



bellas artes

2018-2019

MENCIÓN: ARTES PLÁSTICAS

TÍTULO: Hay vida en las bodegas. URRRA! Tudelilla 2019

ESTUDIANTE: Borja Fernández Gramage

DIRECTOR/A: José Luis Maravall Llagaria

PALABRAS CLAVE: Pintura mural, *site-specific*, vida rural, ilustración digital, diseño de personajes.

RESUMEN: Este trabajo consiste en el diseño digital de cuatro intervenciones murales *site-specific* para el pueblo de Tudelilla, en la Rioja.

ÍNDICE:

1. Propuesta y Objetivos.	3
2. Referentes.	4-6
3. Justificación de la propuesta.	7
4. Proceso de producción.	8-19
4.1 Documentación y decisión de espacio.	8-9
4.2 Lluvia de ideas y primer análisis de opciones.	11
4.3 Los elementos de Tudelilla. Moodboards y personajes.	13-14
4.4 Pruebas de diseño para propuesta final.:	14-16
4.5 Virtualizaciones:	16
4.6 Decisiones finales:	18-19
5. Resultados:	20-23
6. Bibliografía:	24



I. Propuesta y Objetivos:

PROPUESTA:

Este trabajo consiste en el diseño digital de cuatro intervenciones murales *site-specific* para el pueblo de Tudelilla, en la Rioja, con motivo de la convocatoria para el concurso de arte rural “URRA 2019”.

Estas propuestas murales buscan poner en relación algunos de los elementos más representativos de la historia, la cultura y la vida del pueblo con sus habitantes, caracterizados en diferentes personajes en las intervenciones.

Así mismo al tratarse de un *site-specific* se ha seleccionado el antiguo barrio de las bodegas, antaño eje central de la vida del pueblo, pero que actualmente se encuentra en estado de semi-abandono. Este espacio, por tanto, establece un diálogo con las intervenciones acerca del pasado y el futuro de la vida en el pueblo.

OBJETIVOS:

- Investigar sobre el contexto rural, la historia, las costumbres y las gentes de Tudelilla.
- Decidir cuál es el lugar más apropiado para la intervención.
- Contrastar diferentes propuestas de intervención.
- Realizar el diseño de los personajes, los elementos característicos del pueblo y las composiciones.
- Analizar las diferentes opciones de visualización de la propuesta mediante su proyección digital sobre fotografías del lugar.

2. Referentes:



fig. 1: Fotograma de “El Olivo”, Iciar Bollain (2016).

Iciar Bollain:

Se trata de mi principal referente temático: directora de cine español, me ha influido especialmente a través de sus dos películas “Flores de otro mundo”, de 1999, y “el Olivo” (fig. 1), de 2016. En estas dos películas retrata, con diferentes dosis de dramatismo, ternura y humor, cómo afectan a las personas del mundo rural español contemporáneo los profundos cambios que han sufrido en las últimas décadas. Su trabajo me ayudó enormemente a comprender esta realidad y empatizar con ella.



fig. 2: *Character-sheet* para el proyecto “Plaza de la Tecnología”, Sociedad Fantasma (2016).

Estudio “Sociedad fantasma”:

Son un estudio de animación colaborativo de *story-telling* y animación originario de México. Su principal influencia en mi trabajo ha sido su forma de construir los personajes, cómo desarrollan previamente sus características y su personalidad, para que después estas sean visibles en el diseño a través de sus formas y sus detalles.



fig. 3: Fotografía de la intervención “Heerlen Struggle”,
Cyrcl (2014).

Cyrcl:

Es un colectivo de arte contemporáneo, formado por tres artistas de orígenes distintos, el *graffiti*, el arte y el diseño. Sus trabajos pueden ser considerados como “post-graffiti”. Mi interés acerca de Cyrcl en este trabajo es principalmente formal. Por un lado me interesa cómo trasladan a grandes formatos diseños con un estilo cercano al “cómic tradicional”.

Por otro lado me interesa mucho el carácter de modernidad que producen sus intervenciones en los lugares que las realizan, gracias principalmente a la aplicación plana de colores muy saturados y a las paletas de color que emplean. Esto lo podemos apreciar en su proyecto de 2014 “Heerlen Struggle” (fig. 3).



fig. 4: Fotografía de su intervención en la “Open Gallery”
de Vilnius, Ernest Zachaverich (2018).

Ernest Zachaverich:

Es un artista gráfico lituano cuya producción pasa tanto por el estudio, como por el entorno urbano. Obviando el carácter realista de sus trabajos, me interesa la forma que tiene de intervenir el espacio urbano. He rescatado principalmente la manera que tienen de dialogar formalmente sus murales con el espacio en que se ubican, jugando siempre con los elementos particulares que tienen las fachadas como ventanas, agujeros, imperfecciones, trampillas, bocas de extinción de incendios etc. Y siempre permitiendo que se pueda apreciar el estado anterior en el que se encontraba el muro.



fig. 5: Ilustración del estudio “Cabeza Patata”.

Estudio “Cabeza Patata”:

Estudio del dúo artístico formado por Katie Menzies y Abel Reverter. Se caracterizan por la creación de personajes cuya anatomía se encuentra distorsionada y que reproducen de manera multidisciplinar, ya puede ser en marionetas, ilustraciones, animaciones, murales etc.

Han sido mi inspiración estilística principal a la hora de desarrollar las ilustraciones que se convertirán en los murales. Me interesa la fuerza, la energía y la positividad que transmiten sus creaciones a través de la síntesis geométrica, la deformación anatómica, y la combinación de colores saturados y pastel en sus paletas. Así mismo me interesa la idea de que parezca que los personajes “pasaban por allí cuando se realizó el mural y quedaron atrapados, pero que realmente tienen una vida fuera del muro”.

3. Justificación de la propuesta:

Hace tiempo que vengo desarrollando una línea de trabajo de pinturas murales en entornos y encargos concretos. El interés para mí de estos trabajos ha sido que me han servido para aprovechar las habilidades y capacidades adquiridas en el grado, y aplicarlas en proyectos que van más allá de la facultad.

Esta línea de trabajo se ha caracterizado principalmente en tres aspectos:

1. Procedimentalmente en la planificación y el diseño digital de los murales previa a la ejecución.
2. Temáticamente en la necesidad de adaptar mis trabajos al contexto en el que eran ejecutados.
3. Formalmente, en que los grandes formatos de los murales y los tiempos de ejecución me han llevado a centrarme en las formas planas y geométricas, los colores, la síntesis y la composición.

Así mismo, todo esto me ha hecho comenzar a reflexionar sobre la interactividad y la multidisciplinariedad de mis obras, así como a poner en relieve la importancia del contexto y del espectador.

A raíz de todo lo expuesto anteriormente, fue como me encontré ante la convocatoria del concurso de intervenciones rurales organizado por el Ayuntamiento de Tudelilla: "URRA 2019", y decidí que continuar con esta línea de trabajo presentando una propuesta para este concurso y, aprovechar a la vez la oportunidad, para desarrollarla en mayor profundidad a través de mi trabajo de fin de grado, mediante la aplicación de la ilustración y el diseño digital aprendidos en los últimos años de mi formación, podía ser una buena idea.

4. Proceso de producción:

4.1 DOCUMENTACIÓN Y DECISIÓN DE ESPACIO.

El proceso de documentación en un proyecto *site-specific* es de vital importancia. La comprensión del contexto en el que habitará tu trabajo determinará que funcione o no. Por tanto, antes de comenzar a realizar ningún diseño, se realizó toda la labor de documentación.

Se comenzó por viajar a Tudelilla, pueblo donde se realizarán los murales, para conocer el entorno, el carácter y la personalidad de sus habitantes, realizar fotografías (fig. 6) que pudieran servir posteriormente en la producción de los diseños y experimentar qué sensación personal producía el contexto en el que después se desarrollaría la obra.

Así mismo se realizó una investigación a través de la página *web* del ayuntamiento, se realizó una reunión personal con algunos funcionarios involucrados en el concurso del ayuntamiento y se realizó toda una búsqueda en las principales fuentes de información de internet y las redes sociales, en búsqueda de material escrito, vídeos y documentos de radio. Toda esta información fue de gran relevancia ya que apenas existe material bibliográfico editado sobre el pueblo. Así mismo, se quería acceder al material más cercano a los futuros espectadores de los murales: los habitantes del pueblo y sus visitantes.

Esta es la información más relevante que se extrajo de dicha documentación:

- Tudelilla es un pueblo de La Rioja que actualmente cuenta tan solo con unos 300 habitantes y una población envejecida como consecuencia del éxodo rural.
- Su economía, su cultura, y su historia, y por tanto su turismo, están principalmente relacionados con la agricultura, especialmente con el mundo del vino, asimismo se pueden encontrar otras explotaciones como el almendro, el olivo y la ganadería.
- Su entorno es llamativamente natural y rural. No destaca ningún elemento cultural en particular y su propio alcalde sostiene que no se diferencia especialmente de otros pueblos. Se celebran principalmente procesiones de navidad y las fiestas de los patronos religiosos del pueblo. Tampoco destaca ningún personaje histórico especial.
- Sí que es especialmente llamativa la arquitectura del pueblo, sobre todo, cuatro o cinco puntos estratégicos que han sido restaurados recientemente. Y el antiguo barrio de bodegas, antaño eje central de la vida en el pueblo, y que actualmente se encuentra en estado de semi-abandono, aunque el Ayuntamiento trata actualmente de volver a ponerlo en valor.

- Podríamos distinguir tres grupos de población principalmente: la más envejecida muy ligada con la agricultura y el contexto rural del pueblo. Una nueva población joven, inmigrante en muchas ocasiones, llegada en busca de oportunidades gracias a las nuevas promociones del pueblo. Y una tercera más joven que o bien busca un lugar rural de descanso o bien visita el pueblo pues su familia pertenece a él.
- El carácter general de las personas conocidas durante la visita fue afable, sencillo y acogedor.

Por tanto los principales puntos de interés del pueblo son:

1. Su entorno rural, el recorrido por las calles guiado a través de los principales puntos arquitectónicos (La iglesia, la fuente, la ermita, la plaza antigua, El frontón y el parque España) y su barrio de bodegas que los une.
2. La cultura y la historia del cultivo de la vid y la obtención del vino.
3. El carácter natural y rural del pueblo
4. La historia doméstica, los recuerdos, las tradiciones y el día a día del pueblo, que ha sufrido grandes cambios en el último tiempo.

Así mismo se realizó un estudio de los condicionantes derivados de las bases del concurso:

1. Debía ser una intervención que establezca un diálogo con el contexto rural, así como la historia y el carácter del pueblo.
2. La obra debía tener un carácter permanente más que efímero.
3. Se valoraría la innovación y exploración de nuevos formatos de intervención mural.
4. Debía poder realizarse en 5 días.
5. Se debía proponer el espacio de intervención y, a la vez, debía poder llegar a ser adaptable a otros espacios.

Tras el estudio de la documentación y los diferentes espacios posibles de intervención, la decisión del espacio para el que se ejecutarían los diseños fue: las puertas y ventanas del antiguo barrio de las bodegas por las siguientes razones:

1. El Barrio de las bodegas había sido un espacio sugerido especialmente por la persona entrevistada en el ayuntamiento.
2. Poseía un alto contenido histórico y emocional para las personas del pueblo.
3. Servía para generar un recorrido que pudiera conectar diferentes puntos de interés del pueblo.
4. La intervención en puertas y ventanas era original, y facilitaba, en cierto modo, la ejecución, ya que no se trataba de un material tan quebradizo como el enlucido de la mayoría de las casas del pueblo.

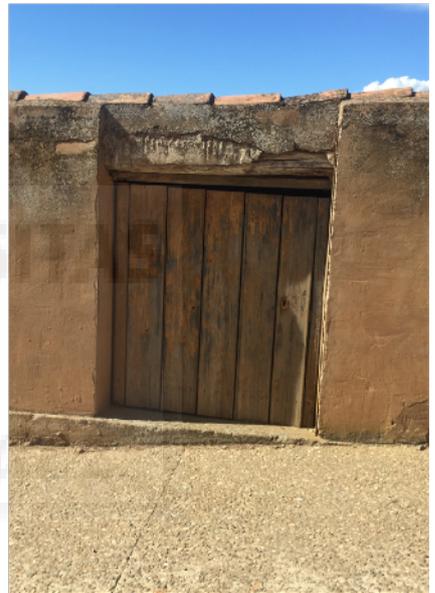


Fig. 6: Algunas de las fotografías tomadas durante la visita a Tudelilla.

4.2 LLUVIA DE IDEAS Y PRIMER ANÁLISIS DE OPCIONES.

Para comenzar con el desarrollo de los diseños se decidió optar por realizar una lluvia de ideas y propuestas, antes de comenzar a dar pasos más reflexivos y determinantes. Para ello se realizó una lista de ideas y conceptos relacionados con Tudelilla, y por otro lado se ejecutaron cinco líneas de bocetos rápidos e ideas gráficas de intervención.

Lista de ideas conceptos :

Gato, burro, golondrina, cigüeña, pez, perro, hormiga.

Viña, viñedo, barril (barriles), bodega, botella, vendimia, pisada de la uva.

Herramientas agrícolas, almendro, olivo, parra, hierba, campesino, flores.

Niño, adulto, anciano, procesiones, fiestas, las vírgenes,

La luna y el sol.

Propuestas visuales (fig. 7) :

1. Pueblo en el rostro de sus habitantes.
2. Elementos del pueblo Antropomorfos.
3. Geometrías del pueblo.
4. Alteración de la escala y la anatomía de personajes y elementos del pueblo.
5. Contrastes pasado y futuro

Finalmente se tomó la decisión de elegir la línea de “alteración de la escala y la anatomía de personajes y elementos del pueblo”. La decisión se tomó porque la línea de los personajes conectaría bastante bien emocionalmente con la gente del pueblo, era de fácil lectura y, a la vez, podía llegar a tener un carácter moderno, contemporáneo y original. Así mismo, permitía incluir elementos interesantes que se pudieran rescatar de las otras ideas.

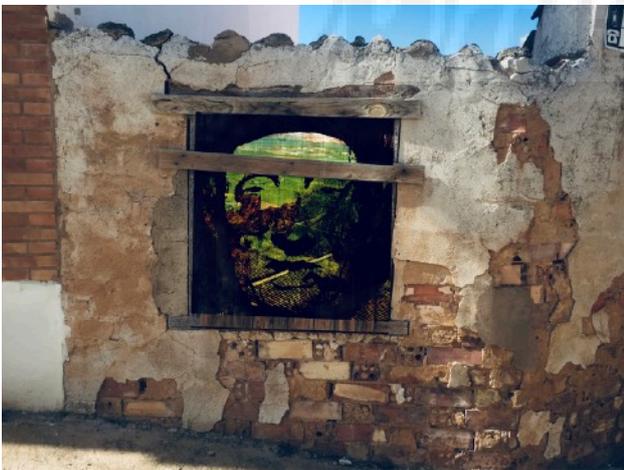


fig. 7: proyección digital de las diferentes propuestas iniciales.

4.3 LOS ELEMENTOS DE TUDELILLA. MOODBOARDS Y PERSONAJES.

Tras la selección de la propuesta rápida que presentaba personajes arquetípicos del pueblo, junto con elementos característicos de la cultura de Tudelilla, y que presentaban transformaciones formales de elementos como su escala o su anatomía, una gran síntesis formal y un aire “caricaturesco”. Se decidió comenzar a profundizar en la propuesta, definiendo más concretamente las características conceptuales y un primer aspecto de los personajes (fig. 8), definiendo los ejes temáticos y los elementos que representarían la cultura y la historia del pueblo, junto con los personajes. Se realizó a su vez una serie de *moodboards* (fig. 8) de todos estos elementos para acompañar todo el desarrollo y la reflexión visual.

Personajes de Tudelilla:

- Antigo agricultor / Abuelo:

Siempre ha estado en el campo, en el pueblo, labrando un futuro para él y su familia, pero todo ese mundo vale ahora más bien poco, y está desapareciendo.

Dice: “En el campo hay mucho trabajo pero la gente ya no quiere trabajar tan duro”.

Disfruta de su relación con el campo y el trabajo, de su pasado y lo que queda del pueblo, de su familia.

Es fuerte, pero en ocasiones se siente un poco fuera del mundo.

- Antigua ama de casa / Abuela:

Su principal cometido ha sido cuidar y dar amor a su familia. A la vez que trabajar tanto en casa como en el campo.

Aunque a veces no sea tan evidente, es fuerte y despierta. Se entera de todo.

Dispuesta y amorosa, coqueta, con ganas de vivir y emprender, aunque enraizada en su pueblo y sus costumbres.

- Adulto 1 / Turista:

Llega en busca de nuevas experiencias, de una conexión con la naturaleza.

Aunque al mismo tiempo espera ser recibida por los brazos abiertos del turismo rural.

Cree que sabe mucho del campo, aunque en realidad no tanto, eso sí, quiere aprender.

No puede ocultar su origen cosmopolita.

- Adulto 2 / Trabajador / Agricultor moderno:

En muchas ocasiones procede de otros países en la actualidad.

Aunque quizá no se da cuenta y pueda tener cierta rudeza, es un agente importante de los tiempos modernos, pues le toca dar nuevas respuestas a un mundo cambiante.

Una peculiar combinación entre futuro y pasado, tozudez e inteligencia, dureza y ternura.

- Niños:

Todos los niños tienen un mundo interior y pureza mucho mayor, por tanto su origen y su carácter se enfatizan siempre con cierta gracia y alegría.

En el caso de la niña que hemos elegido se la caracterizará con mayor agudeza, y una mayor sensibilidad y ansias de conocer el mundo natural y la historia del pueblo.

Mientras que el niño será un poco más salvaje, se le caracterizará con un carácter más bruto, inconsciente aún de su inteligencia, su contexto y su futuro.

Ejes temáticos:

1. Mundo Natural: Animales más característicos, como los gatos, los burros, las golondrinas, los perros; y los árboles como la vid, el olivo y el almendro.

2. Mundo del vino: Las bodegas, la vendimia, la pisada de la uva, el racimo, los barriles, las copas las botellas o la degustación del vino

3. Las tradiciones: Como las fiestas, las procesiones, el chupinazo, el patrón y la virgen, las reuniones familiares y las comidas, los niños jugando libres.

4. Lo antiguo y lo nuevo: Por ejemplo la llegada de las nuevas tecnologías, el trabajo en el campo mediante antiguos utensilios frente al trabajo con tractores y herramientas y procedimientos mecánicos y digitales, o la llegada del turismo rural.

4.4 PRUEBAS DE DISEÑO PARA PROPUESTA FINAL.

Tras definir conceptual y visualmente los personajes y los ejes temáticos principales de Tudelilla, se comenzó a realizar diferentes pruebas de composición de los diferentes elementos y a desarrollar el estilo final de las ilustraciones.

Para ello se plantearon y probaron diferentes premisas formales y conceptuales para las pruebas de los diseños:

Formales:

1. Deformaciones de escala: uvas del tamaño de tres personas, personajes gigantes, campos y casas más pequeñas que los personajes...

2. Distorsiones en la anatomía: grandes manos, peinados extravagantes, grandes narices, ausencia de ojos...

3 Geometrización y síntesis de las formas: siempre buscando ponerlas en relación con las características del personajes.

4. Distorsión y "luxación" de las formas en virtud de la composición: la abuela bailando puede corvarse de manera imposible con tal de que su espalda siga el cuadrado de la composición.

5. Aplicación de geometrías básicas en la composición (Fig. 9): Tercios, círculos, cuadrados, patrones repetitivos...
6. Uso de paletas con colores saturados y pastel, y aplicación del color (en principio) en plano.

Conceptuales:

1. Tres generaciones unidas en procesión y fiesta entorno a la uva.
2. Un abuelo sube a su nieta sobre un barril para mostrarle el pueblo.
3. Un perrito "fino y cosmopolita" perteneciente a una turista se encuentra con un gran perro del pueblo.
4. La abuela baila mientras un gato habla por videollamada con un perro, y el burro prueba un patinete eléctrico.
5. Contraposición: el burro frente al tractor, la nariz del enólogo frente a los pies que pisan la uva.
6. Dos niños juegan en el entorno natural de Tudelilla.

4.5 VIRTUALIZACIONES.

Tras la ejecución de las pruebas para los diseños finales se procedió a la proyección y ajuste digital de dichas pruebas en algunas de las puertas y ventanas del barrio de las bodegas con el fin de no perder en ningún momento de vista que estos diseños eran para un *site-specific*.

Se probaron de cuatro maneras distintas (Fig 10):

- Primero enmarcadas en el único espacio de la puerta y la ventana. Pero el espacio era reducido y los diseños contrastaban sin mezclarse con el contexto. Además el mensaje del diseño no se alcanzaba a entender debido a las limitaciones de espacio.
- Después se probó a sintetizar los colores y las formas, que el diseño se fundiera en forma de siluetas con el interior de la puerta o la ventana. Pero el resultado carecía de la fuerza suficiente y no terminaba de ser convincente.
- En tercer lugar se probó a eliminar los fondos y permitir que las figuras salieran del marco. Aunque funcionaba mejor, no terminaba de ser convincente y perdía también cromatismo e intensidad.
- Finalmente se probó a realizar una proyección digital, parecida a la anterior, pero en la que las ventanas y puertas quedaban llenas por completo como si las composiciones brotaran de ellas, fuera del marco los fondos desaparecían para exagerar esta sensación.



fig.9 : Introducción de geometrías básicas en las composiciones.



fig. 10: Pruebas de proyección digital de las composiciones.

4.6 DECISIONES FINALES.

Tras los diferentes resultados obtenidos realizando diferentes combinaciones tanto formales como conceptuales, se tomaron las siguientes decisiones finales con el fin de dar un acabado definitivo a los diseños:

1. Que el resultado definitivo de cada diseño sería la presentación de una ilustración junto con su propuesta de virtualización correspondiente, para respetar la esencia de ser un diseño para un *site-specific*.
2. Que se acotaría el número de resultados a cuatro a causa del tiempo de ejecución establecido por las bases del concurso.
3. Que se trataría de incluir dos diseños con un tono más cómico y dos de menor comicidad para evitar un carácter excesivamente caricaturesco del conjunto, sin a la vez perder la energía y el positivismo que se buscaba transmitir.

4. Que se buscaría exagerar y perfeccionar el dinamismo de las formas y las composiciones de los diseños anteriores, así como ajustar definitivamente, tras lo experimentado, las paletas de color. Además se incluirían sintéticos matices de degradados y texturas para terminar de dar una apariencia definitiva a los diseños.

5. El contenido de los 4 diseños sería:

Tres generaciones entorno a la uva. (fig. 11)

La cultura del vino y el turismo. (fig. 12)

La unión del mundo rural con las nuevas tecnologías. (fig. 13)

La vid, el almendro y el olivo junto con lo niños jugando y aprendiendo de la naturaleza. (fig. 14)



5. Resultados:



fig. 11: "Tres generaciones entorno a la uva". Ilustración digital y virtualización en fragmento de 2,50 x 2 metros aprox. de la fachada de una Bodega.



fig. 12: "La cultura del vino y el turismo". Ilustración digital y virtualización en fragmento de 6 x 2 metros aprox. de la fachada de una Bodega.

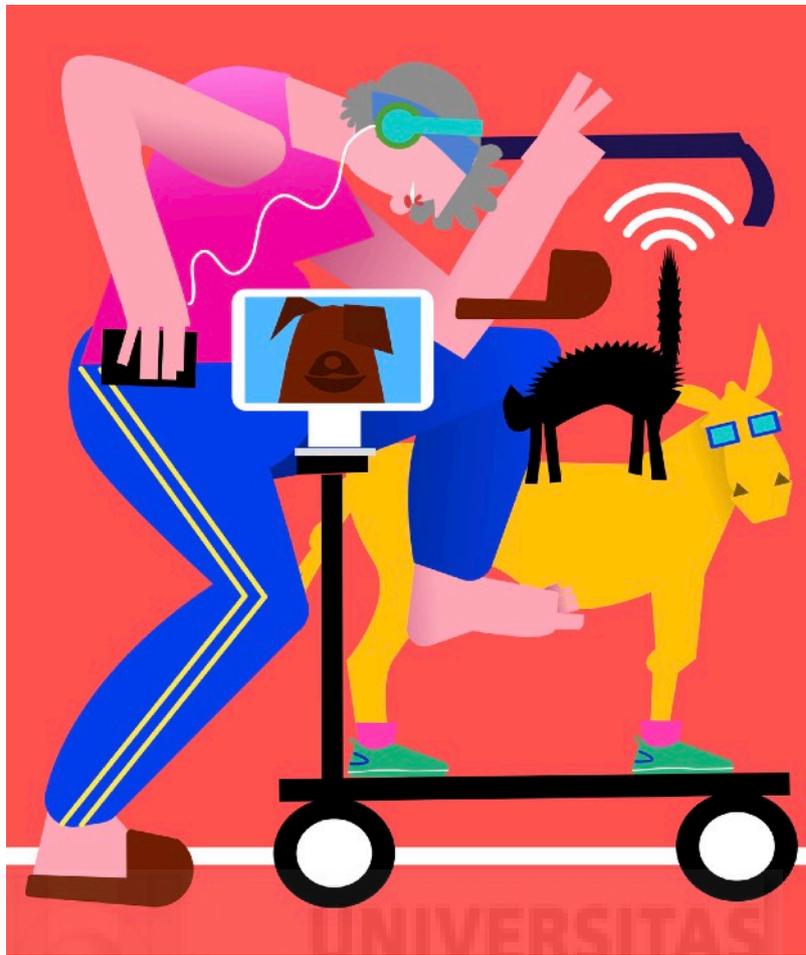


fig. 13: "La unión del mundo rural con las nuevas tecnologías". Ilustración digital y virtualización en fragmento de 6 x 3 metros aprox. de la fachada de una Bodega.



fig. 13: "La vid, el almendro y el olivo junto con lo niños jugando y aprendiendo de la naturaleza" . Ilustración digital y virtualización en fragmento de 6 x 3 metros aprox. de la fachada de una Bodega.

6. Bibliografía:

LIBROS:

Alfaro, D. (1996). *Como se pinta un mural*. Ediciones Universidad de Concepción.

Abts, T. (2002). *Vitamin P new perspectives in painting*. Phaidom.

Brereton, R. (2009). *Los cuadernos bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos*. Blume.

Peiró, J.B. (2006). *Estiu Art intervencions 2006*. Universidad Politécnica de Valencia.

Peiró, J.B. (2007). *Estiu Art intervencions, 2007*. Universidad Politécnica de Valencia.

Schwabsky, B. (2011). *Vitamin P2 new perspectives in painting*. Phaidom.

PELÍCULAS:

Álvarez, M. (2006). *El cielo gira*. Sherlock Home Video.

Bollaín, I. (Directora) (1999). *Flores de otro mundo* [DVD], 100min. Alta-films.

Bollaín, I. (Directora) (2016). *El olivo* [DVD], 94min. Morena Films / The Match Factory / ICAA / Olivo La Película, El / Televisión Española (TVE) / Movistar+ / Eurimages.

PAGINAS WEB:

www.tudelilla.com

www.sociedadfantasma.com

www.cyracle.com

www.ernestzacharevic.com

www.cabezapatata.com

TUTORIALES:

Sociedad Fantasma. *Microhistorias animadas con After-Effects*. Domestika.