit	David S. Rose	David S. Rose	David S. Rose, Gary Hustwit	David S. Rose, Gary Hustwit	David S. Rose	David S. Rose, Gary Hustwit

(de arrib. a abaj.)

Fotograma de *What Remains Of Edith Finch*

Cartel del documental 'Helvetica' donde observamos la neutralidad de la tipografía

Esquema de Charles Sanders Peirce



que ha utilizado de forma original el lenguaje escrito para buscar nuevas formas de narrar. Se trata de un juego que entra dentro del género *walking simulator* y nos cuenta la historia de Edith Finch el día que vuelve a su casa de la infancia, donde descubrimos por qué murieron cada uno de los miembros de su familia. El juego emplaza la transcripción de la voz del narrador (la misma Edith) dentro del entorno 3D que exploramos. Es decir, coloca los subtítulos en zonas del entorno como si fuesen un elemento más del paisaje que recorreremos con el personaje y, además, con movimientos e indicaciones, los cuadros de texto del paisaje nos muestran el camino que debemos seguir para avanzar en la aventura. Incluso en ocasiones permite que las palabras que forman el mensaje del narrador en pantalla sean una mecánica jugable (por ejemplo, teniendo que eliminarlas de la pantalla pasando el cursor por encima) para disfrute del espectador. Es una forma coherente de aunar las mecánicas jugables del videojuego con una historia que se nos cuenta con un narrador, de forma escrita, y por la original y propia experiencia interactiva del medio.

5.2.2.2. Tipografía

Continuando con la aplicación del lenguaje escrito y su uso, apreciamos que la totalidad del significado del mensaje no depende únicamente del mismo, también influye el cómo. Es trabajo de los diseñadores y tipógrafos vislumbrar de que manera se puede entonar un mensaje para demostrar una coherencia implícita entre forma y contenido. Intentar estrecharlas si se busca contundencia o jugar a confundir, sumergir connotaciones, utilizar el sarcasmo o la ironía... Dependiendo del objetivo primario y secundario del diseño.

Una fuente muy utilizada es la Helvetica y sus variantes, ya que se creó con la intención de desarrollar una tipografía que no dijese nada por su forma, que fuese neutra, para poder ser utilizada de forma genérica y que el mensaje no se enturbie¹⁶.

Las características de los procesos que permiten esta permeabilidad en la forma de contar o transmitir el mensaje son variables y dependientes de factores externos. La cultura o conocimiento sobre los temas que se tratan, como ya se ha comentado, es tan determinante para que un mensaje llegue al receptor como lo es proceso que emplea el emisor, además de la interpretación de cada persona realiza por ella misma. Por tanto, cabe definir cómo es ese proceso para conseguir alcanzar un objetivo concreto con el mensaje.

Para esto quiero utilizar el concepto que plantea Charles Sanders Peirce, filósofo estadounidense, sobre la interpretación de signos. Planteada de

¹⁶Por eso es normal su uso en cajas de medicamentos o en carteles informativos del espacio público.

forma básica, su teoría, que va más allá de la que plantea Sassure, se basa en la relación entre tres elementos. El primero se denomina *representamen*, que es el signo en cuestión; lo que este representa se denomina *objeto*; y por último el *interpretante*, que es el concepto mental que alguien elabora a partir de su experiencia¹⁷. Con la relación de estos tres elementos vendrá definida la interpretación del signo. En el caso de la tipografía también hay una relación entre la forma y el contenido, como la hay con el signo y lo que representa.

5.2.2.3. Presencia y representación

La importancia de plantearse las relaciones entre presencia y representación es considerable en cualquier trabajo, pero más cuando se trabaja con referentes, como es mi caso. Para ello, tomo en consideración la presencia como sujeto principal y *ser*, entendiendo su lógica y su relación con la representación.

Con el referente en mente, lo represento aludiendo a sus características para destacar su pictoricidad, utilizando las propiedades de la pintura. Existe por tanto una intención de transportar parte de la presencia visual del referente, no de forma directa o total, en todo caso parcial. Es una recontextualización mediante la representación, antes que en un espacio, en un nuevo soporte, esta vez totalmente pictórico. Son relaciones conceptuales de la materia pictórica, la cual adopta nuevas formas en superficies ajenas, pero sin querer tener una esencia obvia de su origen en el espacio público. El significado no depende sólo del objeto inicial del que proviene la obra, no es sólo su estado “anterior”, si no que la pintura puede derivar a otros significados distanciados del original. Es un dinamismo que puede depender del propio objeto original o del cómo, cuando, y dónde de su presentación como obra pictórica¹⁸.

En definitiva, la presencia tiene autoridad, mientras que la referenciación es una sensación que parte de una farsa. Se asemeja a un actor en el teatro, contenedor de un yo actor y yo espectador. Entonces, pretendo que mi trabajo no sea simple referencia si no una representación propia con capacidad de significar algo más que el objeto original.

5.2.3. LA LIQUIDEZ

La metáfora de Zygmunt Bauman sobre la modernidad líquida en la que estamos sumidos es una visión que pretende ser analítica acerca del mundo que nos rodea para intentar comprender como suceden algunas de las incomodidades del individuo contemporáneo. Como ya se ha comentado

¹⁷JARDÍ. Op. Cit. p. 43.

¹⁸INICIARTE, F; FLAMARIQUE, L. Imágenes, palabras, signos. Sobre arte y filosofía

antes en el apartado referido a influencias, Bauman trata temas como la volatilidad de las relaciones, las dificultades que nos encontramos en la era de Internet, la fragilidad por encima de la rigidez, la posibilidad de que todo sea cambiante.

Todas estas ideas acerca del individuo contemporáneo las descubrí tras leer algunos de sus escritos, los cuales me han permitido desarrollar mínimamente mi novato pensamiento de un tiempo a esta parte, aunque obviamente sin dejar de ser un inexperto. La banalidad que subyace en los comportamientos que ejecutamos como máquinas y la incapacidad de ver más allá que he comentado en apartados anteriores del trabajo me suscitan un interés por reflexionar sobre las metáforas que Bauman expone, sobre todo la de mayor importancia y más conocida que es la *líquidez* de la sociedad actual.

Un renombrado ilustrador y diseñador catalán, Alex Trochut, tiene unos famosos trabajos relacionados con líquidos en los que, usando diferentes medios digitales y analógicos, consigue crear la ilusión de construir formalmente sus diseños con líquidos. Las letras que contruyen sus imágenes tienen brillos y formas orgánicas imitando fotografías propias que utiliza de referencia. Aunque formalmente sea interesante y esté exquisitamente ejecutado, lo que más me interesa es la posible relación metafórica que podría adaptar con un método un tanto similar aplicado a las palabras que forman las composiciones de mis cuadros.

Utilizando programas de edición vectorial modifíco las siluetas que forman las letras, números o formas para crear contornos más sinuosos y deshacer la dureza de las tipografías de palo seco que utilizo. Al ser una tipografía neutra que no ensucia el mensaje con connotaciones me permite reordenar y dirigir la intención de forma más personal y adaptada a lo que considere conveniente. La liquidez que se observa en la forma de algunos textos de los cuadros, como se distribuyen las palabras en el espacio o como se adaptan entre ellas es para mí completamente un juego cuando



Ilustración *Liquid*, de Alex Trochut



Obras en una calle de Barcelona (fotografía personal)

estoy trabajando sobre el soporte. Con las formas líquidas o deformadas de las letras pretendo que surja una relación directa con la metáfora de la liquidez, que haga deshacer un mensaje que como todo lo que nos rodea es contradictorio, que no es serio. Que funciona más como forma compositiva que como declaración. Participa más en su forma pictórica estética que en la concepción del significado que se le puede otorgar como mensaje escrito.

6. PRODUCCIÓN PICTÓRICA

En este apartado, una vez desarrollados conceptos, reflexiones e influencias en páginas anteriores, paso a explicar como realizo mi pintura, que pretendo incluir en ella, y como empieza, avanza paso a paso y acaba (si es que se puede dar una pintura por terminada). Intentaré indagar más en como los términos ya tratados participan en las obras.

6.1. ATLAS FOTOGRÁFICO

El primer paso lógico en mi proceso es la observación constante de todo el entorno que me rodea. Mi situación de estudiante fuera de su ciudad y su casa me ha obligado a repetir viajes una y otra vez durante muchos fines de semana interminables y cansados, en los que me permitía fijarme en como los entornos dentro de estaciones de tren o de autobuses permiten al viajero ubicarse en segundos y redirigirse a la vía o dársena pertinente para efectuar su viaje hasta su destino. Empezó a parecerme curioso como los colores verdes de los carteles de *SALIDA* los tenemos



Flecha que indica la salida de un establecimiento gracias al color verde (fotografía personal) (izq.)

“Salida de emergencia” leído desde el asiento dentro del autobús con destino Madrid (fotografía personal) (der.)



totalmente interiorizados como algo normal, o la disposición de las pantallas informativas con los destinos y su correspondiente información, la numeración de las vías, los avisos de WC ocupado o libre con una luz roja, el cartelito de prohibido fumar expresado con una simple silueta de un cigarro y una equis encima, el martillo de emergencia rojo para romper el cristal, las propias letras de *SALIDA DE EMERGENCIA* sobre el cristal con una tipografía de palo seco, etc. En definitiva, muchos detalles que comenzaban a sugerirme los colores de una paleta, formas que me parecían interesantes y sobre todo dió pie a descubrir una pictoricidad en el entorno.

Tras observar estos interiores comencé a darme cuenta de como se disponían señales y carteles dentro del espacio público. Los colores que utilizaban me parecían atractivos y decidí entonces fijarme un poco más en aquellas cosas que me llamasen la atención por su atractivo visual. Su relación con la pintura fue posterior, cuando buscaba motivaciones para decidirme por temas para enfrentarme a la realización de cuadros y trabajos para la universidad, pero ya encontraba entonces una fuerte presencia de todos esos detalles en la composición de los paisajes urbanos, como si formasen parte intrínseca de las ciudades.

Recuerdo el primer momento que me sorprendí fotografiando un trazo de spray en una pared del campus de la universidad. Salía de una clase de pintura en la que había intentado utilizar sprays y, al no haber realizado trabajos con estos anteriormente, no conseguía entender bien su funcionamiento y su correcto uso. Aquel trazo que encontré de vuelta a casa estaba tan mal ejecutado como los que yo había intentado realizar, de color negro, protagonizando toda una pared desnuda. Saqué mi teléfono y lo fotografié, desde varios ángulos.



Alejandro Martín
Sin título, 2016
24 x 19 cm
Acrílico y spray sobre tabla



(de izq. a der.)

Alejandro Martín

Sin título, 2017

24 x 19 cm

Acrílico, transferencia, rotulador y spray sobre tabla

Alejandro Martín

Sin título, 2016

24 x 19 cm

Acrílico y spray sobre tabla

Alejandro Martín

arrow, 2016

24 x 19 cm

Acrílico y spray sobre tabla

Un tiempo después pasé cerca de una alcantarilla junto a una parada de metro, y al observar gotas de pintura en el suelo me fijé en las líneas amarillas que marcaban el límite de los peatones para no caer a las vías. Tomé fotografías de esta pintura y de los colores del mapa de paradas del metro. En el suelo, al salir del metro y subiendo las escaleras mecánicas, me percaté de que había un círculo verde iluminado con una flecha blanca que indicaba la dirección de las escaleras. No pude evitar, ya que tenía el teléfono en la mano, echarle una foto.

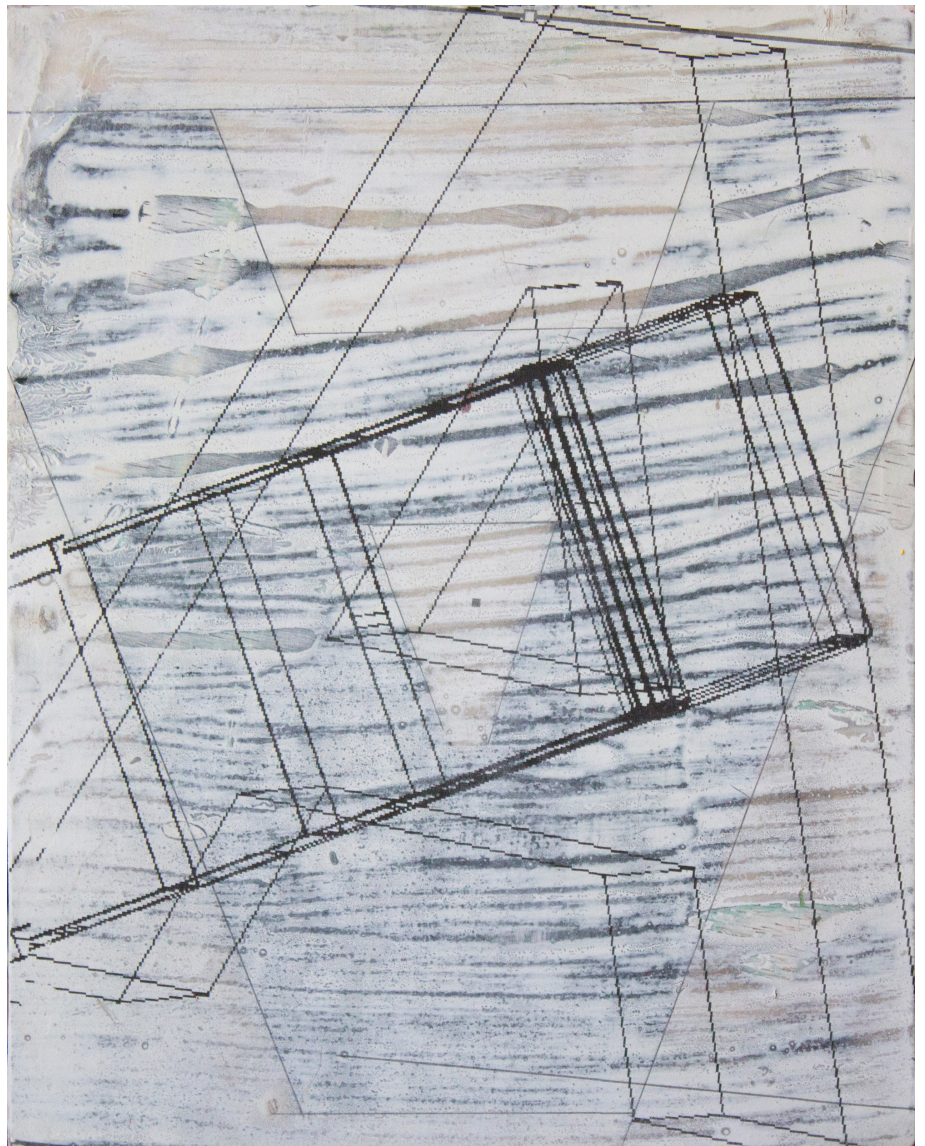
Poco a poco, tras encontrarme diferentes elementos y tomar fotografías, se fue forjando la concepción de un atlas fotográfico de objetos del espacio público donde encontraba cosas de interés, que quería guardar para no olvidarme de ellas. Aunque hubo momentos en los que trabajé de memoria, llegados al punto de tener muchos trabajos comenzados, se hizo muy necesario ordenar mis ideas y recuerdos en un álbum para volver a él cuando lo necesitase¹⁸.

6.2. PROCESO DE FORMALIZACIÓN

A la hora de enfrentarme a las pinturas, todas parten de un pequeño *boceto* o prueba que va desarrollándose de una forma orgánica, de modo que nunca sé cual va a ser el resultado final. No es raro que en algún punto del proceso retire o tape parte del cuadro para cambiarlo, incluso en algunas obras terminadas prefiero taparlas de nuevo con pintura para hacer algo que considere más conveniente. Por cada pintura acabada por lo menos dos no las termino o acabo tapándolas.

El uso del *ordenador* se sucede desde el principio, siempre observando las fotos de referencia que he tomado, mis propios recuerdos, y todo lo

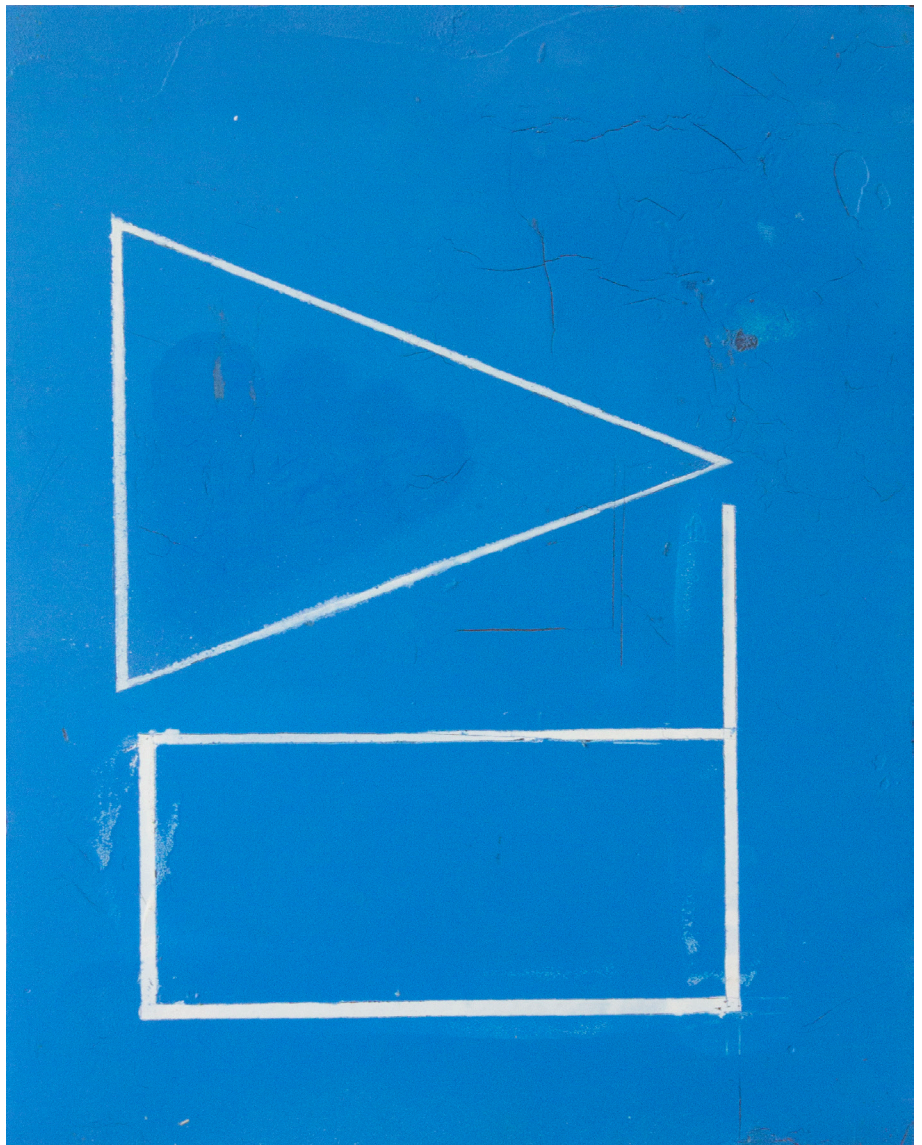
¹⁸Más datos en el apartado '7. Atlas de la pintura útil' y en el anexo de la memoria



Alejandro Martín
Sin título, 2016
24 x 19 cm
Acrílico, tinta china y transferencia
sobre tabla

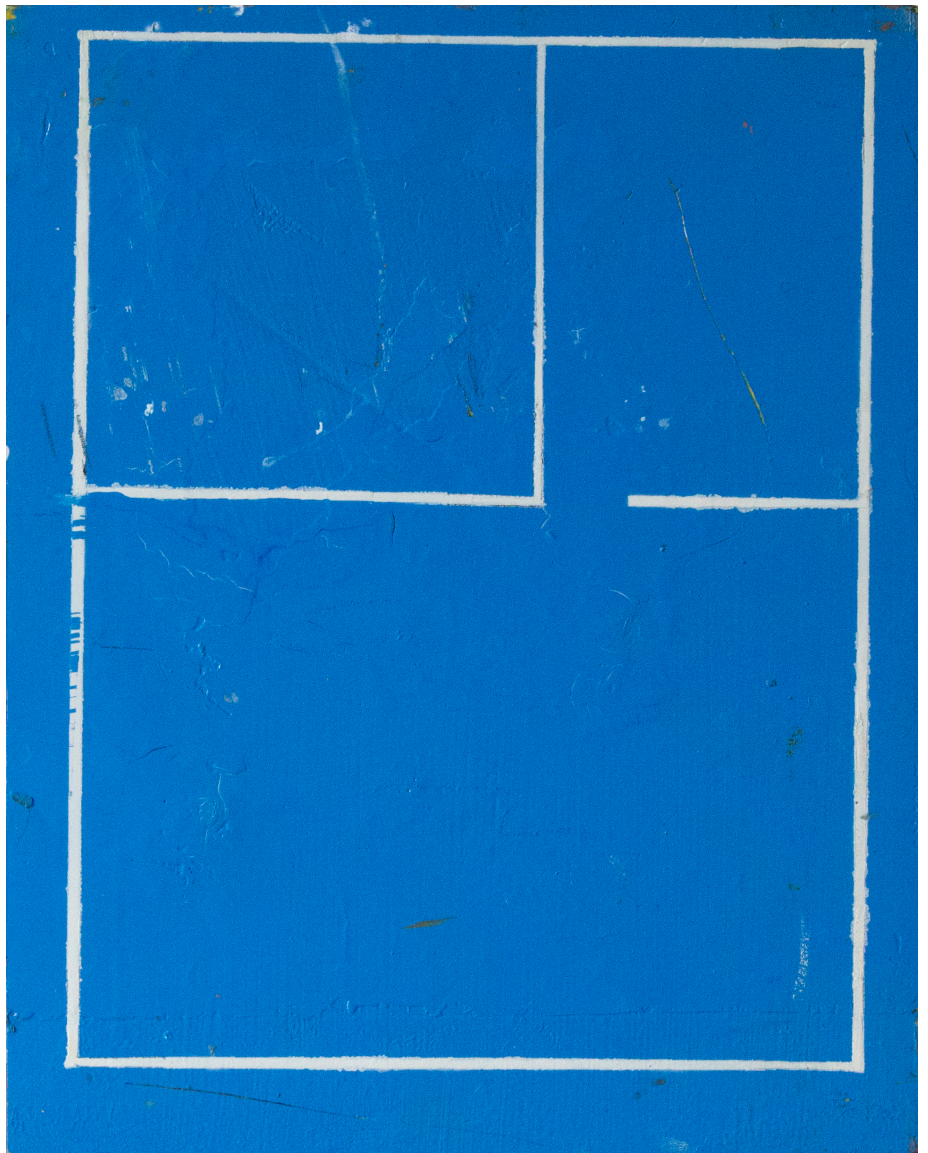
que vea interesante para la obra. Lo utilizo para abocetar ideas o preparar impresiones que trasladaré posteriormente al soporte rígido del cuadro.

Los *formatos* que utilizo suelen ser verticales, aunque no es algo hermético. Me interesa utilizar formato vertical porque me siento más cómodo componiendo, además de que me recuerda al diseño de cartelería. La cartelería es un banco de imágenes mental que tengo presente cuando realizo mis pinturas. Los tamaños varían, desde obras más menudas a

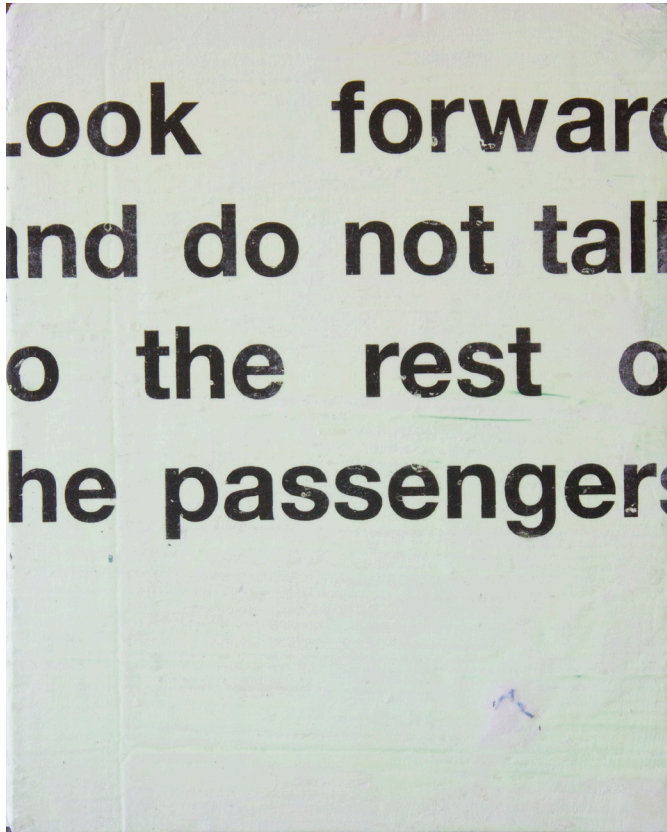


Alejandro Martín
Sin título, 2016
24 x 19 cm
Spray y acrílico sobre tabla

tamaños medianos o grandes. Normalmente predominan los pequeños, ya que son mucho más versátiles y manejables, y me permiten experimentar, hacer trabajos más sueltos, intentar procesos que luego se pueden transportar a tamaños más grandes. Además, al ser series de más cantidad, rememoran la repetición de pictogramas e indicaciones en las señales que se suceden en el espacio urbano.



Alejandro Martín
Sin título, 2016
24 x 19 cm
Acrílico, tinta china y transferencia
sobre tabla

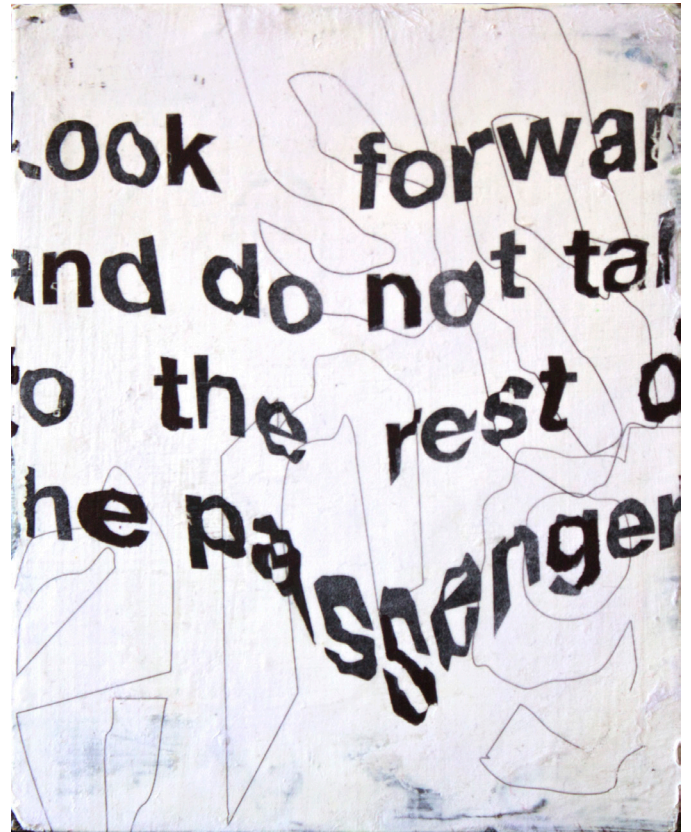


Alejandro Martín

Sin título, 2017

24 x 19 cm

Acrílico y transferencia sobre tabla
(izq.)



Alejandro Martín

Sin título, 2017

24 x 19 cm

Acrílico, transferencia, rotulador y
spray sobre tabla (der.)

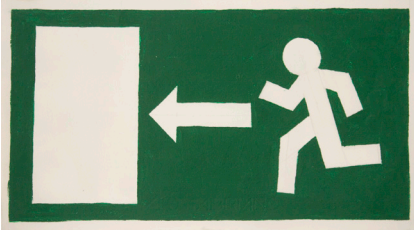
Trabajo en varios cuadros a la vez, saltando de uno al otro entre secados o parones necesarios para reconsiderar ideas. Los planteamientos entonces son similares en todas las obras, y procesualmente pueden haber relaciones entre todos ellos, cosa que me interesa. Desde sprays, lijazos, rozaduras, rotuladores... Todos los materiales y técnicas que sean acordes al planteamiento de los lienzos tienen cabida sin ninguna duda, tanto pictóricos como extra-pictóricos.

Esta repetición de materiales, iconos y textos que he mencionado ayuda a concebir una estética que relacione la comunicación de las obras en un sentido abierto, que permita saltar de un cuadro a otro y encontrar coincidencias y contrariedades. Es interesante que se pueda producir un juego comunicativo gráfico.

En definitiva, las pinturas conviven entre ellas, relacionadas por el proceso que utilizo, saltando de una a otra y jugando con todo lo que está en mi mano como materiales o concepciones similares para producir una estética relacionada con todo lo comentado en esta memoria. Es un proceso orgánico el que llevo a cabo, en el que se entrelazan acciones con un orden más o menos claro, que permitan llevar a cabo la realización del trabajo pero que no cierre puertas a cambios que puedan aportar matices, con un apoyo en un imaginario concreto del espacio público que me ha rodeado y que por ello puedo relacionar conmigo. Un juego de imágenes y sus componentes desde el medio pictórico, con una intencionalidad altamente formal.



Alejandro Martín
DON'T, 2017
24 x 19 cm
Acrílico y transferencia sobre tabla



Alejandro Martín
SALIDA (1), 2016
 20,5 x 36,5 cm
 Acrílico sobre papel (arrib. izq.)

Alejandro Martín
SALIDA (2), 2016
 11,5 x 20 cm
 Acrílico sobre papel (abaj. izq.)

Alejandro Martín
EXIT., 2017
 24 x 19 cm
 Acrílico y transferencia sobre tabla
 (der.)



7. ATLAS DE LA PINTURA ÚTIL

Para avanzar en el sentido propuesto en apartados anteriores, creí conveniente realizar una exploración que pudiese aportarme mayor percepción visual de los conceptos a tratar, así como la búsqueda de estéticas provenientes del espacio público. Al tener un referente claro (que no cerrado) y tras comenzar a realizar trabajos al rededor de las ideas que he planteado, me topé con la necesidad de observar más detenidamente



Alejandro Martín

exit3#, 2016

135 x 100 cm

Acrílico y spray sobre lienzo



Indicaciones en una parada del metro en Valencia (fotografía personal) (arrib.)

Alejandro Martín

-->, 2017

20 x 20 cm

Spray sobre papel pegado a tabla (abaj.)

aquellos signos de los que parte mi trabajo. Trabajar de memoria recordando imágenes producía más escollos a solventar que aportes.

Tras unas cuantas veces en las que me encontraba caminando por la calle, viajando en transporte público o realizando viajes de larga distancia, en las que me paré a realizar fotografías con mi teléfono móvil, caí en la cuenta de que sería de gran ayuda realizar un álbum de fotografías con aquellas cosas que me llamaban la atención por su signos gráficos o su significado dentro del emplazamiento público. Comencé entonces a fotografiar todo lo que me parecía de interés para mi trabajo pictórico, sobre todo con una tendencia hacia la pintura que se encuentra expuesta en el espacio público, aquella que tiene una utilidad clara. Pero más tarde abarqué señales, carteles, restos de spray de graffitis, etc.

Con ello, durante un par de años, he ido recopilando imágenes tomadas en ciudades como Madrid, Pamplona, Valencia o Alicante. La intención primaria era tener un atlas de la utilización de la pintura útil desarrollada anteriormente, así como elementos gráficos diseñados para el espacio público, aunque no únicamente esos temas. Aparecen algunas de estas imágenes en la memoria, pero en el anexo que se adjunta con esta se observan fotografías de todo aquello (tras varias cribas) que ha podido ser de interés para realizar los trabajos pictóricos. Espero que ayude a comprender la intención principal que impera en todo el conjunto.



Alejandro Martín

don't do that, 2017

34 x 18,5 cm

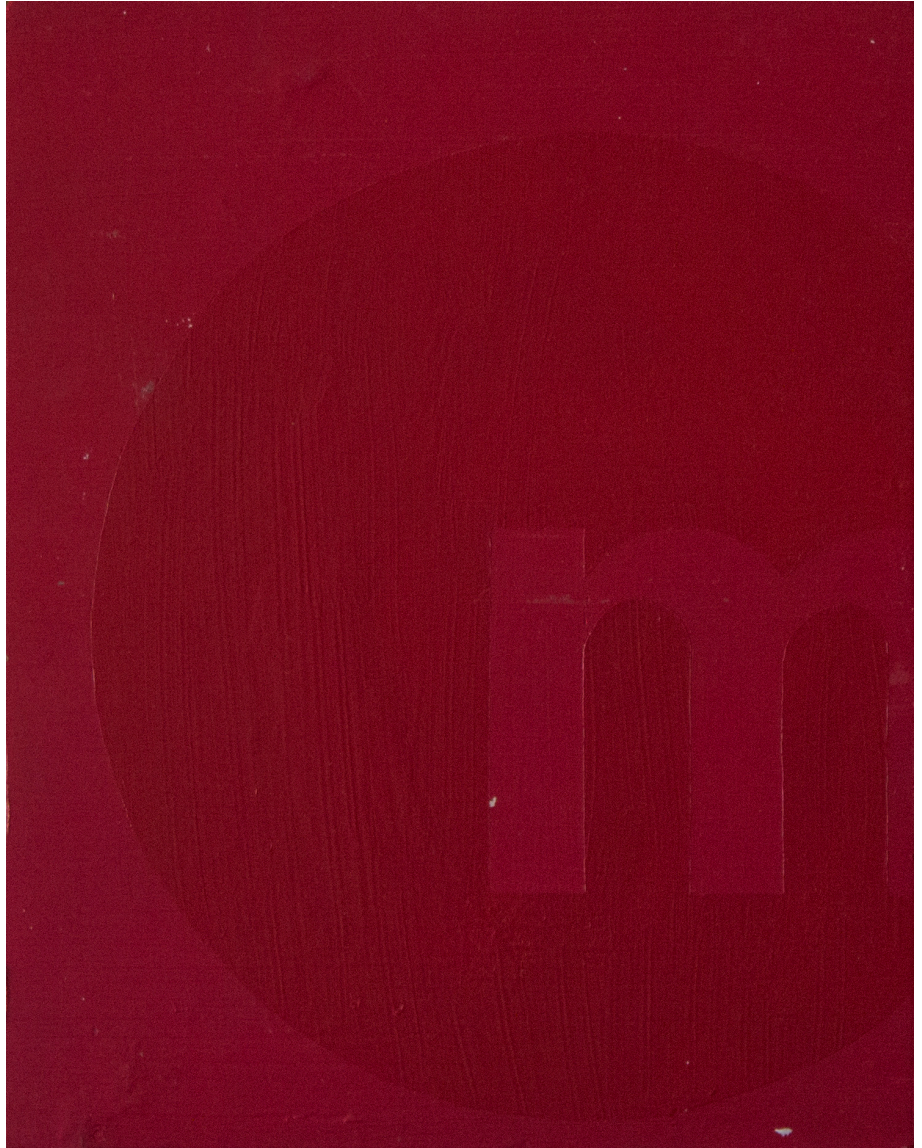
Acrílico y cinta de carroceros sobre tabla (izq.)

Alejandro Martín

metro, 2017

24 x 19 cm

Acrílico sobre tabla (der.)



8. CONCLUSIÓN

Partiendo de la premisa planteada, es decir, utilizar el espacio público como referente, he pretendido desarrollar una percepción del detalle del lugar que nos rodea, considerar su importancia y servirme de él para configurar una estética formal en mis pinturas.

Con la realización del trabajo escrito he desarrollado los conceptos que fundamentan la producción pictórica que estoy realizando.

Revisando los objetivos planteados, el trabajo escrito se ha desarrollado de forma lógica y ordenada, partiendo de una idea principal, el espacio público, hasta planteamientos más concretos relacionados con el lenguaje o los signos gráficos que se pueden encontrar dentro del espacio urbano.

La valoración general de la memoria es positiva, sirviendo de base para pintar las obras y habiendo profundizado lo necesario en cada apartado.

Respecto a la producción pictórica, he alcanzado resultados que no tienen por qué referirse tan directamente a los restos de pintura urbana. Hay trabajos donde se aprecian referencias directas y otros más libres, donde las manchas o las palabras pueden ser protagonistas con formas más maleables. Aún así, sería conveniente plantear de otro modo la significación de las formas, ya que algunas están vacías de contenido, aunque fuera este el planteamiento inicial.

Se produce también cierta contrariedad, totalmente intencionada, entre el origen de las pinturas y su estado final: parten de algo inmenso como son las ciudades, de un lugar público y común, una escala inmensa que se encuentra con la pequeñez de las obras que pretenden ser más íntimas o personales. Un acercamiento al detalle que no es propio de las abrumadoras urbes contemporáneas.

Dejo fuera algunos artistas que me han influido pero no están estrechamente relacionados con mi trabajo, como Manor Grunewald o Struan Teague.

Concluyendo, en su conjunto, ha sido un ejercicio de observación, objetivización, experimental y de entendimiento, buscando pequeños encuentros que trasladar a la pintura y reinterpretando formas o plasmando

tal cual han sido creadas dentro del entorno urbano.

BIBLIOGRAFÍA

AGUAYO, C. Xanadú como símbolo material del Ciudadano Kane. Laboratorio de Arte 4 (1991). [En línea] [consulta: 13-06-17] Disponible en: <<http://institucional.us.es/revistas/arte/04/16%20aguayo.pdf>>

ATOMIX. Review - What Remains Of Edith Finch (2017). [En línea] [consulta: 13-06-17] Disponible en: <<http://atomix.vg/review-what-remains-of-edith-finch/>>

BARRENA, S; NUBIOLA, J. Charles Sanders Peirce (2007). En: Philosophica [en línea]. [consulta: 14-06-17] Disponible en: <<http://www.philosophica.info/voces/peirce/Peirce.html#toc0>>

BILTERYEST, A. Página web del artista. [consulta: 12-06-16]. Disponible en: <<http://biltereyst.com/>>

BRAND NEW GALLERY. Galería de Arte. Milán, Italia. [En línea] [consulta: 12-06-16]. Disponible en: <http://www.brandnew-gallery.com/Software/artist_mainC.php?artist=227>

BUENO, G. Bellas artes / Artes útiles / Artes cultas / Artes poéticas o sustantivas. [En línea] [consulta: 13-06-17] Disponible en: <<http://www.filosofia.org/filomat/df647.htm>>

CABRERA, C. Pictograma. En: Proyecto IDIS. [en línea] [consulta: 14-06-17] Disponible en: <<http://proyectoidis.org/pictograma/>>

CANAL SUR. Rubén Guerrero, estrategias para explorar el espacio (2016). [En línea] [consulta: 12-06-16]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=vaaELHI_h1Y>

CARRERE, A. SABORIT, J. Retórica de la pintura (2000). Ed. Cátedra.

D'ACOSTA, S. Rubén Guerrero. En: SCAN (Spanish Contemporary Art Network). [En línea] [consulta: 12-06-16]. Disponible en: <<http://www.scan-arte.com/#!ruben-guerrero/c591>>

EL PAÍS. Cinco formas de explicar a Zygmunt Bauman y nueve frases memorables (2017). [En línea] [consulta: 13-06-17] Disponible en: <<http://cultura.>

elpais.com/cultura/2017/01/13/actualidad/1484325964_763316.html>

FUNDACIÓ ANTONI TÀPIES. Matt Mullican. Más detalles de un universo imaginario. [En línea] [consulta: 13-06-17] Disponible en: <<https://www.fundaciotapies.org/site/spip.php?rubrique230>>

GARCÍA, M. Hablemos con propiedad: logotipo, isotipo, imagotipo, isologo, imagen corporativa, identidad... (2011). [En línea] [consulta: 13-06-17] Disponible en: <<http://www.brandemia.org/hablemos-con-propiedad-logotipo-isotipo-imagotipo-isologo-imagen-corporativa-identidad>>

HANLEY, J. Gathering Evidence (2015). [en línea] [consulta: 14-06-17]. Disponible en: <<http://biltereyst.com/text-1>>

HUSTWIT, G. (dir.) Helvetica. [documental]. Inglaterra: Veer, Swiss Dots. 2007.

INICIARTE, F; FLAMARIQUE, L. Imágenes, palabras, signos. Sobre arte y filosofía (2004). [en línea] [consulta: 14-06-17] Disponible en: <http://www.unav.es/fernandoinciarte/Sobre_arte_filosofia_Cap6_Presencia_representacion.pdf>

JARDÍ, E. Pensar con imágenes (2015). Ed. Gustavo Gili.

MARTÍN, J. La apropiación posmoderna: Arte, práctica apropiacionista y teoría de la Posmodernidad (2001). Ed. Fundamentos.

MARTÍN, J. Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales (2012). Ed. Akal, Colección Arte contemporáneo.

MUSEO REINA SOFÍA. Matt Mullican (2013). [En línea] [consulta: 13-06-17] Disponible en: <<http://www.museoreinasofia.es/actividades/matt-mullican>>

NEVILLE, M. Abstract: The Art of Design.

Christoph Niemann: Illustration [temporada 1, capítulo 1]. En: Abstract: The Art of Design. USA: Netflix [serie]. [consulta: 14-06-17] Disponible en: <<https://www.netflix.com/title/80057883>>

OLIVER, J. Rubén Guerrero. Canvas is the place. Galería Luis Adelantado. Valencia (2009). En: arte10 [En línea] [consulta: 12-06-16]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=KQPMGQ3UXF8>>

OLIVER, J. Ruben Guerrero. Nivel cero. Galería Luis Adelantado. 2014 (2014).

En: arte10 [En línea] [consulta: 29-04-16]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cgb_aJn039k>

PRUEBAS. 70 años del Ciudadano Kane: sus mensajes nos siguen llegando (2011). [En línea] [consulta: 13-06-17] Disponible en: <<https://lalopez.wordpress.com/tag/rosebud/>>

REQUENA, A. Bellas artes y artes útiles (2016). En: La Verdad [en línea]. [consulta: 07-05-17] Disponible en: <<http://www.laverdad.es/murcia/culturas/201607/16/bellas-artes-artes-utiles-20160716005718-v.html>>

SCAN (Spanish Contemporary Art Network). Biografía Rubén Guerrero. [En línea] [consulta: 12-06-16]. Disponible en: <<http://www.scan-arte.com/#!/ruben-guerrero-bio/c2411>>

TROCHUT, A. Liquid. [en línea] [consulta: 14-06-17] Disponible en: <<http://alextruchut.com/project/liquid/>>

VIDAL, J. Matt Mullican y el misterio del lenguaje (2006). En: El cultural [en línea]. [consulta: 13-06-17] Disponible en: <<http://www.elcultural.com/revista/arte/Matt-Mullican-y-el-misterio-del-lenguaje/17012>>

ÍNDICE DE IMÁGENES

Alain Biltereyst, Sin título, 2015 — Pág. 7

Alain Biltereyst, Sin título, 2013 — Pág. 7

Rubén Guerrero, S.T (03), 2012 — Pág. 8

Rubén Guerrero, S/T (1), 2012 — Pág. 8

Matt Mullican, Untitled (Set of 4 Signs), 1980 — Pág. 9

Matt Mullican, Untitled (Paris Street Map), 2011 — Pág. 9

Fotografía de Zygmunt Bauman — Pág. 10

Fotografía personal 1 — Pág. 12

Fotografía personal 2 — Pág. 12

Fotografía personal 3 — Pág. 13

Fotograma de cortometraje, FIRST EVER BOOSTED BOARD 2!!! — Pág. 14

- Fotografía personal 4 — Pág. 15
- Fotografía personal 5 — Pág. 16
- Fotografía personal 6 — Pág. 16
- Fotografía personal 7 — Pág. 16
- Fotografía señal precaución niños — Pág. 17
- Fotograma de película, Ciudadano Kane — Pág. 18
- Fotograma del videojuego, What Remains Of Edith Finch 1 — Pág. 18
- Fotograma del videojuego, What Remains Of Edith Finch 2 — Pág. 19
- Cartel publicitario documental 'Helvetica' — Pág. 19
- Esquema Charles Sanders Pierce — Pág. 19
- Alex Trochut, Ilustración 'Liquid' — Pág. 21
- Fotografía personal 8 — Pág. 22
- Fotografía personal 9 — Pág. 23
- Fotografía personal 10 — Pág. 23
- Alejandro Martín, Sin título, 2016 — Pág. 24
- Alejandro Martín, Sin título, 2017 — Pág. 25
- Alejandro Martín, Sin título, 2016 — Pág. 25
- Alejandro Martín, arrow, 2016 — Pág. 25
- Alejandro Martín, Sin título, 2017 — Pág. 26
- Alejandro Martín, Sin título, 2016 — Pág. 27
- Alejandro Martín, Sin título, 2016 — Pág. 28
- Alejandro Martín, Sin título, 2017 — Pág. 29
- Alejandro Martín, Sin título, 2017 — Pág. 29
- Alejandro Martín, DON'T, 2017 — Pág. 30
- Alejandro Martín, SALIDA (1), 2017 — Pág. 31

Alejandro Martín, SALIDA (2), 2017 — Pág. 31

Alejandro Martín, EXIT., 2017 — Pág. 31

Alejandro Martín, exit3#, 2017 — Pág. 32

Fotografía personal 11 — Pág. 33

Alejandro Martín, -->, 2017 — Pág. 33

Alejandro Martín, don't do that, 2017 — Pág. 34

Alejandro Martín, metro, 2017 — Pág. 34