



TFM

LA INGRAVIDEZ Y LA PINTURA MURAL

Presentado por Sergio Sempere Vicent

Tutor: Juan Bautista Peiró López

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Máster en Producción Artística

Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	6
3. METODOLOGÍA.....	7
4. REFERENTES.....	8
4.1. Magritte.....	9
4.2. Etam Cru.....	10
4.3. Arys.....	11
4.4. Deih.....	12
5. LA REPRESENTACIÓN DE LA INGRAVIDEZ Y LA PINTURA MURAL.....	13
5.1. La ingravidez y el cambio de material.....	13
5.2. El vuelo onírico.....	14
5.3. El objeto surrealista.....	16
5.3.1. Negación del absurdo en favor de la realidad expandida.....	17
5.3.2. La percepción como límite de la realidad.....	18
5.4. La ingravidez como medio del objeto surrealista.....	20
5.5. El automatismo como nuevo nivel de contextualización.....	21
5.5.1. El arte y el contexto.....	21
5.5.2. El automatismo.....	22
5.5.3. El juego.....	23
6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	25
6.1. Proceso general.....	25
6.1. Gorro, Baño, Bigote.....	26
6.2. Desayuno, Mesa, Cama.....	30
6.3. Ojo, Niño, Verde.....	36
6.4. Abismo, Tiempo, Límite.....	39
6.5. Lavadora, Ajedrez, Sombrero.....	43
6.6. Rata, Jarra, Televisión.....	46
7. CONCLUSIONES.....	50
8. BIBLIOGRAFÍA.....	51
9. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	53

AGRADECIMIENTOS

Agradezco sus esfuerzos por ayudar a llevar a cabo este proyecto Blanca Agost, por su inestimable apoyo para sacar adelante la producción artística y llevar a cabo las ideas y composiciones. Al director del trabajo Juan Peiró por encauzar el marco teórico y aportar sus conocimientos y extensa bibliografía.

RESUMEN

En este proyecto pretendemos investigar acerca de la representación de la ingravidez y el cambio de material de los objetos en torno a la figura humana, centrándonos en los textos de Bachelard sobre el sueño del vuelo y la representación del vuelo onírico. Todo ello, relacionado con un componente contextual, basado principalmente en un juego de automatismo, llevado a cabo con las personas que frecuentan o pertenecen al lugar concreto donde se ubicará la obra, así como factores azarosos que nos proporcione el mismo espacio.

PALABRAS CLAVE

Ingravidez, figura humana, vuelo onírico, contradicción, automatismo, contexto.

1. INTRODUCCIÓN

La representación de la ingravidez ha sido repetida en numerosas ocasiones a lo largo de la historia del arte. El deseo de volar y sentirse ligero está estrechamente ligado al inconsciente humano. De este modo, no es extraño escuchar relatos de personas que se han encontrado con la capacidad de volar durante la fase profunda del sueño. Este fenómeno se viene observando desde tiempos muy antiguos, y ha dado pie al nacimiento de varios mitos y leyendas de hombres y mujeres dotados de alas o capaces de volar de algún modo, como es el caso de Ícaro o Mercurio, e incluso Pegaso, el caballo alado. Como decía, el vuelo y el cambio de material y densidad de los objetos que nos rodean ha sido tratada por muchos otros artistas, pertenecientes a diferentes disciplinas, desde la pintura hasta la poesía. No obstante, centramos nuestra atención en los relatos de Bachelard. Intentamos, por tanto, alejarnos del vuelo alado, el clásico vuelo característico de los ángeles y otras criaturas, sino más bien un vuelo sin ningún otro medio que la propia ligereza del cuerpo flotante, liberado de gravedad.

Por otra parte, trataremos conceptos como la pureza del elemento aéreo y las especificaciones estéticas y formales del sueño del vuelo según el autor. Además analizaremos su postura respecto a otros autores que tratan el tema, que hablan acerca del aire y la ingravidez, así como su relación con el consciente y la tierra. El vuelo y las alas contienen un valor simbólico muy potente, e intentaremos indagar en ello tanto cuanto podamos.

Para entender la representación de la ingravidez de una forma plástica es conveniente revisar a Magritte, ya que, en muchas de sus obras, encontramos composiciones que se ajustan a la idea de ligereza y vuelo onírico a la que nos queremos acercar. El realismo mágico de Magritte descontextualiza objetos habituales de nuestra vida cotidiana y representa escenas oníricas que nos son muy útiles para tomar referencias. Además, debido al interés por la contextualización de las obras, cabe prestar atención al panorama actual del arte urbano, tomando como máximos representantes a Etam Cru y Aryz, por su estética, lenguaje y por su exploración del contexto entendido en su complejidad y su destreza para adaptarse a él.

Paralelamente, hablaremos acerca del origen y la esencia del objeto surrealista, muy ligado al tema que tratamos. En este punto nos centraremos en cómo los surrealistas utilizaban la recontextualización y la contradicción para la reivindicación de un concepto de “realidad expandida”, que pretende la liberación de la mente frente a los estigmas de la percepción que nos impone el racionalismo tradicional. También profundizaremos en el término

“imagen-cosa” y en la mostración de objetos aparentemente cotidianos a través del extrañamiento. Todo ello relacionado con el tema principal expuesto anteriormente, la representación de la ingravidez en base a un juego de automatismo.

El desarrollo de la obra evidenciará si hemos alcanzado los objetivos del proyecto, siguiendo una metodología clara y teniendo en cuenta el fin del trabajo. La pintura mural tiene una forma específica de proceder, especialmente condicionada por el contexto. Poco a poco vamos relacionando el marco teórico en el que nos apoyamos y estos condicionantes que nos plantea la disciplina artística escogida.

2. OBJETIVOS

Los objetivos a alcanzar en el proyecto son los siguientes. En primer lugar representar la ingravidez, huyendo del clásico modelo de hombre alado o máquinas voladoras que permitan el vuelo, creando espacios oníricos propios de una ensoñación. Esto requiere además una contextualización y documentación histórica tanto a nivel antropológico como artístico en la que pretendemos profundizar. Paralelamente, indagaremos en la esencia del objeto surrealista y cómo se presenta. Hablaremos de la contradicción y la recontextualización y qué relación tienen con la ingravidez. El siguiente paso, es relacionar la información obtenida con tendencias más actuales, centrándonos en el ámbito del arte urbano. Esto conformará finalmente el marco teórico y los referentes del trabajo.

En cuanto a la producción artística, pretendemos crear una serie de composiciones en diferentes formatos, basadas en un juego de automatismo y azar con personas ajenas al proyecto, o utilizando el mismo espacio donde se ubicará la obra. Dicho juego formará parte del contenido contextual de las obras, ya que, será la gente del lugar a intervenir y su respuesta a la actividad propuesta, explicada más adelante, así como el propio entorno aquello que definirá los elementos que aparecerán en la obra.

3. METODOLOGÍA

Como explicábamos en el punto anterior, empezaremos el trabajo de campo revisando los antecedentes históricos que tratan la ingravidez y el fenómeno del vuelo. Para empezar haremos un repaso de la simbología del vuelo, y su importancia y representación en diferentes culturas. Para ello nos centramos en los textos de Bachelard, en concreto en “El aire y los sueños”, donde partiendo de los antiguos griegos, desgrana cómo la figura del hombre volador ha sido importante en distintas épocas de la historia. Tras conocer y entender los antecedentes del vuelo y su lugar en el inconsciente humano, estudiaremos el modo de plasmar la sensación de ligereza y la falta de gravedad, tal como describe Bachelard el vuelo onírico.

Seguidamente, estableceremos una relación con el texto de Luis Puyes, así como con los Manifiestos Surrealistas de André Breton, y alguna referencia a Gadamer con su escrito, “La actualidad de lo bello”. Disertaremos acerca del porqué nuestra búsqueda de la representación de la ingravidez nos lleva a mostrar los llamados por Puyes “objetos surrealistas”, y qué impacto tienen estos sobre las formas tradicionales de percepción y pensamiento racional. Otro punto importante es la recontextualización de objetos, despojándolos de su función y ubicándolos en ámbitos ajenos a ellos, explicando la filosofía de la imagen llevada al mismo nivel que “la cosa”. Finalmente, justificaremos esta relación explicando la contradicción física que supone la ingravidez en sí misma, y cómo supone un método de extrañamiento de los objetos.

Paralelamente al desarrollo del contexto teórico, hemos ido realizando los diversos proyectos artísticos. En primer lugar, escogemos el lugar a intervenir. Una vez escogido, nos centramos en el entorno que nos rodea. Uno de los ejercicios, se basa en la gente que habita o frecuenta el lugar. Para empezar, realizamos una actividad colectiva en la que la gente del lugar nos proporcionará una serie de términos de forma automática, sin reflexión previa en la medida de lo posible. Dado que el número de palabras obtenidas sería excesivo, las escribiremos en papel y las pondremos dentro de un recipiente, escogiendo tres al azar. Estos tres elementos serán los que aparecerán en la composición. En segundo lugar, pondremos en práctica un ejercicio basado en el azar y en los objetos que se encuentran en un entorno concreto. cuando llegamos al lugar, observamos alrededor, y escogemos los tres primeros objetos que se cruzan en nuestro camino y compondremos la intervención basándonos en ellos.

Además de los juegos realizados, tendremos en cuenta tanto el tamaño del soporte a intervenir y la gama cromática del mismo como las características del lugar en cuestión. No obstante, realizaremos varios ensayos que nos ayudarán a entender cómo representar esa sensación de ingravidez y vuelo onírico que perseguimos, basándonos únicamente en los juegos descritos.

El proceso práctico del trabajo, empieza con un boceto de la composición a realizar, planificando la disposición de los elementos en el formato. Dado que los objetos se proporcionan in situ, bien sea por los allí presentes, o por el mismo entorno, esta primera parte resulta un ejercicio fresco y ágil, dejando mucho margen a la improvisación. El traslado al soporte definitivo, se lleva a cabo siguiendo los pasos de la pintura mural. La técnica utilizada principalmente es el spray y la pintura plástica. Es importante que, tras el frenetismo del boceto inicial, tomemos nuestro tiempo para que el dibujo sea lo más exacto posible, ya que, al tratarse de un lenguaje cercano a la ilustración, esta línea será utilizada más adelante en ciertas zonas para reforzar las formas de la figura. El tratamiento pictórico de los distintos elementos dependerá del material que tratemos, procediendo de manera distinta según la superficie que queramos representar.

Finalmente analizaremos el impacto sobre el espacio, la armonía cromática con el contexto y las impresiones generales del resultado, tanto propias como de aquellas personas con las que hemos interactuado anteriormente para la realización. Además, evaluaremos el cumplimiento del objetivo principal, acercarnos a la sensación de ingravidez presentada por Bachelard, creando una escena sugerente a través del extrañamiento.

4. REFERENTES

Para este proyecto recogemos varios referentes, en su mayoría contemporáneos, y relacionados con el arte urbano como son Etam Cru, Aryz y Deih. No obstante, también revisaremos la obra de Magritte, por ser el antecedente más cercano a lo que queremos conseguir.



Imagen 1. MAGRITTE. *Cat in a hat*. 1920.



Imagen 2. MAGRITTE. *Golconda*. Texas. 1953.

4.1. Magritte

Magritte nace en 1898, en Lessines, Bélgica. En 1927 realiza su primera exposición individual y presenta un estilo cercano al surrealismo. La yuxtaposición de elementos comunes en contextos poco corrientes, aporta un nuevo significado algunas cosas que consideramos cotidianas. Esta forma de proceder se denominó más tarde realismo mágico, del que Magritte es el máximo referente.

Como podemos observar en varias de sus obras, la descontextualización y el cambio de la función de los objetos representados crea escenas oníricas que nos resultan extrañas y despiertan nuestra curiosidad. Esta sensación totalmente intencionada, responde además a la familiaridad de los objetos que aparecen, y resulta más impactante cuanto más relación tengamos con el elemento en cuestión. Este pensamiento es propio de la vanguardia surrealista, y constituye un pilar fundamental en su particular modo de transgresión de la realidad.

Magritte fue siempre fiel a la ironía, el erotismo, la realidad y el ilusionismo, plasmando un mundo paradójico en el que el surrealismo adopta un concepto diferente. Busca generar reflexión y debate, explorando la imaginación y la mente humana. Se caracteriza además por la despersonalización de las figuras que aparecen en sus cuadros, despojándolas de identidad, ocultando sus rostros, tapándolos, o sustituyéndolos por otros objetos.

El estilo distintivo de Magritte ha servido de inspiración para muchos artistas más contemporáneos y sus obras han sido reinterpretadas y utilizadas en campañas de publicidad y diseño. En la actualidad sigue despertando interés de estudiosos y expertos que buscan nuevas interpretaciones y lecturas de sus cuadros.



Imagen 3. BEZT (Etam Cru). *First snow*. Polonia. 2012



Imagen 4. SAINER (Etam Cru). *Quarrel*. Polonia. 2013

4.2. Etam Cru

Etam cru nace en Polonia, donde una pareja de amigos se juntan en la escuela de arte, y deciden trabajar juntos por el parecido en sus estilos. Sainer y Bezt, tienen preferencia por los grandes formatos y el arte urbano, aunque también tienen numerosas obras en menor formato, manteniendo siempre un lenguaje cercano a la ilustración. Su estética recuerda a las obras del realismo mágico de Magritte, componiendo escenas a partir de elementos cotidianos inconexos entre ellos, descontextualizándolos para crear ambientes oníricos propios de una ensoñación. La representación ingravidez es algo muy característico en ellos, al igual que el estudio de la luz y el color para crear profundidad en sus obras. La complejidad de detalles y el estudio de la anatomía humana, deformándola para potenciar la expresividad de las figuras se hace evidente en cada intervención. Teniendo en cuenta su estética, lenguaje, y forma de proceder, encontramos en Etam los máximos referentes visuales del proyecto.

Su búsqueda es hacia lo diferente, lo inesperado. Buscan plasmar cosas que el espectador no esté acostumbrado a ver. El estilo realista de Sainer junto con los curiosos personajes y tipografías de Betz crean un estilo que nos recuerda a escenas de Alicia en el País de las Maravillas. Ambos son un ejemplo de recuperación y reinterpretación del discurso surrealista. Además, suelen presentar un simbolismo folklórico, e incluso misticista de la Europa del este, jugando también con el humor y el sarcasmo para representar la sociedad actual.

En Etam Cru encontramos varios elementos que nos han inspirado en la producción artística, como las modulaciones de color de la figura humana, con tonos rosados o amarillos, las posturas de algunos personajes, el uso de la línea como método de reforzar la forma, y la representación de objetos y elementos inconexos para crear una composición inesperada que genere curiosidad.



Imagen 5. ARYZ. *Chongqing*. China. 2016



Imagen 6. ARYZ. *Tempus fugit*. Portugal. 2014

4.3. Aryz

Aryz nace en Barcelona, y empieza su producción artística con el graffiti. El inicio de su trabajo está marcado por la economización de recursos, usando restos de botes de pintura plástica barata mezclada con blanco, dejando una gama de color apastelada, principalmente con azules, rojos y blancos. Poco a poco se va haciendo un hueco en el panorama del arte urbano internacional. Aryz mantiene un lenguaje afín a la ilustración, se caracteriza por los grandes formatos y los colores apagados, dando importancia a éste sobre la línea del dibujo, aunque no descartándola completamente. Tiene un punto que podríamos considerar existencialista, representando de forma casi obsesiva cráneos, tanto humanos como animales, y esqueletos. No obstante, esta fijación, responde más a una cuestión formal, prestando atención a la creación de vacíos, huecos y formas complejas del elemento en cuestión. Por último, vemos representada la ingravidez que buscamos en algunas de sus obras, con elementos flotando alrededor de las figuras en sus composiciones. Dichos elementos aparecen principalmente en los fondos, mediante la repetición de figuras y objetos, con un acabado más simplificado, casi como un trabajo de estampado.

Aryz nace en una familia muy cercana a oficios relacionados con la artesanía y el trabajo con las manos. La cotidianidad con la que trataba el mundo del arte hizo que acabara escogiendo temáticas cotidianas o como él dice “aparentemente aburridas”. Son frecuentes en su obra los bodegones o escenas marineras a gran escala, siempre manteniendo su lenguaje y su particular uso del color. Es esta cotidianidad lo que nos atrae de Aryz, el uso de elementos reconocibles, junto con el componente de flotabilidad antes comentado.

Desarrolla la mayor parte de su obra en la calle, donde tiene un gran camino recorrido pero, según reconoce él mismo, últimamente quiere centrar más su atención en el trabajo de estudio, que considera su talón de Aquiles. El planteamiento de nuevos retos y obstáculos a superar forman una parte fundamental de su proceso artístico.



Imagen 7. DEIH. *The encounter*. Bélgica. 2016.

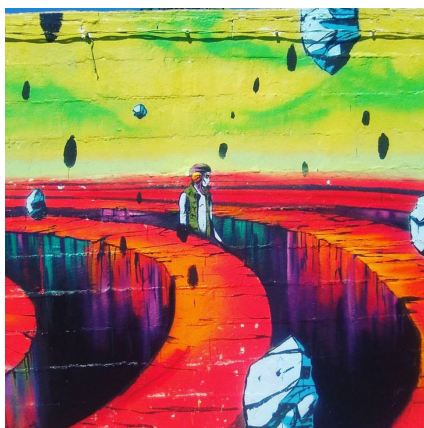


Imagen 8. DEIH. *My way. The Path*. España. 2017.

4.4. Deih

Deih es un artista urbano de origen valenciano. Empezó su carrera artística con intervenciones en la zona del levante, con pintadas rápidas y clandestinas. Con el tiempo pasó a formar parte de los XLF Crew, con los que sigue trabajando hoy en día. Su trayectoria individual le ha llevado a viajar por varias ciudades y países del mundo como Cabo Verde, Bélgica, Croacia o Italia.

En su trabajo destaca la figura del “insider”, personajes medio humanos medio androides, que representa en casi todas sus pinturas, así como universos nebulosos y estrellados que combina con éstos. Utiliza un lenguaje muy cercano al cómic, delimitando incluso viñetas en algunas composiciones. Le define además el control y la simpleza de las formas, es decir, define perfectamente la volumetría de los elementos con muy pocos tonos. El uso marcado del negro, que utiliza para definir la forma con contornos y manchas totalmente negras, ayuda en esta labor, a la par que crea niveles altos de contraste. Podríamos decir que en muchos aspectos recuerda a Moebius, por sus entornos y ambientes futuristas y la temática propia de la ciencia ficción.

El interés por representar la ingravidez se hace evidente en muchas de sus obras, principalmente por la temática. Utilizar elementos flotantes ayuda a crear ese aura misteriosa y futurista que le caracteriza. Pese a que conceptualmente queda lejos de nuestro trabajo, por la fantasía y la “irrealidad” evidente en su trabajo, resulta interesante observar su trabajo de ambientación, que transmite perfectamente esa sensación de ligereza y elevación que buscamos.

Como veremos más adelante, el uso de elementos cotidianos es vital para representar la ingravidez de la forma que queremos y es en esto en lo que diferimos con Deih. El uso de aparatos de un supuesto futuro, así como indumentarias, etc, evidencia la irrealidad de sus escenas y las relega al plano de la simple representación de algo que no pertenece al mundo en el que vivimos. Nosotros sin embargo abogamos por una realidad tangible, con varios modos de percepción, donde aún quedan cosas por ver, pero se encuentran escondidas tras el velo del racionalismo.



Imagen 9. PEREYA, J. *Escenificación de cómo no funciona el espacio*. Ciencia de sofa. 2014



Imagen 10. PEREYA, J. *Escenificación de cómo funciona el espacio*. Ciencia de sofa. 2014

5. LA REPRESENTACIÓN DE LA INGRAVIDEZ Y LA PINTURA MURAL.

En este bloque acotaremos el marco teórico del trabajo, hablaremos de la ingravidez como ley física y cómo se manifiesta. Seguidamente, nos centraremos en la representación de la ingravidez, su repercusión a lo largo de la historia y su interpretación en los textos de Bachelard, en los que nos centraremos. Nos acercaremos a las teorías surrealistas sobre lo maravilloso, el asombro y el extrañamiento respecto al objeto surrealista. Todo ello junto con un componente contextual, basado principalmente en la introducción del automatismo y el azar como un nuevo nivel de contextualización.

5.1. La ingravidez y el cambio de material

Generalmente relacionamos la ingravidez con astronautas flotando en una nave o transbordador espacial. Sin embargo, pocas veces logramos entender realmente la flotabilidad de los cuerpos. Pese a asociar la ingravidez a la ausencia de gravedad, se trata de una afirmación errónea, ya que lo que ocurre realmente, es que sus efectos quedan neutralizados.

El peso de un cuerpo depende de su masa y la proximidad al núcleo de la Tierra. A medida que nos alejamos de éste, su peso varía. No obstante, éste no es el único modo de experimentar el estado de ingravidez o la sensación de este estado. Los astronautas del transbordador espacial se encuentran a 320 km sobre la superficie terrestre, pesando un 90% de su total en tierra. Aún así, quedan privados de gravedad, pero por encontrarse en una caída libre permanente orbitando alrededor del planeta.

Por tanto, si forzamos o provocamos una caída con una altura considerable, o incluso la sensación de caída, mediante una aceleración igual o mayor a $9,8\text{m/s}^2$, que es la aceleración con la que la gravedad terrestre nos atrae, es posible percibir la sensación de ingravidez. Por ejemplo, si montamos en una atracción de feria, digamos una montaña rusa, podremos apreciar dicha sensación desde que ésta llega a su punto más alto para precipitarnos seguidamente al vacío. Éste es el ejemplo más claro para explicar este fenómeno, sin embargo, cabe aclarar que la aceleración de la que hablamos no tiene porqué ser hacia abajo, ni siquiera vertical. Como bien decíamos antes, la velocidad constante y la curvatura de la trayectoria de la estación espacial, también neutraliza los efectos gravitatorios de la Tierra.

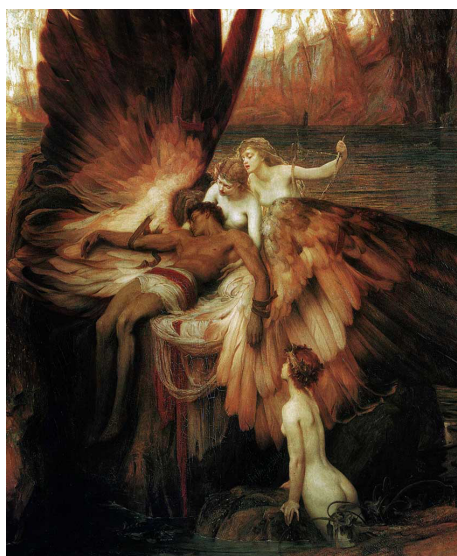


Imagen 11. H. DRAPER. *Lamento por la muerte de Ícaro*. Londres. 1898.

5.2. El vuelo onírico

Según los escritos de Bachelard, el autor en el que centramos nuestra imagen del vuelo y la ingravidez, “en el mundo del sueño, no se vuela por que se tengan alas; se crea uno las alas porque ha volado”¹. Esta frase resume en mucho el objetivo del proyecto, la representación de una ingravidez onírica consecuencia de deseos y fascinaciones inherentes al ser humano. En el psicoanálisis tradicional se habla del sueño del vuelo como un símbolo de deseos voluptuosos y grandes ambiciones. Nosotros sin embargo, prestaremos más atención a los valores estéticos del mismo, y en cómo la racionalidad y las imágenes de la realidad material han afectado a este tipo de sueño específico.

Desde los antiguos griegos, el deseo de volar ha estado presente en la historia de la humanidad, dando pie a sueños donde esta habilidad les era otorgada a aquellos que lo experimentaban. En tiempos modernos, los métodos por los que el hombre puede surcar los cielos han dejado de ser un absurdo, ya que desde la invención del aerostato, las máquinas que permiten al hombre desplazarse por aire han ido modernizándose hasta llegar a los aviones actuales, pasando por dirigibles, aeroplanos y otros inventos. No obstante, en origen, cuando el hombre desconocía estos medios, buscaba la lógica de este fenómeno en la naturaleza. Cuando el individuo despertaba, su yo consciente buscaba una explicación para las imágenes que su inconsciente le proporcionaba, imaginándose así alado, a modo de pájaro, dado que representaba el símbolo natural más cercano al vuelo. Ésto ha dado paso a la creación de varias imágenes mitológicas como la de Ícaro.

En contraposición a esto, Bachelard defiende que la representación del vuelo onírico no corresponde al hombre alado, sino más bien a una sensación de ligereza que proporciona la habilidad de elevarse. Durante la experiencia, el individuo tiene la certeza de disponer de esta habilidad que le permite ascender en el aire con un ligero impulso, proporcionándole un sentimiento de libertad. Tanto es así, y tal es la seguridad de tener dicha destreza, que al soñador le extraña no poder continuarla en la vida despierta. En el caso de volver a la tierra, un pequeño talonazo le hace recuperar la altura. En el sueño del vuelo, la vuelta a la tierra y la necesidad del impulso responde a un canon cultural fuertemente arraigado, ya que el elemento terrestre es mucho más poderoso en nuestra imaginación que el elemento aéreo. Este movimiento, en el sueño, obedece por tanto a un instinto al que él llama “Instinto de ingravidez”², que se potencia durante la vida nocturna.

1 BACHELARD, GASTON. *El aire y los sueños*. Fondo de cultura económica. México, 1958. P. 40

2 BACHELARD, GASTON. *íbidem*. P. 42



Imagen 12. Representación de vuelo onírico.

Bachelard se aventura entonces a explicar que, teniendo en cuenta lo anterior, las únicas alas que tienen cabida en un sueño de vuelo son las alas en los talones, y que sólo éstas otorgan veracidad al que relata su experiencia del vuelo.

De los ejemplos que nos aporta de poetas y escritores, nos quedamos con algunas ideas que resultan interesantes para la realización del proyecto. Rilke, relaciona en sus textos el vuelo con el miedo natural del ser humano a caer, describiendo el vuelo onírico como una dominación de dicho miedo. Define el vuelo onírico como una “caída retardada, de la que podemos levantarnos fácilmente sin daño”³. Se trata por tanto de una síntesis entre la caída y la elevación. Es en este punto donde vemos una relación con la explicación científica de la sensación de ingravidez.

Otro concepto a destacar reside en la poesía de Shelley, donde la altura está relacionada con la vida espiritual, que busca crecer y elevarse. Nos llama la atención su poética acerca del movimiento aéreo, un movimiento que toma como referencia la nube que se mueve por su propio viento, que posee una movilidad aérea, que es lo que aporta riqueza a la sustancia ingrávida. En el sueño del vuelo, el individuo sabe que aquello que flota es su propia sustancia.

Según Balzac, la luz, entendida como una ampliación de la mirada, está ligada a la ingravidez. La luz en nuestra frente disipa las sombras y nos permite ver con mayor claridad, auyenta nuestras preocupaciones y nos hace tomar consciencia de nosotros mismos. Entienden la sombra como aquello oculto fuera del conocimiento racional, y usan el arte como medio de transgresión hacia lo que nos es dado.

Cabe destacar que, como afirma Bachelard, el vuelo onírico no responde a una belleza cromática ni decorativa, no necesita de adornos para ser bello, su belleza es dinámica, responde a la belleza del mismo movimiento. El vuelo se presenta como una idea primaria, principal, sobre las que se organizan los demás elementos e imágenes a lo largo del sueño. Su hipótesis, plantea que si tomamos el pájaro como símbolo natural del vuelo, no es por sus colores ni su belleza física, lo realmente bello en él es el vuelo. Así pues, afirma que “para la imaginación dinámica el vuelo es una belleza primera”⁴.

3 BACHELARD, GASTON. *ibidem*. P. 49

4 BACHELARD, GASTON. *ibidem*. P. 86

5.3. El objeto surrealista

En este punto disertaremos acerca del llamado por Luis Puelles “objeto surrealista”. El Surrealismo es un movimiento con una fijación especial por las sombras, entendiendo el término como aquello fuera del conocimiento racional, lejos de toda explicación posible. Los artistas afines a esta corriente huyen de lo lógico, y de las teorías universales para centrarse en los singulares. Podríamos hablar, por tanto, de una “Antimetafísica”, el pensar de los singulares, pensar la identidad de las cosas sin reducirlas al concepto, la pérdida de la inteligibilidad. Según los André Breton, “La mayor debilidad del pensamiento contemporáneo parece residir en la sobreestimación extravagante de lo conocido respecto a lo que queda por conocer”.⁵

Siguiendo con esta filosofía, hay varios puntos que caracterizan un objeto surrealista. Primeramente, es un elemento inesperado. Resulta inóspito y extraño encontrarse con él, ataca directamente nuestro pensamiento racional obligándonos a descubrirlo. En palabras de Dalí, el objeto surrealista es porque siendo imposible, está. Es ininteligible, da que pensar sin ser pensable. Como decíamos, realiza un ataque a nuestra racionalidad, fuerza a ser pensado y a la vez nos muestra la imposibilidad de su realización y, de este modo, ensancha la posibilidad de lo real en favor de la imaginación. También resulta inidentificable, acusa la extrañeza. Pese a ser un objeto representado e incluso reconocible, provoca el asombro de lo inclasificable. La última característica esencial, es que es inexplicable, y es así como promueve el ámbito de lo desconocido, resistiendo así a que el mismo se pierda en explicaciones teóricas racionalizadas. Se trata, por tanto de una obra sin precedentes, sin pasado conocido, y es ahí donde reside su vitalidad.

Como afirma Conroy Maddox,⁶ el objeto obedece las leyes del azar estableciendo un canon de lo inesperado, reivindicando la imaginación, enfrentando la perturbación y la desmoralización frente a los tópicos y lo racional. Pese a esto, no se debe asociar al objeto surrealista a la inexistencia o ilusoriedad del absurdo, si no más bien a una parte de la realidad no visible que debe ser descubierta y evidenciada. Se percibe entonces un doble movimiento. Primeramente una actitud dispuesta a la revelación, a la puesta en escena de lo desconocido y la perversión de la mirada que se materializa seguidamente en cosas resistentes a ser degradadas al ilusionismo por nuestro sentido común. Explicaremos estas afirmaciones en el siguiente punto.

5 BRETON, ANDRÉ. *El amor loco*, tr. de Juan Malpartida. Alianza Ed. Madrid, 2000. PP. 53-54.

6 MADDOX, CONROY. Artista inglés vinculado al movimiento surrealista que dedica su vida a explorar las posibilidades de dicha corriente a través de sus pinturas. Inspirado en artistas como Max Ernst o Salvador Dalí, rechaza las técnicas convencionales para centrarse en las técnicas que expresan el espíritu de rebelión del surrealismo como el collage.



Imagen 13. MAGRITTE. *Ceci n'est pas une pipe*. Los Ángeles. 1929.

5.3.1. La negación del absurdo en favor de una realidad expandida.

A continuación ahondaremos en el uso de la imagen a lo largo de la historia, y en cómo los surrealistas la usaron para enaltecer lo imaginario, lo maravilloso, frente a los cánones racionalistas de la percepción.

La imagen nace por una necesidad de representar algo, un símbolo o un icono, un significado. A partir del Renacimiento, empieza a ser usada como signo. La imagen significa algo, o sea, dice algo del mundo, reduciendo así la significación a significado, todos los elementos son una mera representación de alguna cosa sensible racionalmente hablando y, por lo tanto, no lo es. Pongamos un ejemplo: El dibujo que parece una pipa, e incluso significa una pipa, no es una pipa, ya que no hay pipas que se limiten a parecer pipas. El surrealismo quiere romper esta relación despojando a los objetos de su significado, haciéndolos únicos. La imagen se hace cosa por no significar nada conocido o establecido.

Es a partir del siglo XIX, cuando se rompe con esta situación, desestabilizando el clásico orden de la cosa sobre la imagen, dando lugar a lo que Puelles llama la “imagen-cosa”. Se eleva la imagen al mismo nivel de realidad que la cosa, produciendo objetos por significar, un origen lejos de razonamientos lógicos y reducciones a meros significados. La imagen entra entonces en un estado de autorreferencialidad, suscitando, según Dalí, un proceso de simbolización impreciso y diferente en cada espectador.

Siguiendo con lo dicho en párrafos anteriores, la imagen surrealista, se instaura al mismo nivel que la cosa, situándose, según André Breton, contenida en la misma realidad. Esto es, que no se niega la realidad por una fantasía, sino que se ensancha, dando prioridad a lo maravilloso, al asombro, a la imaginación y lo inconsciente, la “realidad absoluta”. En este punto encontramos discrepancias dentro del grupo surrealista, dependiendo de dónde se dirija la mirada. Si bien unos defienden la profundización de lo real, es decir, dentro de la misma, otros piensan que merece más atención el “detrás” o el “debajo”. Sin embargo, ambas coinciden en la unidad entre la surrealidad y la realidad. En palabras de René Magritte, uno de los referentes del proyecto: “No admito la idea de que el Mundo sea incoherente y absurdo. El absurdo es creer que la razón puede doblar la lógica del Mundo. Un cuadro es aceptable si tiene la lógica del misterio, es decir, del Mundo”.

No hablamos pues de un antirealismo, ya que sería inútil no tener en cuenta la realidad cotidiana, sino de un antidefinicionismo, que responde a la marginación de lo maravilloso por parte del racionalismo realista. Se va generando entonces un nuevo orden de realidad, un rechazo ante lo dado,

que tiene una de sus máximas expresiones en el collage. Este nuevo orden no pretende sino evidenciar o revelar el desorden que se oculta tras el orden racional, creando nuevas relaciones insólitas entre distintos elementos sin entrar en el absurdo. Se deja paso así a lo asombroso, lo extraño, pero no menos real, sólo menos común, más excluido.

5.3.2. La percepción como límite de la realidad

Durante siglos, la percepción racional ha sido el único motivo de expresión artística. Como explicábamos anteriormente, hasta el siglo XIX, el arte fue principalmente representativo, una significación de algo percibido anteriormente por una conciencia subyugada al racionalismo. No obstante, nunca se pusieron en cuestión los límites de esta percepción del mundo.

Como decía el escritor y biofísico Ken Wilber “La realidad es una, pero la dividimos con fronteras de separación que dependen del nivel de conciencia en el cual funcionamos y no de la realidad en sí”. Vemos en esta afirmación tintes cercanos al surrealismo y sus premisas de acercamiento entre “lo real” y “lo imaginario”. Si salimos por un momento del surrealismo y nos fijamos, por ejemplo, en las teorías de Jacobo Grinberg, observamos múltiples consonancias. Según su Teoría Sintérgica, el universo funciona a través de una estructura de red donde todo está conectado y cada punto del espacio contiene información del siguiente. Para no desviarnos mucho del tema, lo resumiremos en que cualquier cosa que ocurra en dicha red, tiene un efecto sobre toda la estructura. Esto incluye tanto leyes físicas como la gravedad, que ahora nos ocupa, o la fuerza electromagnética, como cualquier pensamiento o emoción que procese nuestro cerebro.

Esto nos lleva a pensar que la percepción, depende en mucho de nosotros mismos. Entre realidad y percepción existen procesos de transformación que se llevan a cabo en nuestro campo neuronal. De modo que, para acceder a la realidad como es, deberíamos borrar nuestros filtros, nuestra historia personal y nuestros condicionamientos, ya que, de lo contrario solo asistimos a una creación humana limitada.

7 WILBER, KEN. *Conciencia sin fronteras*. Kairós. Barcelona, 1987

8 GRINBERG, JACOBO. Escritor de *La Teoría Sintérgica*. Especializado en estudios neuronales y estados de conciencia, realizó numerosos estudios sobre el universo y la ampliación del potencial cerebral en numerosos sujetos. Fueron famosos sus ensayos sobre el efecto de la mente humana sobre la realidad y el universo, así como sus experimentos en visión extraocular y telepatía con niños. Desapareció misteriosamente y sin dejar rastro en 1994

Como podemos observar, no sólo en el surrealismo y el arte, sino también en numerosos estudios de mecánica cuántica, la “realidad expandida”, no es más que el plano de lo real sin los límites impuestos por la percepción racional. Los surrealistas, introdujeron estos conceptos en su filosofía, su pensamiento y su modo de ver el mundo, elevando al nivel de realidad todo aquello que, a los ojos del racionalismo tradicional, resulta extraño o insólito, por existir única y exclusivamente en la imaginación. Eran exploradores en busca de distorsiones en la red universal, que evidenciaran que había muchas maravillas por experimentar si renunciábamos a los límites de nuestra percepción.

Encontramos ejemplos de esto en la historia. Cuando Cristóbal Colón llegó a América, las tribus indígenas que allí vivían, percibían a los colonizadores y los caballos en los que iban montados como un mismo ser. El “filtro mental” o quizá mas bien “filtro cultural” que permitía a a los invasores europeos discernir que aquello solo era un jinete sobre su montura, no existía para los nativos, de modo que su percepción, indiscutiblemente real para los dos bandos, era totalmente distinta en ambos casos.

No hace tanto, se tomaron filmaciones de tribus lanzando flechas y lanzas a aviones que invadían el espacio aéreo de su territorio, intentando cazar ese gran pájaro que les sobrevolaba. Muchos son los casos en los que las distintas formas de percepción provocan comportamientos distintos en diferentes culturas, y cada una tiene una concepción propia de “la verdad”.

No obstante pese a tener distintos filtros y condicionamientos culturales, todos tienen alguno, y es esta experiencia la que conforma “su realidad”. Wilber, al igual que los surrealistas, habla de eliminar por completo todos ellos, sean los que sean, para así “elevar” el orden de realidad hasta el infinito.

5.4. La ingravidez como medio del objeto surrealista

En este trabajo, usaremos la ingravidez como método de extrañamiento para la creación de objetos surrealistas. Unida a la relación insólita entre objetos, la ingravidez es una contradicción en sí misma, ya que obliga a los objetos a elevarse del suelo, oponiéndose así a una de las principales leyes físicas que nos da el racionalismo, la Ley de la Gravedad, de Isaac Newton. Tomamos, por tanto, la ingravidez como hilo conductor de nuestro trabajo, ya que un objeto flotante, es un objeto distinto, singular, que no se ve habitualmente, un objeto desposeído de su función y significado para transformarse en otra cosa.

Como veíamos anteriormente, la ingravidez es interpretada por algunos poetas surrealistas como símbolo de iluminación o, mejor dicho, de acercamiento a lo que se oculta tras las sombras. Es una elevación hacia la verdad que nos oculta el racionalismo, un modo de conocer aquello más allá de lo que nos es dado. Encuentran en las sombras la imagen pura, pura irracionalidad, aquello que nos resulta impensable.

Por otro lado, la apariencia de los elementos que protagonizan las distintas composiciones nos es familiar, reconocible, aunque no por ello pierde su condición de maravilloso. De hecho, es justo al contrario. La desnaturalización o la irracionalización es más efectiva dentro del propio ámbito de realidad. Por lo tanto, si tomamos lo cotidiano, lo familiar, lo impenetrable desde el punto de vista racional por su habitualidad, y lo manipulamos o pervertimos, la sensación de extrañeza resulta aún mayor, creando así un aura de misterio sobre la obra. El enigma, el misterio están profundamente ligados al hábito. Así pues, cuanto más estrecha sea la relación con el objeto tratado, mayor será el asombro. Por ejemplo, si tomamos como referencia un tenedor, o un imperdible, no causará un impacto tal que si utilizamos una mano, una cabeza o un cuerpo humano. Esta afirmación define además otra premisa del trabajo, como es el uso de la figura humana como elemento principal, alrededor del cual se configuran todas las intervenciones.

5.5. El automatismo como nuevo nivel de contextualización

En este fragmento explicaremos el uso del automatismo para contextualizar una obra en un lugar determinado, empezando por una introducción a la importancia del contexto en la historia del arte. Seguidamente hablaremos acerca del uso del automatismo en movimientos como el surrealismo o el dadá y qué significa para nosotros y la explicación de nuestro proceso personal basado en el mismo.

5.5.1. El arte y el contexto

En la pintura mural, el contexto conforma una parte fundamental del proceso de trabajo. El arte de pintar las paredes es más antiguo que la propia historia del arte, la prueba está en las pinturas rupestres de las cavernas. La tradición sigue hasta nuestros días pasando por Egipto, y el Renacimiento. Nosotros sin embargo, empezaremos con el Muralismo mexicano del siglo XX, donde la pintura mural se preocupa tanto por el contexto físico, el tamaño del soporte y la gama cromática como por las circunstancias socio-políticas y económicas del lugar donde se ubica la obra. Como explica Siqueiros en su libro “Cómo se pinta un mural”, el movimiento muralista apuesta por una integración total de todas las disciplinas artísticas, que dialoguen y se tengan en cuenta unas a otras.⁹ Según su manifiesto, es necesario que la arquitectura tenga en cuenta la pintura y la escultura y viceversa. Pese a lo revolucionario del movimiento, esto no resulta nuevo, ya que posteriormente se ha descubierto que ya los griegos concebían sus edificios para ser pintados, así como las esculturas. Quizás lo verdaderamente innovador del Muralismo, es el uso de la pintura como medio de crítica y visibilización de los problemas sociales y políticos que afectan a la población, así como la integración de gente en riesgo de exclusión mediante actividades e intervenciones artísticas colectivas.

Hoy en día, nos encontramos con la herencia de estos artistas, recogidas dentro de lo que llamamos *street art* o arte urbano. El *street art* engloba gran parte de las prácticas que se realizan actualmente en el espacio público, desde el grafiti más underground hasta las intervenciones más conceptuales. No obstante, no todas estas tienen en cuenta el contexto en el que se ubican. Un claro ejemplo de contextualización del arte urbano es Escif que integra sus obras a todos los niveles en el lugar donde pinta.

⁹ SIQUEIROS, DAVID. *Cómo se pinta un mural*. Ediciones Talleres Siqueiros. México, 1979. P.11

Cuando estudiamos las circunstancias de una ubicación, debemos tener en cuenta todos los factores posibles, desde la situación demográfica, histórica y socio-política, hasta la gama cromática colindante o el formato donde se realiza. Uno de los objetivos del proyecto, reside en añadir un nivel de contextualización basado en juegos de automatismo y azar, donde las personas y objetos del mismo espacio son los que condicionan la obra. A continuación explicaremos dos procesos distintos en los que basaremos los elementos representados en la composición.

5.5.2. El automatismo

Durante las vanguardias, las formas de representación y ejecución, así como los procesos creativos, sufrieron una revolución, dando paso a una variedad y una riqueza artística nunca antes vista. Podíamos encontrar desde exhaustivos estudios de luz y color con el impresionismo, a la primera gran ruptura con la representación tradicional en el cubismo, llegando finalmente al dadaísmo y el surrealismo después, que son las que nos interesan para este proyecto.

En este momento del siglo XX, se apostaba por los procesos basados en el automatismo, en el azar, dando importancia al inconsciente sobre el racionalismo. Para los surrealistas eran habituales las derivas por las zonas urbanas, paseos con recorridos marcados por elementos azarosos hacia ningún lugar en especial, así como la escritura automática o los diálogos incoherentes, recogidos algunos de ellos en las entrevistas de André Breton.

En palabras del mismo Breton, “el automatismo nunca fue un fin en sí” para el arte, ni para el surrealismo, simplemente un medio para recobrar lo natural, la verdad y la originalidad primitiva a cualquier precio. Se considera el automatismo un método de fusión entre las cualidades sensibles y las cualidades formales, que corresponde a la no distinción entre funciones sensitivas y funciones intelectuales. La experimentación con el automatismo se lleva a cabo mediante el método de ensayo y error, considerando también los fracasos como un resultado válido, en la medida en que irrita y perturba el espíritu. Esto último se relaciona directamente con los conceptos explicados anteriormente, con la perversión de la mirada y el asombro ante lo extraño.

No debemos confundir automatismo con azar. El automatismo se centra en el individuo, es una suerte de costumbres mentales de carácter imprevisible, dotadas por los surrealistas de un valor sugerente. El azar, en cambio, se considera algo externo, obtenido mediante otras personas u ocasiones. Según Magritte, el azar obedece a cierto orden, e incluso lo considera

el orden del orden, ya que éste sólo es así por mero azar. Recordemos cuando hablábamos de que el surrealismo intenta destapar el desorden que se esconde tras el orden establecido por el racionalismo. Los surrealistas usan aquello que el conocimiento racional llama azar para evidenciar que la forma de ver el mundo que nos es impuesta no es más que otra configuración azarosa de la realidad, basada únicamente en la percepción.

5.5.3. El juego

A continuación explicaremos los dos procesos que utilizamos para conformar nuestra producción artística, uno basado en el automatismo y en el azar, según las condiciones del lugar donde se vaya a intervenir.

En el primer proceso, centramos nuestra atención en las personas que habitan o tienen alguna relación con el sitio donde se ubicará la obra, y realizamos un juego basado en el automatismo con ellas. En primer lugar, recogemos tres términos de cada persona, que nos proporciona de forma automática. A continuación, introducimos todos esos términos en un recipiente y sacamos tres papeletas en total de forma aleatoria. Finalmente se realiza una composición donde aparezcan estos tres elementos de forma evidente. Las obras se realizan teniendo en cuenta, en la medida de lo posible, el resto de niveles de contextualización (color, formato, función, etc), actuando el juego como uno más.

Dado que muchos de los lugares a intervenir son sitios abandonados, sin gente con la que poder interactuar, serán los objetos circundantes los que condicionarán la obra. En un lugar abandonado suelen encontrarse diferentes tipos de objetos según la funcionalidad que tuviera el propio espacio. Dado que el lugar ha perdido su función, los elementos que “habitan” en él han sido igualmente descuidados o en muchas ocasiones rotos o desguazados. Esto nos recuerda a cierta práctica surrealista en la que los artistas representaban máquinas o artilugios estropeados, desfuncionalizándolos, y mostrándolos como únicos. Este comportamiento no deja de ser una especie de nostalgia, amor hacia las cosas perdidas, unos dejan “morir” a los objetos para que éstos les den una “nueva vida” como algo totalmente distinto. Dadas las posibilidades estéticas y expresivas fruto de la espontaneidad, y nuestra fascinación por esta filosofía, pondremos en práctica otro juego basado en el azar y este tipo de objetos abandonados. Cuando lleguemos al lugar en cuestión, escogeremos los tres primeros elementos que se crucen en nuestro camino y compondremos nuestra intervención a partir de ellos. Esto suele dar paso a anécdotas o vivencias cuanto menos curiosas, ya que muchos de los objetos se aparecen de un modo especial. y es eso lo que los hace sugerentes para dirigir el proyecto.

La contextualización automática o azarosa, puede resultar realmente acertada en muchos casos. Esto se debe a que tanto la gente, como todo aquello que encuentres en la ubicación escogida, pueden decir mucho del propio espacio. Pese a nuestra elección aleatoria de términos aparentemente inconexos, en muchas ocasiones intervienen circunstancias ajenas que hacen que todos sigan una misma línea temática. No obstante, y lejos de tomar esta situación como un hándicap, creemos que facilita la integración de este pequeño juego con los demás niveles de contextualización, que consideramos igual de importantes.

6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

6.1. Proceso general

El proceso a seguir en todas las obras fue muy similar, aunque cada una tenía sus especificaciones, todas siguieron la misma metodología. Para empezar se escogía el espacio a trabajar, teniendo en cuenta tanto las especificaciones formales del mismo como las físicas. En ocasiones, las múltiples intervenciones ya realizadas en el soporte escogido, nos obligaron a tapar completamente la superficie con una capa previa de pintura plástica. Otras veces, el muro se encontraba totalmente virgen, por lo que interveníamos directamente sobre él. Esto último generaba un efecto muy sugerente, ya que potenciaba la sensación de ingravidez que queríamos conseguir. En cuanto al formato, intentamos aprovechar todo el espacio posible de la superficie que tratamos para realizar la composición. El trabajo empieza, como explicaba antes, con la recogida de términos de la gente que frecuenta o esta relacionada con el lugar en cuestión, o bien observando el entorno, viendo qué elementos nos aportaba de forma totalmente azarosa. Además, intentamos integrar otros componentes contextuales como la gama cromática o la situación social del lugar, el uso que se hace de él, o características de la gente que lo habita. Una vez quedan los elementos fijados, se realiza un boceto teniendo en cuenta la premisa de utilizar las palabras recogidas en la composición y nuestro objetivo principal de representar una escena que transmita la sensación de ingravidez onírica descrita en los textos de Bachelard. Cuando queda claro el boceto inicial, procedemos a trasladarlo al muro.

El primer paso, es el dibujo a mano alzada de la composición. Ésta es quizá la parte más importante, ya que de su precisión depende tanto el acabado “realista” de las formas, como la cantidad de trabajo de retoque posterior (tapar líneas incorrectas, estrechar formas, etc). Una vez queda el dibujo bien estructurado, pasamos a definir las partes más iluminadas y las más oscuras, con manchas planas de color que cambian dependiendo de que zona nos ocupe. A continuación empezamos a sacar luces, empezando por las más sutiles, hasta llegar a contrastes más pronunciados. El tratamiento del claroscuro depende del material que intentemos representar. La piel y los pláscos se tratan con degradados, modulando los volúmenes de forma gradual, mientras que las telas, metales y otros son tratados con tintas planas más contrastadas. Mientras vamos aplicando el color, vamos eliminando la línea del dibujo en ciertas zonas y respetándola en otras, creando una línea valorativa integrada.

Finalmente, la recogida de impresiones y registro fotográfico de la obra, así como diferentes opiniones de la gente acerca del mismo culminan el trabajo, y nos ayuda a valorarlo, corregir errores e intentar mejorar para la próxima intervención, creando así una dinámica de retroalimentación y aprendizaje.

6.2. Gorro, baño, bigote

En esta obra en concreto se representa el adormecimiento del yo consciente, representado por un hombre, cuya estética responde al prototipo de hombre sabio o científico racional (Einstein), metido en un gorro de lana, descontextualizado como una bañera flotante, junto a elementos asociados al baño, un pato de goma y una pastilla de jabón. Los términos recogidos para la obra fueron gorro, baño y bigote, todos representados en la composición.



Imagen 14. Gorro, baño bigote (proceso). Valencia. 2016



Imagen 15. Gorro, baño bigote. 400x360 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016.



Imagen 16. Gorro, baño bigote (detalle). Valencia. 2016



Imagen 17. Gorro, baño bigote (detalle). Valencia. 2016



Imagen 18. Fábrica abandonada. Valencia. 2016

6.3. Huevo, mesa, cama

En este trabajo, se pretende reforzar la verticalidad, alargando el formato y “elevando” la composición. Su ubicación es una fábrica cerca de la UPV en Valencia. Dicha fábrica tiene la peculiaridad de ser el hogar de varias personas de raza negra que lo ocupan. Ellos fueron los que nos proporcionaron los términos mesa, huevo y cama. El espacio donde intervenir se eligió en función de su rutina diaria, ya que esta sala en concreto es donde suelen tomar sus comidas y se reúnen a hablar cuando amanece. No obstante, no nos queremos alejar del objetivo principal, que es representar esa sensación de ingravidez y elevación, dotando de máxima importancia al eje vertical, reforzándolo con una sombra proyectada en el suelo.



Imagen 19. *Huevo, mesa, cama* (proceso). Valencia. 2016



Imagen 20. *Huevo, mesa, cama* (proceso). Valencia. 2016



Imagen 21. Huevo, mesa, cama (proceso). Valencia. 2016



Imagen 22. Huevo, mesa, cama. 420x300 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016.



Imagen 23. *Huevo, mesa, cama* (detalle). Valencia. 2016



Imagen 24. *Huevo, mesa, cama* (detalle). Valencia. 2016



Imagen 25. Fábrica abandonada. Valencia. 2016

6.4. Ojo, niño, verde

Este trabajo representa la fuerza del yo consciente, que se amarra a aquello que ve para explicar o racionalizar aquellas imágenes que su inconsciente le proporciona a través del sueño. El personaje se coge al nervio del ojo, clavado en la tierra. La visión nos mantiene en el elemento terrestre, no obstante, según Bachelard, para ampliar nuestra mirada, debemos desprendernos de esto y entregarnos a la ingravidez, que nos aportará luz y nos hará conscientes de la claridad de nuestro espíritu. Los elementos que condicionaron esta obra son ojo, verde y niño. Además, en esta ocasión, se ha intentado respetar la gama cromática del entorno, tanto por armonía como por contraste, y utilizando todo el espacio disponible en el eje vertical.



Imagen 26. *Ojo, niño, verde*. 400x600 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016. (Plano General)



Imagen 27. *Ojo, niño, verde*. 400x600 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016.



Imagen 28. *Ojo, niño, verde* (detalle). Valencia. 2016

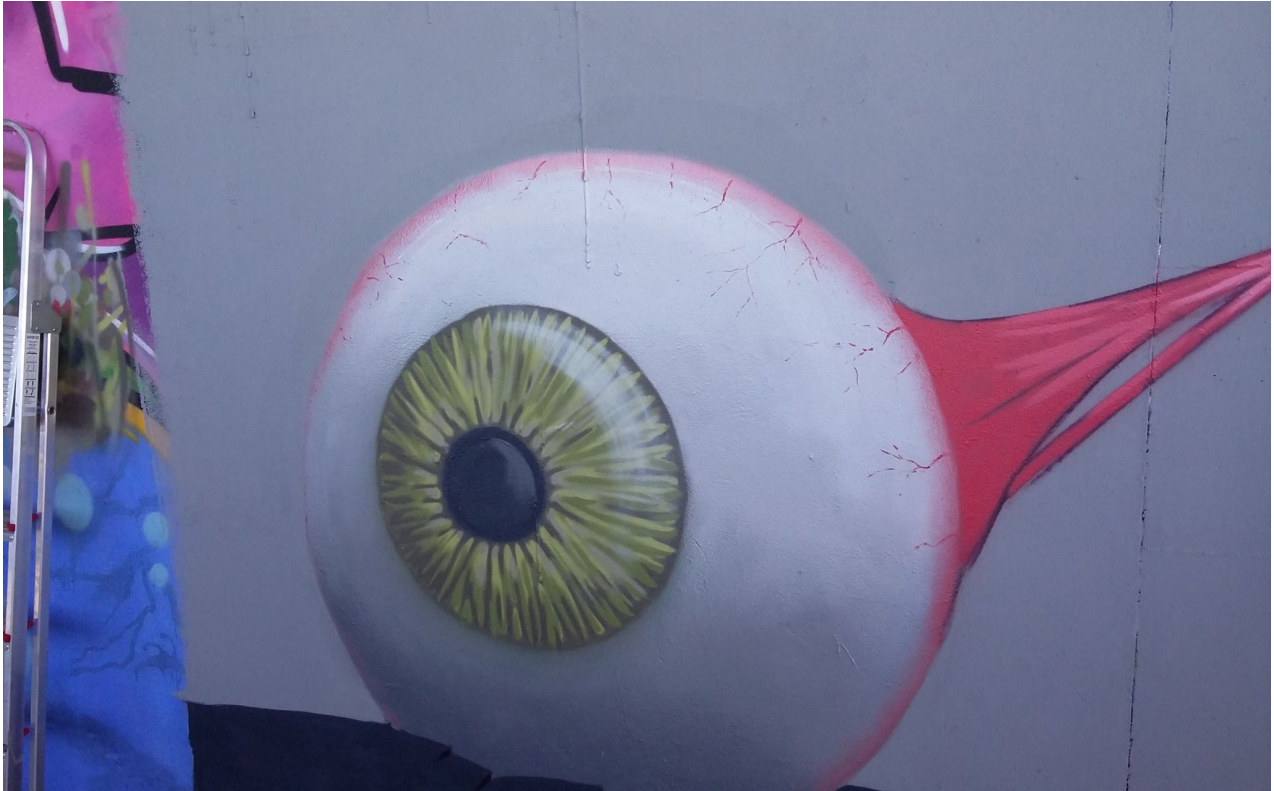


Imagen 29. *Ojo, niño, verde* (detalle). Valencia. 2016

6.5. Espacio, girón, hueso

La siguiente obra tiene el componente contextual más fuerte hasta ahora. Empezamos con el espacio, que fue el parque de la Canaleta, aprovechando el trascurso del festival *Mislata Representan* en el que participamos. Seguidamente, recogí los términos que me proporcionaron los tres organizadores del festival, de los que quedaron espacio, girón y hueso. A continuación recopilé alguna información del lugar en cuestión, y supe que ese parque se usaba habitualmente para hacer deporte y actividad física. Sabiendo ésto, decidí representar a un personaje con equipo deportivo, vestido además con la gama cromática colindante, verdes, rojizos y naranjas. La intervención representa el paso de la figura desde de la luz del universo, al abismo de la nada, oscuro y extraño pero fascinante, en el que se descompone, y pasa a ser parte de aquello que habita en las sombras y el racionalismo no nos deja ver.



Imagen 30. *Espacio, girón, hueso*. 200x250 cm. Pintura plástica y espray. Mislata, Valencia. 2016.



Imagen 31. *Espacio, girón, hueso*. 200x250 cm. Pintura plástica y espray. Mislata, Valencia. 2016.



Imagen 32. *Espacio, girón, hueso* (detalle). Mislata, Valencia. 2016



Imagen 33. *Espacio, girón, hueso* (detalle). Mislata, Valencia. 2016



Imagen 34. *Espacio, girón, hueso* (contexto). Mislata, Valencia. 2016



Imagen 35. *Espacio, girón, hueso* (contexto). Mislata, Valencia. 2016



Imagen 36. Parque de la Canaleta. Mislata, Valencia. 2016



Imagen 37. Parque de la Canaleta. Mislata, Valencia. 2016

6.6. Lavadora, ajedrez, sombrero

Esta fue la primera intervención en la que decidimos escoger elementos al azar del sitio donde se ubicaría la obra. Los elementos escogidos fueron una lavadora, el ajedrez, y un sombrero. Dado que no supimos hasta ese mismo instante qué aparecería en la composición, fue un trabajo con un alto nivel de improvisación, al menos en el aspecto creativo. En esta ocasión nos quisimos adaptar al formato cubriendo solamente la parte inutilizable del mismo, por las diversas pintadas que ya ocupaban dicho espacio. De este modo, usamos la pintura plástica para bosquejar una especie de “fondo nublado” que potenciara esa sensación de ingravidez.

Es en esta ocasión donde sacamos más a flote la relación de la ingravidez con las premisas surrealistas de la poética de la presencia, utilizando elementos cotidianos y banales, e incluso rotos, poniéndolos en evidencia con una función totalmente distinta. De este modo, un objeto roto, sin una función, adquiere otra totalmente diferente, convirtiéndose así en algo nuevo, algo maravilloso.



Imagen 36. *Lavadora, ajedrez, sombrero* (proceso). Valencia. 2017



Imagen 37. *Lavadora, ajedrez, sombrero*. 300x300 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016.



Imagen 38. *Lavadora, ajedrez, sombrero* (detalle). Valencia. 2017



Imagen 39. Lavadora, ajedrez, sombrero (detalle). Valencia. 2017

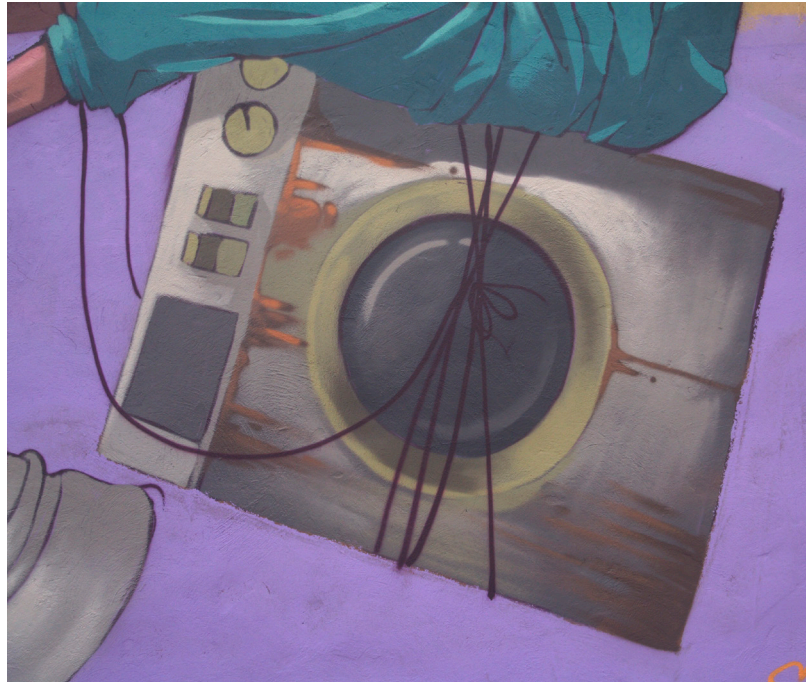


Imagen 40. Lavadora, ajedrez, sombrero (detalle). Valencia. 2017



Imagen 41. Lavadora en la fábrica abandonada. Valencia. 2017

6.7. Rata, jarra, televisión

En esta ocasión, como en la anterior, utilizamos los elementos que nos daba el entorno para componer la obra. Evolutivamente hablando, lo más relevante de esta intervención, es la ausencia total de fondeado, utilizando la pared virgen como soporte directo, que junto a una especie de cama de gas, es el que mejor transmite esa sensación de ingravidez que buscamos en este proyecto.

Paralelamente, se representa una chica viendo la televisión, a la que una rata le va sorbiendo el cerebro, que flota en una jarra, uno de los objetos escogidos, que hace a las veces de “sombbrero contenedor” adherido a su cráneo, que representa el peculiar alojamiento del cerebro. De este modo, queda reflejado el condicionamiento mental que se nos inculca a través de la televisión.



Imagen 42. *Rata, jarra, televisión*. 350x250 cm. Pintura plástica y espray. Agullent. 2017



Imagen 43. *Rata, jarra, televisión* (detalle). Agullent. 2017



Imagen 44. *Rata, jarra, televisión* (detalle). Agullent. 2017

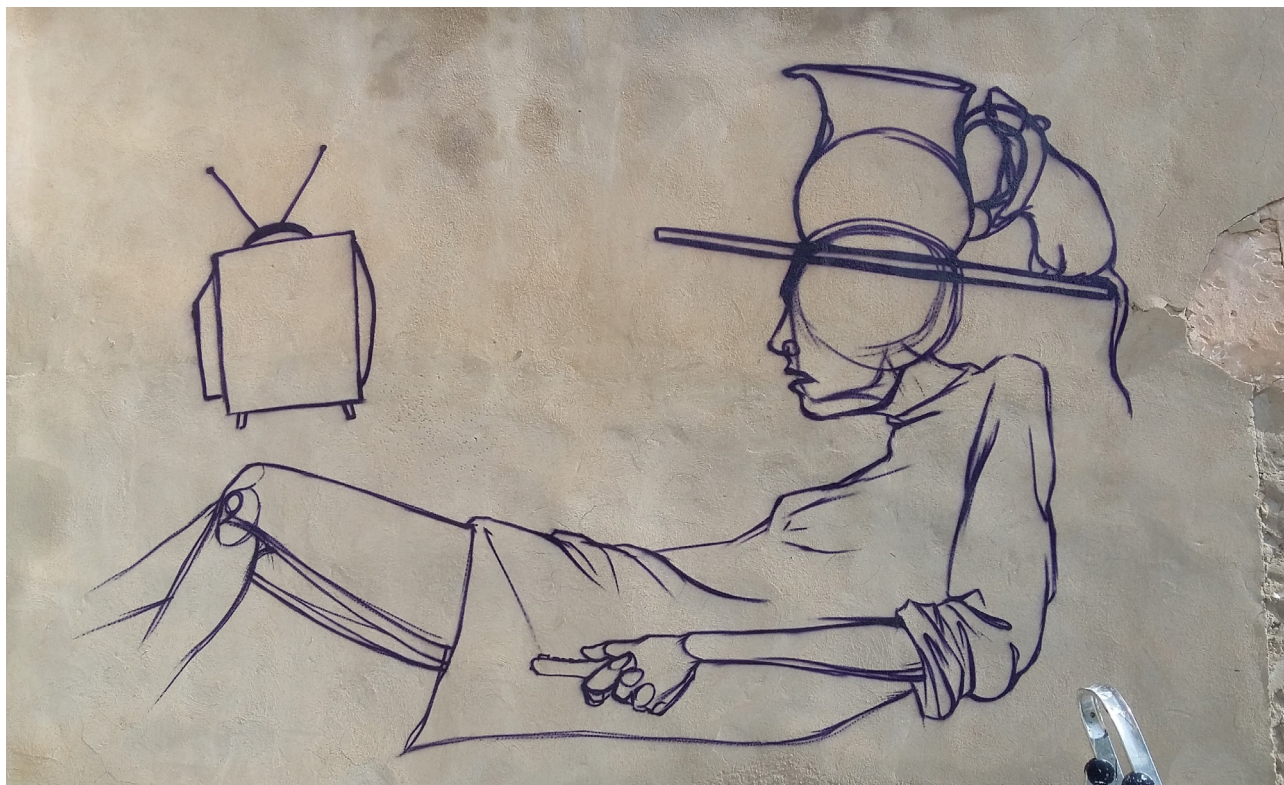


Imagen 45. Rata, jarra, televisión (proceso). Agullent. 2017



Imagen 46. Rata, jarra, televisión (proceso). Agullent. 2017



Imagen 47. Casa abandonada. Agullent. 2017



Imagen 48. Televisor en la casa abandonada. Agullent. 2017

7. CONCLUSIONES

A modo de conclusión, repasaremos los objetivos principales del proyecto y cómo se han resuelto, obteniendo una retrospectiva del método de trabajo y su relación con el discurso de la obra.

La representación de la ingravidez siguiendo principalmente los escritos de Bachelard representó uno de los puntos fuertes del proyecto. Quisimos centrar nuestra atención especialmente en este punto, estudiando su importancia histórica y antropológica, y huyendo de mitos y leyendas ya existentes para crear nuevos espacios dados a la imaginación y el misterio. La persecución de este objetivo ha resultado ser un viaje interesante, donde se observa una evolución. Desde los fondos planos y objetos simplemente presentes, hasta llegar a un fondo inexistente y objetos aparentemente inconexos entre sí formando una escena conjunta y onírica, mediante la recontextualización.

Ésto nos lleva al siguiente punto, el objeto surrealista. La ingravidez como método de extrañamiento de los objetos nos proporciona un hilo conductor que representa la mayor contradicción posible de las leyes físicas establecidas, la Ley de la Gravedad. Con el simple hecho de cambiar la densidad de un elemento concreto, y haciendo que se eleve, éste queda desfuncionalizado, y empieza a ser un origen, algo nuevo, algo “maravilloso”. No obstante, en varias ocasiones, hemos llevado la recontextualización un paso más allá, de tal modo que podemos observar un gorro que se convierte en bañera, una lavadora como un carro de caballos de ajedrez, o una jarra de cristal como la extensión del cráneo de una mujer. De este modo, La ingravidez junto con la idea de objeto surrealista se fusionan y dan pie a las composiciones resultantes, donde la contradicción y la recontextualización son protagonistas.

El lenguaje utilizado, así como el proceso del trabajo, se inspira principalmente en Etam Cru, y otros artistas urbanos. Todos ellos con diferentes estilos pero con factores comunes que nosotros compartimos. Éstos son el lenguaje cercano a la ilustración, el uso de objetos en situaciones que les son ajenas, y la contextualización de la obra. En cuanto a éste último punto, nosotros decidimos acercarnos un poco más al surrealismo, y contextualizamos las obras en base a un juego de automatismo, ya explicado anteriormente. Este juego, nos da un valor interesante, y sorprende, en ocasiones, lo acertado que puede ser. La inmediatez y la espontaneidad a la que obliga éste método, da un aire fresco e imprevisible a las obras, y a su vez, dice algo de las personas y el entorno del propio lugar.

8. BIBLIOGRAFÍA

Libros

- BACHELARD, GASTON. *El agua y los sueños*. Fondo de Cultura Económica, Madrid, 1994
- BACHELARD, GASTON. *El aire y los sueños*. Fondo de Cultura Económica, México. 1986.
- BRETON, ANDRE. *Manifiestos del Surrealismo*. Guadarrama, Madrid, 1969.
- GADAMER, HANS-GEORG. *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*. Ediciones Paidós, Barcelona, 1991.
- GRINBERG, JACOBO. *La teoría sintérgica*. Instituto Nacional Para el Estudio de la Consciencia, México, 1991.
- PARIENTE, ÁNGEL. *Repertorio de ideas del surrealismo*. Pepitas de calabaza ed., Logroño (La Rioja, España), 2014.
- PEREYA, JORDI. *Las 4 fuerzas que rigen el universo*. Ediciones Paidós, Barcelona, 2017
- PUELLES, LUIS. *El desorden necesario: Filosofía del objeto surrealista*. Universidad de Málaga, Málaga, 2002.
- SALOMÉ, MÓNICA. *Un universo gravitacional: Agujeros de gusano, materia oscura y espacio tiempo*. Batiscafo, Madrid. 2016.
- SIQUEIROS, DAVID. *Cómo se pinta un mural*. Ediciones Taller Siqueiros, México, 1979
- WILBER, KEN. *La conciencia sin fronteras*. Kairós, España, 2012.

Web

- PEREYA, JORDI. *¿Por qué “flotan” los astronautas? Conceptos erróneos sobre la ingravidez.* Texto publicado en Ciecía de sofá. España. 20/05/2014.
<http://cienciadesofa.com/2014/05/por-que-flotan-los-astronautas.html>

Web de artistas

- ARYZ
<http://www.aryz.es/>

- DEIH
<https://www.facebook.com/DEIH-317588634957592/>
<http://www.isupportstreetart.com/artist/deih/>
<http://www.widewalls.ch/artist/deih/>

- ETAM CRU
<https://www.etamcru.com/>

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. MAGRITTE. *Cat in a hat*. 1920. Pag.9

Imagen 2. MAGRITTE. *Golconda*. Texas. 1953. Pag.9

Imagen 3. BEZT (Etam Cru). *First snow*. Polonia. 2012. Pag.10

Imagen 4. SAINER (Etam Cru). *Quarrel*. Polonia. 2013. Pag.10

Imagen 5. ARYZ. *Chongqing*. China. 2016. Pag.11

Imagen 6. ARYZ. *Tempus fugit*. Portugal. 2014. Pag.11

Imagen 7. DEIH. *The encounter*. Bélgica. 2016. Pag.12

Imagen 8. DEIH. *My way. The Path*. España. 2017. Pag.12

Imagen 9. PEREYA, J. *Escenificación de cómo no funciona el espacio*. Ciencia de sofa. 2014. Pag.13

Imagen 10. PEREYA, J. *Escenificación de cómo funciona el espacio*. Ciencia de sofa. 2014. Pag.13

Imagen 11. H. DRAPER. *Lamento por la muerte de Ícaro*. Londres. 1898. Pag.14

Imagen 12. Representación de vuelo onírico. Pag.15

Imagen 13. MAGRITTE. *Ceci n'est pas une pipe*. Los Ángeles. 1929. Pag.18

Imagen 14. Gorro, baño bigote (proceso). Valencia. 2016. Pag.26

Imagen 15. Gorro, baño bigote. 400x360 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016. Pag.27

Imagen 16. Gorro, baño bigote (detalle). Valencia. 2016. Pag.28

Imagen 17. Gorro, baño bigote (detalle). Valencia. 2016. Pag.28

Imagen 18. Fábrica abandonada. Valencia. 2016. Pag.29

Imagen 19. *Desayuno, mesa, cama* (proceso). Valencia. 2016. Pag.30

Imagen 20. *Desayuno, mesa, cama* (proceso). Valencia. 2016. Pag.31

Imagen 21. *Desayuno, mesa, cama* (proceso). Valencia. 2016. Pag.32

Imagen 22. *Desayuno, mesa, cama*. 420x300 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016. Pag.33

Imagen 23. *Desayuno, mesa, cama* (detalle). Valencia. 2016. Pag.34

Imagen 24. *Desayuno, mesa, cama* (detalle). Valencia. 2016. Pag.34

Imagen 25. *Fábrica abandonada*. Valencia. 2016. Pag.35

Imagen 26. *Ojo, niño, verde*. 400x600 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016. (Plano general). Pag.36

Imagen 27. *Ojo, niño, verde*. 400x600 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016. Pag.37

Imagen 28. *Ojo, niño, verde* (detalle). Valencia. 2016. Pag.37

Imagen 29. *Ojo, niño, verde* (detalle). Valencia. 2016. Pag.38

Imagen 30. *Espacio, girón, hueso*. 200x250 cm. Pintura plástica y espray. Mislata, Valencia. 2016. Pag.39

Imagen 31. *Espacio, girón, hueso*. 200x250 cm. Pintura plástica y espray. Mislata, Valencia. 2016. Pag.40

Imagen 32. *Espacio, girón, hueso* (detalle). Mislata, Valencia. 2016. Pag.40

Imagen 33. *Espacio, girón, hueso* (detalle). Mislata, Valencia. 2016. Pag.41

Imagen 34. *Espacio, girón, hueso* (contexto). Mislata, Valencia. 2016. Pag.41

Imagen 35. *Espacio, girón, hueso* (contexto). Mislata, Valencia. 2016. Pag.41

Imagen 36. *Parque de la Canaleta*. Mislata, Valencia. 2016. Pag.42

Imagen 37. *Parque de la Canaleta*. Mislata, Valencia. 2016. Pag.42

Imagen 38. *Lavadora, ajedrez, sombrero* (proceso). Valencia. 2017. Pag.43

Imagen 39. *Lavadora, ajedrez, sombrero*. 300x300 cm. Pintura plástica y espray. Valencia. 2016. Pag.44

Imagen 40. *Lavadora, ajedrez, sombrero* (detalle). Valencia. 2017. Pag.44

Imagen 41. *Lavadora, ajedrez, sombrero* (detalle). Valencia. 2017. Pag.45

Imagen 42. *Lavadora, ajedrez, sombrero* (detalle). Valencia. 2017. Pag.45

Imagen 43. *Lavadora en la fábrica abandonada*. Valencia. 2017. Pag.45

Imagen 44. *Rata, jarra, televisión*. 350x250 cm. Pintura plástica y espray. Agullent. 2017. Pag.46

Imagen 45. *Rata, jarra, televisión* (detalle). Agullent. 2017. Pag.47

Imagen 46. *Rata, jarra, televisión* (detalle). Agullent. 2017. Pag.47

Imagen 47. *Rata, jarra, televisión* (proceso). Agullent. 2017. Pag.48

Imagen 48. *Rata, jarra, televisión* (proceso). Agullent. 2017. Pag.48

Imagen 49. Casa abandonada. Agullent. 2017. Pag.49

Imagen 50. Televisor en la casa abandonada. 2017. Pag. 49