



JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

GONZALO FUENTES



JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

GONZALO FUENTES

Comisariado: Carlos Miranda

Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga

Del 22 de Mayo al 24 de Junio de 2014



SALA DE EXPOSICIONES
FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Gonzalo Fuentes

COMISARIADO: Carlos Miranda

TEXTO: Miriam Calleja

MONTAJE: Antonio Cafete y Juan Antonio Lechuga

EDITA: Maringa Estudio S.L., 2015

ISBN: 978-84-1335-334-0

© UMA Editorial. Universidad de Málaga

Bulevar Louis Pasteur, 30 (Campus de Teatinos) -
29071 Málaga www.umaeditorial.uma.es

© Los autores



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:
Reconocimiento - No comercial - SinObraDerivada (cc-by-nc-nd):

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.



El espacio interior contemporáneo conforma el tema general que planteo en esta exposición. En un principio, el interés por este tipo de escenarios era puramente visual. Me atraían por su complejidad formal, sus elementos repetitivos, su dureza angular, sus geometrías evidentes, que cuadriculan la imagen en la materia. A su vez, conforman un motivo válido con el cual jugar con los valores que conforman el plano pictórico, como la luz, el color, el ritmo o la composición. En definitiva, una excusa que me permite plantearme problemas plásticos y organizar todos los recursos del lenguaje pictórico.

Estos interiores constituyen un nexo con el cual conectar la tradición de la pintura con mis propias inquietudes y con la era actual en la que vivimos. Son espacios híbridos, construidos a modo de monitor informático en los que la pintura se nutre de diferentes ámbitos, y entabla diálogo con las nuevas tecnologías.

Finalmente, existe en mí una intención de llevar al espectador a una espacialidad ambigua, en la que poder adentrarse aunque no sin cierto misterio y extrañeza. La pintura me permite recrear un mundo paralelo, donde aislarse y reflexionar acerca del nuestro.

Gonzalo Fuentes





Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

180 x 150 cm

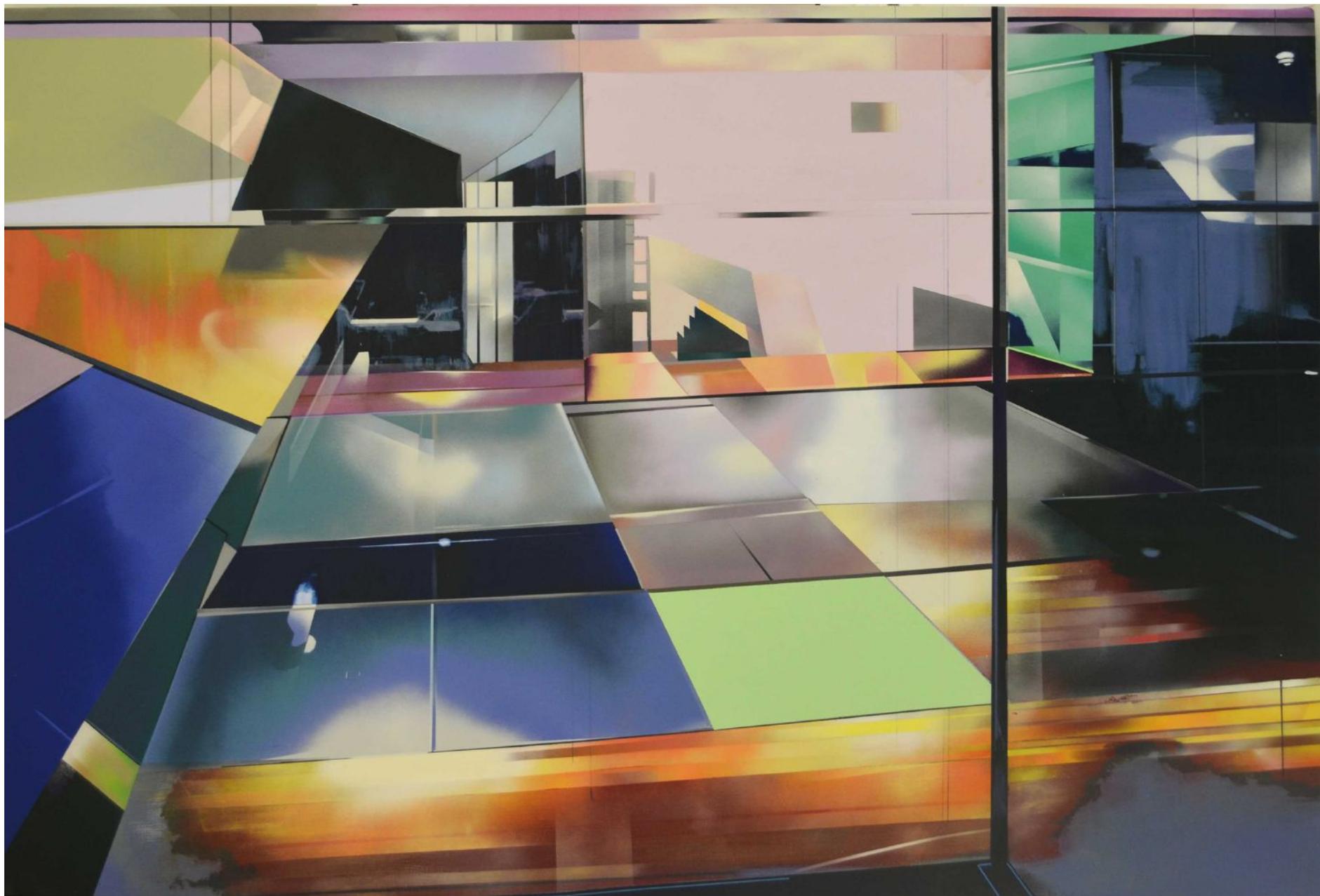
2014



Sin título
Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo
92 x 65 cm
2014



Sin título
Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo
110 x 110 cm
2014

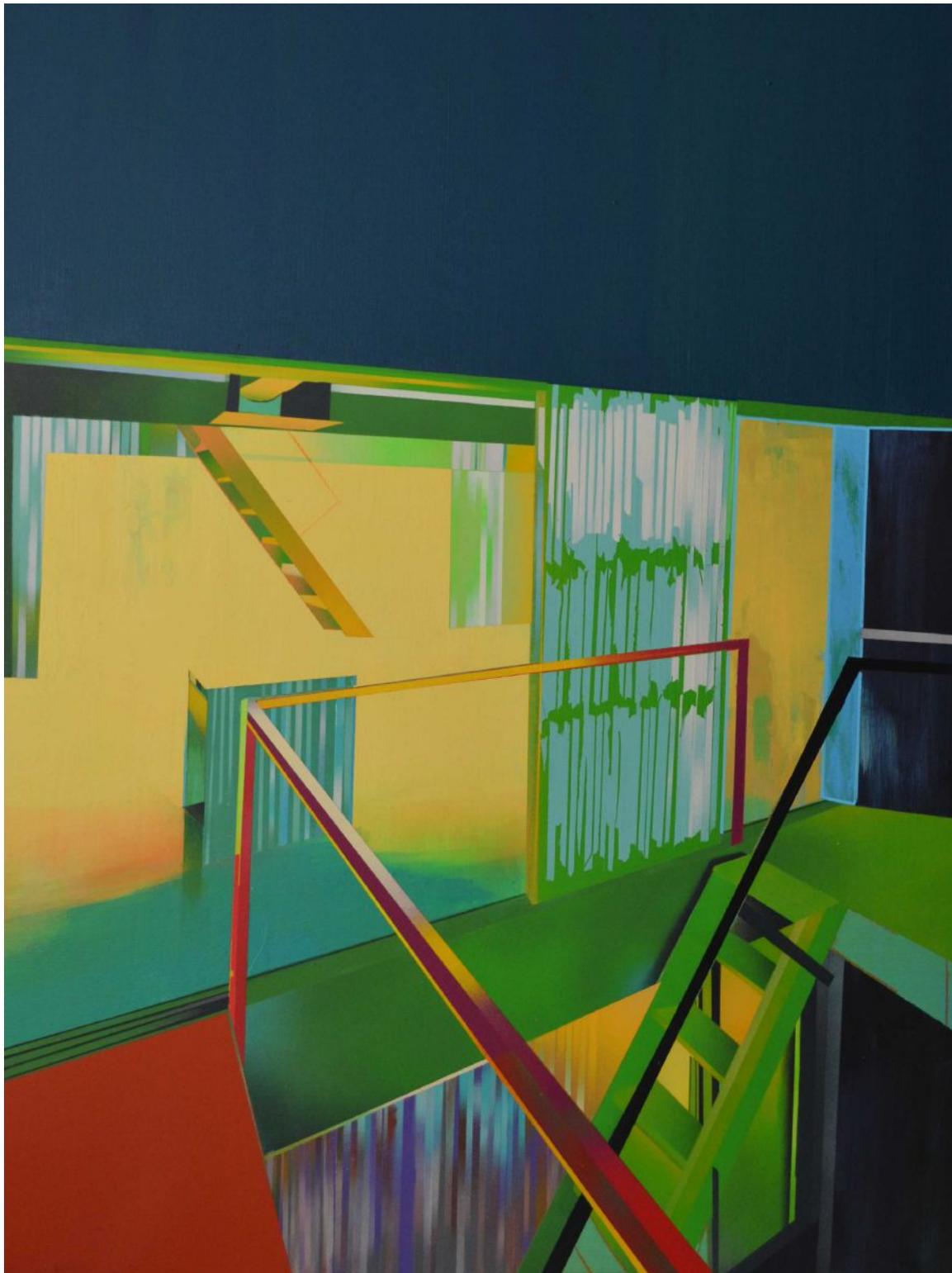


Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

110 x 170 cm

2014



Sin título
Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo
81 x 65 cm
2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

97 x 110 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

65 x 100 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

92 x 65 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

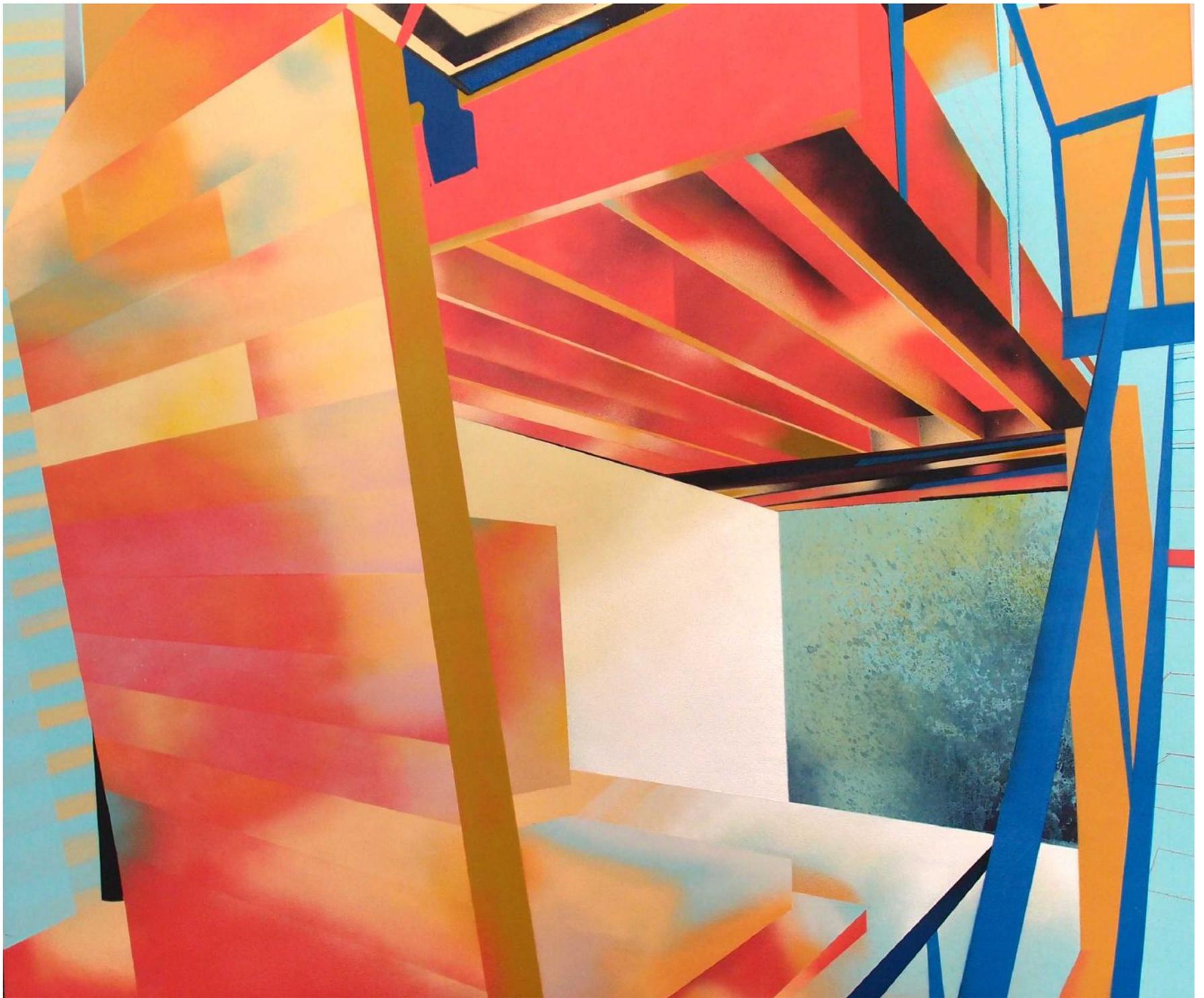
150 x 150 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo
114 x 146 cm
2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

97 x 110 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

65 x 100 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

97 x 110 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

97 x 110 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

65 x 100 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

170 x 115 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

114 x 160 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

114 x 146 cm

2013



Sin título

Acrílico y esmalte sintético sobre lienzo

92 x 65 cm

2013



Catálogo de (de)construcción

Desde su concepción, una obra de arte posee de forma intrínseca un espacio. Tanto físico, delimitado por el soporte sobre el que se inserta o por el que ocupa en caso de obras tridimensionales, como parte de la propia obra; incluso el arte abstracto o la representación sin un fondo concreto, se integra en un espacio en el que, como dice Heidegger en “El arte y el espacio” (Revista *Eco*, 1970),

el vacío deja de ser nada. Tampoco es carencia. En la corporeización de la plástica se juega el vacío de un modo de conceder buscando y diseñando sitios.

Sin embargo, a pesar de su trascendencia, no son tantos los artistas que deciden hacer del espacio su estudio y experimentación plástica, el eje central de su trabajo.

Para Gonzalo Fuentes (Málaga, 1991) el espacio físico, los interiores arquitectónicos concretamente, constituye el leitmotiv de su obra. Un tema, el de las construcciones, que ha ido acompañándole, recurrente durante toda su vida, desde la infancia, convirtiéndolo en la razón de su expresión artística canalizándolo a través de la pintura. A una idea latente tan definida, la experiencia formativa le ha permitido definir el modo técnico, reconocer la línea a seguir, y evolucionarla hasta lo deseado. En *Juegos de construcción*, se manifiesta esa evolución, de obra en obra, que desemboca en sus últimas composiciones. Es posible que de una a otra, en un recorrido cronológico, no se aprecien apenas cambios, pero de forma aleatoria, son más que patentes.

No obstante, no podemos pensar en sus lienzos como meras representaciones del espacio doméstico. Desde un principio, desviste de todo signo de personalización al lugar de habitación, neutralizándolo, no dando pistas del quién, del cuándo o del dónde, muchas veces ni tan siquiera del qué. Esto hace que las pinturas transmitan una sensación de inquietud e incertidumbre, uno siente incomodidad al ver esas estancias desnudas, pero que se sabe que están, han estado, o estarán ocupadas. Ese miedo irracional hacia lo que consideramos cercano, conocido o familiar –en este caso, los interiores de edificios, en los que pasamos gran parte de nuestras vidas- puede entroncarse con lo que primero Freud y, posteriormente Lacan, denominaron *Unheimlich*; lo inhóspito, lo siniestro, en tanto que un elemento totalmente asumido por el ser humano, en esta interpretación y representación, provoca un sentimiento de angustia oculto, de *inquietante extrañeza*.

Se pone, por tanto, de manifiesto ese temor al vacío, a lo desconocido que subyace en algo que se reconoce como habitual, que todos guardamos en nuestro interior. Este desasosiego es el magnetismo de las obras de Fuentes; el espectador se detiene estudiando las formas, pero se queda tratando de discernir qué es lo que le produce esa sensación incómoda cuando bien podría dejar de mirar: ¿será el mero vacío?, ¿las formas tan angulosas de lo que se ve?, ¿o tal vez es lo que no se ve?, ¿quizás los colores? Son algunas de las preguntas que uno se puede hacer sin hallar una respuesta convincente. A estas preguntas también se puede añadir que la falta de orientación de lo que la mente considera una casa, una oficina, el interior de un edificio en definitiva, lo que provoca una ligera sensación de mareo situacional que amplifica esa angustia. Es la representación del Silencio en un mundo de ruido.

No obstante, no hay que “perdersé” solo en las sensaciones que el artista malagueño desliza en sus obras, hay más, mucho más. Es todo un estudio de la representación del entorno doméstico a través de la adaptación de imágenes reales, porque, aunque parezcan lienzos al uso, la investigación en el uso de materiales y medios también está latente. Gonzalo, en su búsqueda de lugares a representar, indaga en el diseño y arquitectura de interiores, en la red o a través de revistas especializadas hasta encontrar lo que busca: no son escenarios al uso, sino que por diseño o por degradación toman formas repetitivas y composiciones caprichosas. No termina ahí el proceso, ya que ahora es cuando la tecnología comienza su papel. Las imágenes son manipuladas por él mismo para encontrar el ángulo deseado, puntos de vista extraños y poco habituales que muchas veces parecen obtenidos de cámaras ocultas o del cine negro y de terror.

El posible error resultante, o las distorsiones por el retoque digital no son sino aprovechadas como recurso plástico, haciendo aún más excepcionales las representaciones. Asimismo, selecciona cuidadosamente qué representar finalmente, y, en su evolución, ha ido ganando en atrevimiento, descompensando, desequilibrando la composición. De este modo, puede distanciarse de algunas de sus influencias, como Dexter Dalwood, del que toma vistas generales, e incluso de Matthias Weischer, del que, aun teniendo en común el recurso a las publicaciones de diseño, le separa el modo de manipulación de lo que finalmente representará. Como también ocurre en ellos, las estancias son fríamente objetivas, podría decirse que se tratan de diseños de habitaciones de pisos-piloto solo para exposición, con la consiguiente incomodidad -de nuevo llegamos a esta sensación- que este tipo de lugares conllevan.

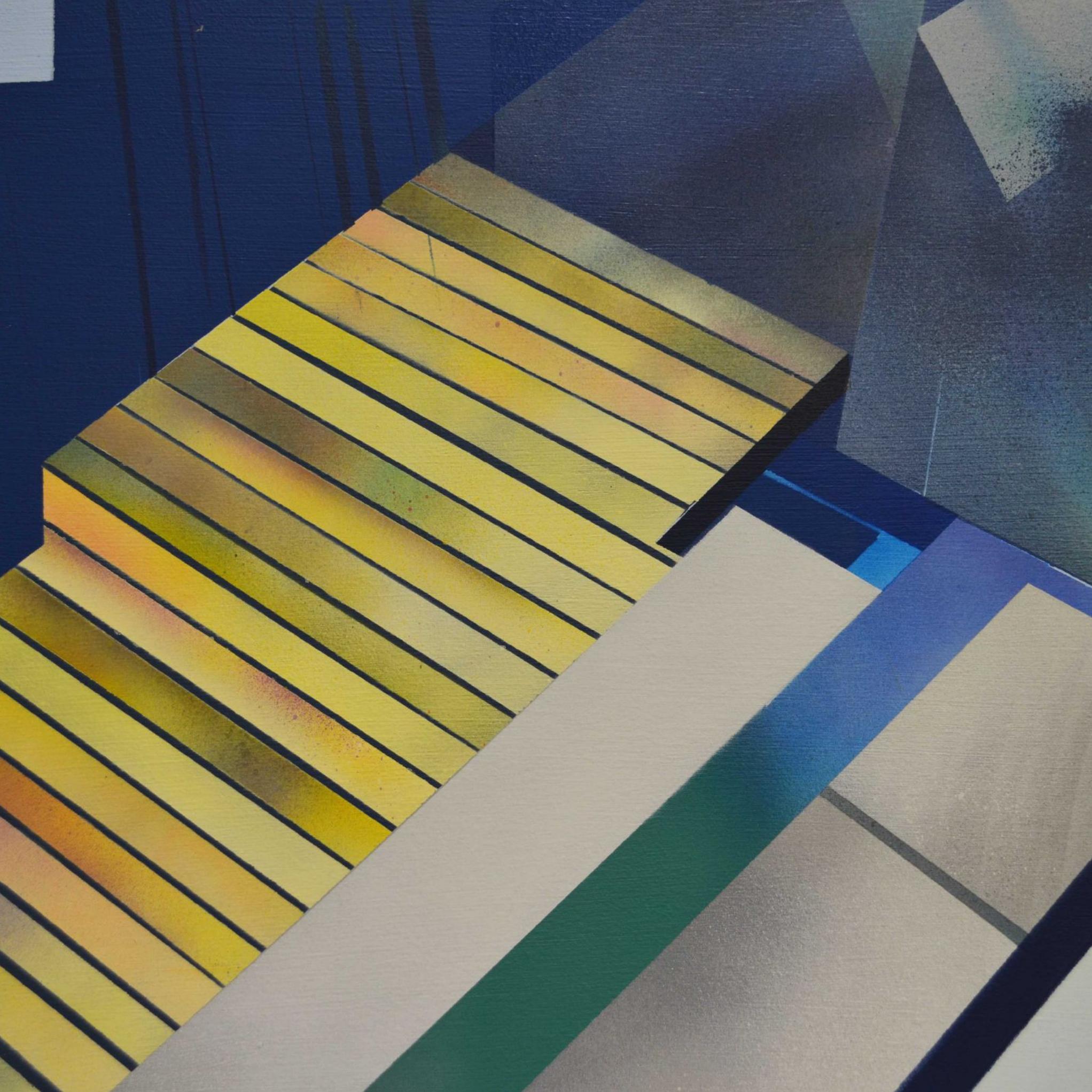
A partir de estos elementos reales, la elección y deformación de los espacios ha ido transformándose, obra tras obra, en una desfragmentación de los elementos que progresivamente avanza hacia una abstracción geométrica. En este sentido, David Schnell y, sobre todo, Martin Kobe, tienen también una influencia en la evolución de Gonzalo. En sus últimas obras, la combinación de colores (primero cálidos, y ahora fríos) y la disposición de los elementos arquitectónicos, ahora convertidos en facetados geométricos; o la luz, primero natural, cálida, que se ha tornado fría, artificial, o simplemente reflejos de algún punto de luz remoto... nos revelan un giro hacia unas formas que recuerdan a la ciencia ficción futurista. Pasamos así de recordar los modelos que Weischer toma, e incluso de evocar la obra de Edward Hopper, a visionar fragmentos de lo que el imaginario *sci-fi* nos ha inculcado sobre todo desde los años 70 y 80 y que ahora se refuerza con el despliegue de efectos visuales en cine y videojuegos; superficies frías, muchas veces translúcidas, que dejan ver un entorno de iluminaciones de neones, coloristas, pero más frías aún que ese interior tan minimalista que queda en las paredes. Continuando la relación con el cine, las obras parecen escenarios de películas, decorados o preparaciones para ambientaciones fílmicas –con Hopper precisamente, ese halo cinéfilo también está presente, y el cine mismo se ha procurado de demostrarlo recreando sus óleos- que en el caso de Fuentes oscilan entre películas tan peculiares en cuanto a ángulos de tomas como las de Wong Kar-Wai, y los exteriores del incierto futuro que narran películas como *Blade Runner*.

Es en estas últimas composiciones donde se aprecian más claramente los restos de las reservas o fragmentos deliberadamente inacabados, que refuerza el discurso formal y sensorial, adquiriendo mayor protagonismo. Las reservas, además de marcar los distintos fragmentos geométricos, también están relacionadas con la otra gran particularidad de la obra de nuestro artista: no solo emplea el acrílico en detrimento del óleo por los efectos de color que otorga al lienzo, sino que, además, añade otro material muy propio del arte actual y que lo entronca con el carácter eminentemente urbano de una construcción de diseño. Estamos hablando, ni más ni menos, del uso del spray sobre el lienzo. El spray permite una mayor cobertura homogénea, neutralizada, sin dejar ver la impronta de la mano del artista. Además, como ocurre en el arte urbano, permite realizar maravillosas transiciones de color, degradados de gran calidad que permite una gran variedad de efectos visuales y, si así se desea, una ligera estela de pequeñas motas en la capa de pintura anterior, de suciedad.

La apariencia sencilla de la obra de Gonzalo Fuentes, se desmorona completamente al profundizar en ella. Es bella a la par que tremendamente inquietante, mientras que en sus múltiples niveles de lectura, los enlaces con la vida real abarcan gran cantidad campos de conocimiento: desde el arte urbano hasta el diseño de interiores, pasando por la arquitectura, el dibujo, el cine o el arte digital. Todo ello concentrado en cada lienzo, en una evolución exponencial que parece que no tiene límites. Si nuestros sentidos son como una esponja de sensaciones ante las obras de Gonzalo, él lo es de nuevos conocimientos e influencias para seguir avanzando en su interesante camino artístico.

Nos adentramos, pues, en un gran juego de piezas de construcción en diferentes niveles para tratar de encajarlas nosotros mismos en su posición correcta, lo cual no quiere decir que haya una solución única, sino que cada uno las dispone a su manera según lo que la intuición le dicte.

Miriam Callejo



AGRADECIMIENTOS,

A Juan Antonio Lechuga y Antonio Cañete por su generosidad y buen hacer en el montaje de la exposición.

A Carlos Miranda por hacer posible esta exposición, por su paciencia y por sus buenos consejos

A Míriam Callejo por escribir el texto para esta exposición

A los profesores Blanca Montalvo y Javier Garcerá por su ayuda en estos años

A mis amigos y compañeros de Bellas Artes por su apoyo

A Antonio Ruiz y a Federico Miró por su amistad y por echarme una mano siempre que lo he necesitado

A mis padres por todo

