

Resumen:

Juegos de construcción es una serie de pinturas en las que relaciono el espacio arquitectónico contemporáneo y el espacio pictórico. Son espacios interiores caracterizados por la construcción de planos, composición y colores, que recuerdan a un mundo virtual, a una imagen digitalizada compleja.

En sus múltiples niveles de lectura, los enlaces con la vida real abarcan gran cantidad de campos de conocimiento: desde el arte urbano hasta el diseño de interiores, pasando por la arquitectura, el dibujo, el cine o el arte digital.

A través de la manipulación digital recreo una serie de espacialidades ambiguas, que generan inquietud y extrañeza al espectador. Parto de imágenes que me interesan por su complejidad formal, sus elementos repetitivos, su dureza angular, sus geometrías evidentes que cuadriculan la imagen en la materia. Puestos al servicio de la pintura estos elementos son forzados y radicalizados, y a su vez permiten el juego con los valores que conforman el plano pictórico, como la luz, el color, el ritmo o la composición. En el proceso me sirvo de herramientas digitales, con las cuales modifico la imagen de manera que se crea esa tensión entre lo real y lo digital, y entre la figuración y la abstracción. Este postprocesado hace surgir efectos, errores de la imagen que integro en mis obras, planteándome así en cada cuadro nuevos retos pictóricos. La elección y deformación de estos elementos reales de los que parto ha ido transformándose, obra tras obra, en una desfragmentación de los elementos que progresivamente avanza hacia una abstracción geométrica

Palabras Clave: Espacio, pintura, arquitectura, virtual, inquietud.

Abstract

Juegos de construcción is a series of paintings in which I relate contemporary architectural space and pictorial space. Interior spaces are characterized by the construction floorplans, composition and colors, reminiscent of a virtual world, a complex digital image.

In its multiple levels of reading, links to real life cover lots of fields of knowledge: from street art to interior design, to architecture, design, film and digital art.

Through digital manipulation I recreate series of ambiguous spatiality, which generate concern and surprise. There are some images that interest me by its formal complexity, repetitive elements, its angular hardness, its obvious that square the image geometry in the field. On painting these elements are forced and radicalized, and in turn allow the game to the values that make up the picture plane, as light, color, rhythm and composition. In the process I use digital tools, with which I edit the image so that the tension between the real and the digital is created, and between figuration and abstraction. This postprocessing effects, image errors that full in my work and in each box create new pictorial challenges. Choosing and deformation of these real elements which labor has been transformed, work after work, in a defragmentation of the elements that progressively moves in a geometric abstraction

Key Words: Space, painting, architecture, virtual, restlessness