

Anteproyecto

RAMÓN SERRANO

Universidad de Salamanca

rserranof03@usal.es

2 de diciembre de 2021

I. IDEA INICIAL Y EVOLUCIÓN DEL PROYECTO PICTÓRICO

LA idea inicial de este proyecto fue, sobre todo, la de crear un mundo fantástico y una mitología propia, del que poder partir para hablar de diversos temas que siempre me han interesado. Los temas en que quería centrarme eran mayormente la **decadencia**, la **juventud** y lo **onírico**. Otros temas que pretendía tratar y que creo que al final no han resultado plasmados eran la **herencia** y la **apropiación de los espacios**.

Los referentes principales en los que me inspiré fueron: Turner, de quien me interesa sobre todo el uso del color y la pseudo abstracción, Kaspar David Friederich, en quien encuentro muy inspiradores los paisajes de ruinas desolados, William Blake y Alan Lee, por parte de las artes plásticas y J. R. R. Tolkien y Brandon Sanderson por parte de la escritura, maestros de la fantasía y creadores de mundos, Neil Gaimann (escritor) y El Bosco, que crean mundos fantásticos y extremadamente extraños. Además de muchos clásicos, tanto de la pintura como de la literatura, como Dante, Leonardo, Velázquez, Goya o Durero.

Todo esto queda plasmado en el mapa conceptual en el que se ha convertido mi esquina del taller.

La evolución de este cúmulo de ideas iniciales ha ideo tendiendo a lo largo del cuatrimestre, generalmente, a una simplificación, no de los conceptos a tratar, sino de la complejidad semántica de cada obra, desde el primer proyecto sobre la sinéctica, en el que desarrollé una

simbología y un trasfondo complejos, que trataban la mayoría de los puntos establecidos en el mapa, hasta el último, sobre los no lugares, en el que, sin perder complejidad material y plástica, la idea de un la representación de un lugar agreste y hostil era mucho más directa y sencilla, y se relacionaba con los demás pilares del proyecto de manera orgánica e implícita, en vez de explícita y simbólica.

I. Marco Teórico

Para la creación de este mundo fantástico propio, la principal fuente de inspiración y de información sobre el propio procedimiento de creación de estos mundos son autores del ámbito de la escritura. Como ya he citado antes, dos de mis escritores favoritos y en cuyos métodos me baso son J.R.R. Tolkien y Brandon Sanderson. Desde hace unos años existen muchos recursos, Sobre todo en internet, que hablan de *worldbuilding*, construcción de mundos, y las técnicas que conviene emplear. Brandon Sanderson incluso da clases universitarias sobre este tema.

Más alejado del campo práctico de la creación de mundos, son interesantes las visiones históricas de la fantasía y el folklore, y los conceptos filosóficos de lo *maravilloso* y lo *sublime*.

Sin embargo, en cuanto al tratamiento de los temas y al enfoque del proyecto, no creo que tenga una base teórica extremadamente desarrollada, pues creo que habla sobre todo de mí, y parte más de la emoción que de la reflexión.



Figura 1: Panorámica de la Esquina



Figura 2: Detalles del mapa conceptual en la Esquina (a octubre de 2021)

II. Metodología de trabajo

La metodología de trabajo empleada para desarrollar el proyecto ha ido cambiando a medida que desarrollaba las diferentes obras.

En los primeros trabajos, las ideas surgían más lentamente, y la mayoría de las veces, sin reflexionar mucho, una de las primeras composiciones o ideas que se me ocurrían eran las que realizaba. A medida que progresaba, he ido desarrollando una metodología de trabajo más sosegada, y, aunque no muy centrada en la reflexión teórica o en la investigación, sí en la introspección y la observación de mi obra previa. Aunque, sin duda, muy guiado por la intuición, defino este proceso como más sosegado porque se caracteriza por la importancia de los bocetos y bocetos previos al planteamiento de la obra, que actúan como documento de reflexión tanto teórica como plástica: en todos los proyectos, la idea evoluciona fundamentalmente en el boceto, unos primeros esbozos muy rápidos, bocetos de detalle y gradualmente más encauzados, hasta llegar a pruebas de color y bocetos finales de línea.

ii.1. Estrategias conceptuales

Las estrategias conceptuales a las que más partido les he sacado en este proyecto han sido sobre todo los recursos de la retórica visual, sobre todo metáforas y analogías, y las indefiniciones, es decir, dejar que el espectador interprete las partes de la imagen y reconstruya la escena en base a su percepción subjetiva (no referido a la abstracción o la interpretación de los conceptos, sino a la interpretación de los espacios, perspectivas, direcciones...)

ii.2. Estrategias plásticas

Las estrategias plásticas que he ido empleando a través del proyecto han sido fruto en su mayoría de un proceso de experimentación con el material. La técnica que más he usado a lo largo del proyecto ha sido el óleo: los efectos más interesantes que han surgido con este han sido las texturas casi de acuarela que he conseguido con la superposición de manchas muy diluidas y difuminadas. El temple es otra técnica con la que he experimentado, aunque algo menos. Los usos más interesantes de este me han resultado al mezclar el pigmento con muy

poca yema, creando unas texturas muy terrosas, casi de tiza, de colores muy vivos.

En cuanto al uso del color, a medida que el proyecto avanzaba, se hacía más protagonista la gama cromática completa, muy superpuesta, y muchas veces casi sin mezclar, creando así unas superficies irreales y fantásticas como las que buscaba. También creo que debo destacar la importancia de la gestualidad en algunas obras, casi abstractas, la incompletitud deliberada de algunas partes, que deja patente el proceso, y el uso de imprimaciones y materiales caseros.

II. ORGANIZACIÓN

I. Desglose de obras

i.1. Proyectos

1. *Mapa Conceptual* (Pared)

Considero el mapa conceptual, situado en las paredes de mi taller, como una obra cambiante, una obra de obras, retales, apuntes, bocetos y notas que sirve como índice, presentación y guía de mi trabajo.

2. *La Sinéctica* (Óleo sobre papel)

Esta obra es la primera propiamente dicha realizada *ad hoc* para este proyecto. Representa a Oberón, rey de las Hadas, marchando con sus ejércitos venidos de otro mundo. La obra trata de exponer la antítesis de mis ideales, encarnando una imagen del Poder.

3. *El Cambio* (Óleo sobre sábana)

El proyecto sobre el cambio habla de la decadencia y el paso del tiempo a través de elementos arquitectónicos. Es además, relativamente ambigua, pues si se le da la vuelta, se podrá interpretar de manera diferente: no tiene un arriba o un abajo definidos. Se puede interpretar tanto como el futuro decadente que espera, si el reflejo es la ruina, o como una nostalgia por el esplendor pasado, si la ruina es la realidad.

4. *El No-Lugar* (Temple sobre tabla y óleo sobre tabla)

Esta serie de tres obras intenta ralfejar los no-lugares desde el punto de vista de la imagen y desde el del proceso: visualmente, se presentan como paisajes desolados, agrestes y hostiles, incompatibles con la vida en sociedad; proceduralmente son abstracciones, pues no tenía intención representativa ni mimética al pintarlos, sólo de experimentar con la técnica y el color.

Otras obras que considero incluidas dentro del recorrido del proyecto, aunque no son parte

propiamente del mismo, están presentes en mi esquina.

II. Análisis de Datos

Observando el recorrido, hasta ahora, del proyecto, creo que tengo claro qué tipo de obra y procedimientos funcionan bien: la simplicidad en la representación es clave para crear obras rápidas y efectivas, y creo que es la manera con la que mejor consigo enseñar el mundo que voy creando sobre la marcha.

En esta categoría se encuentran, en mi opinión, las arquitecturas y los paisajes que he ido creando. Las arquitecturas complejas, aunque me parece que funcionan, creo que se adecúan más a un dibujo esquemático y un color plano y sencillo, en todo caso. Los intentos de hacer pintura de estos dibujos creo que no dan el resultado esperado.



Figura 3: *La Sinéctica*



Figura 4: *El Cambio*



Figura 5: *El No-Lugar*

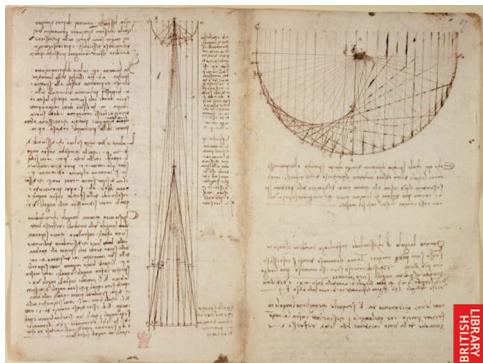


Figura 6: Páginas de un cuaderno de Da Vinci

III. CONCLUSIONES

En conclusión, estoy bastante satisfecho con la evolución de mi proyecto personal durante este cuatrimestre, y creo que he desarrollado un estilo y un lenguaje propios relativamente maduro.

I. Proyecto Final

Como proyecto final, he barajado varias ideas. La principal de ellas y la que más me atrae es intentar rematar la creación de este mundo fantástico empleando otra de mis pasiones a parte de la Pintura: la informática.

Mi idea inicial era implementar un autómata¹ celular, cuyos patrones fueran interesantes y desarrollasen una gama cromática parecida a la que uso en mi obra. Este autómata sería la representación del mundo microscópico del mundo fantástico, en el que se definen las interacciones básicas de este, y a partir de las cuales todo es creado. Este sería el acto más elevado de creación pues, virtualmente, sería posible crear todo a partir de estos bloques básicos.

Esta idea, aunque muy interesante, se apoya poco en la pintura, y puede llegar a ser complicada de realizar si surgiera algún problema.

¹Un autómata celular (A.C.) es un modelo matemático y computacional para un sistema dinámico que evoluciona en pasos discretos. Es adecuado para modelar sistemas naturales que puedan ser descritos como una colección masiva de objetos simples que interactúen localmente unos con otros (desde Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Aut%C3%B3mata_cellular).

Mi plan para el proyecto final se apoya en esta idea, pero incluye los aspectos materiales y los procedimientos con los que he ido trabajando a lo largo del cuatrimestre: definir, a la manera de los antiguos filósofos griegos, una suerte de metafísica o cosmología para mi mundo, y plasmarla en un documento hecho a mano, con bocetos, manuscrito, algo parecido a los cuadernos de Da Vinci, o los códices medievales.