



# **ESPACIOS TEMPORALES EN SUSPENSIÓN**

Diego Morcillo Calderón

**ESPACIOS TEMPORALES EN SUSPENSIÓN**

Máster en Producción Artística Interdisciplinar

Curso 2022/23

**Tutor:** Salvador Haro González

**Alumno:** Diego Morcillo Calderón



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA



*Espacios temporales en suspensión* is a pictorial research which explores tennis iconography as a theatrical playground, its theme serves a figurative appearance to deep in the subjects of out of frame, the uncanny, the game itself and the abstract nature of the pictorial medium.

The production is a compendium of atemporary scenery extracted from different sources like the found archive, the internet or our own imagination. Therefore those images do not keep a direct connection but act accordingly to their autonomy, disengaging from their photographically reference to the extend they are altered by painting vision.

**Keywords:** contemporary art, painting, out of frame, uncanny, scenographic, tennis, game.

## Abstract

*Espacios temporales en suspensión* es un proyecto pictórico que explora la iconografía del tenis como espacio de juego a modo teatral y con una pretendida figuración, para profundizar en última instancia en conceptos como el fuera de campo, el extrañamiento, el propio juego y la naturaleza abstracta de la pintura como medio plástico.

La producción es un compendio de escenografías atemporales extraídas de diversas fuentes, como el archivo, internet o la propia imaginación. De modo que estas imágenes no guardan una relación directa entre sí, sino que actúan de forma autónoma, desligándose de su propia referencia fotográfica en la medida que se ven alteradas por el filtro de la pintura.

**Palabras clave:** arte contemporáneo, pintura, fuera de campo, extrañamiento, escenografía, tenis, juego.

# Índice

<b>Abstract</b> .....	11
<b>Descripción del proyecto</b> .....	17
<b>Desarrollo teórico-práctico</b> .....	18
1. El tenis como espacio de juego .....	18
1.1. El fuera de campo y la omisión de información.....	19
1.2. Apagar la acción, activar la mirada .....	23
2. Detrás de la imagen, dentro de la pintura .....	26
3. Proceso de trabajo .....	31
<b>Conclusiones</b> .....	36
<b>Aportaciones docentes</b> .....	37
<b>Propuesta de exposición</b> .....	38
<b>Presupuesto</b> .....	43
<b>Bibliografía</b> .....	44
<b>Índice de figuras</b> .....	45
<b>Anexo</b> .....	46

*El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace “como si...”, que todo es “pura broma”.<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Huizinga, Johan. (2008). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial. p. 21

## Descripción del proyecto

En este proyecto pictórico se plantea una serie de imágenes que se aproximan al espectador mediante conceptos como el fuera de campo o el extrañamiento. Valiéndonos del juego como mecanismo y utilizando la iconografía particular del tenis generamos una serie de narrativas que funcionan como escenografías independientes. El objetivo por tanto, es la producción de un compendio de obras que exploren un cuestionamiento representacional con una clara pretensión lúdica.

Resulta significativo la elección de la temática en este proyecto ya que articula el carácter general de la obra. El deporte del tenis propone una iconografía que vemos como escenográfica la cual nos interesa como estrategia de representación. Además, al ser un deporte constituido en la sociedad se le atribuyen una serie de reglas o normas de juego que se han ido construyendo a lo largo de los años. Estas normas de juego o reglas hacen que la imagen quede envuelta en el propio universo del juego, sustrayéndonos de la realidad para plantear un escenario nuevo y extraño. La idea de lo extraño se ve representada con un claro carácter figurativo en la pintura, donde lo que se ve lo es: la figura representa la figura. Mediante técnicas de subversión de los modos o de *extrañar* el objeto, creamos una serie de narrativas que, aun siendo reconocibles para el espectador, hace que se plantee aquello que está mirando. El término del *extrañamiento*<sup>2</sup> lo asociamos a aquellos elementos disonantes en la normalidad preconcebida de esa escena que visualizamos, esto son escenas absurdas, inquietantes, irónicas o autorreferenciales, imágenes que representan pintura o que interrumpen la legibilidad de la imagen. Como podremos ver durante el desarrollo de este trabajo teórico-práctico, el concepto del fuera de campo está muy presente en la producción, es decir, el autocuestionamiento de la imagen como imagen a través de lo que no se ve o está fuera de cuadro. Esta idea resulta de gran interés ya que amplía el mundo objetual de la pintura para trasladarlo al espacio donde se va a mostrar, creando un diálogo directo con quien mira la obra.

---

<sup>2</sup> Puellas, Luis. (2002). *Modos de la sensibilidad. Hiperrealidad, espectacularidad y extrañamiento*. Pontevedra: Arte & Estética.

## Desarrollo teórico-práctico

### 1. El tenis como espacio de juego

La representación pictórica del deporte tradicionalmente se ha atribuido a una forma de presentación de un modo de vida hedonista de la clase burguesa. Representaciones de carreras de caballos, fútbol u otros deportes de raqueta constituyen una manera de mostrar el carácter lúdico y ocioso de la vida. Ya en la Antigua Grecia la cultura hacia estos modos de vida donde habitan campeones y guerreros han forjado esos primeros cánones clásicos que nos llegan a través de esculturas como imágenes de cuerpos perfectos, esbeltos e idealizados. Algo a lo que se *aspira*, pero mientras tanto, solo nos queda imaginar. El deporte, aparentemente, tiene un objetivo, pero resulta más atractivo recrearse en el propio juego.

Nos encontramos por tanto en un terreno suspendido, un campo sobre el que actuar en base al juego como método. Es un espacio donde se entrecruzan la realidad y la ficción, generando un territorio independiente. Este plano conceptual nos interesa porque trabaja de forma paralela a la vida cotidiana<sup>3</sup>, con una aparente ajenidad a lo que se presupone

que son los paradigmas contemporáneos. Sin embargo, descubrimos que a través de estos modos podemos establecer cuestiones autorreferenciales que son pertinentes en nuestra contemporaneidad: retóricas del extrañamiento, del absurdo y de lo autorreferencial.

En *Verdad y método*, Gadamer señala que el juego supone un plano de la existencia que suspende a sus jugadores en él, primando el propio juego sobre la conciencia del jugador. El punto que busca enfatizar el autor es que estos *rituales* operan de manera espontánea, sin tensión y mediando entre la voluntad y la necesidad, entre lo subjetivo y lo objetivo. Por tanto, el objetivo del juego no es ganar, sino seguir jugando<sup>4</sup>. Este carácter *mediador* del juego como bisagra entre realidad y ficción, seriedad e ironía, protocolo y teatralización resulta fundamental para entender el modo en el que abordaremos este proyecto, no con el juego como fin, sino como medio en sí mismo. Por tanto, el tenis se instrumentaliza como representación de un tiempo pasado, una escenografía ficticia y un modo de sumir al espectador en la cancha de juego, envuelta en una infinita gama de verdes, formas geométricas, líneas y señores con sombrero.

### 1.1. El fuera de campo y la omisión de información

Las imágenes tienen el potencial de contar historias, ya sea por la presencia de elementos o por su ausencia. Cuando hablamos de historias, nos referimos a narratividad, modo de transmisión de la información a través del lenguaje. Mieke Bal habla en su *Teoría de la narrativa* sobre cómo la percepción de una acción puede ser manipulada a través de la focalización, quién percibe y qué cosa percibe. Distingue el focalizador externo (fuera de la historia) y el focalizador interno (dentro de la historia)<sup>5</sup>. Para este primer punto, nos centraremos en el focalizador externo como agente que ve, pero no pertenece a la historia (la imagen). Si queremos construir una ficción, nuestra visión como autores debe ser externa en tanto tejemos una imagen que dialogue con el espectador (lo externo). Nuestro punto de vista entonces, es el del espectador real de la imagen ya que la pintura nos interpela a nosotros al situarnos fuera de campo. En otras palabras, somos espectadores que miran una imagen autónoma que se refiere a nosotros mediante su condición de obra.

Todorov advierte *del sentido o la función de la obra como una posibilidad de entrar en correlación con otros elementos y con la obra en su totalidad*.<sup>6</sup> Esto viene a contemplar la posibilidad de un diálogo narrador-espectador como parte de la totalidad de la obra. O a lo que Jacques Derrida se referirá en su *Verdad en pintura*<sup>7</sup> como *parergon*, forma de cooperación entre la obra y el discurso, del latín (para=contra, ergon=obra). Por tanto, la figura y concepto del espectador como receptor y emisor se verá manipulada durante el transcurso de este proyecto en favor de dinámicas autorreferenciales.

A partir de este punto, descubrimos el potencial narrativo que propone el fuera de campo como forma de juego con el espectador. El término *fuera de campo* proviene del vocabulario cinematográfico y quiere decir todo aquello que el espectador es consciente que existe en la realidad de la escena, pero se omite en el encuadre<sup>8</sup>. Victor Stoichita habla de una relación exotópica<sup>9</sup> como mecanismo metodológico en la pintura de Manet, donde pone de manifiesto un marcado interés por representar lo que no se ve, o más bien, tratar de entorpecer la mirada al espectador para sumirlo en otro plano de la representación. En el caso

5 Bal, Mieke. (2006). *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra. p. 116  
6 Barthes, Roland, et al. (1970). *El análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo, p. 155  
7 Derrida, Jacques. (2005). *La verdad en pintura*. Barcelona: Paidós.  
8 Harrison, Thomas. (2017). *Offscreen Space, From Cinema and Sculpture to Photography, Poetry and Narrative*. Publicado en: *Californian Italian Studies*, 7(1). Disponible en: <https://escholarship.org/uc/item/2w40187f>  
9 En Stoichita, Víctor. (2018). *El efecto Sherlock Holmes*. Madrid: Cátedra. pp. 74-97, el autor distingue dos tipos de relaciones sujeto-objeto. La primera, la presencia endotópica, o dentro de la escena y la presencia exotópica, o fuera de la escena. Estos dos conceptos hacen referencia a la forma en la que los artistas se implican dentro de su pintura. La primera desde la centralización del yo o dentro de la imagen y la segunda, desde la vaporización del yo o fuera de la imagen.

3 Huizinga, Johan. *Op. cit.* pp-17-21

4 Gadamer, Hans-Georg. (1999). *Verdad y método vol. 1*. Salamanca: Sígueme. pp. 143-154

de su obra *El ferrocarril* (fig.01), vemos la representación de dos personajes, una mujer que nos mira directamente a nosotros y una niña que mira a través de una verja cómo se aleja la humareda que va dejando un ferrocarril. La realidad es que esta imagen es la representación de un retrato costumbrista de la época, pero Manet se refiere a esta obra como *El ferrocarril*, sin ser un elemento protagonista de la escena. Sitúa el título de la obra en un elemento lejano y casi diríamos anecdótico, pero cuyo sentido e interés es revertido al destacarlo como algo a tener en cuenta. Podemos establecer un paralelismo semántico con la obra *Un día soleado* (fig. 02), donde el título se contrapone a la realidad de la escena. Hay tres señores sentados en una grada sujetando un paraguas del cual parece que emana agua (pintura) como si de una lluvia se tratase. Existe una búsqueda intencionalidad del absurdo y la retórica a través del elemento del título. En las obras *Atajo para movimiento* (fig. 03) y *El mundo detrás* (fig. 04) los elementos de proximidad como los barrotes, verjas o lonas juegan un papel fundamental en la imagen, siendo objeto de una representación objetual, de modo que los barrotes son pintados como si fueran barrotes o la verja con la precisión de una alambrada metálica. Además, en estas pinturas hay un requiebro en la imagen donde se atisban huecos, espacios donde mirar a través de una visión frontal o de trampantojo. Esto responde a un interés no por opacar la representación, sino por crear escenarios que permitan construir narrativas mediante pequeñas huellas. Estas representaciones



Fig. 01. Edouard Manet. "El ferrocarril". 1873. Óleo sobre tela. 93,3 x 111,5 cm

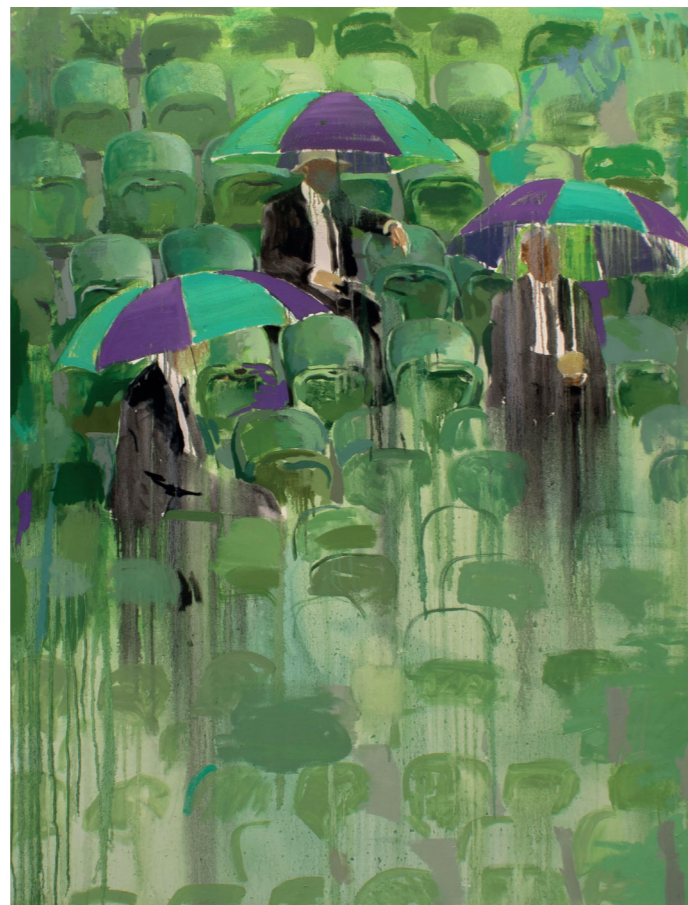


Fig. 02. Diego Morcillo. "Un día soleado". 2023. Óleo y ceras sobre lino. 130 x 97 cm

mínimas de algo que hay detrás, guardan un sugerente potencial narrativo suspendiendo la imagen en un territorio extraño de



Fig. 03. Diego Morcillo. "Atajo para movimiento". 2023. Óleo y cinta de carrocerero sobre lino. 50 x 50 cm

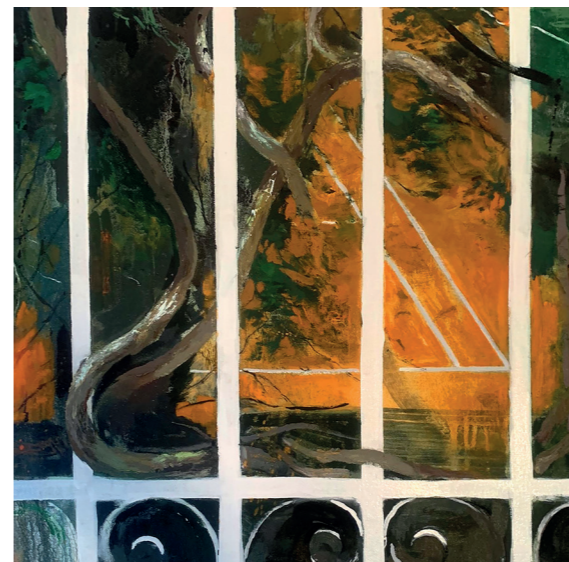


Fig. 04. Diego Morcillo. "El mundo detrás". 2023. Óleo y esmalte sobre lino. 50 x 50 cm

imposibilidad por ver qué hay más allá, obligando al espectador a imaginar y completar la imagen. Resulta curioso que la lectura que se presenta más allá de estas escisiones en la pintura, en todos los casos, sea una pista de tenis vacía. No parece una motivación ilusionante para asomarte a mirar.

La tradición en la pintura nos muestra que esta idea de mirar *a través* constituye un acto de voyeurismo, es decir, intromisión de la privacidad, ver aquello que no está permitido. En *La ventana indiscreta*<sup>10</sup>, el protagonista, Jeff, al encontrarse incapacitado en silla de ruedas, recurre a su teleobjetivo para mirar a sus vecinos por la ventana como modo de entretenimiento, para finalmente, desmantelar una presunta escena de un crimen. En *Blow Up*<sup>11</sup>, por ejemplo, la presunta escena del crimen es desmantelada a través de *un mirar más detenido* al fondo de las fotografías que previamente había tomado el protagonista. En ambas existe algo más, en la primera el acontecimiento sucede en directo y en la segunda película, en diferido. Esa apertura a otras realidades ajenas construye el relato de ambas películas que se articulan en buena medida con la técnica del fuera de campo. Ambos protagonistas asumen un rol de espectador, activo o pasivo y la narrativa se nos muestra a través de su forma particular de mirar y recortar la realidad. Sin embargo, una pista de tenis está construida para ser mirada, es más, para ser utilizada. A priori no existe ningún impedimento para poder cumplir la lógica de este espacio. Por tanto, hay una *paradoja*<sup>12</sup>. El sentido y el modo se entrecruzan, volvemos opaco lo transparente, subvertimos la lógica de la pista de tenis en tanto que zona de recreo y dinámicas de juego. La pista de tenis

10 Hitchcock, Alfred. *La ventana indiscreta*. Prod. Hitchcock, Alfred. Estados Unidos, 1954. 112 min

11 Antonioni, Michelangelo. *Blow Up*. Prod. Ponti, Carlo. Italia, 1966. 111 min.

12 En Gadamer, Hans-Georg. *Op. cit.* p. 149, el autor nos habla de un *vaivén* para referirse al movimiento fronterizo que hay entre la realidad y la propia realidad del juego, produciéndose por tanto, una *paradoja*. El jugador se ve suspendido en un terreno indómito y de incertidumbre.

actúa como contenedor de ausencias y desdoblamiento. Supone la representación decadente de un paisaje deportivo que se ve inutilizado, olvidado y abandonado. Vemos una similitud conceptual en esta idea de lo decadente con el personaje que interpreta Burt Lancaster en *El nadador*<sup>13</sup>, donde siente la imperiosa necesidad de llegar a la ciudad recorriendo todas las piscinas de sus vecinos mientras progresivamente, va tornando la película de un primer encuentro paradisiaco en las lujosas y tranquilas fincas de Connecticut a un encuentro trágico con su propio personaje. Esto es, el jugador se descubre que está jugando<sup>14</sup>.

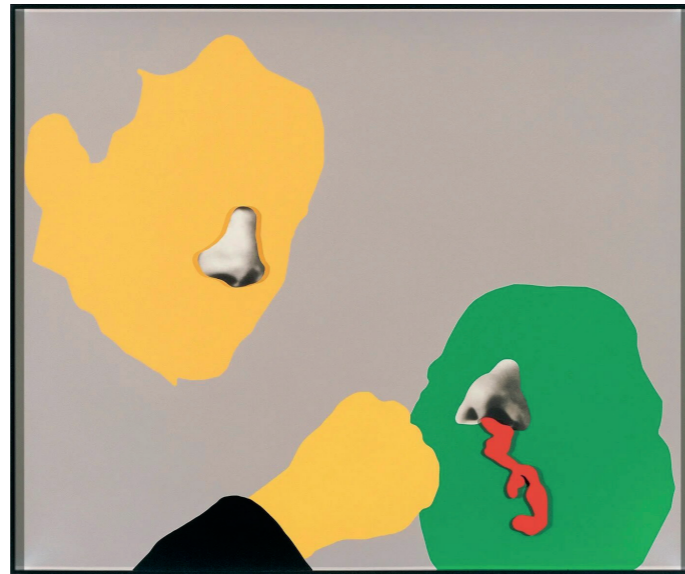


Fig. 05. John Baldessari. "Nose & Ears, etc.: Blood, Fist and Head (with nose and ear)". 2006. Tinta acrílica sobre impresión fotográfica. 110 x 131,9 cm



Fig. 06. Diego Morcillo. "Detrás del telón". 2023. Óleo sobre lino. 150 x 150 cm

parecido, una escena frontal a pie de pista de una persona oculta tras una lona verde. La lona ocupa la mayor parte del cuadro y

tan solo vislumbramos las zapatillas marca Nike del jugador. La escena queda envuelta en un misterio sin resolver, una sensación de incertidumbre que impregna la pintura. La acción ya no tiene importancia, sino que es la propia pintura la que establece su historia. Otro ejemplo cuya factura pictórica, además, es referente del proyecto, es Rasmus Nilausen, quien trabaja una pintura muy diluida que va solapando a través de sucesivas capas de un color sobre otro. Su imaginario simbólico casa con esa atmósfera de extrañeza que produce su pintura colorista, generando un aura mágica. En muchos casos, estos objetos *supresores de información*, o elementos que chocan directamente para interrumpir la legibilidad resultan ser sencillas y gestuales manchas de pintura abstractas. Por lo que causan extrañamiento al contraponerse con el carácter figurativo de la obra, como ocurre en la obra que hemos mencionado anteriormente *Detrás del telón*, donde el elemento que tapa deja de ser una lona para convertirse en pintura.

Este sencillo gesto de tapar o correr un tupido velo, supone una aproximación al modo en el que vemos las imágenes. El hecho de centrarnos no en lo que se debería de ver, sino en cómo intentamos estorbar al espectador para que no alcance a verlo supone, como hemos visto, un potencial narrativo sugerente en este proyecto. No vemos el objeto, sino la acción de negar la imagen. Esto es, la imagen se vuelve ausencia. Por ejemplo, en la obra *Dazzle* (fig. 07) de Mamma Anderson, vemos como el personaje de la escena recoge lo

que parece una tela que simula el decorado de un fondo teatral, mostrando el contenido que estaba oculto detrás. La autora propone una mirada hacia esa acción de recoger y traslada nuestra atención a un territorio de extrañamiento en el cual se habilitan ambas posibilidades: el mundo que queda oculto y la tela que lo tapa.



Fig. 07. Mamma Anderson. "Dazzle". 2011. Técnica mixta sobre madera. 99 x 184,5 cm

## 1.2. Apagar la acción, activar la mirada

Una vez abordada la importante relación que tiene el espectador con la obra en este proyecto como personaje externo y agente del relato que opera en un modo no estrictamente lineal, en este punto veremos las derivaciones que se proponen en estas imágenes. Existe una constante búsqueda por establecer tensiones entre la imagen y cómo percibimos esa imagen, diríamos una investigación por la forma de las cosas. Dicha percepción se ve alterada por elementos disonantes que rechazan su propia linealidad y se hacen cuestionarse a sí misma. Cuando hablamos de extrañamiento, nos referimos

13 Perry, Frank. *El nadador*. Prod. Perry, Frank. Estados Unidos, 1968. 95 min

14 Gadamer, Hans-Georg. *Op. cit.* p. 148

15 La idea de *suspense* es mencionada por Bal, Mieke. *Op. cit.* p. 119, quien realiza una observación en el modo en que se aborda esta cuestión en narrativa. Esta metodología que propone la autora para manipular la información se utiliza en el modo de concepción del cuadro en este proyecto.

a una metodología a través de la cual aquello que se representa no muestra todo y produce una sensación de incertidumbre, por lo que sentimos que hay algo más allá que se nos escapa. Rubert de Ventós se refiere al *extrañamiento* como *des-reconocimiento*<sup>16</sup> esto es, el reconocimiento de un conocimiento que no tenemos del todo claro y por ende, produce un nuevo desconcierto. Esta idea tiene un doble sentido en el proyecto que desarrollaremos en este apartado. En primer lugar, nos referimos a aquellos elementos reales que configuran una escena extraña u onírica, podríamos decir. Y, en segundo lugar, lo extraño también lo interpretamos como aquellos elementos físicos del medio que se solapan a la representación. La forma de *extrañar* se basa en lo que se ve como representación y en lo que se percibe como imagen. Entendiendo representación como la reconocibilidad de una figura o forma dentro de la imagen (la pintura). Nuestra pretensión, por tanto, es el planteamiento de un clima, una atmósfera no lineal que introduzca al espectador en una realidad paralela y autónoma.

Esta idea tiene por consiguiente la ruptura de lo protocolario en aras de planteamientos que guardan relación con lo irónico o el absurdo. En la obra *Breve historia de la pintura moderna* (fig. 08) de Mark Tansey, vemos como el extrañamiento se utiliza mediante un uso historicista y metanarrativo de la imagen.

Estas acciones performáticas empleadas por Tansey en sus personajes, propias de las vanguardias de los 80 y el Surrealismo, suponen un *modus operandi* en la forma de contar nuestras narraciones. En la obra *El gran partido* (fig. 09) se muestran tres señores con sombrero de espaldas a pleno sol que miran a una pista vacía. El extrañamiento ocurre en el absurdo de esa escena ya que

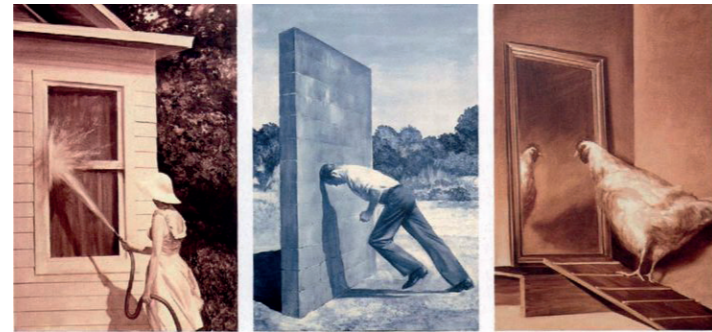


Fig.08. Mark Tansey. "Breve historia de la pintura moderna". 1982. Óleo sobre lienzo. 104 x 86,36 cm (tríptico)

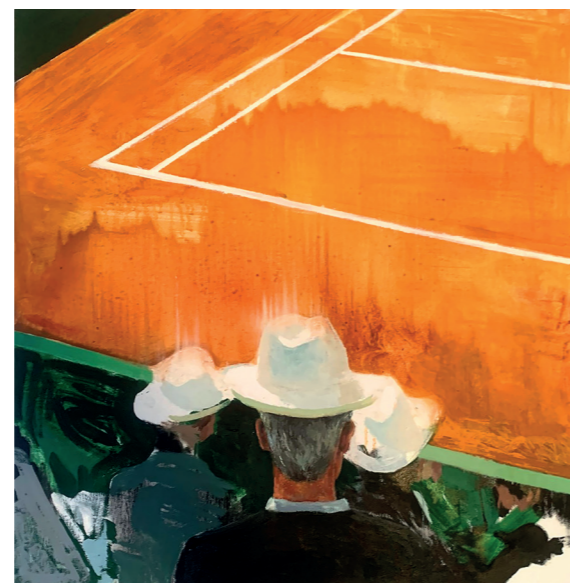


Fig. 09. Diego Morcillo. "El gran partido". 2023. Óleo sobre lino. 50 x 50 cm

no hay nadie jugando en la pista, lo cual se ve reforzado con el contradictorio título. Pero esta idea no es nueva, es Magritte quien establece las primeras sendas hacia el misterio de la representación y nos habla de un *visible oculto*<sup>17</sup>. El interés de su trabajo indaga en los modos usuales de nuestra relación con las cosas, subvirtiendo dichos elementos para generar una nueva forma de percepción. En su ensayo *Las palabras y las cosas*<sup>18</sup>, Foucault advierte de la relevancia de la obra del pintor belga como una nueva forma de representación dissociada de lo que aparentemente puede ser tachado de una función inocente. En palabras de Magritte, "crear una imagen que resista a toda explicación y que, al mismo tiempo, resista a la indiferencia"<sup>19</sup>.

Esta dinámica representacional donde jugamos constantemente con el espectador, potencia la configuración de todo el universo pictórico del proyecto donde –a modo ilustrativo- omitimos aquello a lo que presuntamente hemos venido a ver: un partido de tenis. Aunque esta afirmación pueda resultar anecdótica, resulta ser el leitmotiv ya que estamos eliminando o subvirtiendo el sentido de aquello que se representa. Omitir la información de lo que se esperaba ver en

la escena es una idea habitual y podemos dividirla en dos grandes grupos que conviven en nuestro proyecto: el jugador y el público. En el caso del jugador, es el dueño de la acción, la persona que va a jugar el partido y, por consiguiente, a quien hemos venido a ver. Por su parte, el público simplemente guarda el rol de espectador, asume su pasividad en la escena. Ambos grupos, en realidad actúan como *figuras-filtro*<sup>20</sup>, término con el cual Victor Stoichita hace referencia a lo que Wayne Booth denomina *figura-reflector*<sup>21</sup>, o figuras intermedias. La figura del espectador tiene un papel capital en el proyecto ya que adopta el rol de *el que mira*, pero en un papel protagonista ya que ocupa un primer plano. "Se trataría más bien de aquello que está a lo lejos o de los figurantes de una película, un grupo de personas que tienen su razón de ser para ocupar espacios narrativos que no son el protagonista. Precisamente por esta ausencia de protagonismo, el espectador percibe una tensión narrativa al no terminar de descifrar el misterio que guarda esa persona de allá al fondo"<sup>22</sup>. Al ficcionalizar estas figuras se crea un *estar en medio del público, ser entre los demás*<sup>23</sup> que por supuesto, también implica al jugador, limitándose a ser contenedor de una acción apagada, un

17 Magritte, René. *Carta a A. Bosmans, 25 de diciembre de 1964*, en Torczyner, Harry. (1978). *Magritte: signos e imágenes*. Barcelona: Blume p.170  
 18 Foucault, Michel. (1968). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. España: Siglo XXI  
 19 Magritte, René. *Carta al Sr. Y a la Sra. Barcet-Hodes, 1957*, en Torczyner, Harry, *Op. cit.* p.126  
 20 La figura-filtro forma parte de un sistema de filtros a través del cual la imagen se propone como una realidad de segundo grado. Se refiere a filtros porque hay sucesivas capas de significación que cobran un sentido casi alegórico. Stoichita, Víctor. *Op. cit.* p. 21  
 21 Booth, Wayne. (1974). *Retórica de la ficción*. Barcelona: Bosch. pp. 143-145, citado en Stoichita, Víctor. *Op. cit.* p. 21  
 22 Stoichita, Víctor. *Op. cit.* p. 22  
 23 Puelles, Luis. (2011). *Mirar al que mira. Teoría estética y sujeto espectador*. Madrid: Abada, pp.30-38

16 La idea de *no tenerlo del todo claro* constituye una importante parte del pensamiento del filósofo Rubert de Ventós, Xavier. (1993). *El cortesano y su fantasma*. Barcelona: Destino, pp. 238-243, citado en Puelles, Luis. (2002). *Op. cit.* p. 116. La búsqueda del reconocimiento de la otredad, mata la extrañeza y por tanto, la aventura de un pensamiento que conviva con aquello que no sabemos del todo y a lo que el autor apunta con el neologismo de *des-reconocimiento*.

figurante de una escenografía extraña. Esta acción apagada queda muy bien ilustrada en la escena final de *Blow Up*, donde vemos unos mimos jugando casualmente un partido de tenis sin los instrumentos necesarios para jugar: raqueta y pelotas. Durante este partido imaginario, hay una interacción con el espectador que se sitúa fuera de la cancha y lo hace partícipe de su acción apagada, generando una extraña reacción que sitúa la acción real en otra cosa que el espectador debe interpretar. Esto es –y parafraseando uno de los últimos diálogos de *La Gran Belleza*<sup>24</sup>-, *al final, es solo un truco*. En el fondo, de lo que se trata es de explorar las cualidades y el sentido de estos personajes y objetos para poder indagar cuestiones del propio medio empleado. En el documental *Buscando la perfección*<sup>25</sup>, el director aborda distintos momentos deportivos de la carrera del tenista John McEnroe desde un punto de vista sumamente teatral y escenográfico, viendo la cancha de tenis como una pista de baile y los movimientos de los jugadores como personajes de teatro. Ese punto de teatralidad y *surrealismo* en cierto sentido, desautomatiza el modo en el que vemos al jugador, pasando a ser una figura que actúa como espectador de su propio espectáculo. Esta idea también la podemos ver muy claramente reflejada en la pieza escultórica de Rafael Bianchi (fig. 10), donde crea una mesa que simula el típico juego del fútbolín, pero con una gran diferencia: los jugadores ya no juegan. El interés por tanto,

se desvía a la pieza en su conjunto, donde miramos personajes que miran al propio campo de juego donde se supone deberían estar jugando. Nuestras inquietudes se hallan entonces en esas acciones mínimas, sencillos gestos que aparentemente no dicen nada, pero son significativos porque se refieren a la propia imagen que las contiene, confiriéndolas de entidad propia.



Fig. 10. Rafael Bianchi. "En juego". 2002. Madera, cerámica y pintura. Medidas variables.

## 2. Detrás de la imagen, dentro de la pintura

Durante el siglo XVII se ponen de moda los conocidos *trompe l'oeil* (fig. 11), representaciones muy veraces de la realidad que buscaban confundir al espectador mediante trucos de perspectiva, y como su propio nombre indica: *trampas del ojo*, que en castellano pasaría a denominarse *trampantojo*. Estas representaciones eran muy habituales en los pintores de la



Fig. 11. Gijsbrecht. "Trompe l'oeil. En el reverso de una pintura enmarcada". 1668-1672. Óleo sobre tela. 66,4 x 72 cm

época que hacían alarde de un virtuosismo técnico para demostrar su gran capacidad mimética. A mayor credibilidad y grado de reconocibilidad, mejor pintor. Este procedimiento fue evolucionando con los años hacia ideas que tienen que ver con los límites de la representación y la capacidad discursiva de la propia pintura como medio plástico. Esto lo vemos de forma muy ilustrativa en la idea del detalle en pintura. La ampliación de un detalle de la realidad supone un grado de desconcierto en el espectador, donde se entrecruzan la percepción y el sentido. Daniel Arasse en su nutrido ensayo sobre el detalle<sup>26</sup> nos habla de una idea muy importante para establecer un recorrido por una gran parte de la historia del detalle en el arte que es la idea de distancia. Roger de Piles afirma que *la poesía es como la pintura: unas veces te cautivarás más si la miras de cerca; otras, si te retiras un poco más lejos*<sup>27</sup>. En *Blow Up* la trama principal de la película

se construye en base a la ampliación de un detalle que el protagonista encuentra en una de sus fotografías –del inglés *blow up*: *ampliar*–, para articular en última instancia, una narrativa en torno al propio medio cinematográfico. Vemos cómo la distancia de ese objeto lejano es traído a un primer plano para mostrar una nueva realidad y modo de percepción, a la vez que hay un acercamiento consciente hacia aquello que está allí. En la pintura de Eberhard Havestock (fig. 12), hay una aproximación



Fig. 12. Eberhard Havestock. "Car park 4". 2001. Óleo sobre lienzo. 90 x 180 cm

al detalle que supone su *modus operandi* para adentrarse en la naturaleza abstracta de la imagen. Mediante el uso de elementos arquitectónicos o vehículos como referencia, la imagen se desvincula inherentemente del tema para encontrarse con dinámicas autorreferenciales. Koen Van Den Broeck (fig. 13) también basa en buena medida su trabajo pictórico en torno a esta concepción del detalle, donde ampliar una sombra proyectada, un bordillo o un pavimento en particular sirve como detonante para su

26 Arasse, Daniel. (2008). *El detalle: para una historia cercana de la pintura*. Madrid: Abada. p. 232

27 *Dissertation sur les ouvrages des plus fameux peintres*, París, 1681. (Farnborough, Gregg International Pub., 1968), p. 65, citado en: Arasse, Daniel. (2008). *El detalle: para una historia cercana de la pintura*. Madrid: Abada

24 Sorrentino, Paolo. *La Gran Belleza*. Prod. Prestieri, Viola. Italia, 2013. 145 min.  
25 Faraut, Julien. *Buscando la perfección*. Prod. Faraut, Julien. Francia, 2018. 94 min

obra. Esta metodología le permite construir una narrativa que subraya el carácter bidimensional de la pintura, estableciendo un punto de tensión entre el espacio imaginado y el espacio conceptual del lienzo.

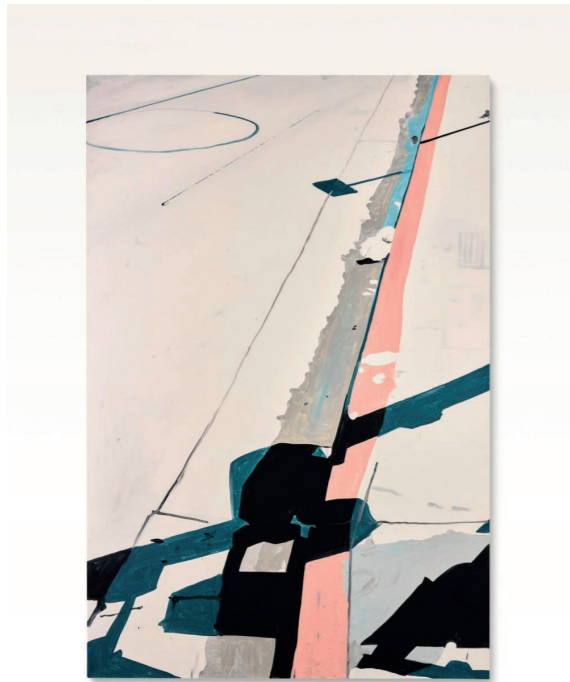


Fig. 13. Koen Van Der Broeck. "Pine Ave 01". 2018. Óleo sobre lienzo. 210 x 140 cm

Vemos que, formalmente, no dista tanto de aquellos trompe l'oeil que se llevaban a cabo en el XVII. La metodología puede parecer la misma, pero la intencionalidad es completamente distinta. Este punto de encuentro entre la realidad de un detalle y la abstracción de su forma establece un nuevo paradigma de extrañamiento. En palabras de Lyotard: "Podemos plantear en principio que

cuanto menos "reconocible" sea una línea, más visible es; y así logra escapar más a la escritura, y se alinea del lado del figural"<sup>28</sup>. Es decir, entendemos que la iconocidad de la imagen representada no es ajena a la dimensión física de la pintura<sup>29</sup>, lo que produce una tensión entre aquello que se ve como imagen y aquello que se lee como representación, entendiendo la imagen como el contenedor y la representación como el contenido. Richard Diebenkorn en su obra, por ejemplo, establece derivaciones de la realidad hacia la abstracción. En su obra, *Yellow Porch* (fig. 14), representa uno de sus tempranos paisajes donde se intuyen los derroteros que adoptaría el pintor estadounidense el resto de su carrera, de la cual destacamos la magnífica serie *Ocean Park*. Una obra que, a primeravista, no rechaza su referencialidad, pero se deja seducir por



Fig. 14. Richard Diebenkorn. "Yellow Porch". 1961. Óleo sobre lienzo. 177,5 x 169,9 cm



Fig. 15. Rubén Guerrero. "S/T (la mitad de lo que ves)". 2016. Óleo y esmalte sobre lienzo. 250 x 200 cm

las categorías abstractas de la pintura. Otro ejemplo contemporáneo es Rubén Guerrero (fig. 15), cuyo trabajo se fundamenta principalmente en el uso de maquetas que son manipuladas por el pintor en favor de su condición objetual y abstracta. Vemos que el cuadro no solo es contenido, sino que es contenedor de estos elementos que con tanta precisión representa, acercando la pintura a un nuevo terreno limítrofe paradigmático. Por tanto, vemos que lo importante versa en ese sugerente *juego de sombras* que se establece entre lo reconocible y lo visible y sus derivaciones hacia una supremacía parcial de la referencialidad.

La representación y su propia negación en un contexto completo dentro de la escena para ser entendida como pintura y no como representación, tiene un sentido doble en

nuestro proyecto. En primer lugar, se trata, como hemos visto, de objetos –normalmente detalles- vistos de un modo frontal, ausentes de perspectiva que irrumpen directamente con el espectador. Por ejemplo, en *Paisaje mínimo* (fig. 16) vemos la eliminación de todo elemento accesorio de la representación para plantear una nueva forma de ver la realidad. Se trata de una obra con un carácter figurativo pero concebida como una abstracción. Sin embargo, los objetos representados también son entendidos como el atrezzo de nuestra escenografía particular. Esto es, el sentido de dicho objeto no solo es mantenido, sino subvertido en algunos casos, donde la nueva narrativa que se propone en la imagen hace referencia al propio cuadro. Esto lo podemos ver en la obra que se realizó durante la beca de residencia



Fig. 16. Diego Morcillo. "Paisaje mínimo". 2023. Acrílico, temple al huevo y óleo sobre lino. 196 x 130 cm

28 Lyotard, Jean-François. (1974). *Discurso, figura*. Buenos Aires: La Cebra. p.300  
 29 Shore, Stephen. (2009). *Lección de fotografía. La naturaleza de las fotografías*. New York: Phaidon. pp-13-17



Fig. 17. Diego Morcillo. "Una pared basta para jugar a tenis". 2023. Óleo y ceras sobre lino. 150 x 150 cm

en el MAC Florencio de la Fuente, *Una pared basta para jugar a tenis* (fig. 17) donde se representa un frontón, cuya idea de pared de juego es trasladada a la pintura que, se ve intervenida, como si de una pared se tratase, por terceras personas ajenas a la autoría de dicha obra. Hay una nueva dinámica en la representación, donde lo que se ve, también es entendido como aquello que representa, en este caso, un espacio público que actúa como lienzo en blanco, espacio de juego. Por tanto, planteamos una representación y la representación de su uso o sentido. Esta nueva lectura del detalle como dinámica para crear historias autónomas propone un juego entre el espectador y la obra, el objeto y el sujeto, el detalle dentro del detalle y el propio sentido del objeto real y el objeto pintado. Para entender mejor esta idea, podemos mirar la obra de Marie Denis, *Inclination* (fig. 18), intervención en el espacio público de

Munich con motivo de su exposición *Impark* (2003). En esta obra *site-specific*, Marie, traslada un campo de fútbol a una colina, donde la funcionalidad del mismo se ve completamente negada, creando una nueva narrativa para intentar luchar contra la física de ese espacio tan particular. La condición de pendiente inclinada se contrapone al sentido preconcebido del campo de fútbol como terreno acotado a un medio, siendo éste el principal obstáculo para avanzar en el juego. Hay una mirada irónica hacia el deporte que es entendido como juego en un sentido amplio y una mirada hacia nuevos modos de representación. Otro ejemplo es Mel Bochner quien presentó en Nueva York



Fig. 18. Marie Denis. "Inclination". 2003. Intervención en el espacio público de Múnich. Fotografía digital de la obra site-specific

(1966), 4 carpetas idénticas sobre una peana cuyo contenido son fotocopias de obras de artistas que ellos mismos no consideraban *obras de arte*. Este sencillo gesto supuso un detonante en el pensamiento conceptual de ese momento entorno a la dicotomía entre obra de arte y objeto, sentido y

función o contemplación y uso. Esta idea la podemos ver reflejada en la obra *S/T* (fig. 19), la cual se produjo con motivo de una exposición colectiva en la iglesia de San Alberto en Sevilla, donde se pretendía repensar la idea del elemento del corporal desde la contemporaneidad. El corporal es un elemento litúrgico utilizado como soporte del cáliz en el altar, normalmente decorado con iconografía católica. En base a esta idea, nuestra obra proponía la colocación del mismo en el espacio expositivo sobre una peana -elemento de soporte para mostrar, tradicionalmente, un objeto tridimensional-, de modo que el corporal -como objeto bidimensional- mostraba la iconografía que normalmente se ve tapada por el cáliz, en este caso, se trataba del icono de una pelota de tenis. Podemos ver que la representación e interpretación de esa cosa representada

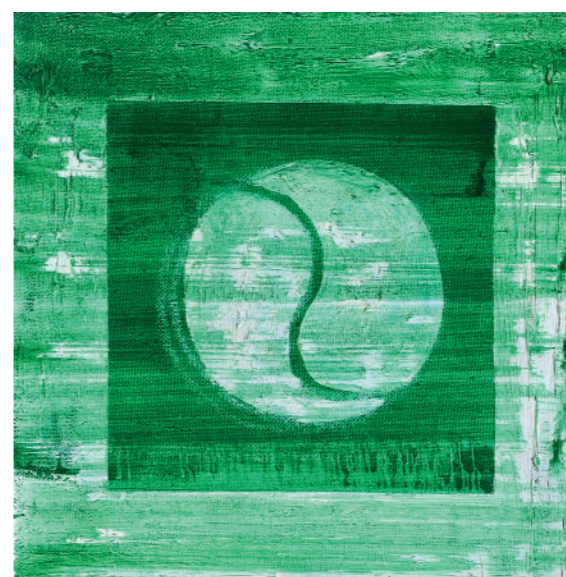


Fig. 19. Diego Morcillo. "S/T". 2023. Óleo y ceras sobre lino. 25 x 25 cm

supone una cuestión a tener en cuenta en el proyecto, donde se proponen, en última

instancia, derivaciones hacia el juego y el extrañamiento.

### 3. Proceso de trabajo

El acercamiento a la imagen siempre sucede de forma orgánica e inesperada. El incentivo puede ser una imagen encontrada en internet, en la propia galería del móvil (fig. 20), o directamente escenas imaginadas, que para este proyecto han sido en menos ocasiones. La narrativa generalizada para saber qué tipo de referencia se va a utilizar suele ser, por lo general, una cuestión compositiva a nivel formal y cromático. La imagen debe pasar por ciertos requisitos que,



Fig. 20. Imagen de referencia para "Paisaje mínimo"

aunque la escena pueda resultar más o menos atractiva, debe cumplir dicha referencia. Normalmente, al ver una imagen cautivadora por su naturaleza plástica o narrativa, el primer pensamiento es para imaginar cómo se van a resolver todas las grandes masas de información de esa imagen. Por ejemplo, para el desarrollo de la obra *Paisaje mínimo* (fig. 21), resultaba bastante claro cómo se iban a resolver las tres principales partes del cuadro: cielo, fachada y alambrada. El cielo debía ser una cosa espontánea, una mancha que funcionara bien, pero que no



Fig. 21. Vista en el estudio del desarrollo de la obra "Paisaje mínimo"

fuera demasiado protagonista. No salió a la primera esa mancha deseada y se tuvo que insistir varias veces hasta dar con un cierto movimiento pictórico. Por su parte, resultaba interesante que la robustez y textura ruinosas de la pared se viera reflejada con aguadas

capas de pintura que simularan esas *arrugas*. Además del contraste matérico que producía representar algo tan sólido como una pared con chorreones de óleo, estaba clara la necesidad de producir una cierta riqueza cromática que, al tratarse de una gran parte del cuadro, debía tener. Para la alambrada, se aplicó una mecánica técnica de proyectado cuya precisión se requería para asentar esa imagen en la realidad. A veces, esos pequeños detalles figurativos son los detonantes para interpretar la imagen.

Normalmente se parte de bocetos, pequeñas ideas o esquemas mentales para ver cómo puede funcionar la imagen. A veces, existe una primera toma de contacto previa incluso a la fase de boceto que se trata de un acercamiento muy básico a través de pintura digital en la pantalla del móvil. Con herramientas como las que proporciona *Instagram stories* o la opción de *Editar de Fotos*, se realizan algunas primeras ideas que surgen de manera espontánea (fig. 22). Estas herramientas se utilizan para trasladar la imagen mental de forma rápida a una imagen. A partir de ahí, es cuando se decide si funciona o si no. Muchas veces son esquemas de color simples pero que funcionan para plantear las cuatro o cinco cosas que se necesitan ver. Otras veces, son bocetos bastante detallados y que incluso, tienen ya una cierta entidad (fig. 23). Muchos de estos bocetos no han pasado al siguiente escalón de ser llevados a cuadro durante el periodo de Máster, normalmente porque la imagen ya no era atractiva o



Fig. 22. Primer acercamiento a la idea de la obra "Detrás del telón" a través de la herramienta de "Instagram stories"

porque funcionaba mejor en pequeño que en otro formato. Ha habido algún cuadro, como por ejemplo fig. 24 donde se tenía muy claro que iba a ser llevado con la misma frescura y gestualidad que en el boceto (fig. 25). Sin embargo, la escala de formatos cambia radicalmente y esto no se tuvo en cuenta. Durante la pelea de desarrollo del cuadro,



Fig. 23. Boceto de la obra "Legends live forever", óleo sobre papel, 42 x 29,7 cm, 2022



Fig. 24. Vista en el estudio de un cuadro descartado

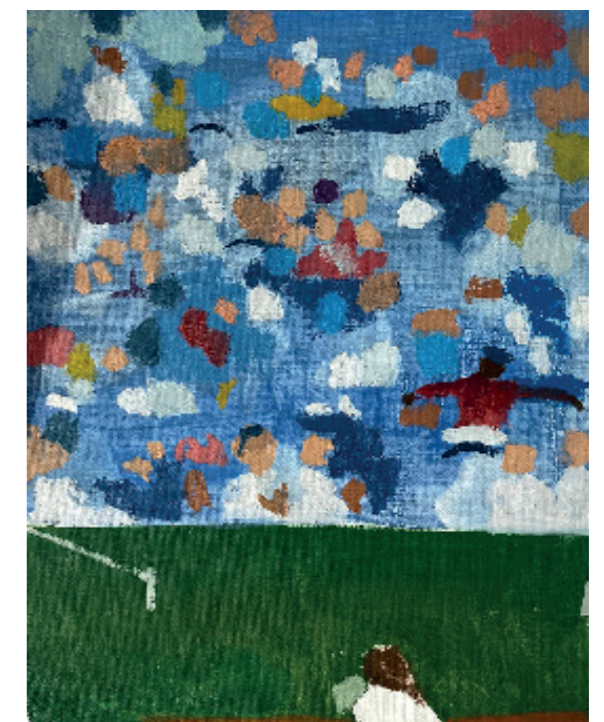


Fig. 25. Boceto previo del cuadro que finalmente fue descartado

resultó evidente que aquello no estaba funcionando y se estaba convirtiendo en un lastre, por lo que se decidió descartar. En este caso, no se trataba de un accidente fortuito, sino de un error.

El accidente es un elemento de suma importancia en el proceso, tan importante que si no hubiera habido equivocaciones en repetidas ocasiones en varios de los cuadros, no existirían a día de hoy. Hay que diferenciar el accidente del error. El error es algo negativo y en todo caso, se debe suprimir si perjudica la pintura y su presencia interrumpe la legibilidad de la imagen, volviéndola de peor calidad. El accidente sin embargo es algo fortuito, es la pintura expresándose por sí misma, siendo libre. A veces estos accidentes son pequeños y sutiles detalles casi imperceptibles, pero que no molestan al cuadro e incluso enriquecen el contenido. Por ejemplo, en *Detrás del telón* se sucedieron una serie de chorreones sobre el campo verde claro liso y plano que no estaban previstos pero, sin embargo, dotaron de más *pictoricidad* a la imagen, rompiendo la barrera de las diferentes franjas que lo separan. En *Un día soleado* también, ciertos chorreones y registros que hay fueron puro azar que, fueron conformado la imagen que es finalmente. La idea de provocar chorreones que emanaran de los paraguas ocurrió al ver cómo se comportaba la pintura y cómo estaba anulando la imagen que estaba pintando. Esta serie de acontecimientos aparentemente no tienen importancia, pero siempre son tenidos en cuenta durante el

proceso de trabajo junto a una metódica forma de analizar las partes que sí requieren atención.

El análisis es otra parte fundamental en el trabajo. El trabajo de paleta está siempre muy presente y el análisis estricto de cada tono y su interacción con el resto de colores es primordial, sobre todo, si trabajamos una cierta figuración. Muchas veces se han usado papeles encontrados, *post-its* (fig. 26) y otros materiales que hay por el estudio para apuntar cuáles son los próximos movimientos a acometer en el cuadro. Normalmente, frases, palabras esquemáticas y muy caligráficas que definen algo muy concreto. Esto es útil para jerarquizar partes sobre otras y tener un cierto orden. Muchos de los accidentes antes mencionados son análisis que se quedan por el camino, intentos de acercamiento que finalmente, pasan a ser descartados, pero que tienen su propia entidad.



Fig. 26. Post-its colocados sobre la obra "Detrás del telón" con obsevaciones del día anterior de trabajo

## Conclusiones

Este proyecto ha sido en muchos aspectos, un punto de partida en mi desarrollo artístico. A priori, comenzó con una vaga idea de aquellos intereses que de alguna u otra manera tenía la extraña convicción que eran inquietudes, tal vez por cuestiones personales o afectos. Sin embargo, durante el transcurso del Máster, estas ideas se han ido convirtiendo en conceptos plásticos de mayor calado y con una fuerte tendencia hacia los modos de representación, concretamente de la pintura.

La toma de conciencia de aquello que estaba pintando ha sido primordial a la hora de abordar la imagen, teniendo en cuenta en todo momento, las posibles derivaciones o interpretaciones que sugería. El posicionamiento de una pintura figurativa frente a otras opciones también resulta de gran importancia ya que siempre he creído que lo extraño sucede en lo real y por tanto, en lo que nuestros ojos perciben. Creo que la representación de lo real abre una senda de misterio que me interesa en gran medida y es positivo para mantener alineados todas las ideas y conceptos que me inquietan como artista. El hecho de decantarme por la temática del juego ha abierto en mí un abanico de posibilidades, donde descubro un acercamiento a un mundo ficticio que opera dentro de nuestra cotidianidad, generando por tanto, la presentación de un mundo extraño. Mi imaginario particular. Este *darme cuenta* me ha hecho ver que aquello que represento en el fondo, es una ficción y que lo único que existe es la propia fisicidad del medio, la pintura como entidad. El objeto. La pintura como tema, siempre ha sido una gran preocupación durante el trabajo, la cual me ha permitido compaginar estos dos mundos que, aunque son reales en tanto atienden a su propia realidad, son distintos metodológicamente pero creo, que complementan muy bien estas ideas que aquí he expuesto. En definitiva, la evolución ha sido positiva y veo cada vez más posible hilos argumentales que escapan de la disciplina de la pintura pero que dialogan de manera muy coherente con el discurso que he construido durante estos meses en la Facultad. La pintura y su representación bidimensional siguen y seguirán siendo el motor de mis intereses artísticos, pero también considero posibilidades objetuales y conceptuales las cuales planteo para próximos proyectos.

## Aportaciones docentes

En primer lugar, **Luis Puelles** ha supuesto un antes y un después a la hora de entender nuestra propia obra. Ha aportado enormemente con su ligera, espontánea y siempre didáctica forma de transmitir conocimiento. Sacudió a todos con conceptos de gran interés y nos mantuvo a todos con los ojos abiertos como platos durante todas las clases que tuvimos con él. **Carlos Miranda** por su parte, nos brindó una de las mejores teóricas de todo el curso sobre narratividad y pintura. Su visión implacable y exigente en algunas ocasiones, aunque siempre necesaria, supuso un punto de inflexión en todo proyecto hacia la mejor dirección. Suele dar en el clavo con la bibliografía y referentes que comparte en los proyectos, instándonos en todo momento, a descubrir nuevas formas de acercamiento a nuestra propia disciplina. En el caso de **Juan del Junco**, resultó ser de las clases donde más aprendí de cómo funciona el mundo del arte profesional, de cómo abordar un proyecto, presentar tu obra a convocatorias y de cómo es el mundo del arte de puertas para fuera. Entendí la importancia del concepto, los afectos y las fascinaciones en mi propia obra, ayudándome a articular mucho mejor mi discurso. **Blanca Montalvo** dio una gran teórica sobre cine y supo extrapolarlo muy bien al ámbito de las artes visuales en cuanto a la relevancia que tiene el relato, la estructura y la narrativa. Para el proyecto aportó bibliografía clave, como el *Análisis estructural del relato*, que fue en buena medida, el punto de partida de las siguientes investigaciones. **Jesús Palomino**, siempre se mostró atento y educado, con gran honestidad en su trabajo y compartió una mirada muy interesante al proyecto. Como *espectador profesional de pintura* supo destacar la narrativa generalizada que estaba llevando a cabo y cómo podía potenciarla, lo cual fue me ayudó bastante. El ejercicio que nos planteó de desarrollar un *statement* fue realmente positivo, ya que poner en palabras aquello que nos inquieta como artistas es de suma importancia en nuestras carreras. **Mar Cabezas** ha sido, en muchos casos, un soplo de aire fresco, siempre atenta y positiva ante momentos adversos del proyecto. Todas sus aportaciones plásticas y bibliográficas son de gran valor y favorecieron mucho el desarrollo del proyecto.

Sin lugar a dudas, **Jesús Zurita** fue de las mejores visitas y charlas que tuvimos. Aportó una mirada completa y complementaria al proyecto, ayudándome a descubrir nuevas posibilidades y derroteros inexplorados. La visita de **Esther Regueira** fue muy productiva ya que su visión como comisaria ayudó a establecer vínculos con el mundo exterior, particularizando ciertos elementos que se repetían y articulaban puntos en común. **Leonor Serrano** supo leer el proyecto como algo más y aportó su propia visión instalativa a la obra, expandiendo un mundo nuevo de posibilidades que, aunque no han podido ser llevadas a cabo por falta de tiempo, han resultado ser una gran inspiración para desarrollar en los próximos meses.

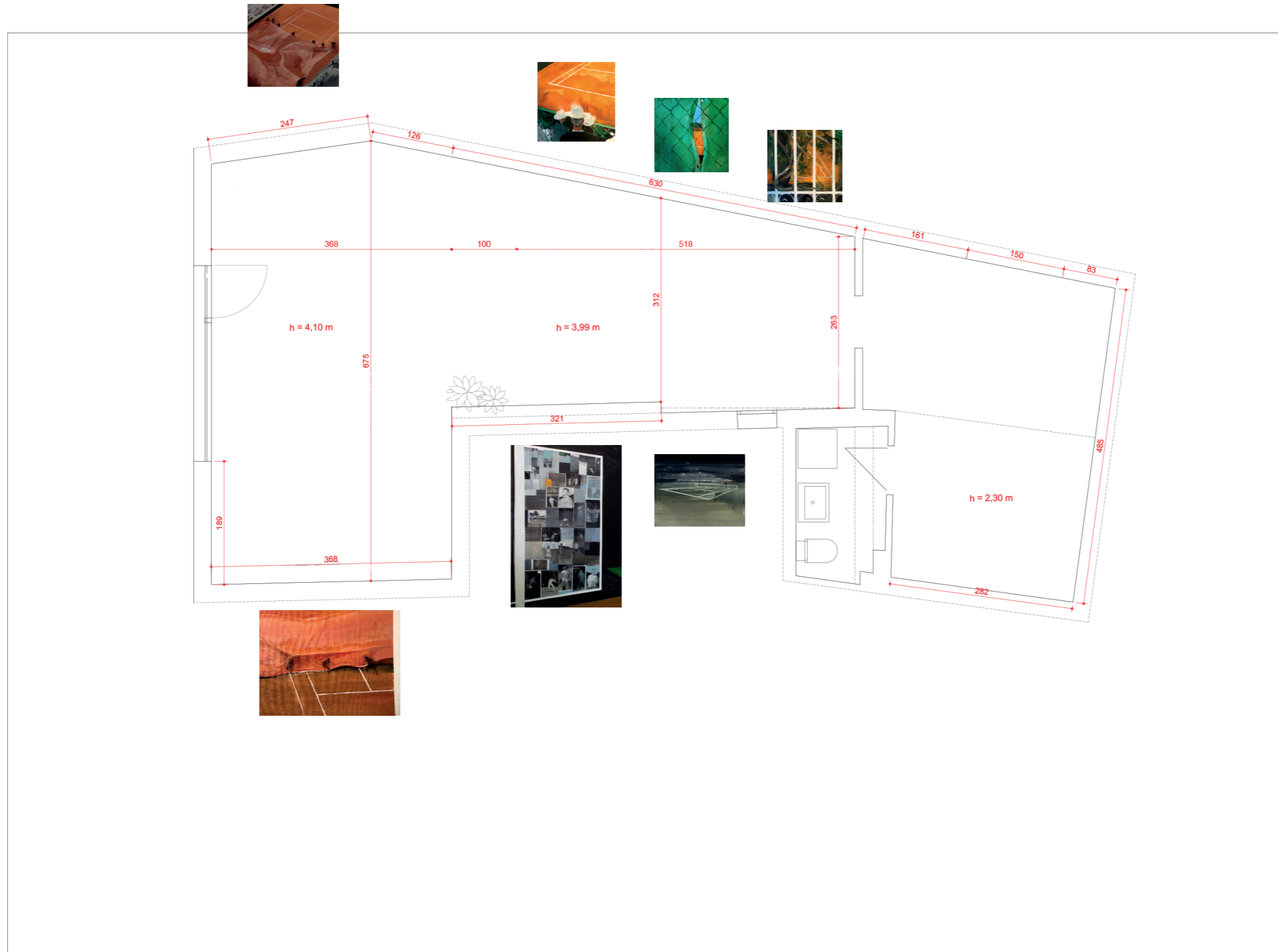
## Propuesta de exposición



Fig. 27. Vista en sala de la exposición "Límite de juego" en el Espacio Lاراña de Sevilla. Diego Morcillo.

Fig. 28. Vista en sala de la exposición "Límite de juego" en el Espacio Lاراña de Sevilla. Diego Morcillo.





## Presupuesto

Bastidores (diferentes tamaños)	600 €
Lino preparado (2,10x10metros)	200 €
Óleos Sennelier 200 ml	
Blanco titanio	8 €
Amarillo de cadmio medio sust.	8 €
Rojo de cadmio medio sust.	8 €
Azul ultramar oscuro	8 €
Azul primario	8 €
Verde hooker	8 €
Negro marfil	8 €
<b>TOTAL</b>	<b>856 €</b>

\*Precios aproximados consultado en [Orontes](#) (Granada), ArtSpray (Cáceres) y Casa Carreras (Sevilla) respectivamente

## Bibliografía

- Antonioni, Michelangelo. *Blow Up*. Prod. Ponti, Carlo. Italia, 1966. 111 min.
- Arasse, Daniel. (2008). *El detalle: para una historia cercana de la pintura*. Madrid: Abada
- Bal, Mieke. (2006). *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra
- Barthes, Roland, Greimas, A., Bremond, C., Gritti, J., Morin, V., Metz, C., Todorov, T., Genette, G. (1970). *El análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Derrida, Jacques. (2001). *La verdad en pintura*. Barcelona: Paidós.
- Faraut, Julien. *Buscando la perfección*. Prod. Faraut, Julien. Francia, 2018. 94 min
- Foster Wallace, David (2016). *El tenis como experiencia religiosa*. Madrid: Random House
- Foucault, Michel. (1968). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. España: Siglo XXI
- Gadamer, Hans-Georg. (1999). *Verdad y método vol. 1*. Salamanca: Sígueme
- Harrison, Thomas. (2017). *Offscreen Space, From Cinema and Sculpture to Photography, Poetry and Narrative*. Publicado en: Californian Italian Studies, 7(1). Disponible en: <https://escholarship.org/uc/item/2w40187f>
- Hitchcock, Alfred. *La ventana indiscreta*. Prod. Hitchcock, Alfred. Estados Unidos, 1954. 112 min
- Huizinga, Johan. (1954). *Homo ludens*. Barcelona: Alianza .
- Lyotard, Jean-François. (1974). *Discurso, figura*. Buenos Aires: La Cebra.
- Perec, George. (1979). *El gabinete de un aficionado*. Barcelona: Anagrama.
- Perry, Frank. *El nadador*. Prod. Perry, Frank. Estados Unidos, 1968. 95 min
- Puelles, Luis. (2002). *Modos de la sensibilidad. Hiperrealidad, espectacularidad y extrañamiento*. Pontevedra: Arte & Estética.
- Puelles, Luis. (2011). *Mirar al que mira. Teoría estética y sujeto espectador*. Madrid: Abada.
- Shore, Stephen. (2009). *Lección de fotografía. La naturaleza de las fotografías*. New York: Phaidon.
- Sorrentino, Paolo. *La Gran Belleza*. Prod. Prestieri, Viola. Italia, 2013. 145 min.
- Soto Calderón, Andrea (2020). *La performatividad de las imágenes*. Santiago de Chile: Metales pesados.
- Stoichita, Victor (1993). *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona: Serbal.
- Stoichita, Victor. (2018). *El efecto Sherlock Holmes*. Madrid: Cátedra
- Torczyner, Harry. (1978). *Magritte: signos e imágenes*. Barcelona: Blume

## Índice de figuras

- Fig. 01. Edouard Manet. "El ferrocarril". 1873. Óleo sobre tela. 93,3 x 111,5 cm
- Fig. 02. Diego Morcillo. "Un día soleado". 2023. Óleo y ceras sobre lino. 130 x 97 cm
- Fig. 03. Diego Morcillo. "Atajo para movimiento". 2023. Óleo y cinta de carroceros sobre lino. 50 x 50 cm
- Fig. 04. Diego Morcillo. "El mundo detrás". 2023. Óleo y esmalte sobre lino. 50 x 50 cm
- Fig. 05. John Baldessari. "Nose & Ears, etc.: Blood, Fist and Head (with nose and ear)". 2006. Tinta acrílica sobre impresión fotográfica. 110 x 131,9 cm
- Fig. 06. Diego Morcillo. "Detrás del telón". 2023. Óleo sobre lino. 150 x 150 cm
- Fig. 07. Mamma Anderson . "Dazzle". 2011. Técnica mixta sobre madera. 99 x 184,5 cm
- Fig.08. Mark Tansey. "Breve historia de la pintura moderna". 1982. Óleo sobre lienzo. 104 x 86,36 cm (tríptico)
- Fig. 09. Diego Morcillo. "El gran partido". 2023. Óleo sobre lino. 50 x 50 cm
- Fig. 10. Rafael Bianchi. "En juego". 2002. Madera, cerámica y pintura. Medidas variables.
- Fig. 11. Gijsbrecht. "Trompe l'oeil. En el reverso de una pintura enmarcada". 1668-1672. Óleo sobre tela. 66,4 x 72 cm
- Fig. 12. Eberhard Havekost. "Car park 4". 2001. Óleo sobre lienzo. 90 x 180 cm
- Fig. 13. Koen Van Der Broeck. "Pine Ave 01". 2018. Óleo sobre lienzo. 210 x 140 cm
- Fig. 14. Richard Diebenkorn. "Yellow Porch". 1961. Óleo sobre lienzo. 177,5 x 169,9 cm
- Fig. 15. Rubén Guerrero. "S/T (la mitad de lo que ves)". 2016. Óleo y esmalte sobre lienzo. 250 x 200 cm
- Fig. 16. Diego Morcillo. "Paisaje mínimo". 2023. Acrílico, temple al huevo y óleo sobre lino. 196 x 130 cm
- Fig. 17. Diego Morcillo. "Una pared basta para jugar a tenis". 2023. Óleo y ceras sobre lino. 150 x 150 cm
- Fig. 18. Marie Denis. "Inclination". 2003. Intervención en el espacio público de Múnich. Fotografía digital.de la obra site-specific
- Fig. 19. Diego Morcillo. "S/T". 2023. Óleo y ceras sobre lino. 25 x 25 cm
- Fig. 20. Imagen de referencia para "Paisaje mínimo"
- Fig. 21. Vista en el estudio del desarrollo de la obra "Paisaje mínimo"
- Fig. 22. Primer acercamiento a la idea de la obra "Detrás del telón" a través de la herramienta de "Instagram stories"
- Fig. 23. Boceto de la obra "Legends live forever", óleo sobre papel, 42 x 29,7 cm, 2022
- Fig. 24. Vista en el estudio de un cuadro descartado
- Fig. 25. Boceto previo del cuadro que finalmente fue descartado
- Fig. 26. Post-its colocados sobre la obra "Detrás del telón" con obsevaciones del día anterior de trabajo
- Fig. 27. Vista en sala de la exposición "Límite de juego" en el Espacio Laraña de Sevilla. Diego Morcillo.
- Fig. 28. Vista en sala de la exposición "Límite de juego" en el Espacio Laraña de Sevilla. Diego Morcillo.

## Anexo



*Fósiles y estrellas*  
Óleo y ceras sobre lino  
50 x 50 cm  
2022



*La cosecha*  
Óleo y ceras sobre lino  
50 x 50 cm  
2022



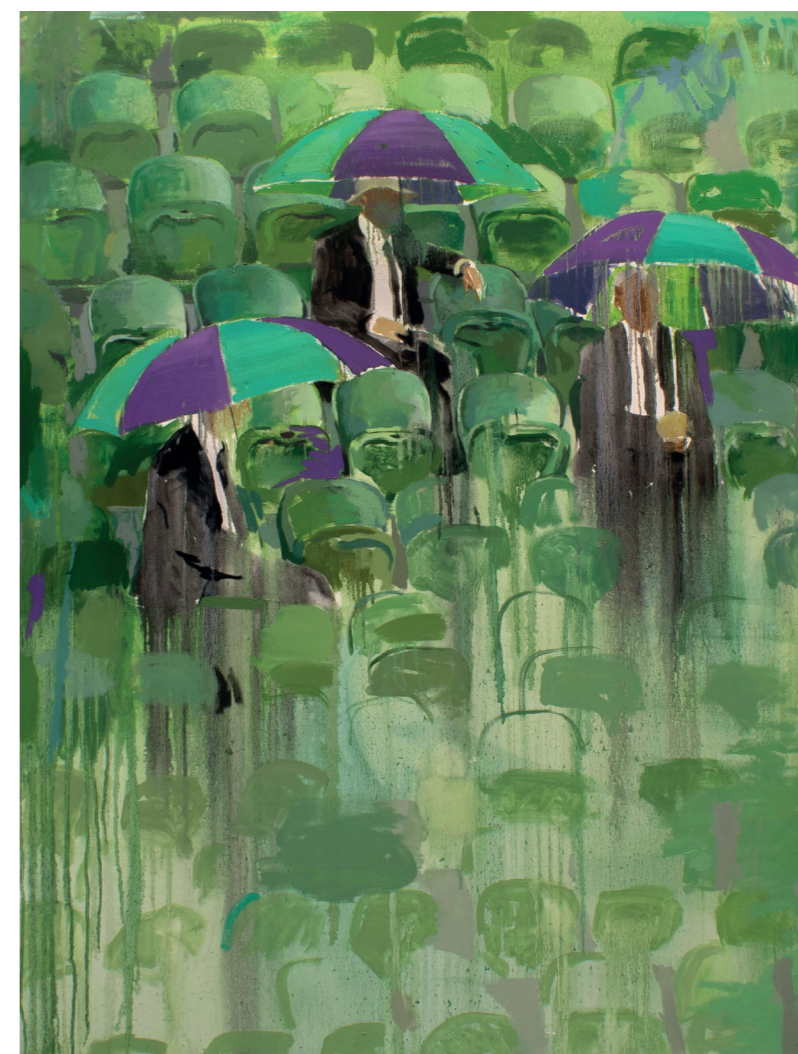
*Advantage*  
Óleo y spray sobre lienzo  
250 x 150 cm (díptico)  
2022



*Detrás del telón*  
Óleo sobre lino  
150 x 150 cm  
2023



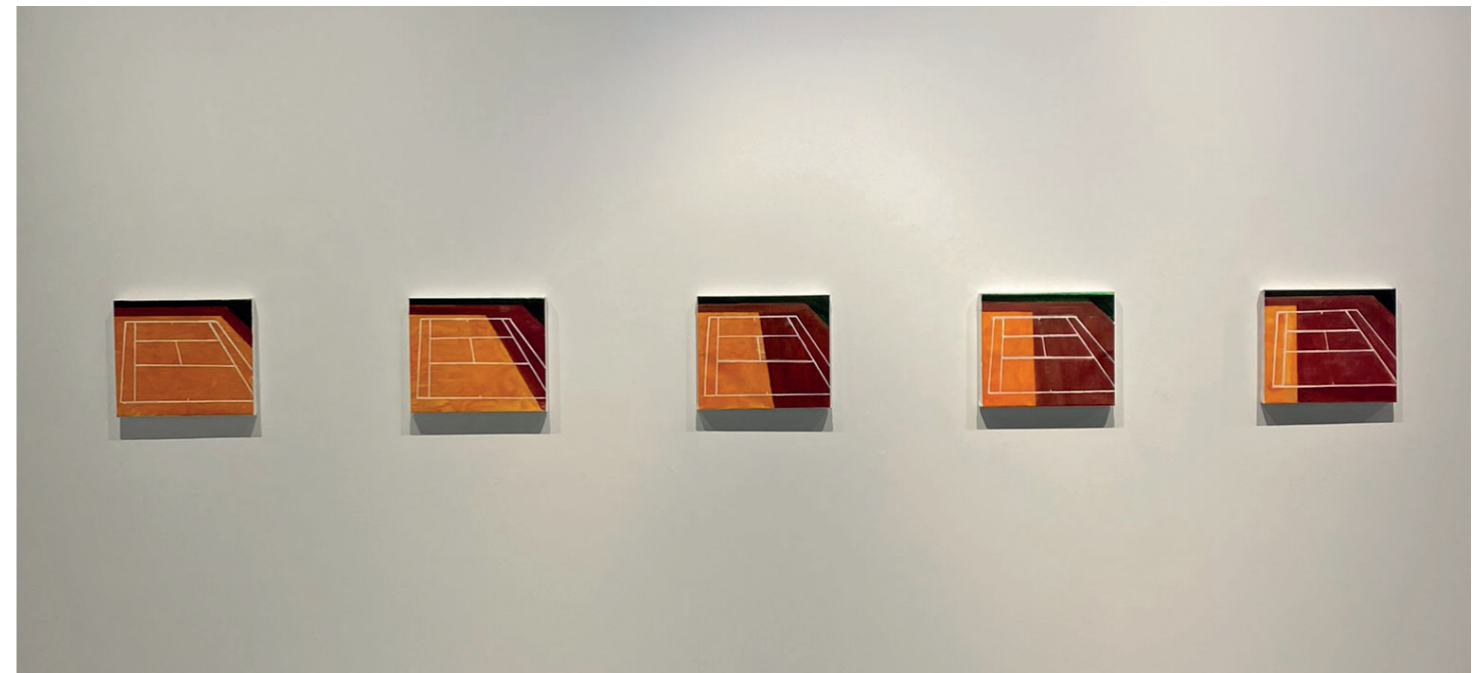
*Legends live forever*  
Acrílico y óleo sobre lino  
195 x 130 cm  
2022



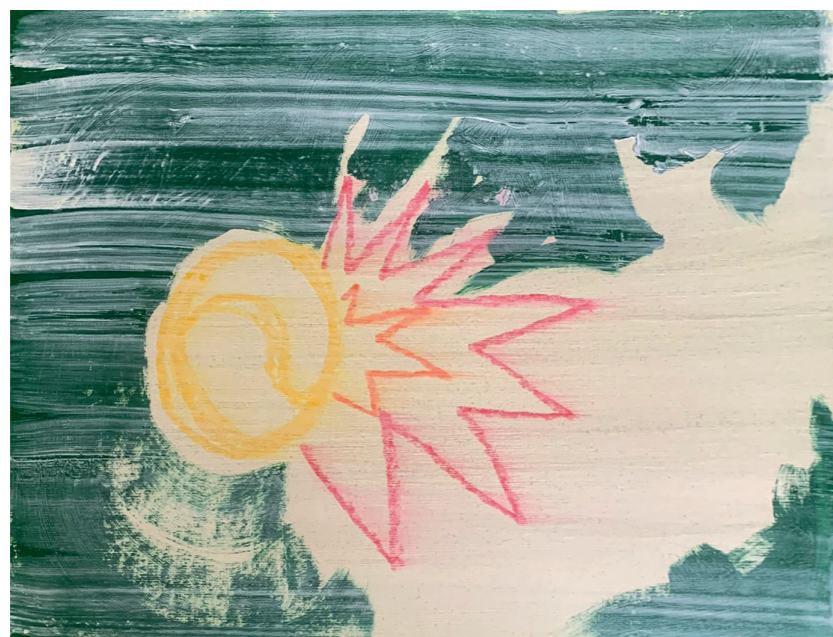
*Un día soleado*  
Óleo y ceras sobre lino  
130 x 97 cm  
2023



*Paisaje mínimo*  
Acrílico, temple al huevo y óleo sobre lino  
195 x 130 cm  
2023



*Light* (5 piezas)  
Óleo sobre lino  
35 x 30 cm (c/u)  
2022



*S/T*  
Óleo y ceras sobre papel  
35,5 x 25,5 cm  
2022



*Una pared basta para jugar a tenis*  
Óleo y ceras sobre lino  
150 x 150 cm  
2023



*Atajo para movimiento*  
Óleo y cinta de carroceros sobre lino  
50 x 50 cm  
2023



*El mundo detrás*  
Óleo y esmalte sobre lino  
50 x 50 cm  
2023



*El gran partido*  
Óleo sobre lino  
50 x 50 cm  
2023



*Ways to beat Rafa Nadal*  
Acrílico, óleo y ceras sobre algodón  
220 x 166 cm  
2023



*S/T*  
Óleo sobre lino  
25 x 25 cm  
2023



*Detalle "Una pared basta para jugar a tenis"*  
Óleo y ceras sobre lino  
150 x 150 cm  
2023



*Soltar*  
Óleo sobre lienzo  
40 x 53 cm  
2023



*Atar*  
Óleo sobre lienzo  
40 x 53 cm  
2023



