

# **POLIGONOS**

(El Rey y las monedas de oro)



Sebastián Beyró  
C/Ventilla 12, 28229  
Galapagar, Madrid  
609-018-084/91-810-7132  
[www.sebastianbeyro.com](http://www.sebastianbeyro.com)  
[sebasbeyro@gmail.com](mailto:sebasbeyro@gmail.com)

**STATEMENT :**

Como Artista soy testigo de una situación que me afecta de una forma u otra. A veces las cosas son tan sencillas que no llegamos a apreciarlas. Utilizo distintos lenguajes para narrar una realidad o una ficción en la que vivimos.

*"...en el año 2006, España consumía el 50% del hormigón producido en la Unión Europea...en el año 2009, España produce a diario el 50% de los desempleados en la Unión Europea"*



**SINOPSIS:**

El proyecto consiste en fotografiar varios polígonos industriales del extrarradio Madrileño. Realizando una foto diaria en cinco polígonos distintos. Obteniendo un reportaje fotográfico de siete fotografías con el mismo encuadre por polígono. Elegiré una de las series para realizar unas pinturas de estas fotografías en tamaño 145x95cm al óleo. La forma de exhibir el trabajo será una galería, centro cultural, etc. Ahí se podrán ver las series fotográficas, la serie de pinturas y una instalación "site -specific" con materiales encontrados en los polígonos también se entregara el cuento "El rey y las monedas de oro".



## EL PROYECTO:

El proyecto busca a través de varios lenguajes artísticos, reflejar una realidad y llevar al espectador por distintos estados anímicos.

Primero por la lectura de una fabula irónica que consigue el asombro e incluso la risas, para después introducir al espectador en un espacio incomodo en muchos sentidos desde la misma realidad de la temática a que físicamente el espectador encontrara inconvenientes debido a la cantidad de basura existente en la sala y que no podrá apreciar las series fotográficas o pictóricas. Una vez sorteados los obstáculos, se apreciara en las series que no existe casi diferencia entre una fotografía y otra, por Ej. La foto del martes es casi igual a la del domingo y así sucesivamente. El lenguaje pictórico ayuda a la lectura del tema, haciendo de metáfora en si mismo y dándole un matiz infantil que hace de paradoja al entendimiento y que como adultos a veces no somos capaces de ver.

Me interesa tanto la fotografía como la pintura para expresarme, pero veo en la pintura un juego de trampantojos que bien utilizados consigue en el espectador un cambio de estado e incluso un retroceso a un estado de entendimiento muy particular en la niñez. La pintura en este caso trabaja como un juego, con sus reglas y sus resultados.

Por que hacer una pintura teniendo la fotografía?

Por que hacer una fotografía teniendo el original?

Por que contemplar el original si no podemos poseerlo?

Y por que no?



## EL CUENTO:

### "EL REY Y LAS MONEDAS DE ORO"

Érase una vez, un Rey que gobernaba un país muy pobre. Sus habitantes no tenían para comer y menos para vestirse, la pobreza era tal que el pueblo entero tenía que ir a mendigar a los reinos vecinos.

Un día al Rey se le ocurrió una idea y mando a llamar a su fabricante de monedas. Le dijo de hacer mas monedas y así repartirlas entre la gente. El fabricante de monedas contesto que no había oro suficiente, entonces el Rey ordeno cortar todos los árboles para hacer monedas de madera y pintarlas con el poco oro que quedaba.

Y así el Rey fue prestando sus monedas de madera a todos los habitantes y estos empezaron a comprar como locos. Los habitantes no tenían industria alguna por lo que se empezó a llenar de tiendas y almacenes de los reinos vecinos. Al lugar donde se coloco toda esta industria se le llamo "Polígono" en honor al Rey (que se llamaba Poli). Ahí se acercaban todos a comprar coches, camiones, puertas, ventanas y todo lo que les hiciera falta.

Con el tiempo el reino del Rey Poli se hizo muy rico, la gente gastaba sin parar y sus negocios empezaban a prosperar, todos eran felices...

Pero como todos saben las monedas, al pasar de mano en mano, se empezaron a gastar y al desaparecer la pintura de oro, los habitantes se dieron cuenta que las monedas eran de madera y que el Rey Poli les había engañado.

A los pocos días el Polígono cerró sus puertas y quedo vacío. Los habitantes tienen ahora una deuda inmensa con los reinos vecinos. Y el Rey fue quemado con las monedas de madera.

Sebastian Beyro



## **EL JUEGO Y EL CARÁCTER LÚDICO EN EL ARTE:**

En este caso no pretendo hacer una revisión histórica, sino resaltar algunos ejemplos de la historia del arte que para mí son representativos del carácter lúdico en las obras de arte.

A lo largo de la historia, el juego ha estado presente de alguna manera, en mayor o en menor medida, en parte de la "creación artística".

Algunas teorías apuntan a que en tiempos prehistóricos, las pinturas rupestres tenían un carácter adivinatorio, un juego de azar en el que nuestros ancestros intentaban predecir sus futuras capturas, creando también una colección de imágenes que definirían la identidad de aquellas personas.

Con las civilizaciones Griega y Romana comienza una gran tradición de decoración en "trampantojos" llegando a su esplendor en el Barroco. Los artistas creaban paisajes imaginarios y escenarios falsos, que a modo de juego conseguían engañar al espectador.

Prueba de ello son los Palacios Reales existentes en España, destacando el Palacio de Oriente, Palacio de Aranjuez y Palacio de la Granja. En ellos encontramos una innumerable lista de frescos y temples tanto en bóvedas como en paramentos, mediante los cuales, artistas de distintas generaciones como Salvador Maella, Corrado Giaquinto, Lucas Giordano, Giacomo Bonavia o Bartolomé Rusca, por citar algunos, crearon sus personales "trampantojos" para decorar palacios de la época.

El siglo XX está cargado de representaciones artísticas con carácter lúdico, tanto en las artes plásticas como en la literatura.

El movimiento Surrealista da fe de ello y así lo demuestra Bretón en su *Primer Manifiesto*. *"Uno de los valores destacados, es la diversión, el carácter lúdico de la creación, que permite al artista liberarse de las presiones de la vida adulta y reencontrarse con la mejor parte de su infancia..."*. También Bretón es pionero en la creación de "juegos surrealistas" o recetas de trabajo, acercando y haciendo accesible a todos los hombres, al automatismo psíquico en "Secretos del arte mágico del surrealismo" (Primer manifiesto)

El caso de Magritte es muy explicativo ya que juega con las palabras y la imagen en su obra pictórica. Magritte muestra y nombra, y cuando nombra dice que lo que muestra no es lo que uno piensa que es, o no representa lo que uno cree ver, muchos cuadros de Magritte son paradojas, objetos en tensión, en contradicción. Incorpora la palabra en la tela, una palabra dibujada con claridad y precisión, una palabra pintada para desdecir lo que fue pintado. Muchas veces establece juegos poéticos, invierte los términos, si hay una sirena, tendrá de pez la parte superior de su cuerpo y

no la habitual, un barco puede estar hecho del mismo mar que navega, una piedra puede flotar en el cielo. De esta forma los surrealistas en su búsqueda de otras realidades y mundos de sueños, nos atrapan con juegos que parecen trampas para el ojo, pero son trampas para el ojo que manifiestan ser trampas para el ojo, lo que los desvincula de sus compromisos figurativos, y los constituye en trampas para la mente. Y para no caer en la trampa hay que estar alerta, consciente, despierto, que es en definitiva lo que nos exige cualquier obra surrealista y cualquier obra de arte.

En la literatura voy a citar a Julio Cortázar y su obra "Rayuela" en ella se encuentra claramente el carácter lúdico en tres formas claramente diferenciadas. La primera la encontramos en el título del libro que alude al nombre de un juego de la infancia. La segunda sería la singular forma de su lectura, pudiendo el lector elegir entre dos posibles historias dentro del mismo libro. La tercera y para mí la que trata el juego de forma más pura, es la historia de Horacio y la Maga, un juego apasionante, que se define en las primeras líneas del libro "*¿Encontraría a la Maga?*" y que a lo largo de este, retrata un juego de "adolescentes" que se pierden y se buscan por las calles de París "*...andábamos sin buscarnos, pero sabiendo que andábamos para encontrarnos.*"

Y por último quería citar a un artista joven de estos días como es Leandro Erlich, para él, el carácter lúdico es esencial y constituye un pilar en su obra. "*... en mi caso, el truco no está pensado para engañar sino para ser descubierto. De hecho, está ahí con un grado de simpleza que permite entender enseguida cómo están elaboradas las cosas. Un hecho que para mí transmite un cierto optimismo en relación a la capacidad que tenemos de comprender aquello que nos rodea. Creo que es muy importante generar el deseo en el otro para seducirle e invitarle a involucrarse en la obra. La experiencia estética apunta precisamente a eso, al ojo y al espectador*" (Leandro Erlich)

## **DESARROLLO CRONOLOGICO:**

\_Para el levantamiento fotográfico hará falta dos o tres semanas, teniendo en cuenta que las fotografías serán diarias y por si algún motivo no pudiera realizar la fotografía de ese día habría que esperar a la semana siguiente.

\_Para la realización de las pinturas será necesario quince días por cada pintura, que hace un total de tres meses y medio.

\_Contaría con un mes para realizar el copiado de las fotografías en papel y para algún imprevisto. así como el secado al tacto de las pinturas al óleo.

## **NESECIDADES TECNICAS Y PRESUPUESTO:**

-Cámara fotográfica réflex-digital(propiedad del autor)

(Al acceder a esta beca podría actualizar mi actual equipo fotográfico)

-vehiculo(propiedad del autor)

-7 lienzos preparados para pintar 145x95 (90eu. Cada uno)  
640 eu.

-material de pintura (pinceles, oleos, disolventes) 100eu.

-Par el revelado fotográfico en 30x40 de las 35 fotografías hará falta 12euros(papel RC)+ 4euros(adhesivo)+ 16euros (aluminio)+ 10 euros (bastidor), total 42 euros por fotografía x 35 = 1470euros.

Desglose total:

640euros(lienzos)

100euros(material de pintura)

1470euros(revelado fotográfico)

Total:2210euros.