

” Sus memorias, PAISAJES INFOGRAFICOS ”
Miguel Orts llinares.

Tutor: José Antonio Hinojos Morales.

” Sus memorias, PAISAJES INFOGRAFICOS ”
Miguel Orts Llinares.

Tutor: José Antonio Hinojos Morales.

2025_2026

MENCIÓN ARTES PLÁSTICAS

TFG

RESUMEN

El presente trabajo propone una investigación práctica en torno a la apropiación, la reinterpretación y la transformación digital de paisajes ajenos con el fin de explorar la emergencia de un lenguaje visual propio. A través de procedimientos que incorporan lo aleatorio y lo arbitrario, el proyecto se aproxima a los principios del arte generativo y se orienta hacia la construcción de nuevas experiencias entre la abstracción y el informalismo.

PALABRAS CLAVE

Digital, abstracto, línea, color, reduccionismo, informalismo.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS | 5 |
| 2. REFERENTES | 7 |
| 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA | 9 |
| 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN | |
| 4.1.-Selección del material de referencia. | 12 |
| 4.2.-Procesamiento digital (primeros resultados). | 13 |
| 4.3.-Evaluación de la investigación y procesamiento videográfico. | 14 |
| 5. RESULTADOS | 17 |
| 6. BIBLIOGRAFÍA | 26 |

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

El presente trabajo propone hacer una reflexión en torno al arte abstracto, el informalismo y al arte generativo como campos de experimentación estética y conceptual. La creación artística entendida como un juego de transformación a la vez que de ilusión perceptiva.

Revisando con detalle las acuarelas de paisajes pintadas por Brigitte Hummler, Ravensburg (Alemania) (1935–2023), observo que se desarrollan en una evolución que va de un contenido figurativo en sus inicios, hasta alcanzar un cierto estado de abstracción, sin por ello perder ese sustrato expresionista tan propio del carácter alemán. Esas acuarelas me sitúan en el inicio del camino para "re-contar" o volver a relatar las historias contenidas en los paisajes que representan.

"Sus Memorias. PAISAJES INFOGRÁFICOS", título del proyecto de este Trabajo de Fin de Grado TFG, propone, mediante un proceso de apropiación y reinterpretación, utilizar una técnica que Brigitte Hummler nunca exploró: la ilustración digital. El proyecto pretende avanzar un paso más allá del grado de abstracción al que evolucionó su obra con el tiempo y, al mismo tiempo, constituirse como una reflexión crítica sobre el propio proceso creativo y la disciplina elegida.

Los paisajes revelan presencias y ausencias. Aún como imágenes estáticas nos transportan en el tiempo a espacios ilusorios, se presentan como meticulosas descripciones de una realidad imaginada, o como una poesía donde cada espectador reconoce sus propios símbolos. En este proyecto propongo imágenes de carácter abstracto cercano al informalismo, donde no es fundamental reconocer los objetos, bajo la premisa de que la poesía no reside en ninguno de los objetos que nos rodean, sino en la mirada y en la imaginación que construye nuestra mente.

Mediante la reinterpretación trataré de redefinir, resaltar o anular los juegos cromáticos y los contrastes de colores, de las formas y la composición, renunciando a la representación figurativa del mundo visible. Así mismo me propongo explorar la autonomía del lenguaje visual que vaya surgiendo, en el que lo azaroso, lo espontáneo, lo aleatorio y lo arbitrario adquieran relevancia, como si de arte generativo se tratara, y que al fin las imágenes se conviertan en nuevas creaciones reproducibles tanto en formato impreso como digital o audiovisual.

OBJETIVOS

- Explorar cómo los procesos digitales y las operaciones aleatorias pueden generar un lenguaje visual autónomo a partir de elementos como el color, el vacío o la línea.
- Investigar la capacidad de la manipulación digital para transformar las realidades preexistentes en obras independientes.
- Experimentar con estrategias que favorezcan el desprendimiento de lo preconcebido y fomenten la libertad interpretativa con recurso mínimos.
- Analizar la relación entre azar, control y subjetividad en el proceso de creación.



2. REFERENTES

Referentes temáticos: En el sentido de la reinterpretación y la transformación digital de paisajes ajenos contenidos en las acuarelas de una pintora.

Mi vida en los objetos (2024), Miquel Martínez, novela en la que, para el protagonista, los objetos son el hilo conductor de la memoria. Esta estructura servirá de origen a la temática de mi propuesta, ya que, partiendo de objetos, las acuarelas legadas por una artista, se conviertan el hilo conductor de un nuevo relato visual.

Morandi's books (2024), Mary Ellen Bartley, catálogo que recoge el trabajo fotográfico creativo que reinterpreta a posteriori estilística y conceptualmente la obra y los objetos del artista italiano del siglo XX Giorgio Morandi.

Formales: Alineados con la propuesta de recuperar procedimientos que incorporen lo aleatorio y lo arbitrario, aproximándose a los principios del arte generativo, la abstracción y el informalismo.

Mario de Micheli, en su ensayo sobre Las Vanguardias artísticas del siglo XX, distingue dos líneas fundamentales en el arte abstracto: la que identifica con Kandinsky, surgida de impulsos líricos de efusión del espíritu; y la que identifica con Mondrian, surgida del rigor intelectual, la regla y la geometría, huyendo del mundo objetivo, y de ambas corrientes derivan otras tantas con algunas peculiaridades diferenciales o combinatorias.

Tomando como referentes formales obras de artistas como Albert Rafols-Casamada, Manuel Hernández Mompó, Antonio Saura, Harold Cohen o Kjetil Golid, mi propuesta discurrirá entre ambos caminos, prestando especial atención al informalismo.



Fig. 1. *Signos Submarinos*, 1990. Ráfols Casamada. <https://www.artsper.com>.



Fig. 2. *Sin título*, 1992. Hernandez Mompó. <https://galeriabat.com>



Fig. 3. *Carmen acto 2*, 1994. Antonio Saura. <https://www.antoniosaura.org>



Fig. 4. *The last machine age*, 2015. Harold Cohen. <https://creacionhibrida.net>



Fig. 5. *TRejoice*, 2021. Golid Kjetil. <https://www.artblocks.io/artists/kjetil-golid/>

Albert Rafols-Casamada (Barcelona, 1923 – 2009) Fig. 1, pintor y poeta, su pintura está cargada de emoción y sensualidad. Mediante lo abstracto refleja sus grandes preocupaciones: el espacio, la luz y, sobre todo, el color, que “transmiten la idea”.

Manuel Hernández Mompó (Valencia, 1927 - Madrid, 1992) Fig. 2, investigando en el ámbito de la figuración, evolucionó hacia el arte abstracto combinado con lo lírico, donde encontró su estilo más reconocible, y en el que la luz del mediterráneo prevalece con el blanco en sus obras.

Antonio Saura, (Huesca 1930 - Cuenca 1998) Fig. 3, su trabajo transita entre la figuración y la abstracción, siendo muy selectivo con los colores, cuando no solo el mero uso del blanco y negro, y siempre con la línea y el punto como cierre de sus obras.

Harold Cohen, (Londres 1928 – 2016) Fig. 4, pionero en el arte por computadora, en el arte algorítmico y en el arte generativo. Creador de AARON, un programa de computadora diseñado para producir arte de forma autónoma.

Kjetil Golid. (Trondheim 1991-) Fig. 5, un artista propiamente generativo y desarrollador de sistemas. Explora el uso de la repetición como contrapeso a estructuras aleatorias y rebeldes, donde cada componente parece caótico por sí solo, con la repetición trae consigo un sentido de intencionalidad, de lo que en última instancia resulta como objetivo de su trabajo una expresión compleja y satisfactoria.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El motivo por el que inicie los estudios de grado en Bellas Artes fue retomar el contacto con las inquietudes artísticas contemporáneas y renovar mis habilidades artísticas medio abandonadas en las últimas décadas.

Transcurridos los cuatro años del grado, las habilidades artísticas simplemente se han despertado de nuevo, he recordado procesos y conceptos esenciales de las técnicas artísticas donde la práctica seguirá siendo garantía de éxito. Pero, y en particular, algo que me ha resultado novedoso y me ha llamado poderosamente la atención son las oportunidades del proceso de creación digital de imágenes infográficas y la oportunidad de la producción de obra gráfica mediante más modernos sistemas de impresión y reproducción.

Respecto de los contenidos y temáticas, la experiencia universitaria me ha resultado aún más reveladora. Al principio ingresé con las ansias de recibir datos e información que me proporcionaran contenidos, que luego me sirvieran para encontrar temas sobre los que desarrollar procesos artísticos. Pero lo más significativo de la experiencia formativa ha sido girar la mirada del exterior a mi interior, buscando y reconociendo mi propio lenguaje plástico con el que contar mi visión de las cosas, no obsesionándome con la maestría, sino buscando esa misteriosa virtud que distingue una obra maestra mediante la pura sensibilidad plástica que K. Malévich citaba hace ya un siglo, "Esa misteriosa virtud que distingue una obra maestra (realizada con maestría) de una obra fallida,, es la pura sensibilidad plástica." (De Micheli, 1988, p. 276))

Partiendo de esta idea de interiorización, mi propuesta de trabajo para este TFG busca conformar, mediante imágenes abstractas generadas digitalmente, una colección armónica de paisajes que reconstruyan unos recuerdos. De ahí el título del proyecto "Sus Memorias. PAISAJES INFOGRÁFICOS".

El proyecto pretende evidenciar cómo la manipulación digital y los factores aleatorios pueden generar un lenguaje visual emergente. El proceso se apoya en prácticas artísticas contemporáneas vinculadas al apropiacionismo y la digitalización, aproximándose al arte generativo. Será el entorno digital el medio en el que se moverá el proyecto y la herramienta utilizada para la búsqueda de una interpretación plástica de las cosas.

El uso de los ordenadores en la creación artística ha generado debates aún no resueltos dentro de la crítica contemporánea.

En los primeros experimentos en el uso como herramienta artística de la computación desarrollado en los años 60 del siglo XX surgió una importante reticencia por parte de críticos y artistas. A pesar de las primeras y reiteradas reticencias al uso de los ordenadores y la programación en el arte, en pocas décadas, a primeros del siglo XXI, existe ya una amplia oferta de programas informáticos para la generación, manipulación o transformación de imágenes, dando cabida muy amplia y de reconocido valor a noveles creadores. Actualmente, con el desarrollo de los procesos informáticos y la popularización de la IA (inteligencia artificial), incluso ha entrado en el debate el papel del artista en la propuesta creativa, tanto es así que el ensayista y pensador Yuval Noah Harari (2022) en su publicación *21 Lecciones para el siglo XXI* señala que:

“Las máquinas mediante la IA Inteligencia artificial, aprenden de los comportamientos humanos, de sus reacciones, activas, conscientes o inconscientes, y llegará el momento que las máquinas aprendan de otras máquinas generando información, respuestas y propuestas a los humanos.” (P. 135.)

Si el papel del artista puede quedar relegado de las propuestas formales como indicaba Yuval Noah Harari, ¿por qué no también el tema elegido? En consecuencia, esta propuesta no se articula en torno a mis recuerdos, sino “sus recuerdos”. Los que plasmó en acuarelas Brigitte Hummler, a finales del siglo XX, tras pasar los horrores de la II Guerra mundial en una región al sur de una Alemania, sometida por el terror del Nazismo y recuperada al crecimiento y la libertad por los aliados. Una persona cuya madurez y asimilación de sus vivencias y supervivencia queda reflejada en su obra artística, que transcurre desde un expresionismo típico del carácter alemán, a lo abstracto del final de sus trabajos, en los que la paz interior parece ir asentándose cuanto más se va alejando con el tiempo, de los momentos de sufrimiento.

Mi propuesta formal es experimentar gráficamente un paso más allá en el nivel de abstracción y de informalismo que muestran las acuarelas de referencia, a través del juego de la creación en un medio digital como si de arte generativo se tratara, que será la base y la herramienta del trabajo de esta propuesta. El objetivo es experimentar con toda libertad la manipulación de los referentes, con el uso de la máquina computacional y de los algoritmos que las rigen, para, a través de imponer mis condiciones arbitrarias, incluso del olvido, poder modificar y manipular la generación aleatoria de imágenes.

Quizá el tiempo dedicado a la pintura, permitió a Brigitte Hummler alejarse del horror vivido y acercarse a la lírica de los paisajes.

Yo, aún más alejado de aquellos tiempos, los pretendo mandar definitivamente al olvido con esta nueva interpretación.

El olvido es una de las capacidades que nos permite alterar o interpretar en el proceso de la imaginación, en este sentido y con referencia al uso de los ordenadores y la creación computacional, se manifiesta Joan Fontcuberta (2016) quien cita en su ensayo *La furia de las imágenes*, que: "las máquinas a diferencia de los humanos no olvidan: solo borran." (p.74)

Olvidar y prescindir de lo accesorio, hasta la abstracción, para concentrarse en lo esencial del proceso de creación artística lo formulaba Alain Badiou (2007) en su tesis filosófica *Beckett. El infatigable deseo*, donde afirmaba que:

El arte tiene por misión, la de guardar esos puntos excepcionales, de los que procede toda verdad, la de hacerlos brillar, la de preservarlos, cual formas estelares, en el tejido reconstruido de nuestra paciencia. (p.23)

"Sus Memorias. PAISAJES INFOGRÁFICOS" es por tanto un ejercicio de aproximación al olvido, como herramienta de transformación creativa: una facultad capaz tanto de impedir la reconstrucción exacta del pasado como de impulsar la creación de nuevas realidades visuales.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proyecto se desarrolla articulado en varias fases:

- 4.1.-Selección del material de referencia.
- 4.2.-Procesamiento digital (primeros resultados).
- 4.3.-Evaluación de la investigación y procesamiento videográfico.

4.1.- Selección del material de referencia: Recopilado de un conjunto de acuarelas paisajísticas realizadas por Brigitte Hummler (Fig. 6), fechadas a finales de los 90 del siglo pasado.

Hay referencias a que las acuarelas responden a ejercicios de campo realizados en salidas de grupo de artistas de la ciudad de Ravensburg (Alemania) y alrededores, que refieren a distintos paisajes de campo y de costa de Italia, Grecia, España, Francia y principalmente Alemania.



Fig. 6. Brigitte Hummler, selección de acuarelas sobre papel, diversas medidas, fechadas en la década de 1990

4.2.- Procesamiento digital (primeros resultados):

Se comenzó trabajando sobre imágenes fotográficas de las acuarelas de referencia, usando en un iPad el programa Procreate. Ayudado de un lápiz electrónico y manipulación táctil sobre la pantalla de trabajo, he utilizado las alternativas de edición digital que ofrece el programa de ilustración (manipulación cromática, transparencias, descomposición y recomposición por capas, distorsión, automatismos, etc.), para generar imágenes con autonomía visual que formarán parte de una pieza videográfica como de una serie de impresiones sobre papel.

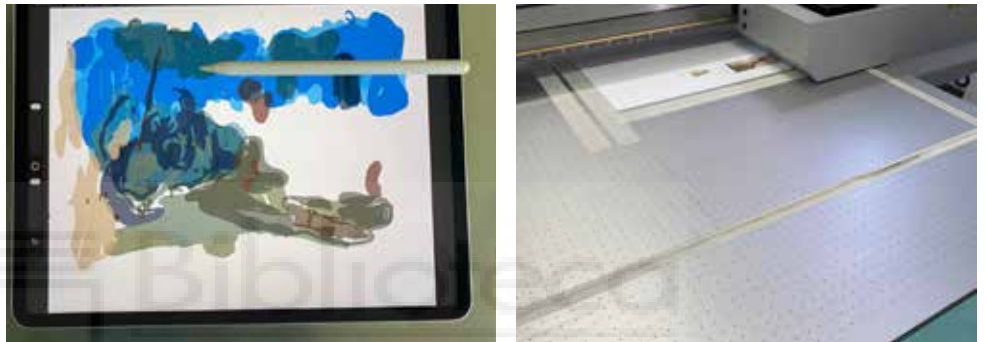


Fig. 7. iPad de trabajo, impresora por chorro de tinta y pruebas de impresión.



Tras experimentar sobre cada una de las nueve acuarelas de referencia iniciales, con un grado de aproximación diverso a las imágenes originales, se muestran en las (Fig. 8 a 17) una selección de los resultados preliminares.



Fig. 8-12 . Miguel Orts. Ilustraciones digitales 2026



Fig. 13- 16. Miguel Orts ilustraciones digitales 2026

4.3.-Evaluación de la investigación y procesamiento videográfico:

En el proceso creativo surgen constantemente decisiones relacionadas con el color, el tono, la saturación, la combinación de la línea, los espacios en blanco, etc. En este proyecto también aparece la cuestión fundamental de en qué estado de reducción, apropiación o reinterpretación detener la transformación de la imagen a imprimir, o regresar a estados anteriores del proceso.

Por otro lado, atendiendo a la definición de que el arte generativo básicamente consiste en programar sistemas, códigos o algoritmos que generen y controlen la creación y evolución de una secuencia de imágenes, encontramos como una variante experimental al arte generativo el programa Procreate, pues ofrece recrear el proceso de producción a modo de time-lapse, una técnica audiovisual que toma una secuencia de imágenes, las que se van creando a lo largo del trabajo, que se pueden proyectar unidas como un video más o menos acelerado.

Como parte del proceso de investigación, a partir de estos registros, con el time-lapse obtenido de Procreate, he generado un video articulado aleatoriamente tanto en las secuencias como en los planos de su contenido, sobre una sucesión rítmica, resultando una obra audiovisual cuyos fotogramas individualmente también son imágenes que funcionan autónomamente, y ayudan a alejar aún más la obra final de las originales como es este parte del objeto de este proyecto.

"susmemoriaspaisajesinfograficos" (2026) video 4' 47"

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=MIPyQigqsuM>

5. RESULTADOS

Era el objeto de este proyecto la investigación práctica en torno a la apropiación, la reinterpretación y la transformación digital de paisajes ajenos con el fin de explorar la emergencia de un lenguaje visual propio.

Mediante procedimientos que incorporan lo aleatorio y lo arbitrario, la investigación se ha aproximado a los principios creativos del arte generativo para la construcción de nuevas experiencias entre la abstracción y el informalismo.

En esta fase final, la tarea se ha centrado en seleccionar una serie de imágenes de entre todas que impresas conformen un relato personal. (Fig 17 a 25).



Fig. 17. Im Süden. Miguel Orts, Ilustración digital. 2026

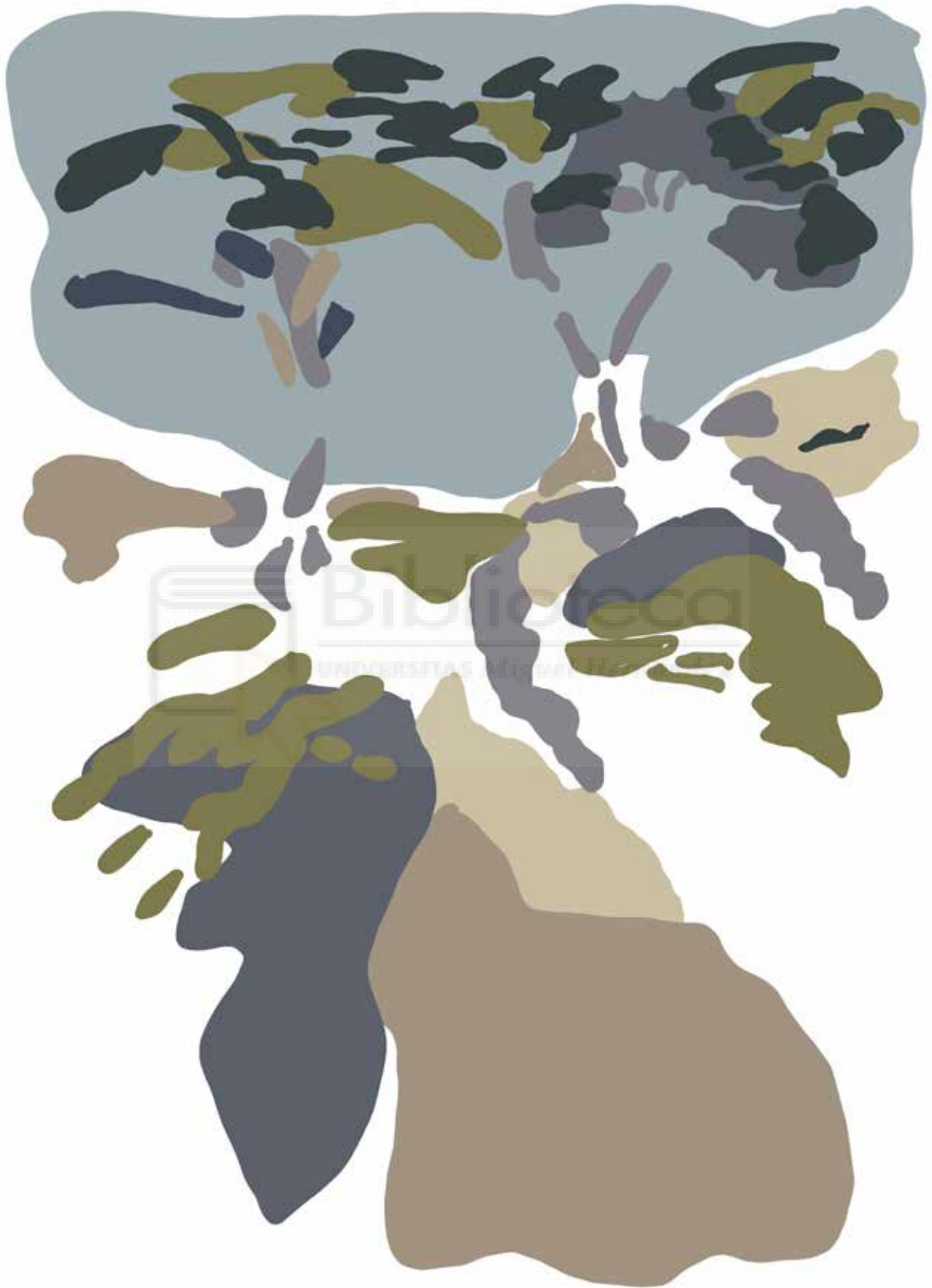


Fig. 18. Cinque terre. Miguel Orts, Ilustración digital. 2026



Fig. 19. Landschaft. Miguel Orts, Ilustración digital. 2026



Fig. 20. Bodensee. Miguel Orts, Ilustración digital. 2026

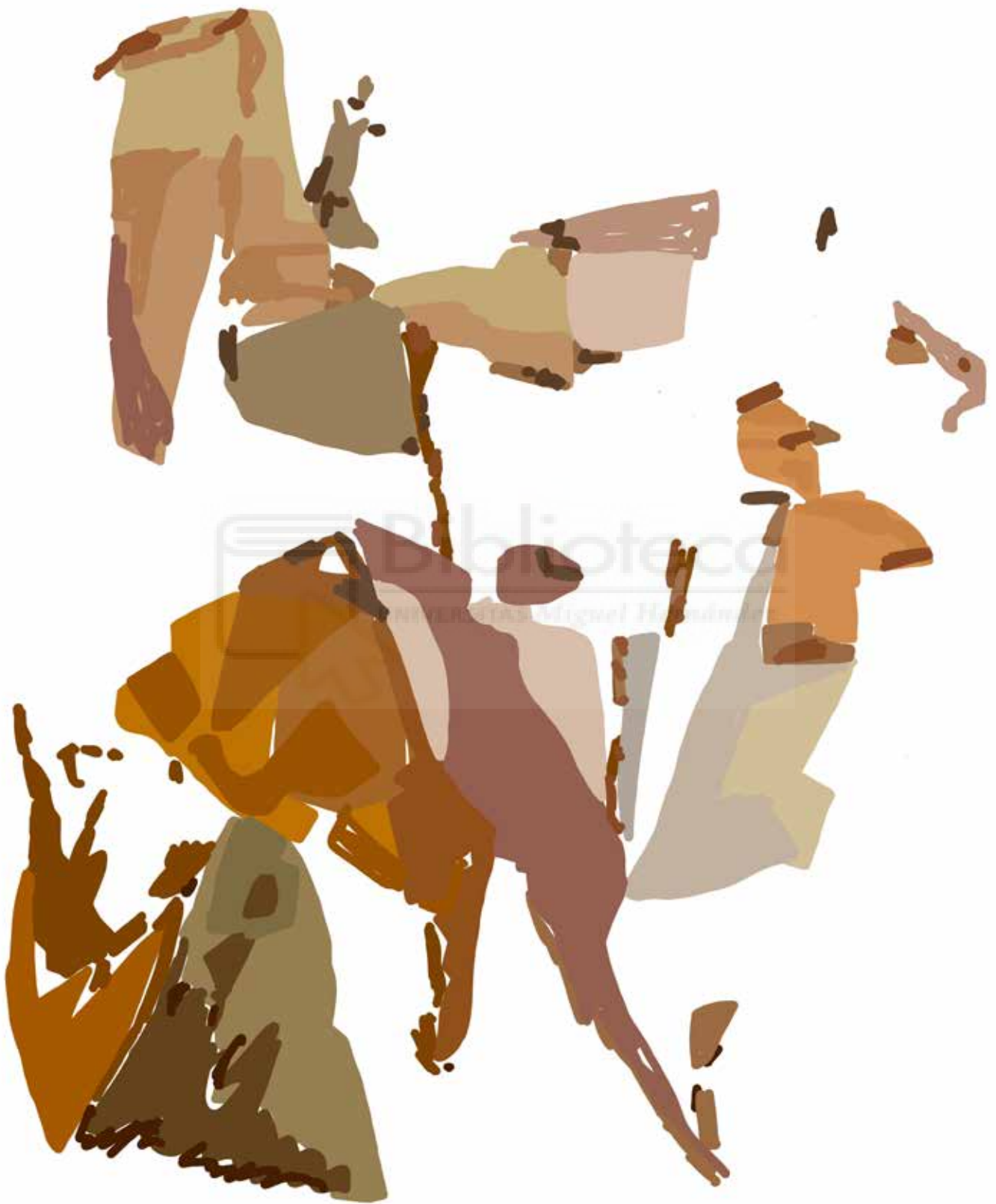


Fig. 21. Ländliches Dorf. Miguel Orts, Ilustración digital. 2026



Fig. 22. Santorini. Miguel Orts, Ilustración digital. 2026



Fig. 23. Dorfstraße. Miguel Orts, Ilustración digital. 2026



Fig. 24. Das Baumdorf. Miguel Orts, Ilustración digital. 2026



Fig. 25. An der Küste. Miguel Orts, Ilustración digital. 2026

6. BIBLIOGRAFÍA

Badiou, Alain (2007) BECKETT, EL INFATIGABLE DESEO. Ed. Arena Libros.

Bartley, Mary Ellen (2024) Morandi's books. Editor Danilo Montanari. Bolonia.

De Micheli, Mario (1988) Las Vanguardias artísticas del siglo XX. El sudamericano.wordpress.com pg. 276

Doueïhi, Milans (2011) Pour un humanisme numérique. Éditions de Seuil. Paris.

Fontcuberta, Joan (2016) La furia de las imágenes. Galaxia Gutemberg. Barcelona.

Harari, Yuval Noah (2022) 21 Lecciones para el siglo XXI. Penguin Random House.

Martínez, Miquel (2024) Mi vida en los objetos. Ediciones Contrabando. Valencia.

WEBGRAFIA

<https://www.artsper.com>

<https://galeriabat.com>

<https://www.antoniosaura.org>

<https://creacionhibrida.net>

<https://www.conceptgallery.com/artists/tom-judd/>

<https://rhizome.org/editorial/2021/mar/03/another-new-world/>

<https://www.larvalabs.com/cryptopunks>

<https://artblocks.io>

<https://tylerxhobbs.com>

<https://www.katevassgalerie.com>

<https://beta.cent.co/artblocks/>

<https://eliza-pert.medium.com>

<https://archipelago.art>

<https://www.artnome.com/news>

<https://www.maryellenbartley.com/>