



TFG Trabajo Fin de Grado

MIRRORS

Autor/a: Pablo Lorente López

Tutor/a: Jesús Pertíñez López

Línea del Trabajo Fin de Grado: Creación, Experimentación e Investigación en Diseño y Artes Visuales.

Convocatoria: Septiembre

Curso académico: 2014/2015

Grado en Bellas Artes

ÍNDICE

RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
JUSTIFICACIÓN	7
ANTECEDENTES	9
OBJETIVOS.....	16
METODOLOGÍA.....	16
CONCLUSIÓN.....	28

RESUMEN

MIRRORS es una sucesión de obras pictóricas relacionadas con el mundo de la cultura audiovisual en el que el tema principal y elemento de unión entre ambas es el espejo. En él podemos observar la representación del reflejo de diferentes personajes icónicos del cine, los cuales guardan una conexión especial entre sí, ocultando una personalidad que ellos mismos sólo conocen.

Para ello, se hará uso de las diferentes metodologías artísticas que han servido como medio de difusión y representación a lo largo de la historia como el empleo de las leyes de la percepción de la profundidad o el empleo de anamorfismos. Además, una de las principales características de este proyecto es la de unificar conceptos como el cine y el arte haciendo participe al espectador de dicha conexión e interviniendo en ese juego de análisis para lograr averiguar a qué piezas audiovisuales hacen referencia.

Palabras clave: cine, reflejo, conexión, anamorfosis, compenetración.

INTRODUCCIÓN

Desde tiempos inmemoriales en el ámbito artístico se pueden encontrar una sucesión de elementos visuales con un alto contenido simbólico que hacen valorar el juego entre realidad y ficción. Uno de los más utilizados y representados durante toda la historia del arte es el espejo, ya que tiene la capacidad de captar la atención del espectador e integrarle en su contemplación; sugiriendo la existencia de una dimensión paralela.

La naturaleza del espejo es reflejar lo que en teoría está delante de él; y si lo enfocamos de modo introspectivo, se puede llegar a entender que el propio reflejo es una copia falsa de la realidad, debido a que cuando se está ante un espejo las dimensiones, proporciones y leyes naturales se alteran.

La proyección que se refleja en él, tiende a ser un estereotipo de imagen que corresponde con los gustos y cánones establecidos por la sociedad. Como bien afirma Osho en unas de sus conferencias “si nos miramos en el espejo, no existiría diferencia entre nuestro rostro y el reflejo de él; sin embargo, hay una diferencia. Nosotros somos reales y nuestro reflejo no lo es” (OSHO, 2006: 86). De hecho, la idea del proyecto se centra básicamente sobre este concepto: presentar las dos caras de la moneda. La imagen que intenta mezclarse con el entorno y la que se oculta tras esta; que no puede ser mostrada y que se intenta ocultar. Gracias al uso del espejo se pueden contraponer ambas identidades, dando lugar al juego entre las dos imágenes proyectadas que a su vez forman una sola.

En el libro “El factor humano en pantalla” de Florentino Moreno Martín, profesor del Departamento de Psicología Social de la Universidad Complutense de Madrid y el psicoterapeuta Luis Muiño, se expone que “el cine y la psicología han establecido sólidos lazos. Dado que incontables películas centran su argumento en teorías o experimentos psicológicos, y en muchas ocasiones explotan los principios básicos de la atención, la memoria o la percepción” (MORENO y MUIÑO, 2003: 4).

Asimismo, el cine es un medio que en muchas ocasiones consigue conectar con el espectador de tal manera que llega a empatizar con los personajes que aparecen en pantalla. De hecho, se podría decir que tanto el espejo como el cine coinciden en este mismo fin, conectar al observador con la imagen que se encuentra

ante él, llegando en ocasiones a establecer un diálogo interno que motiva a una reflexión analítica de nuestro propio yo.

JUSTIFICACIÓN

El proyecto “Mirrors” nace de la idea de acercar al espectador al mundo de la cultura audiovisual a través del simbolismo del reflejo, materializándolo mediante el uso de técnicas pictóricas. Se podría decir también, que surge como tributo a aquellas películas y series que marcaron un antes y un después en la historia del cine y la televisión.

Gracias al cine se han podido dar a conocer valores y situaciones que la mayoría de la gente desconocía, haciendo uso de tramas argumentales o simplemente a modo de documental. De igual forma ha servido de inspiración a muchos de los artistas que actualmente conocemos, haciendo de este medio de difusión una parte fundamental de sus obras, tal y como expone Borau “el cine lleva un siglo estimulando el conocimiento, la imaginación y hasta el espíritu artístico de gran número de creadores, pese a que algunos de ellos lo hayan negado, quizá por no ser siquiera conscientes del hecho” (BORAU, 2003).

Y es que “con la cámara cinematográfica se consiguen <<puntos de vista>> desconocidos hasta entonces: el movimiento de la masa, las movilizaciones populares, la guerra, la masa misma como unidad –observada desde una vista aérea–, eran algo inexistente en el orden de la percepción, inaccesibles para el ojo individual y directo; la cámara inventa un ojo que hasta ese entonces no existía, hasta podríamos decir que hay algo físico, de la pulsión de ver, inédito, que se instaura con ese acontecimiento de la <<reproductibilidad técnica>>” (GIUSTI, 2012: 5).

Básicamente lo que Giusti expone en estas líneas es que a lo largo de la historia del arte nunca se había podido suplantar la perspectiva narrativa de las obras hasta la aparición de las nuevas tecnologías y más concretamente el cine. Esto quiere decir, que las imágenes u obras tradicionales se representaban desde un punto de vista muy descriptivo y en algunas ocasiones haciendo uso de la narración metafórica; pero con la incursión de las nuevas herramientas audiovisuales y haciendo uso de ellas, se puede transportar al espectador hacia un punto de vista difícil de acceder o imposible al ojo humano, haciendo que el observador y la obra conecten en una mayor medida.

Otro de los motivos que impulsa la elaboración de este proyecto es la de relacionar los temas de la actualidad con la propia obra en sí, haciendo uso de personajes con una doble moralidad, muy a la orden del día en temas cotidianos como la política o la religión.

Ya en 2006, Juan de Pablos Pons, catedrático de la Universidad de Sevilla, publica un artículo donde se analiza la relación entre la pintura realista y el cine. En él se puede llegar a comprender que las artes sirven como escaparate de lo que se está viviendo en el instante en el que estas han sido realizadas, basándose sobre todo, en su contexto sociocultural o como en muchas ocasiones sucede, utilizándolas como medio divulgativo de una idea concreta. En palabras de Pons:

“El cine, al igual que las artes mayores como la pintura, se vincula a la educación como reflejo y análisis de la sociedad. Forma parte del lenguaje contemporáneo y las formas expresivas que nos rodean; y sin duda es un poderoso factor en la proyección de valores y contravalores sociales y culturales” (PONS, 2006: 14).

Del mismo modo el hecho de representar personajes bipolares ante su propio reflejo tiene una intención justificada. En muchas de las obras realizadas, la imagen del reflejo distorsionado dota al rostro de un característico anamorfismo que hace que el rostro no se aprecie con claridad y que en muchas ocasiones resulte difícil averiguar la película o serie a la que este hace referencia, así pues se plantea la duda y el objetivo, por parte del espectador, de intentar averiguar de qué película o serie se trata.

“También cabe mencionar que la anamorfosis, a veces, debido al desconocimiento que en general se tiene de ella, puede ser confundida con otros virtuosismos pictóricos relacionados con perspectivas ilusorias como trampantojos, ilusiones ópticas, incluso figuras imposibles, géneros todos muy atractivos e interesantes del arte; sin embargo, cada uno de ellos es un mundo en si mismo, y por tanto, requiere una técnica muy específica en cada caso” (GOMEZ RODRIGO, 2008).

De igual modo, el uso de este anamorfismo tiene una doble función, no solo se intenta provocar un juego en el que se relacione la obra con la película o serie en cuestión, sino que este tipo de representación hace más evidente que al personaje representado no se le pueda reconocer fácilmente; dando a entender que su propia imagen como persona es difícil de comprender.

“¿El alma tiene un rostro? Sí. Responden los místicos, el del <<hombre interno>>, que vive después de la muerte. Su rostro, su cara, se convierten entonces en una imagen, semejante <<a su afección dominante o a su Amor reinante>> de la que ésta no es más que la forma exterior” (AUMONT, 1998). Aquí Aumont hace una reflexión acerca de esa entidad oculta que muchas personas guardan en su interior pero que forma parte de la personalidad del propio individuo. Ciertamente es, que en determinadas ocasiones esta cara de la personalidad sea imperceptible para algunos y sea necesario el uso del psicoanálisis para dar certeza de ella. En muchos casos se suele dar este tipo de situaciones, en las cuales se tiende a dar una imagen que corresponda con los fines que pretendemos llevar a cabo. Este puede ser uno de los rasgos por los que el espectador se pueda sentir identificado, con la personalidad de un personaje y pueda llegar a establecer una conexión entre ambos. Por tanto representar personajes cercanos a la realidad incrementa las posibilidades de conseguir dicha conexión.

Además existe otro elemento indispensable para intentar conseguir esa conexión entre personaje y espectador, que es la mirada. Dicha mirada orientada hacia un punto de fuga determinado puede llegar a producir una conexión directa con el espectador y hacer que éste se sienta parte de la misma. Como exponen algunos analistas de la doctrina cinematográfica (MONTIEL, 1992:112), el cruce de miradas de los personajes, y la identificación de la mirada del espectador con algunos de estos personajes, establece la clave para la exploración del sentido más profundo de la película.

ANTECEDENTES

El espejo es uno de los objetos que más curiosidad suscita, gracias, en gran medida, al misterio y la sensación de inquietud que transmite. Quizás por ello, ha sido considerado una fuente de inspiración para muchos artistas en todos los campos.

La época artística que más interés depositó en la representación del mismo fue el Barroco; ya que en el s.XVI fueron muy populares las temáticas mitológicas, literarias y filosóficas donde este objeto se empleaba como un elemento ilusorio y metafórico que transforma y desvirtúa la realidad.

Es común encontrarnos en numerosas pinturas clásicas de esta época cómo el espejo conforma una parte importante de la obra, las cualidades reflectantes de este no contienen un alto grado de realismo; ya bien sea por las dimensiones de lo reflejado con respecto a la inclinación del espejo o la luz reflejada en ellos mismos.

A lo largo de la historia del arte muchos han sido los autores que han utilizado en sus obras el espejo como elemento conceptual e informador. Uno de ellos podría ser el célebre pintor Jan Van Eyck (Fig.1), el cual ya fue pionero en crear los llamados “cuadros dentro del cuadro” donde el reflejo de la propia escena representada en el cuadro ya conformaba un elemento identificativo de sus creaciones artísticas, un recurso que más tarde, serviría de inspiración a otros muchos artistas consagrados, como sería el caso de su predecesor, de origen sevillano, Diego Velázquez.



Fig.1: *El matrimonio Arnolfini* (1434). Jan van Eyck.

En *Las Meninas* de Velázquez (Figura 2), se puede apreciar prácticamente centrado en la obra, un espejo, de cuyo reflejo existen varias hipótesis.



Figura 2: *Las Meninas* (1656) Diego Rodríguez de Silva y Velázquez. Detalle del espejo al fondo de la escena.

La imagen difusa que se puede observar en el espejo, hace referencia a una ley de la representación que provoca que los objetos a mayor distancia, pierdan color y nitidez. Esto tiene que ver en parte, con la percepción de la profundidad, encasillada dentro del marco de la percepción visual. Es un tema muy amplio pero en lo concerniente a la temática planteada, se hará hincapié en la percepción del espacio a través de la representación plana.

Este es uno de los puntos más importantes del trabajo de campo, dado que la representación sobre el plano de la tridimensionalidad produce un espacio óptico simulado difícil de conseguir en muchas ocasiones. Este es un problema que pintores de todas las épocas han intentado solventar mediante pautas metodológicas, las cuales hoy en día se siguen utilizando.

Otra obra del mismo autor y que aborda el tema del espejo haciéndolo partícipe dentro de su composición es *La Venus del espejo* (Figura 3).



Figura 3: Venus del espejo (1648) Diego Rodríguez de Silva y Velázquez

La presencia del espejo centra la atención del espectador hacia su reflejo. En este caso Velázquez añade, gracias al elemento reflectante, una imagen irreal que no corresponde con las leyes espaciales que este debería proyectar, convirtiéndolo en una ilusión o en un engaño.

En uno de los cuadros de René Magritte *La reproducción prohibida* (Figura 4), se puede observar cómo un hombre se refleja en el espejo, en el cual, sin embargo, no se aprecia el verdadero reflejo que este debería proyectar, si no una vista de su nuca. De esta forma, la obra juega de alguna manera con la percepción del espectador, teniendo que hacer un estudio sopesado de la imagen para su comprensión.



Figura 4: La reproducción prohibida (1937) René Magritte

No se podría continuar sin hacer referencia a una pintora actual que guarda bastante relación con la intención y procedimiento que se intenta conseguir en este trabajo. Las ilustraciones de Alice X. Zhang (Figuras 5,6 y 7), caracterizadas por tener una apariencia pictórica tradicional, a pesar de estar realizadas completamente de forma digital, ilustran el mundo cinematográfico a través de una selección de fotogramas clave de algunas de las más exitosas y reconocibles películas Hollywoodienses.



Figura 5: The Shepherd, Alice X. Zhang

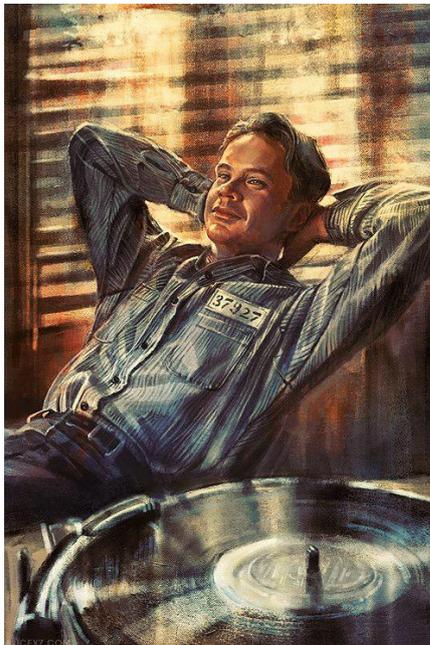


Figura 6: The Marriage of Figaro, Alice X. Zhang

Otra autora que podría guardar relación a los objetivos de este trabajo sería Carmen González Castro (Figuras 8, 9, 10 y 11). Esta artista, antigua alumna de la universidad de Granada, centra gran parte de su obra en la representación de personajes icónicos del cine y la televisión, mostrándolos en ocasiones con una imagen duplicada de ellos mismos, a veces llegando a distorsionar sus rostros.



Figura 9: Peter anamorfo, Carmen González Castro



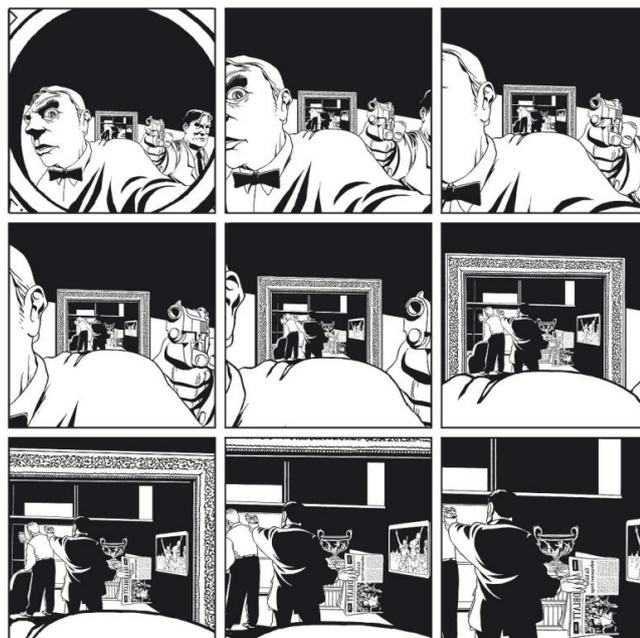
Figura 11: Jack, Carmen González Castro

Por último y no por ello menos importante, destacar la figura de Marc-Antoine Mathieu y más concretamente su obra realizada en 2012, *3 segundos* (Figura 12).



Figura 12: 3 segundos, de Marc-Antoine Mathieu

Se trata de una novela gráfica en el que se demuestran las ganas de innovar y de experimentar dentro del género. La narración de este se basa plenamente en la sucesión de reflejos, mediante los cuales se dan situaciones que hacen posible el desarrollo de la historia; sin mencionar que no aparece ni una sola palabra en toda la obra, convirtiendo a la imagen en el principal exponente narrativo. Todo esto haciendo uso de un dibujo impecable y una ejecución perfecta, dotando esto último de cierta complejidad a su trabajo teniendo en cuenta la dificultad de representar los reflejos mediante perspectivas forzadas y objetos deformados.



Como bien consigue Marc-Antoine Mathieu con su obra *3 segundos*, la principal intención de *Mirrors* es conseguir establecer ese juego de análisis y de estudio comedido en cada una de las imágenes realizadas; y en esta ocasión conseguir averiguar a qué película o serie hacen referencia.

OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden conseguir en este proyecto son los siguientes:

1. Acercar al espectador al mundo audiovisual mediante el lenguaje pictórico.
2. Unir dos líneas artísticas –la pintura y el cine– en una misma obra.
3. Plantear diferentes composiciones a partir de fotogramas originales de películas.
4. Experimentar con distintas técnicas de representación.
5. Rendir tributo a los grandes clásicos del género.
6. Estudiar y aplicar la simbología de los personajes representados.

METODOLOGÍA

Para la elaboración del trabajo se realizará una serie de seis cuadros con una temática común, los cuales vendrán precedidos, en algunos de los casos, por un trabajo de edición mediante el programa Photoshop. Dado que se trabajará sobre ciertas imágenes para crear una composición acorde con la temática a exponer.

Se comenzará por el estudio de la idea que se quiere representar, en este caso la doble personalidad o la personalidad oculta. Para ello se hará acopio de la extensa hemeroteca del cine y la televisión actual y se elegirán los personajes que se van a representar.

A continuación se iniciará el análisis y estudio de referentes cinematográficos focalizados en obras que contengan personajes carismáticos y que a su vez guarden esa peculiaridad que encabeza el proyecto, la doble personalidad, además de basarse en estudios de expertos en la materia como Claude Beylie o Gian Piero Brunetta y de encuestas realizadas a los espectadores de todo el mundo mediante páginas

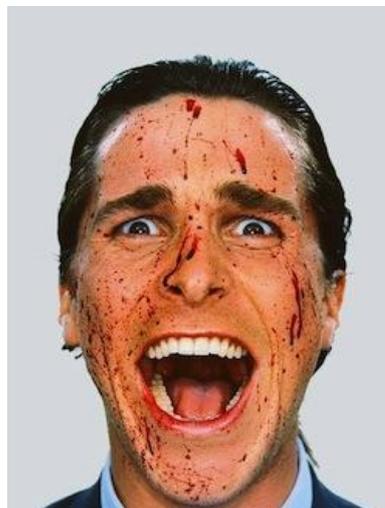
especializadas y revistas del género como “Fotogramas” o “The Hollywood reporter”. Los personajes representados son los siguientes:

Travis Bickle (Taxi Driver)



No cabe duda que la pieza realizada por Martin Scorsese se convirtió un claro referente a la hora de representar de una manera cercana y bastante analítica el reflejo de la sociedad norte americana. Gracias al personaje de Travis Bickle, se puede ver como el director plasma la figura de una persona con problemas psicológicos, la mayor parte de ellos acrecentados por su pasado, atormentado por la guerra y cansado de la monotonía de su propia vida. A este personaje se le podría definir como “el ser anónimo hundido en la nada de la ciudad”. (BEYLIE, 1987:332)

Patrick Bateman (American Psycho)



Es una de las películas más impactantes y controvertidas del género del suspense actual gracias al estupendo análisis que se puede realizar de los diferentes trastornos psicológicos del ser humano como pueden ser trastorno narcisista, el obsesivo compulsivo o el antisocial entre otros muchos. Se puede apreciar un ejemplo claro de bipolaridad “en la escena en la que se despoja de una mascarilla rejuvenecedora, a modo de metáfora sugiriendo la doble piel del personaje: una humana y una más profunda de asesino y psicópata” (Brunetta, 2012). Patrick Bateman, el personaje protagonista, interpretado por el polifacético actor Christian Bale, es un apuesto y educado empresario, con un alto status social y una vida aparentemente normal, cuya estresada rutina acaba transformando su personalidad en un reflejo opuesto de su apariencia exterior, provocando en Bateman la necesidad de evadirse a través de la violencia, convirtiéndolo en un asesino en serie, impulsivo y que mata únicamente por placer.

Conductor (Drive)



En la película “Drive” dirigida por Nicolas Winding Refn se muestra otro claro caso de doble personalidad. El personaje, interpretado por Ryan Gosling, es un especialista de escenas de acción por el día y conductor de huídas en peligrosas misiones nocturnas. Sin embargo su verdadera personalidad es mostrada al público con cierta intriga, ya que Winding llega al punto de dejar sin nombre a este personaje principal, ofreciendo al espectador la oportunidad de imaginar esta parte oculta de la historia. La pieza ha recibido críticas y valoraciones muy positivas no solo por su hilo argumental y su dirección, si no por el uso de una excelente fotografía y por un encuadre cinematográfico excelente; uno de los factores muy a tener en cuenta para este proyecto. El uso en varias de las escenas, del reflejo en mitad de un diálogo entre

dos personajes y su excelente composición en cuanto al encuadre, convierte a esta pieza en un claro referente sobre el que trabajar.

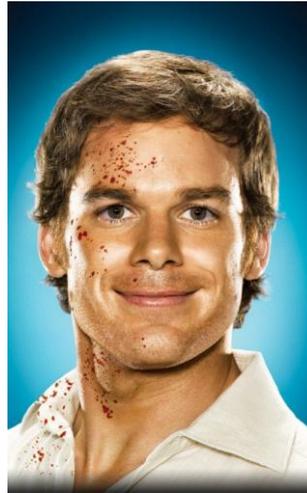
Walter White (Breaking Bad)



Del mismo modo, unos de los referentes más actuales podría ser el carismático y popular personaje de televisión Walter White, de la exitosa “Breaking Bad”, con numerosos premios a lo largo de sus cinco temporadas. La serie cuenta la historia de un padre modelo, Walter, con una familia ejemplar, cuya rutinaria vida como profesor de química se ve truncada al diagnosticársele un cáncer mortal de pulmón, esto obligará al protagonista a adentrarse en el mundo del narcotráfico, aprovechando sus conocimientos para elaborar y vender metanfetaminas, y así conseguir dinero suficiente para asegurar el futuro de su familia.

La serie es considerada por numerosos críticos como una de las mejores series televisivas de la historia, ganando varios premios, entre ellos el premio a la mejor serie de drama en 2013; se ha diseñado y vendido multitud de merchandising desde tazas a figuras de acción e incluso, recientemente, en Londres, se ha abierto un bar inspirado en la estética de la serie. El intrigante argumento y la doble vida de los protagonistas hacen, como bien afirma Plantiga en su libro “*Moving Viewers: American Film and the Spectator’s Experience*”, que el público simpatice con los personajes en momentos donde sufren o son tratados de manera injusta, pues pese al mundo criminal en el que participan, las causas que motivaron a ello podrían ser consideradas por el espectador como justificables (PLANTINGA: 2009)

Dexter Morgan (DEXTER)



Situada, igualmente, en los primeros puestos dentro del ranking de las mejores series de televisión de la última década, encontramos “Dexter”. El protagonista que da nombre a la serie es un forense patológico, aparentemente normal. Sin embargo bajo el carisma de Dexter Morgan, encontramos a un personaje que canaliza unas innatas necesidades homicidas en una segunda profesión que guarda celosamente en secreto: cazar y matar a asesinos despiadados que han conseguido burlar la ley. Como en los ejemplos anteriores este personaje es un claro exponente de la doble personalidad y la cara oculta que se teme mostrar. Como explica la doctora Patricia Trapero, “desde este punto de vista, este héroe/psicópata está imbuido por una mezcla de tradición, innovación y experimentación narrativa, lo que hace que Dexter sea una serie de culto” (TRAPERO: 2010).

Thomas Anderson “Neo” (Matrix)



Protagonizando la fascinante saga de “Matrix” (1999-2003), un film de culto dentro del género de ciencia ficción y dirigida por los hermanos Cohen, encontramos al personaje de Neo, interpretado por un joven Keanu Reeves. Thomas Anderson o Neo, es un programador informático anclado a un mundo de cotidianidad donde gracias a la ayuda de Morfeo entenderá que la vida tal y como la conocía es sólo una proyección de su mente creada por máquinas. Además de ser considerada una de las trilogías más espectaculares de la historia del cine, esta película contiene un sinnúmero de metáforas y escenas que guardan bastante relación con el contenido del proyecto a realizar, como el abundante uso del reflejo o ideas de una realidad oculta.

Tras la selección de los personajes, se determinará el sistema compositivo en el que serán representados. Se hará uso de pequeñas metáforas que le den un sentido más completo a la obra, como determinar qué superficie actuará como medio reflectante para proyectar al personaje en cuestión. Para ello se realizará un estudio de elementos que guarden relación directa con dicho personaje a objeto de complementar la información del cuadro y ayudar al espectador a reconocer fácilmente la pieza cinematográfica.

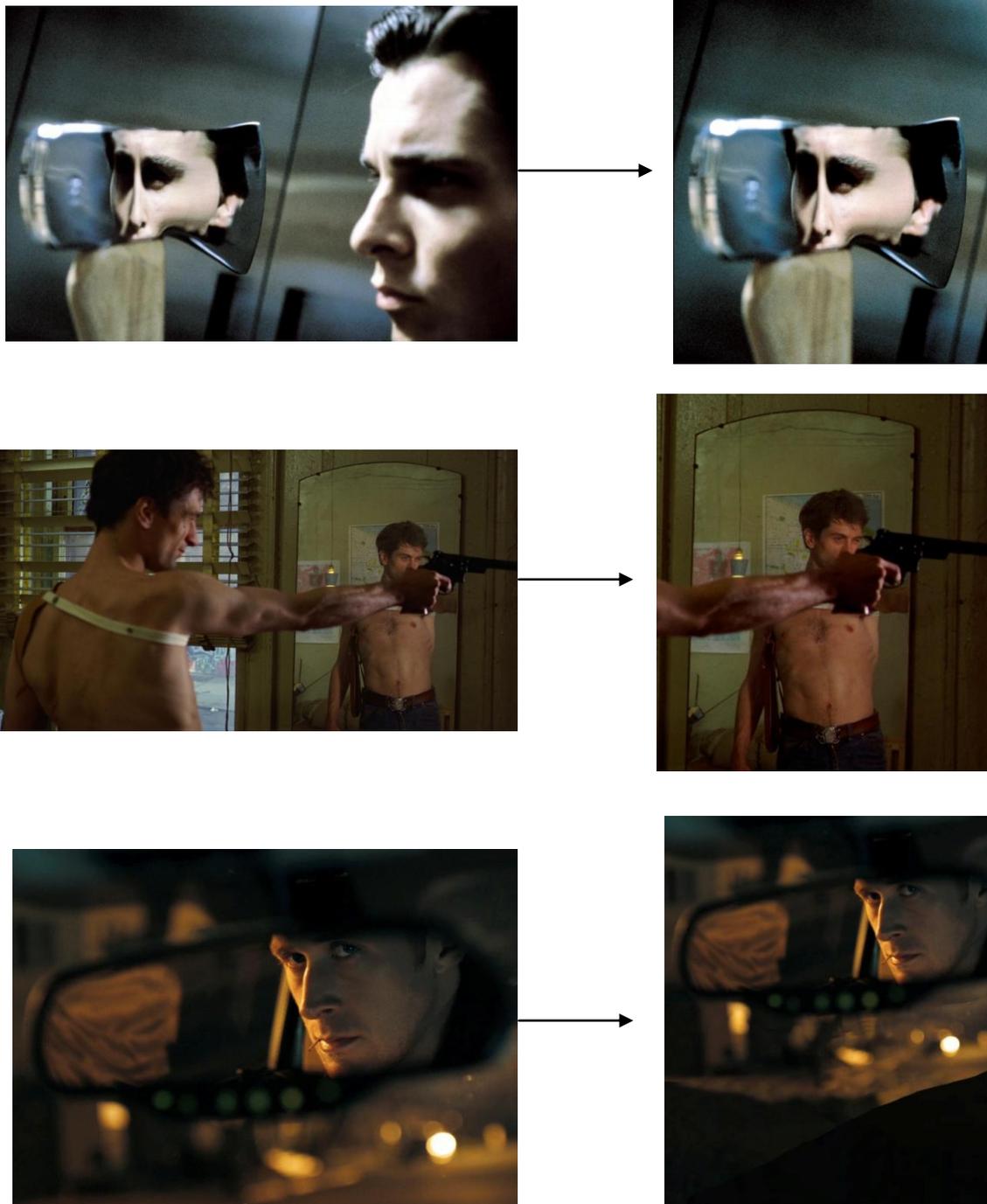
En el caso del personaje de Travis Bickle (Taxi Driver), se ha decidido coger un fotograma concreto de la película en el que Travis aparece ensayando una amenaza frente al espejo, una de las escenas más características del film y que guarda un trasfondo significativo bastante metafórico, ya que uno de los obstáculos en la vida de este personaje será precisamente el de enfrentarse a un diálogo continuado con otras personas.

Tomando como punto de partida el último aspecto del anterior personaje, con Patrick Bateman (American Psycho), el conductor (Drive), Walter White (Breaking Bad) y Dexter Morrigan (Dexter) se utilizarán superficies u objetos que simbolicen la parte oscura que desean que no salga a la luz. En el caso de Patrick Bateman (American Psycho) un hacha, como análogo de su peculiar y prohibido gusto por el asesinato. Con el conductor (Drive) se le representará a través de un espejo retrovisor, haciendo referencia a los trabajos criminales que realiza por las noches. A Walter White (Breaking Bad) como era de esperar, se realizará su reflejo en la superficie de un tanque metalizado donde suele fabricar su famosa droga. Dexter Morrigan (Dexter) sobre un charco de sangre, su deseo más oculto.

Por último haciendo uso en un sentido un poco más metafórico del objeto reflectante está Thomas Anderson “Neo” (Matrix) que se le representará proyectado sobre el pomo de una puerta, a objeto de representar uno de los puntos fuertes del

argumento, la existencia de una realidad que estaba oculta ante los ojos de este personaje y su capacidad de abrir puertas a otra dimensión.

Una vez elegido el personaje y el objeto en el que este estará representado, se decidirá qué fotograma servirá como base para comenzar la composición; en muchos de los casos eligiendo la sección concreta a utilizar de dicho fotograma.

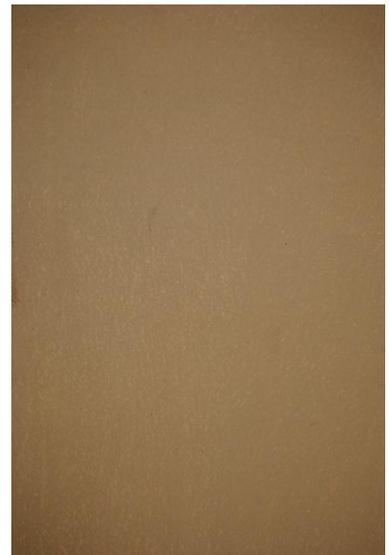


Las imágenes de algunos trabajos de la serie no corresponden a fotogramas originales del vídeo, ya que, a objeto de crear representaciones más acordes al a idea

principal del reflejo, se ha utilizado las herramientas que ofrece el programa Photoshop para componer imágenes a partir de distintos planos y crear un espacio más identificativo.



Seguidamente se pasará a la impresión de los soportes en lienzo de dimensiones 80 X 100 cm (40 figuras). Dicha impresión se hará con gesso, al cual previamente se le añadirán pigmentos de color en relación con el fondo que se quiera conseguir.



A continuación y con ayuda de los bocetos anteriormente realizados, se dará paso al encaje de las figuras dentro del lienzo ya imprimado. Se añadirán capas de color mediante veladuras de óleo, las cuales se conseguirán mezclándolo con barniz holandés y en ocasiones con secativo de cobalto, para acelerar así el secado del mismo y acelerar la producción.



Para la organización del trabajo se ha establecido un calendario de trabajo, distribuido en seis horas al día, durante cuatro días a la semana para que la realización del proyecto sea factible y se puedan evitar posibles inconvenientes, adecuándose el tiempo de secado necesario y dejando respirar la pintura para que ésta se adhiera correctamente al lienzo.

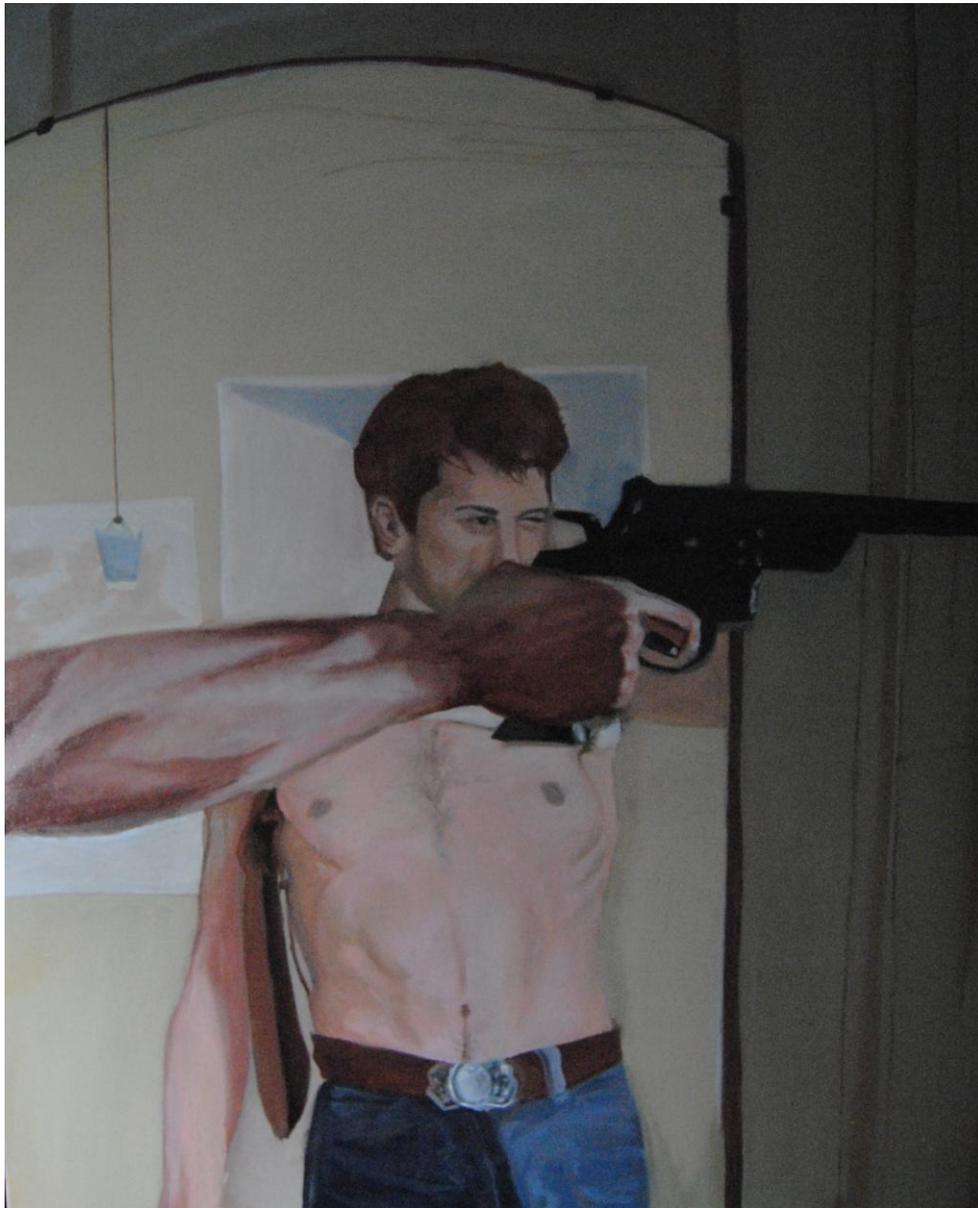
El desarrollo de los mismos no está supeditado a que sea con un acabado totalmente realista, si no que según se avance en la elaboración, la composición o incluso la variedad cromática puede variar. Aparte, el uso de los denominados “borroncillos”, una técnica empleada por muchos pintores a lo largo de la historia, sobre todo en épocas como el barroco –la cual consiste en difuminar levemente la pintura emborronándola y dándole una sensación de profundidad– servirá a su vez como medio de expresión para evidenciar que se está ante escenas difusas y no del todo claras, rasgo bastante importante a tener en cuenta, siendo este uno de los puntos que encabezan el proyecto. De alguna manera esto responde a la necesidad de aportarle al proceso un elemento conceptual, evidenciar la claridad difusa que presenta la personalidad del propio personaje.

Tras todo el proceso de abocetado, encaje y pintura, finalmente este es el resultado:



American Psycho

(Óleo sobre lienzo, 100 X 80 cm, Pablo Lorente López, 2015)



Taxi Driver

(Óleo sobre lienzo, 100 X 80 cm, Pablo Lorente López, 2015)



Drive

(Óleo sobre lienzo, 100 X 80 cm, Pablo Lorente López, 2015)



Breaking Bad

(Óleo sobre lienzo, 100 X 80 cm, Pablo Lorente López, 2015)



Dexter

(Óleo sobre lienzo, 100 X 80 cm, Pablo Lorente López, 2015)



Matrix

(Óleo sobre lienzo, 100 X 80 cm, Pablo Lorente López, 2015)

CONCLUSIÓN

Tras investigar y hacer acopio de la extensa documentación relacionada sobre esta temática en concreto, se ha podido encontrar a numerosos artistas plásticos implicados conceptualmente en el tema cinematográfico y audiovisual, como es el caso de Alice Zhang o Carmen González Castro entre otros. Ambas artistas, aparte de compartir el gusto por el cine, coinciden en ciertos aspectos en la manera de realizar sus obras. No son artistas que se dediquen únicamente a elaborar sus obras con un grado de detallismo cercano a la realidad, como ceñirse a representar un fotograma tal cual, si no que haciendo uso del inmenso material audiovisual del que disponemos actualmente, lo hacen suyo realizando obras con un alto nivel de expresividad.

Evidentemente a medida que se ha ido avanzando en el proyecto e ir investigando en un tema universalmente conocido y utilizado como es el cine, una inmensa lluvia de ideas provocaba en ocasiones, la incertidumbre de abordar el tema desde otras perspectivas o emplear mecanismos de representación diferentes a los que en primera instancia se establecieron. Desde un punto de vista positivo se podría decir que esta incertidumbre ha servido como aliciente para emprender futuros proyectos relacionados con esta temática y así continuar realizando trabajos con los que poder adquirir experiencia dotando al trabajo realizado de cierta seña de identidad. Mencionar ideas como la de realizar una serie manteniendo la temática cinematográfica pero incorporando y experimentando con la proyección de sombras de los propios personajes, o por otro lado, representar escenas de películas desde el punto de vista del propio personaje o de hacer al espectador participe de la escena mediante una perspectiva cercana a la acción.

En cuanto a los objetivos se refiere, se podría decir que se ha llegado a las expectativas planteadas en un comienzo. Esto es así, dado que dos de ellos eran los de acercar al espectador al mundo audiovisual mediante el lenguaje pictórico y unir dos líneas artística: la pintura y el cine, en una misma obra; ambos se han conseguido haciendo uso de referentes cinematográficos, representándolos pictóricamente plasmando un instante concreto que estuviese impregnado de la esencia del film y a la misma vez, haciendo uso de referentes como "*La pintura en el cine. El cine en la pintura.*" de Borau. Una de las dificultades que se plantearon, fue la de que no todo el mundo pueda estar familiarizado con el cine actual y podría suponer un problema a la hora de conectar con dicho espectador, pero gracias a otros de los objetivos, los cuales se basaban en experimentar con diferentes composiciones a partir de

fotogramas originales de películas y provocar reflexiones sobre las mismas, han posibilitado dicha conexión con ese espectador menos familiarizado con el medio. Aunque también es cierto que al haber hecho uso de obras icónicas del cine recogidas en documentos especializados como "*Películas clave de la historia del cine*" de Claude Beylie o "*Historia Mundial del cine*" de Gian Piero Brunetta, el porcentaje de público que desconociese de qué película se trataba se reducía considerablemente, dado que son obras muy comentadas, analizadas y criticadas, que marcaron un antes y un después en la historia cine mundial y que han recibido numerosos premios y reconocimientos.

De igual forma resulta interesante el uso de distintas técnicas de representación para conseguir un fin común. El uso de herramientas como Photoshop ha facilitado la planificación y la manera de componer dotando así al trabajo de cierta flexibilidad para realizar las diferentes propuestas pictóricas planteadas.

En definitiva se podría concluir exponiendo que el proceso de realización de la serie "Mirrors" ha resultado interesante a la vez que complejo, al emplearse un medio como la pintura –que en primera estancia podría estar supeditado a representar únicamente instantes concretos–, para plasmas, analizar y profundizar en la esencia y la magia de la película. Una cualidad única del séptimo arte que ha conseguido que obras como "Taxi Driver", "Matrix" o "Breaking Bad" no hayan dejado indiferente a un público cada vez más exigente y cuyas escenas han quedado grabadas en las retinas los espectadores o, como se ha pretendido en este caso, plasmadas sobre el lienzo.

BIBLIOGRAFÍA

AUMONT, Jacques, 1998. *El rostro en el cine*. Barcelona, Editorial Paidós.

BEYLIE, Claude, 2006. *Películas clave de la historia del cine*. Barcelona, Ediciones Robinbook, S.L.

BORAU, J.L., 2003. *La pintura en el cine. El cine en la pintura*. Madrid, Ocho y medio.

BRUNETTA, Gian Piero, 2012. *Historia Mundial del cine I. II: Estados Unidos*. Madrid, Ediciones Akal, S.A.

GIUSTI, Carlos E. 2012. *Psicoanálisis y cine: un dispositivo en extensión*. Santa Fe, Argentina: Universidad Nacional del Litoral.

GÓMEZ RODRIGO, María, 2008. *Anamorfosis: El ángulo mágico*. Universitat de València. Valencia.

MONTIEL, Alejandro, 1992. *Teorías del cine. El reino de las sombras*. España: Literatura y Ciencia, S.L.

MORENO MARTÍN, Florentino y MUIÑO, Luis, 2003. *El factor humano en la pantalla. Un paseo por la psicología desde el patio de butacas*. Madrid, Editorial Complutense.

OSHO, 2006. *Psicología de lo Esotérico. La nueva evolución de la humanidad*. Madrid, Editorial Edaf, S.L.

PLANTINGA, Carl, 2009. *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*. California, The Regents of the University of California.

PONS, Juan de Pablos, 2006. *Icono 14 N°7. El cine y la pintura: una relación pedagógica*. Madrid.

SALGADO, Diego. David Fincher. Desde el otro lado del espejo. *L'Atalante*, Julio, 2009, n°8, pp.63-69, ISSN 1885-3730

TRAPERO LLOBERA, Patricia, 2010. *Dexter. Ética y estética de un asesino en serie*. Barcelona, Laertes.

WEBGRAFÍA

GONZALEZ CASTRO, Carmen. "Anamorfos", 2013
<http://carmengonzalezcastro.jimdo.com> (Consultado el 04/03/2015)

ZHANG, Alice. "Portfolio", 2014 <http://www.alicexz.com> (Consultado el 07/03/2015)

