

# SOLILOQUIO ILUSTRADO

*ILLUSTRATED SOLILOQUY*



Javier García Martín

TRABAJO FIN DE GRADO.  
Septiembre 2020.

Tutor: Agustín Linares Pedrero

Universidad de Málaga



Para el artista dibujar es descubrir.

John Berger.

## ÍNDICE

<b>Resumen</b>	<b>p.5</b>
<b>Idea</b>	<b>p.7</b>
<b>Trabajos previos</b>	<b>p.8</b>
<b>Proceso de investigación plástica</b>	<b>p.11</b>
<b>Encuentro</b>	<b>p.20</b>
<b>Diálogo</b>	<b>p.21</b>
<b>Efímero</b>	<b>p.25</b>
<b>Proceso de investigación teórica y referentes</b>	<b>p.27</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>p.32</b>
<b>Cronograma y presupuesto</b>	<b>p.33</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>p.34</b>
<b>Anexo I</b>	<b>p.36</b>
<b>Anexo II</b>	<b>p.43</b>

## RESUMEN

El desarrollo de este proyecto se basa en la investigación de lo desconocido del ser, es decir, se trata de acercarnos a esa parte no explorada de nuestra mente, y entender así, aunque sea de forma superficial, ese vasto mundo que no alcanza a ver nuestra parte racional.

El acto principal de este trabajo, es el de conectar la parte inconsciente del cerebro con la parte consciente. Puede parecer algo pretencioso, pero al realizar este ejercicio, nos acercamos a nuestro interior y nos ayuda a conocernos en profundidad, entablando un discurso hacia adentro y descubriéndonos a nosotros mismos.

Para alejarme de los pensamientos comunes por los que estamos regidos en el día a día, realizo una serie de manchas de tinta china de forma totalmente aleatoria, sin dar opción a la consciencia para que tome parte en ella. Acto seguido me dispongo a analizar la mancha, en este caso, si me valgo de la consciencia para conocer lo que ha salido de lo más profundo de mi mente. Es en este ejercicio donde aparece la pareidolia como fenómeno de reconocimiento, mediante el cual, las manchas de tinta trazadas de forma aleatoria dejan ver una variedad de seres y un mundo que se aleja de lo conocido.

Analizando tanto la mancha como la ilustración que nace del estudio de la misma, comienzo un trabajo minucioso de creación de este universo nuevo que se ha revelado. Usando grafito y papel, voy dándole forma, para así comprender mejor lo que se ocultaba en el interior y que ahora es accesible.

Palabras clave:

Dibujo, tinta, ilustración, inconsciente, psicoanálisis, pareidolia, desconocido, aleatorio, abstracción, mente, surrealismo, automatismo.

## ABSTRACT

The development of this project is based around the investigation of the unknown side of existence, thus, it is about getting closer to an unexplored part of our mind and by doing that, trying to understand even if it's just in a superficial aspect, that vast world that cannot be reached within the rational element.

The main act of this assignment focuses on connecting the unconscious side of our brains with the conscious one. It may seem pretentious, but by doing this exercise we get closer to our inner selves, getting to know ourselves in depth, establishing an inward discussion and getting to discover our own being.

In order to get away from the prevailing thoughts by which we are governed on a day-to-day basis I make a series of random stains with Chinese ink, without even giving the conscience an option to take part on it. Immediately afterwards I analyze the stain. At this moment I do make use of the consciousness to learn what has arisen from the depths of my mind. It's at this stage where pareidolia appears as a recognition phenomenon, through which the random ink stains reveal a variety of beings and a world that is far from that known.

Analyzing both the stain and the illustration that arises from the study of it, I begin a meticulous work of creating this new universe that has been revealed to me, using graphite and paper. I shape it in order to better understand what was hidden inside and is now accessible.

Key words:

Drawing, ink, illustration, unconscious, psychoanalysis, pareidolia, unknown, random, abstraction, mind, surrealism, automatism.

## IDEA

Nacida de la curiosidad innata que poseemos los seres humanos por conocer, descubrir, conseguir respuestas y una larga lista de objetivos generados por lo desconocido, que son inherentes en nuestro ser, se desarrolla esta investigación centrada en dialogar con uno mismo.

El ser humano por naturaleza se siente atraído por lo ajeno a su conocimiento, normalmente tenemos el impulso de querer conocerlo todo y hacer que todo esté al alcance de nuestras manos, pero ni siquiera poseemos un conocimiento de nosotros mismos en profundidad.

En favor de potenciar esta relación interna del ser mediante el arte, pretendo ahondar en la búsqueda de imágenes que narran algo de nosotros mismos y que han permanecido en nuestro interior pero no teníamos acceso a ellas.

A la hora de afrontar una nueva obra, en mi cabeza se generan un sinfín de ideas sobre el tema que quiero trabajar, el problema aparece cuando analizando todas esas posibles opciones, me doy cuenta que la mayoría están cargadas de una banalidad relamida, un concepto prácticamente deletreado y con poco margen para la indagación. Posiblemente esta característica esté arraigada en mí, debido a la gran influencia del cómic.

Contando con la problemática citada, y tomando como objetivo hablar sobre la difícil relación entre la conciencia y la parte inconsciente de forma premeditada, recorro al acto de pintar por pintar; a los movimientos puramente arbitrarios sin obedecer ningún tipo de razón. Definido por el surrealismo como automatismo psíquico.

Para lograr un estado de relajación y sosiego se puede recurrir a la meditación como herramienta para conseguir una relación mas cercana con uno mismo, el hecho de evadirnos de lo que nos rodea y concentramos en nosotros mismos simplemente manteniéndonos en una postura relajada y en silencio es de gran ayuda para conectar con nuestro cuerpo. Cuando llego a ese punto en el que me encuentro menos influenciado por los agentes externos, como emociones y sensaciones que me rodean, hago uso de un pincel, tinta china y papel, para plasmar en el, una serie de manchas impulsivas que no responden al dominio de la razón, obteniendo así un mensaje que nace de lo mas recóndito del ser, esto viene a ser como un intento de comunicación, el cual, solo necesita un instante para empezar a reconocer formas y descifrar aquello a lo que no tenemos acceso dentro de nosotros.

Partiendo de la mancha obtenida como mensaje, realizo sobre ésta, en un formato digital, una serie de líneas , que van delimitando lo que la mente va reconociendo y Descifrando. Aparecen así multitud de formas que me resultan muy familiares, pero a las que habría resultado imposible llegar de forma consciente sin tener este dialogo con mi “yo” interno.

En este punto cuento con una nueva ilustración, la cual contiene una serie de personajes y situaciones que desconozco y desde la que empiezo a investigar, para narrar esta vez con grafito a gran escala y con una mayor cantidad de detalle, la historia perteneciente a estos mundos, para así llegar a descifrar en gran medida el mensaje.

## TRABAJOS PREVIOS

Los trabajos que preceden a este último proyecto guardan una relación entre sí, todos poseen un carácter de "ocultación" a la hora de acceder a ellos. Es por este hecho que tengo que usar unas fotos distorsionadas para referirme a los mismos y que así no pierdan el sentido.

### *SIN TÍTULO PARA USTED*

Proyecto realizado en la asignatura Estrategias del dibujo contemporáneo, que aborda principalmente el tema de los pensamientos del ser humano como individuo. La obra hace referencia al carácter personal e inaccesible de las ideas, las cuales son algo normal y frecuente para todos nosotros, y a su vez, totalmente diferentes para cada persona. Al trabajar este tema en este proyecto, recorro al dibujo digital y los sonidos. Dibujos y sonidos que voy plasmando según pasan por mi cabeza, y que dispongo en forma de animación sonora. Al ser un tema personal y que quiero mantener solo para mí, lo expongo de forma que nadie pueda acceder a ella.



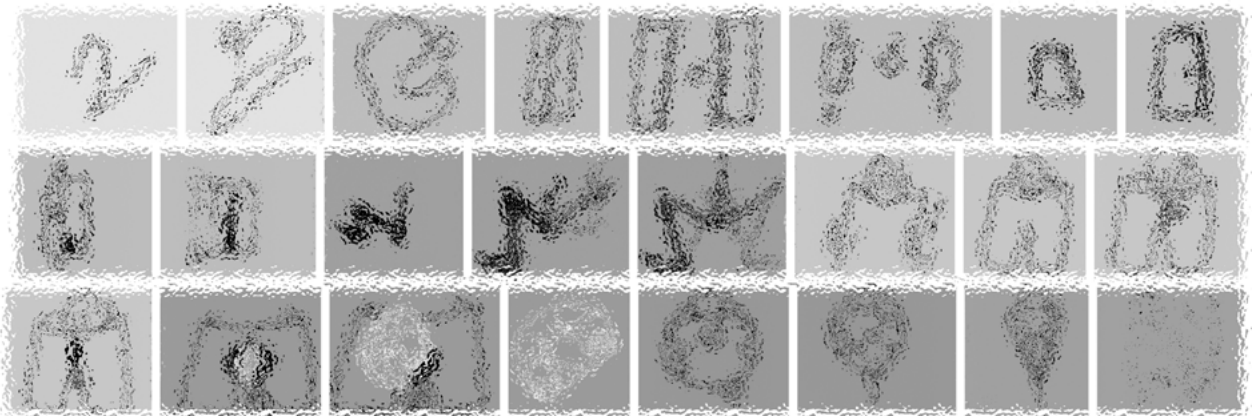
Recreación de la proyección sin espectadores .

Mediante una proyección en una sala vacía donde la animación se reproduce en bucle, muestro mis ideas y pensamientos a nadie, a una sala vacía. Desde el exterior de la sala se puede intuir que está sucediendo algo dentro, debido a las luces y sonidos que se reproducen en el interior. Pero al entrar el espectador, un sistema de detección formado por un arduino y sensores, hacen que se corte la proyección, imposibilitando que mis pensamientos sean percibidos por este.



Recreación de la proyección con espectadores .

La animación compuesta por 459 dibujos, con 9 dibujos por segundo, componen 51 segundos de videoinstalación a la que nadie tiene acceso.



Fragmentos distorsionados de la animación.

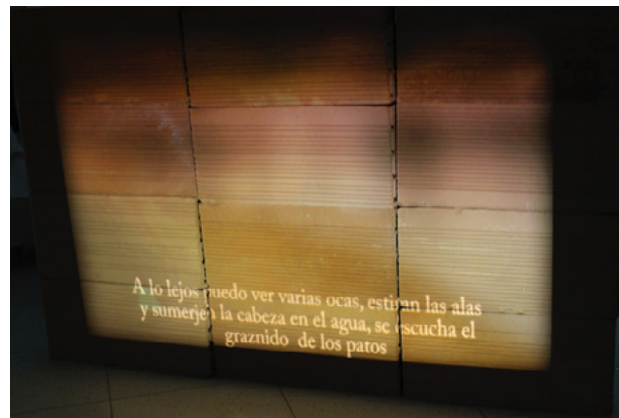
## ESPEJO

En la asignatura de Instalación multimedia, desarrollo este trabajo en el que busco recrear mis recuerdos desde tantos puntos de vista distintos como personas la observen. Un mismo momento será reproducido desde una multitud de visiones diferentes.

Juego con el concepto de la deriva urbana. Me pierdo por las calles, cámara en mano, grabando todo lo que se encuentra en mi rango de visión, sin rumbo fijo, paso tanto por zonas pobladas como por campos inhabitados.

Estos momentos y las visiones que he obtenido están dentro de mí. Han sido analizados y recogidos desde mi punto de vista, y eso atiende a que el conjunto de lo que yo he vivido, mi entorno, mis recuerdos, mi pasado en general, interpretaran y moldearan estas situaciones. Se trata de algo personal y no quería que la persona que vea la obra, la analice desde mi punto de vista. Para conseguir que esto no ocurra dispongo en mitad de la sala, de espaldas a la entrada, una proyección sobre un muro de ladrillos. Uso este material por que está estrechamente ligado a la construcción y lo que pretendo es que el espectador reconstruya un escenario en el que no ha estado jamás.

Al acercarse al muro para bordearlo y poder ver la proyección, el espectador es detectado por unos sensores de presencia y automáticamente la el vídeo se torna borroso, el sonido desaparece y solo queda la imagen distorsionada y unos textos narrando lo que sucede, de esta forma cada persona recreará la misma situación de forma única, obtenida del espejo de sus vivencias personales.



Fragmentos de la obra *Espejo*.

## INACCESIBLE

El último proyecto en el que juego con la imposibilidad visual de llegar a la obra, es el presentado para la asignatura de Producción. Continúo la idea de mantener una barrera entre el creador y el que observa, para así producir un interés dado por la incertidumbre de querer descubrir lo oculto. Saciar la sed de conocimiento es algo que siempre busca el ser humano, cuando no lo obtiene o cuando se le dificulta la obtención de aquello que desea, el espectador es atraído por esta sensación.

La instalación cuenta con una serie de lienzos pequeños en los que pinto con acrílicos y marcadores, de forma automática. Dejándome llevar y dejando fluir los trazos sin restricciones en cada uno de ellos. Algo que mantengo en mi actual proyecto.

Una vez terminados, les pongo título a cada uno de ellos. El título será la primera palabra que me venga a la mente al instante de verlos.

Se disponen todos en la pared y como en los trabajos anteriores, me valgo de sensores de presencia conectados a placas de arduino.

Los lienzos están al fondo de la sala y son pequeños por lo que no se pueden apreciar desde lejos, solo vemos que hay algo en ellos, pero cuando nos acercamos para poder apreciarlo, todos los cuadros se giran sobre sí mismo, y no vuelven a su posición inicial hasta que el espectador está lo suficientemente lejos. De este modo solo podemos llegar a observar el título de cada cuadro, y a partir de ahí, cada persona producirá su imagen única generada a partir de sus vivencias como individuo.

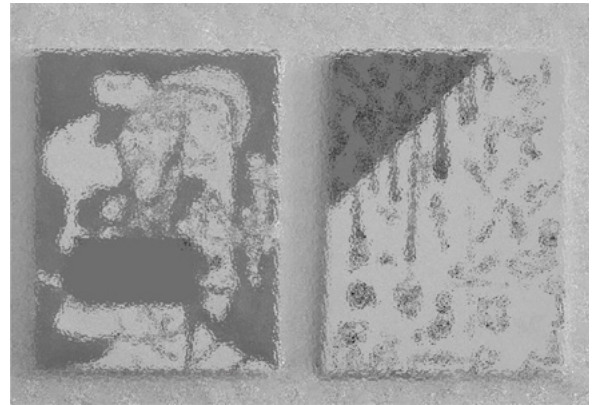
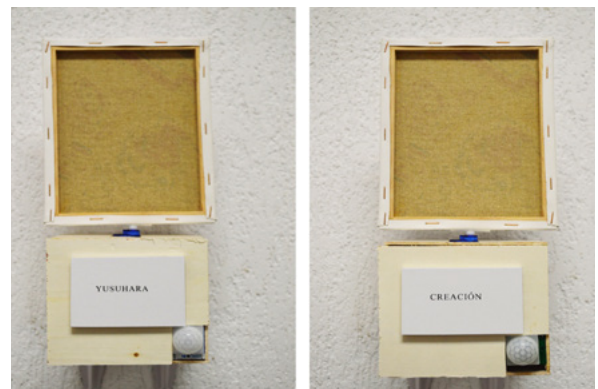


Foto distorsionada de dos de las obras sin montar.



Disposición de los cuadros con espectadores cerca.



Serie *Inaccessible*.



Serie *Inaccessible*.

## PROCESO DE INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

Tengo que reconocer que el cómic y en especial el manga, tiene un fuerte impacto en mi desarrollo artístico. Acostumbrado a leer gran cantidad de cómics, mi visión se nutre directamente de este tipo de obras. Los recursos utilizados en el manga, ya son parte de mi cultura artística, tanto las onomatopeyas como las tramas y demás componentes que se utilizan en la creación de viñetas, son algo natural en mi percepción a la hora de ilustrar.

Esta gran influencia no solo se debe al hecho de leerlos, sino que también me dedico a dibujarlos.

Investigando otro tipo de caminos menos transitados a la hora de crear, me planteo el hecho de mezclar el conocimiento y la práctica que he obtenido en todos estos años de trabajo, a través del consumo y realización de cómics, llevándolos a un terreno distinto, la creación de obras pictóricas separadas del soporte común, el del papel comercial.

Como se puede ver en la imagen, por costumbre siempre comienzo realizando una serie de bocetos en los que voy dando forma a los personajes o entornos sobre los que procedo a definir mas adelante según avanza el proyecto.

Normalmente el proceso de empezar a crear es algo costoso, pero sirve de mucha ayuda dejar los pensamientos de lado y comenzar a dibujar sea lo que sea. John Berger dice: “Una página en blanco de un cuaderno de dibujo es una página vacía . Hagamos una marca en ella , y los bordes de la página dejarán de ser simplemente el lugar por el que se cortó el papel”<sup>1</sup>.

En el dibujo basta con trazar líneas para que el papel deje de ser un soporte cualquiera y se convierta en un recipiente de infinitas creaciones.

Cualquier boceto se empieza con formas abstractas aisladas, círculos, diagonales, cuadrados, etc., que al relacionarse entre sí, estimulan nuestro cerebro y automáticamente asociamos a formas que ya conocemos. de este modo podemos vislumbrar cuerpos, caras, objetos y demás.



Boceto para cómic



Tintas de una página de cómic

<sup>1</sup> Berger, Jhon. *Sobre el Dibujo*. Editorial GG, 2013. Edición Kindle. Pos.848.

Las onomatopeyas en el manga aparecen en la mayoría de las viñetas, proporcionando al lector inmediatamente una serie de sensaciones que le ayudan a introducirse en la escena de manera más directa, esto se debe a que se pueden utilizar del modo que el dibujante quiera, ya sea agrandándolas para dar más énfasis, usando las diagonales para dar dinamismo o de diferentes formas según convenga.

Algo de lo que me he percatado al llevar tanto tiempo leyendo cómic japonés, es que no necesito saber leer exactamente una onomatopeya para que me transmita lo que quiere mostrar. Dicho fenómeno está estrechamente ligado con el expresionismo abstracto, el cual nos puede hacer sentir sensaciones aunque no encontremos una figuración concreta.



Fragmento de viñeta manga<sup>2</sup>.

Pero quizás, lo más interesante es el hecho de que hayan introducido un lenguaje que no existe en la vida real. Un lenguaje que se sirve de una serie de sonidos para facilitar su comprensión. Por ejemplo, a la hora de querer transmitir una condición o un estado, usan el “Gitaigo”, con esto podríamos expresar en una palabra el brillo que desprende un objeto. Para representar el movimiento, como puede ser el de una mirada, usaríamos el “Giyooigo”, con él, podemos transmitir sentimientos como por ejemplo la emoción<sup>3</sup>.

Comienzo a introducir estos recursos en mis trabajos, para que las ilustraciones y pinturas que realice a partir de aquí, muestren ciertos elementos narrativos del manga. Me valgo de ellos para ayudar a narrar la situación o mostrar las sensaciones que pretendo, tenga la obra de forma más directa.

Voy alternando entre el trabajo digital, con una tableta gráfica, y el más tradicional usando grafito, pincel, tinta china y papel. Aunque hay pinceles digitales que imitan bien los trazos con tinta, nunca queda un trazo tan "rico" pictóricamente hablando, como el del pincel original. Lo mismo me ocurre con el lápiz.



Sonido de mirar fijamente. Ejemplo de “Gitaigo”<sup>4</sup>.



Comienzo a introducir herramientas del manga

<sup>2</sup> Kishimoto, Masashi. *Naruto*. Editorial Shūkan Shōnen Jump. 1999.

<sup>3</sup> Hirano, Takeshi. 2015, <https://www.espaiwabisabi.com/las-onomatopeyas-japonesas/?v=04c19fa1e772>.

<sup>4</sup> Cernak, Lily . 2017, <https://kawakawalearningstudio.com/all/giongo-and-gitaigo-sound-symbolic-words/>.

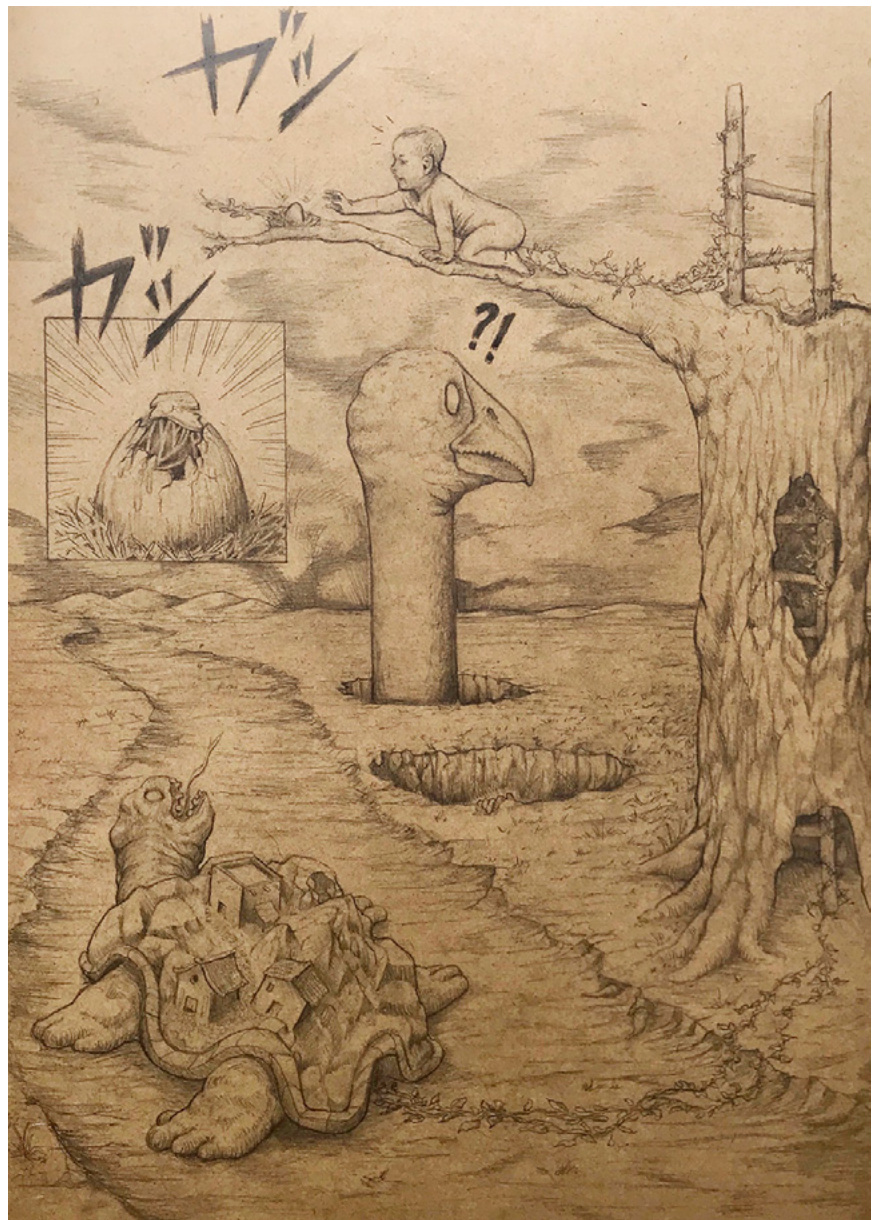
Durante el proceso de investigación, voy cambiando de soporte para probar distintos materiales y conocer sus posibilidades, averiguando así lo que me puede ofrecer cada uno, y analizando sobre qué superficie consigo un mejor resultado para mi trabajo. Desde la infancia recuerdo quedarme asombrado al dibujar directamente sobre la superficie de madera de una mesa, tal soporte tenía algo que me incitaba a dibujar, me podía pasar toda la mañana dibujando y recuerdo que el resultado era tan gratificante para mí, que sentía una atracción total por esta superficie. En primaria y secundaria me ocurría lo mismo, era incapaz de dejar una mesa sin garabatear, esto me sigue acompañando hoy día, aunque ahora debo reprimir más esta pulsión dependiendo del lugar. Con el interés por este material que comento, realizo algunas ilustraciones sobre madera. El hecho de crear dibujos de tono surrealista, dejando fluir las ideas sin buscar algo extremadamente reproducido, refuerza el hecho de que vuelva a un soporte tan relacionado con mi infancia, esa época en la que todo fluye de forma mas libre por la imaginación, esa que se va camuflando o que con el paso del tiempo vamos dejando de percibir con tanta claridad. Como André Breton manifestaba: “Aquella imaginación, que no reconocía límites, ahora sólo se la dejan utilizar subordinada a las leyes de una utilidad arbitraria; incapaz ella de asumir por mucho tiempo este empleo tan inferior, generalmente prefiere, cuando el hombre cumple veinte años, abandonarlo a su destino sin luz”<sup>5</sup>.



Boceto



Detalle, uso de onomatopeyas y tramas.



Grafito sobre madera.

<sup>5</sup> Breton, André. *Manifiesto del surrealismo* (trad. Pellegrini, Aldo). Editorial: Argonauta, 2001, p.20. (Original publicado en 1924)

Atraído por las pinturas Sumi-e nacidas en China, y por el carácter intrínseco que tienen estando estrechamente relacionadas con la filosofía del Tao, me introduzco en el terreno de la tinta china y el pincel. Coincide con una etapa personalmente meditativa que va tomando forma en lo más profundo, para, más que ir añadiendo experiencia, las reste, hasta quedarme cada vez con menos distracciones, acercándome más a la esencia del ser. Este camino va a ser un punto de inflexión en mi posterior obra, dado que el recogimiento interior que supone, hace que me interese más por el propio cuerpo.

Empiezo usando tinta china diluida en agua para conseguir diferentes efectos. Las ilustraciones que voy creando, aun denotan mucha influencia del cómic. Incluso siguen apareciendo las onomatopeyas como recurso expresivo. En algunas de ellas utilizo una plumilla G-pen, propia del manga, para delimitar o realizar líneas muy finas.

Con la tinta china quedo muy satisfecho, observo que tiene un componente de aleatoriedad que empieza a interesarme y que me da un poco más de libertad a la hora de crear. Que la mancha no salga exactamente como tenía en mente o que sea irregular en su intensidad, me proporciona un punto más interesante desde el que poder mostrar lo que quiero, saliendo así del corte mas pulido y seco obtenido a lo largo del tiempo.

He adquirido cierta calidad en el dibujo debido al intenso trabajo que he experimentado últimamente con la creación de cómics. Del mismo modo, siento que a la hora de crear algo soy demasiado narrativo, esto ha sido potenciado por el hecho de trabajar en historias pensadas por otros guionistas. A la hora de plasmar un guion ajeno, tengo que conseguir recrear exactamente aquello que la historia cuenta. Poco a poco con la utilización del pincel y la tinta me iré desligando de esta tendencia.



Tinta china.



Primeras pruebas con tinta china.

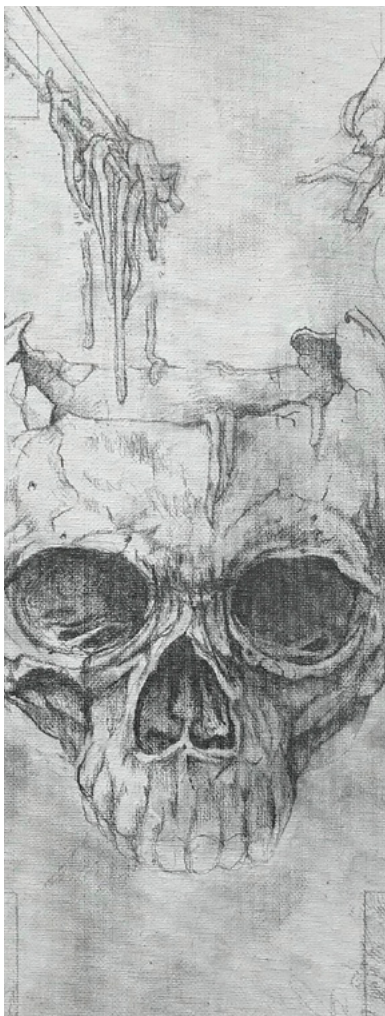
A parte del boceto también uso el grafito en algunos acabados. En este trabajo que vemos en la parte inferior de la página, utilizo un diseño a lápiz bastante detallado y una pincelada suelta en la terminación. Aquí incluyo varias escenas en diferentes tiempos, narrando al más puro estilo manga. Incluso introduzco el lenguaje japonés para mostrar el sonido de lo que ocurre en la escena, en este caso el de masticar.

Podemos usar ciertos recursos a la hora de contar según qué cosas, en esta ilustración, siendo de corte oscuro o tenebroso, el tratamiento de las líneas es importante. Noto en mi trabajo la influencia de mangakas como Junji Ito, maestro del terror con un estilo especialmente desarrollado a la hora de transmitir sensaciones como el miedo, repulsión, agobio o cualquier incomodidad en el espectador.

Pictóricamente podemos incluir mucha cantidad de carga para potenciar esto, dejar un acabado que no sea pulido, ya que lo pulido está fuertemente relacionado con la belleza en nuestros tiempos. Byung-Chul Han escribe: “El mundo de lo pulido es un mundo de hedonismo, un mundo de pura positividad en el que no hay ningún dolor, ninguna herida, ninguna culpa”<sup>6</sup>.



Fragmento de Uzumaki, obra de Junji Ito.



Boceto.



Utilizo tinta china y herramientas del manga..

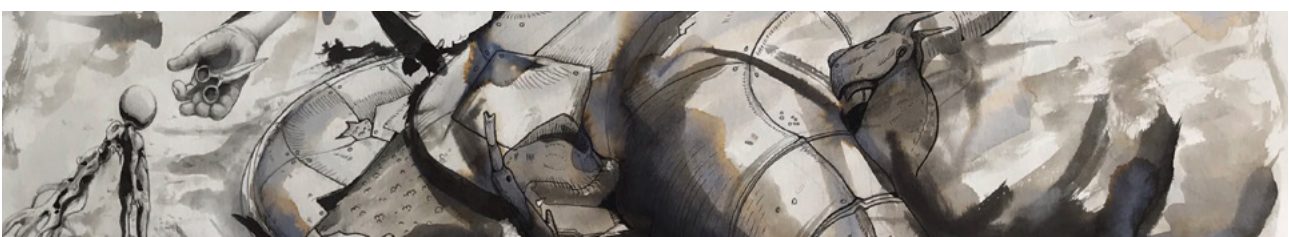
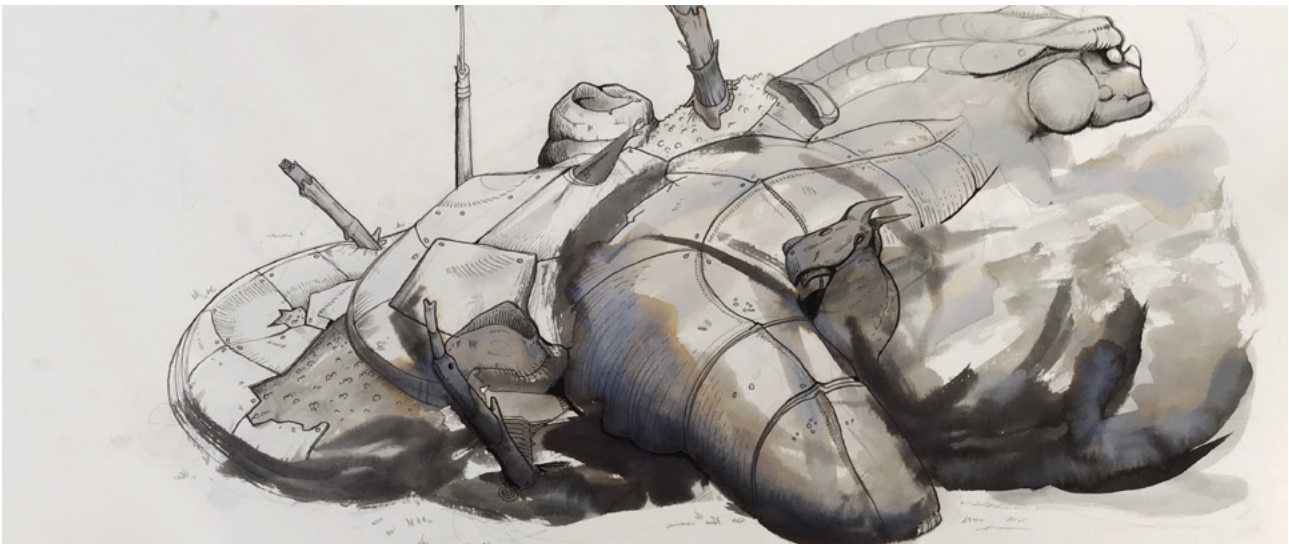
<sup>6</sup> Han, Byung-Chul. *La salvación de lo bello*. Editorial: Herder, 2015. Edición Kindle. Pos.108.

Poco a poco, con el uso del pincel y el factor de aleatoriedad que se obtiene, influido también por las lecturas y meditaciones, voy soltándome más en la ejecución y alejándome de la narración precisa. Un momento clave a destacar es la lectura de *Manchas y trazos*, un libro que muestra distintas técnicas y ejercicios para ayudar a soltar tu mano y tu mente a la hora de pintar. Como bien afirma Felix Scheinberger en este libro: “es mucho más fácil entender primero un cuerpo como una mancha o una sombra, que delimitarlo con una línea exterior”<sup>7</sup>. Este proceso de crear una mancha antes que la línea viene muy bien para alejarnos del trazo viciado al que estamos acostumbrado.



Ilustración de Felix Scheinberger.

Tras una serie de prácticas usando esta metodología, me doy cuenta de algo nuevo. Resulta que con este ejercicio no caigo en la banalidad de las imágenes a las que recurría y que se repetían de forma costumbrista en mi cabeza. Cuando dibujamos con la conciencia tendemos a reproducir unas formas e incluso puntos de vista que hemos practicado con frecuencia, o temas con imágenes demasiado comunes que atraen poco interés de quien observa. Empezando por la mancha de tinta china y analizándola para ir construyendo sobre ella, observo que sigo hablando de temas que me interesan o que ya han sido tratados, pero esta vez la originalidad es mucho mayor, esto es posible gracias a que la conciencia no está involucrada en el proceso inicial, por lo tanto, el inconsciente, libre de recuerdos e imágenes con las que podemos caer en lo previsible, nos propone una nueva forma de contar lo que queremos expresar.



Pruebas con tinta china, grafito y marcadores.

<sup>7</sup> Scheinberger, Felix. *Manchas y trazos*. Editorial: GG, 2019. p.14.

El método de trabajo desarrollado en esta fase es el de manchar el papel de forma aleatoria, totalmente libre de pensamiento y apartando la razón para dejar total control al inconsciente, proponiendo de este modo, un dialogo con el cual expresar y poder entender aquello que está pasando en mi inconsciente, ya que de otra forma no podría tener conocimiento de lo que ocurre en esta zona restringida de mi mente.

Una vez tengo la mancha en le papel, comienzo a ver formas y acciones. Descubro unos seres invisibles anteriormente. También una serie de hibridaciones entre personajes, los cuales se encuentran desarrollando acciones que interpreto para comprende el mensaje que estoy recibiendo. Utilizando plumilla y marcadores de punta fina, doy forma a estas creaciones. Dado que es el comienzo de una experimentación, pruebo con otras herramientas como las aplicaciones digitales para entintar, añadir efectos, tramas y aplicaciones que uso para otros ámbitos como por ejemplo en el cómic.



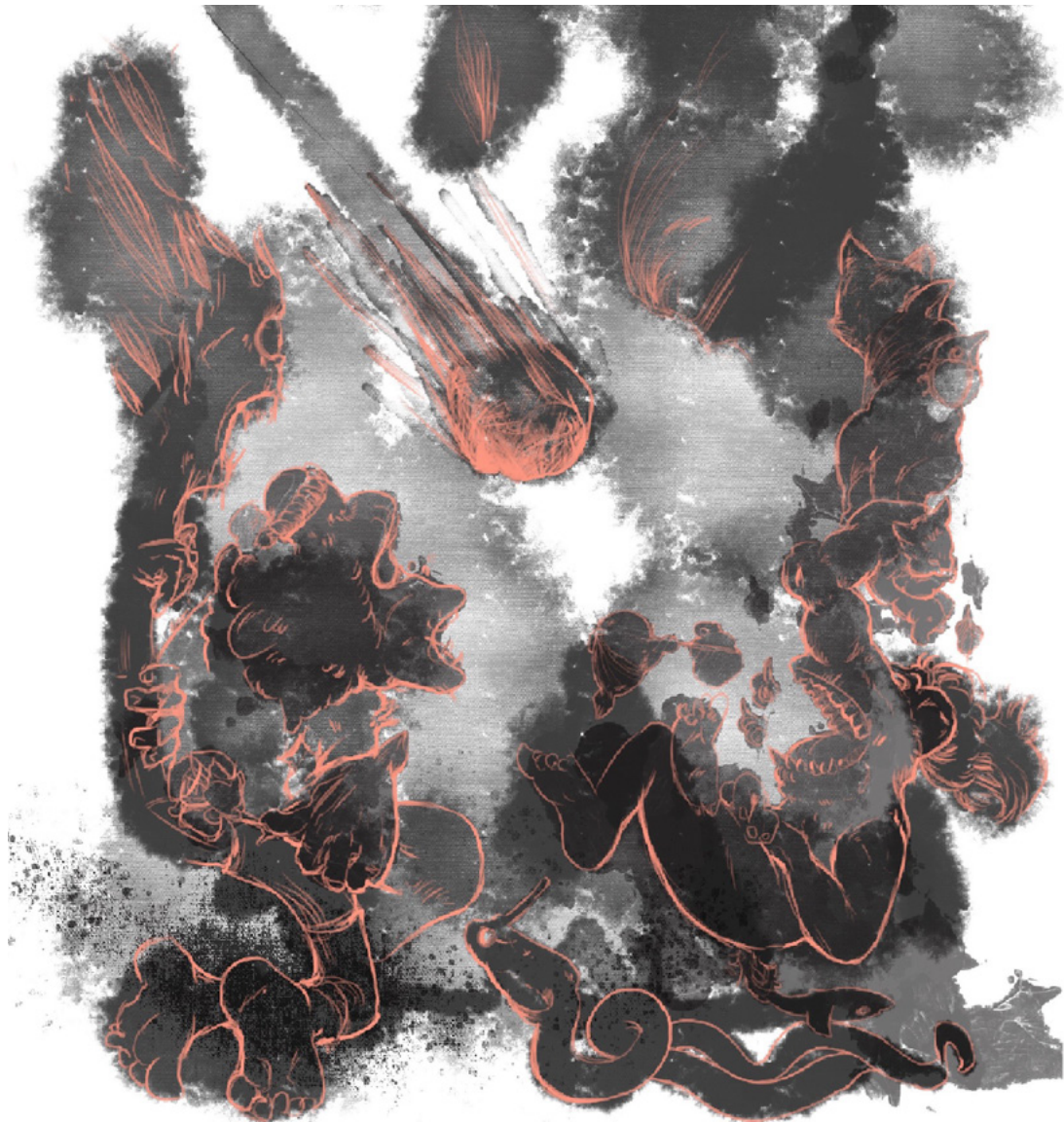
Uso de plumilla.



Experimentación con efectos digitales.

En alguna ocasión recorro a la pintura digital. Tanto en la fase de la mancha como en el delineado, las aplicaciones que utilizo son muy completas y tienen una gran variedad de pinceles que imitan el trazo de cualquier pincel Físico. Aunque el resultado es atractivo, es un método que descarto Posteriormente. Entiendo que el pincel tiene una programación en la que yo no tengo nada que ver y añade un valor que está totalmente desligado de mi intención, ya que en este tipo de trazos interviene demasiado el factor digital y resta valor personal a la obra y al mensaje.

Teniendo en cuenta estas observaciones y partiendo de la mancha aleatoria como principio sólido para entablar conversación con mi inconsciente, decido quedarme con el papel, la tinta china y el pincel, como herramientas para la conversación con lo “desconocido”, y usar las herramientas digitales solo para las líneas que delimitan las formas.



Aplicación de mancha y líneas, todo de forma digital.

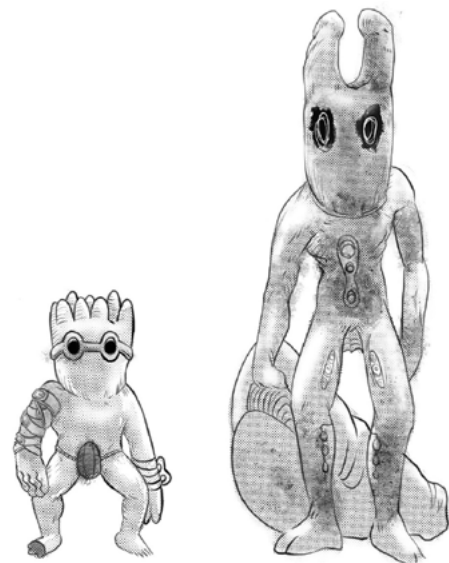


Lineas sobre acetato.

Lo que más me interesa, tras los resultados de dichos procedimientos, es conocer esta nueva variedad de seres; las acciones que realizan, el significado y lo que representan cada uno de ellos. Que es en definitiva, aquello que mi interior me está revelando. Para ahondar más en tales aspectos, hago un estudio de estos personajes, analizo su anatomía y la desarrollo de forma más concisa para tener una visión mas precisa de ellos. Los doto de volumen y un aspecto físico más pulido. Analizo las acciones que están realizando, esto les otorga cierta personalidad, su propia interacción nos cuenta un acontecimiento. Poder descifrar lo que representan es algo complicado ya que no usamos los métodos comunes o las imágenes a las que estamos acostumbrados, pero no cabe duda, hay algo que se cuenta en ellos y por lo tanto analizable.



Mancha inicial.



Estudio de personajes.

## ENCUENTRO

La relación que persigo en el momento en el que se reúne la parte consciente con el inconsciente es lo que llamo el "encuentro". Se trata de enfrentarme a la mancha desde la razón y traducir a formas aquello generado desde el interior.

Dejando las pruebas atrás, quedándome con lo obtenido y analizando aquello que he sacado de cada procedimiento, me encamino a la realización de las obras definitivas, que comienzan como podemos ver, con las manchas de tinta realizadas con movimientos inconscientes, dejándolo todo listo para que comience el trabajo de investigación del mensaje. De forma digital delimito los personajes y el entorno, usando el "filtro" de la conciencia como traductor de imágenes. Esto permite que, al estar representadas en mi "idioma", sean fácilmente legibles y pueda interpretarlas de forma más efectiva.

Teniendo el mensaje original y su traducción, realizo otro trabajo sobre la obra, esta vez a grafito y en un soporte mayor. Me centro en ilustrar este mundo con gran cantidad de detalle y una puesta en escena más precisa, para poder mostrar así el mensaje de forma más evolucionada.



Mancha con tinta china.



Análisis de la mancha.

## DIÁLOGO

Lo que se produce tras el "encuentro" es un diálogo en el que investigo y doy forma a todo el conjunto encabezado por la nueva creación, para contar lo que necesito.

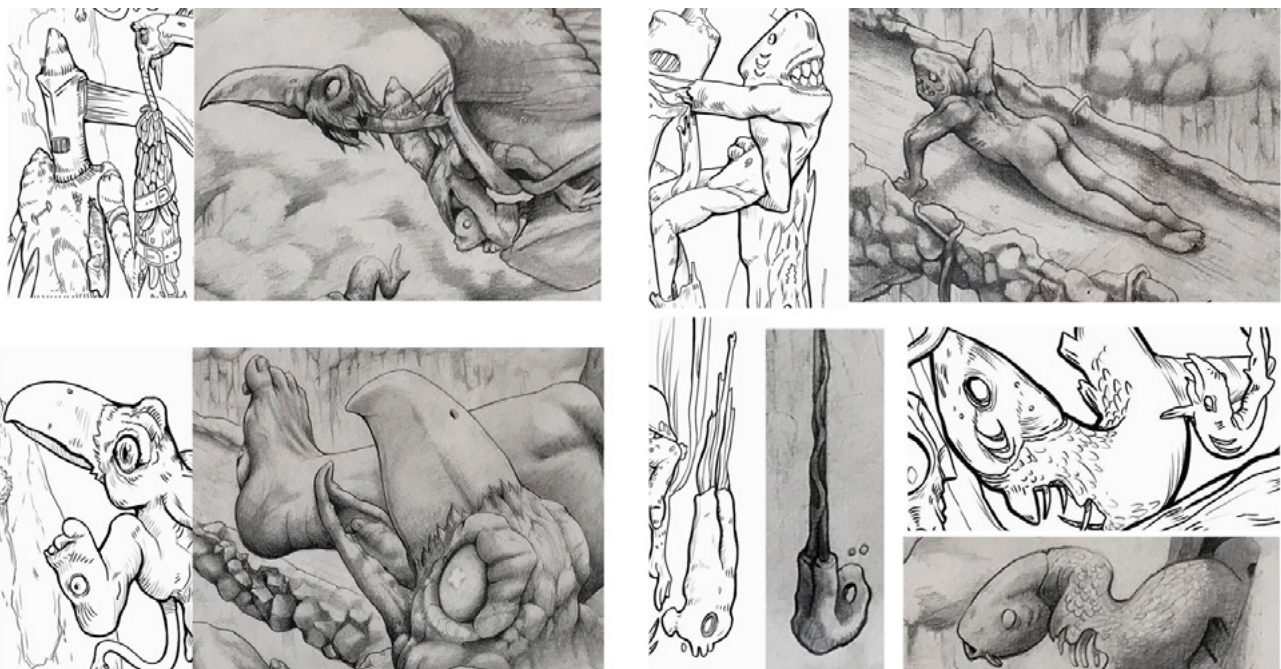
En el proceso de dar forma a estos personajes y dotarlos de una apariencia más cuidada, es donde más utilizo mi creatividad. Tanto tiempo dibujando, ya sea cómics o diseñando personajes para videojuegos, me otorgan cierta capacidad para dotar de vida a estos seres.

Influido en gran medida por la cultura del manga, el anime y los videojuegos, se pueden ver en las ilustraciones una estética muy cercana a estos géneros. En general nuestra imaginación está constantemente bombardeada por todo lo que consumimos, ya sea visualmente o por cualquier otro estímulo. Esto forma en nosotros un carácter marcado de la sociedad en la que vivimos y en los movimientos culturales que nos rodean, reflejándose en nuestros proyectos.

El punto clave para no caer en los tópicos y contar algo de una forma distinta a la que ya se ha recurrido con frecuencia, es el de usar esta influencia en la parte final del proceso. Lo que quiero decir con esto, es que si la mancha inicial la realizáramos de forma consciente, lo que saldría de ella sería una mera interpretación de nuestra consciencia basada en nuestras influencias, de modo que si dejamos este procedimiento para el final, solo con el objetivo de traducir el mensaje, y realizamos el principio del trabajo de forma inconsciente, seguirá siendo personal y huimos así de los tópicos y la banalidad.



Proceso de creación.



Desarrollo de personajes.

Cada trazo inicial tiene una razón de ser, aunque ésta se escape al control de nuestra razón. El análisis del trazo nos da pistas sobre el carácter del personaje al que da forma y ayuda a su posterior desarrollo.

En la distribución y la forma de estas cargas de tinta, realizadas en este primer trabajo, podemos apreciar que ciertas manchas están realizadas con mas presión que otras, lo que denota un carácter mas activo y unas líneas en zigzag que están relacionadas con los conflictos. Podemos observar una actitud de confrontación o de pasividad en los personajes según la característica de la línea de la que hayan surgido. De las cuales aparecen manchas que dan lugar a arboles destrozados, indicando esto un carácter de trauma, perdida o vacío.<sup>8</sup> Es cuestión de analizar y descifrar.

En relación a estos análisis previos con vistas a la realización del ultimo trabajo, hago un estudio de la mancha. La observo y veo la relación que tiene con los seres que nacen de ella, así voy formando una historia e indagando en el mensaje que transmite cada escena. Pueden ser hostiles, evocar preocupación , culpa o cualquier otro sentimiento o característica que este impresa en la acción primaria de proyectar la tinta en el papel.



Mismos personajes en las diferentes series.

<sup>8</sup> María , 2017, <https://anundis.com/profiles/blogs/la-personalidad-seg-n-los-dibujos-inconscientes>

En la segunda obra, me enfrento a una mancha de la que nace una bestia, hay un carácter agresivo en el mensaje y está ubicada en la parte central del papel, lo que denota una obsesión. Se trata de algo que se repite y a lo que estoy estrechamente ligado, la bestia, con sus extremidades, rodea aparatos electrónicos y juguetes, haciendo referencia en este caso a la tecnología y a la infancia. La figura que se genera es grande, la vanidad y el poder es algo que caracteriza a la “bestia”.

Cada persona sacará sus conclusiones al ver la escena, y esto es interesante porque el tener una personalidad, unas vivencias o educación cultural distinta, dará un nuevo sentido personal a lo que se muestra, una nueva traducción.



Mismos personajes en las diferentes series.

La tercera y última se desarrolla en torno a una mancha pequeña. En ella aparece una figura “humana” que se asemeja a la de un bebé, éste será quien ocupe del papel fundamental en el mensaje. La mancha, en su conjunto está centrada y es circular, lo que atribuye a estos personajes una obsesión por vivir, en contraposición a este optimismo, la mancha pequeña del “humano” nos revela una falta de adecuación al grupo, y la fuerte presión en estas zonas nos indica tensión entre ellos.



Detalle.



Mismos personajes en las diferentes series.

## EFÍMERO

El título de esta última obra hace referencia a la fragilidad de los pensamientos y el breve periodo de tiempo que algunos ocupan en nuestra mente, unos instantes que si se pierden, puede que no vuelvan a repetirse. En la producción de la obra utilizo los tres métodos usados en los trabajos anteriores, una mancha mucho mas amplia. Una interpretación de lo que la mancha quiere mostrar. Utilizando para ello grafito, lápiz blanco, y un dibujo detallado en el fondo, dando forma a un Diente de León, flor que contiene unos frutos que pueden ser extirpados con el simple movimiento del aire. Esta es la delicadeza que encuentro en los recuerdos, las ideas y los pensamientos que pasan por nuestra cabeza, a los cuales debemos estar atentos para no perderlos.



Fragmento de la obra *Efímero*.



Fragmento de la obra *Efimero*.

Esta vez uso un soporte mas grande que los anteriores, 140cm x 100cm de papel en el que puedo desarrollar un mundo mucho mas amplio de criaturas, donde muestro la brevedad en el tiempo de éstas si no las interceptamos, dado que una misma mancha al mirarla dos veces, puede producir dos imágenes diferentes, que se pueden perder si no prestamos atención a lo que en un principio habíamos visto, pudiendo quedar perdidas en un abstracto recuerdo.



Fragmento de la obra *Efimero*.

## PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICA Y REFERENTES

La base de este proyecto, tiene un punto de inicio muy claro, el de entablar una conversación con el inconsciente y ver mas allá de lo que la parte racional de mi cerebro me proporciona.

Estamos acostumbrados a creer que aquello que pensamos, es la única forma de describirnos a nosotros mismos y de poder definir lo que somos, pero existe una parte muy amplia a la que normalmente no tenemos acceso desde la consciencia y a la cual no es fácil llegar. En este mundo que vivimos, y en el que aquello que tiene prioridad es lo que se pueda llegar a conseguir más rápida y productivamente, mirar hacia dentro de uno mismo se antoja arriesgado. Teniendo estas preocupaciones siempre en mente, cómo nos vamos a parar a buscar algo que forme parte de nosotros, pero a lo que no sabemos bien cómo acceder a el. "Un algo" que no sabemos si nos va a costar un gran esfuerzo, o si realmente nos va a proporcionar una cierta productividad.

Con la gran cantidad de imágenes y estímulos que recibimos a día de hoy desde todos los medios de comunicación, sobre todo ahora que Internet te proporciona un acceso a cualquier recurso que necesites, o medio de satisfacción momentánea, necesitaba alejarme de toda esta cantidad de información que hace mella en mi día a día, y afrontar mi trabajo desde un punto mas puro y menos transitado. Este punto de partida guarda gran relación con lo que expresa el Surrealismo, y que André Breton define como:

“SURREALISMO: s.m. Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar tanto verbalmente como por escrito o de cualquier otro modo el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, con exclusión de todo control ejercido por la razón y al margen de cualquier preocupación estética o moral”<sup>9</sup>.

Despojándome en un primer momento de la estética, se comienza a construir una obra que habla realmente de lo real, sin necesidad de recurrir a imágenes fácilmente reconocibles, que recibimos constantemente en el transcurso de nuestra vida. Es a partir de aquí donde podemos empezar a vislumbrar un nuevo universo de información que nos llega desde lo más profundo de nosotros. Analizando esta incógnita que se está creando, vamos viendo como aparece un microcosmos que está compuesto por seres, situaciones y mensajes que son comunes a nosotros y que nos hablan de la realidad usando otro tipo de idioma, un idioma propio al cual no recurrimos frecuentemente, pero que está creado a partir de lo que vivimos y lo que somos. John Berger se refiere a las marcas realizadas en el papel como un microcosmos y cita:

“Ese microcosmos contiene la potencialidad de todas las proporciones que hayas percibido o sentido . Ese espacio contiene la potencialidad de todas las formas , los planos inclinados , los huecos , los puntos de contacto , o los pasajes de separación que hayas visto o tocado”<sup>10</sup>.

Tras el proceso de creación espontaneo hallo un nuevo proceso de investigación donde interviene todo lo que nos conforma. Toda influencia que nos compone toma parte en este ejercicio para dar lugar a una nueva obra mas concienzuda cuya mayor importancia radica en lo que rodea al ser humano.

---

<sup>9</sup> Breton, André. *Manifiesto del surrealismo* (trad. Pellegrini, Aldo). Editorial: Argonauta, 2001, p.44. (original publicado en 1924)

<sup>10</sup> Berger, Jhon. *Sobre el Dibujo*. Editorial GG, 2013. Edición Kindle. Pos.866.

A parte de corrientes culturales, políticas y de todo tipo, los artistas son otra de las influencias más notables, **Max Ernst** es uno de ellos. Inmerso en la corriente del surrealismo y precursor de nuevas técnicas artísticas, tenía claro que recurrir al inconsciente era una fuente inagotable de material, para no caer en la rutina del pensamiento racional y en el bloqueo creativo, huía de lo que él llamaba “la ceguera de la razón”.<sup>11</sup>

En mi caso, la fuerte influencia del cómic me cegaba demasiado y realizaba una composición de la obra tal y como la razón lo ordenaba, quedando en su totalidad un trasfondo puramente narrativo, hasta que centrándome en el inconsciente encontré una vía de escape y comenzaron a surgir las manchas.



*Oiseaux rouges*, 1926. Max Ernst.

El posterior análisis de las "manchas" suele dar lugar a una gran cantidad de especies desconocidas, una serie de monstruos, que en cierto modo me fascinan y me hacen querer indagar más sobre ellos. Por suerte este año 2020, en la feria de ARCO Madrid, conocí la obra de **Jose Castiella**, artista que crea también un universo de seres, en su caso, nacidos del Dripping, técnica que consiste en lanzar pintura directamente sobre el soporte. Me resulta interesante que su obra también sea un escaparate de seres, nunca antes vistos, creados a partir de salpicaduras de colores a las que denomina "monstruos". **Jose Castiella** dice: “A lo largo de la historia ha habido una categorización del monstruo exhaustiva, una necesidad incesante de representar lo desconocido a través de las posibilidades que ofrece lo informe. Incluso una disciplina se dedicaba a catalogarlos. Quizá los monstruos sean tan interesantes porque nos hablan de los miedos de la sociedad que los construye, de su intento de trascender lo inmediato”.<sup>12</sup>



*An endless congress*, 2020. Jose Castiella.

<sup>11</sup> Para más información visitar <https://historia-arte.com/artistas/max-ernst>

<sup>12</sup> Jose Castiella. *CROPS*. 2016, <https://www.josecastiella.com/texts/jcso-crops/>

En la formación de estos seres con aspecto monstruoso, tiene que ver la cultura del manga y el anime. El aspecto que toman, en cierta medida, tiene relación con la cantidad de series de animación que veo y la amalgama de cómics que leo. Esta cultura forma parte de mi ser, y a la hora de usar la razón, las características estéticas que obtengo de ellos, son usadas para traducir lo que estoy intentando descifrar en las manchas, se podría decir que mi lenguaje propio usa esta estética para descifrar códigos, y que así sean legibles para mí. **Takashi Murakami** produce un tipo de obra con gran influencia del manga y el anime, tiene un carácter oriental muy marcado que se fusiona con el occidental, obteniendo de esta forma, una llamativa mezcla apreciada por cualquier tipo de público.



*Tan Tan Bo*, 2001. Takashi Murakami.

Los trabajos posteriores que nacen de los monstruos creados a partir de las manchas, nos narran una historia o nos cuentan un suceso que normalmente está relacionado de algún modo con la actualidad o con acontecimientos vividos en nuestros tiempos, aunque en la obra no aparezcan alusiones directas a dichas historias, están relacionadas notablemente ya que la parte consciente que analiza y da forma a ese suceso es la misma que constantemente recibe estímulos en nuestra vida diaria.

**Óscar Seco**, este artista madrileño ha sido un grato descubrimiento para mí, dado que en su trabajo se pueden ver claramente una mezcla de surrealismo con personajes y recursos del mundo del cómic, algo que también integro en mis trabajos. Aunque en estas obras el artista muestra mundos propios de los sueños. Un tema que pertenece a nuestra historia. **Óscar Seco** dice de sus obras: “conceptualmente son una apología del desastre, tanto los creados por el hombre como los surgidos de la naturaleza, pero también tienen un tono surrealista: animales sobredimensionados, paisajes extraños, situaciones inverosímiles”.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Para más información visitar <https://arteunlick.es/2016/07/20/oscar-seco-pintura-surrealismo-critica-social/>



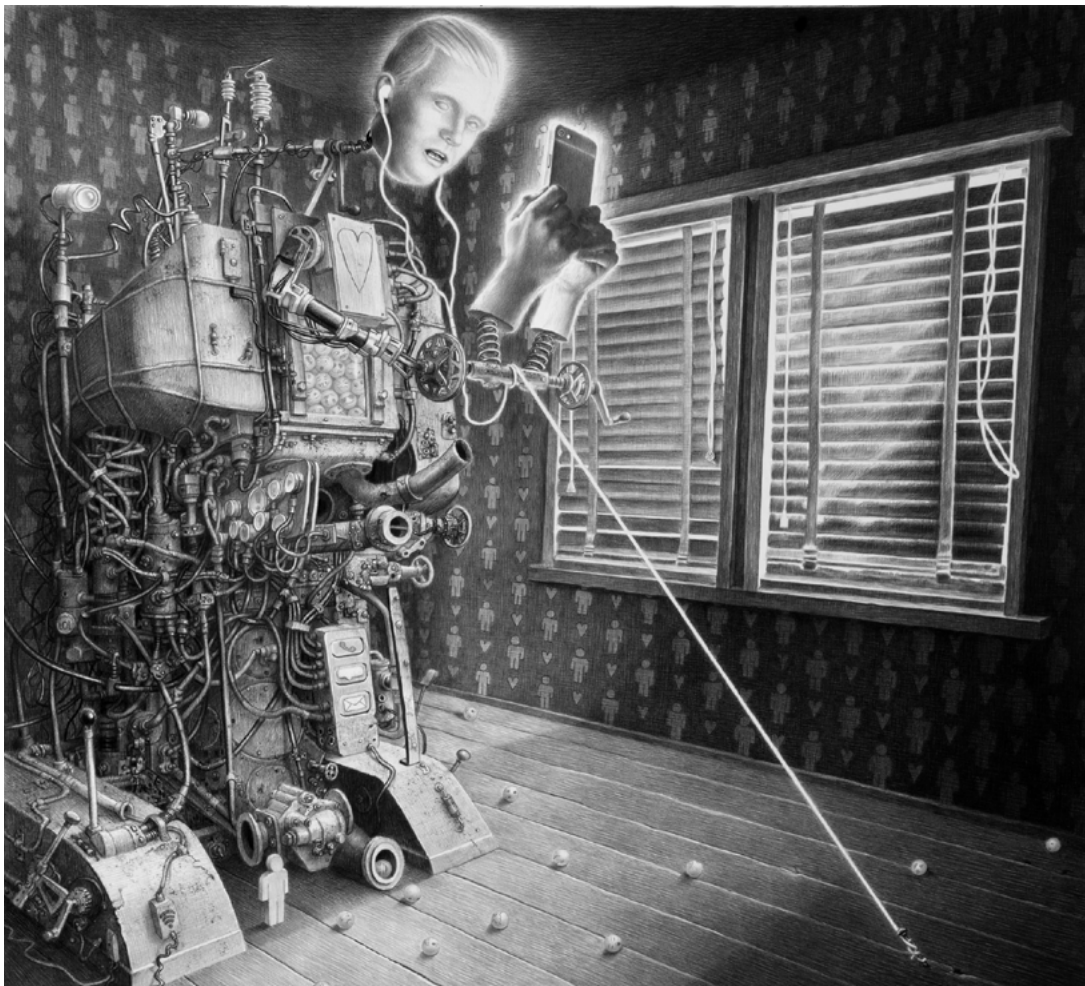
Serie *Little Nemo in Secoland*, 2013. Óscar Seco.

La crítica social que muestra Óscar Seco en sus trabajos casa perfectamente con un mundo surrealista que fácilmente podríamos haber sacado de una película ficción. Me interesa especialmente la utilización de personajes mundialmente conocidos en el cómic o en el cine, y como los introduce en sus cuadros haciendo la escena reconocible a la gran mayoría de espectadores.



*Guernica*, 2004. Óscar Seco.

A la hora de realizar los dibujos de gran tamaño a grafito, necesito una gran cantidad de detalle para desarrollar ese nuevo universo que ha sido creado, y dar así apariencia mas uniforme a la obra, este trabajo me supone mucha cantidad de tiempo invertido dibujando. Una de las artistas que más me apasiona y me sirve de referente es **Laurie Lipton**, los dibujos que realiza son de grandes dimensiones y tienen una cantidad de detalles asombrosos. Llega a conseguir un realismo fotográfico impresionante, ella afirma que todo esto lo consigue a base de esfuerzo y estar todo el día dibujando, puede tardar medio año en terminar un dibujo incluso trabajando todos los días.<sup>14</sup> Pero el resultado es magnifico, asegura que muchas veces pierde la noción del tiempo y se tiene que inventar lo que ha tardado por que ni ella misma lo sabe. Esta paciencia y dedicación me hace trabajar en los últimos dibujos con mayor ímpetu, sin abandonar en el primer asalto, o en los primeros hallazgos.



*Alone in a room, socializing*, 2018. Laurie Lipton.

<sup>14</sup> Para más información ver el documental en <https://www.laurielipton.com/love-bite/>

## CONCLUSIONES

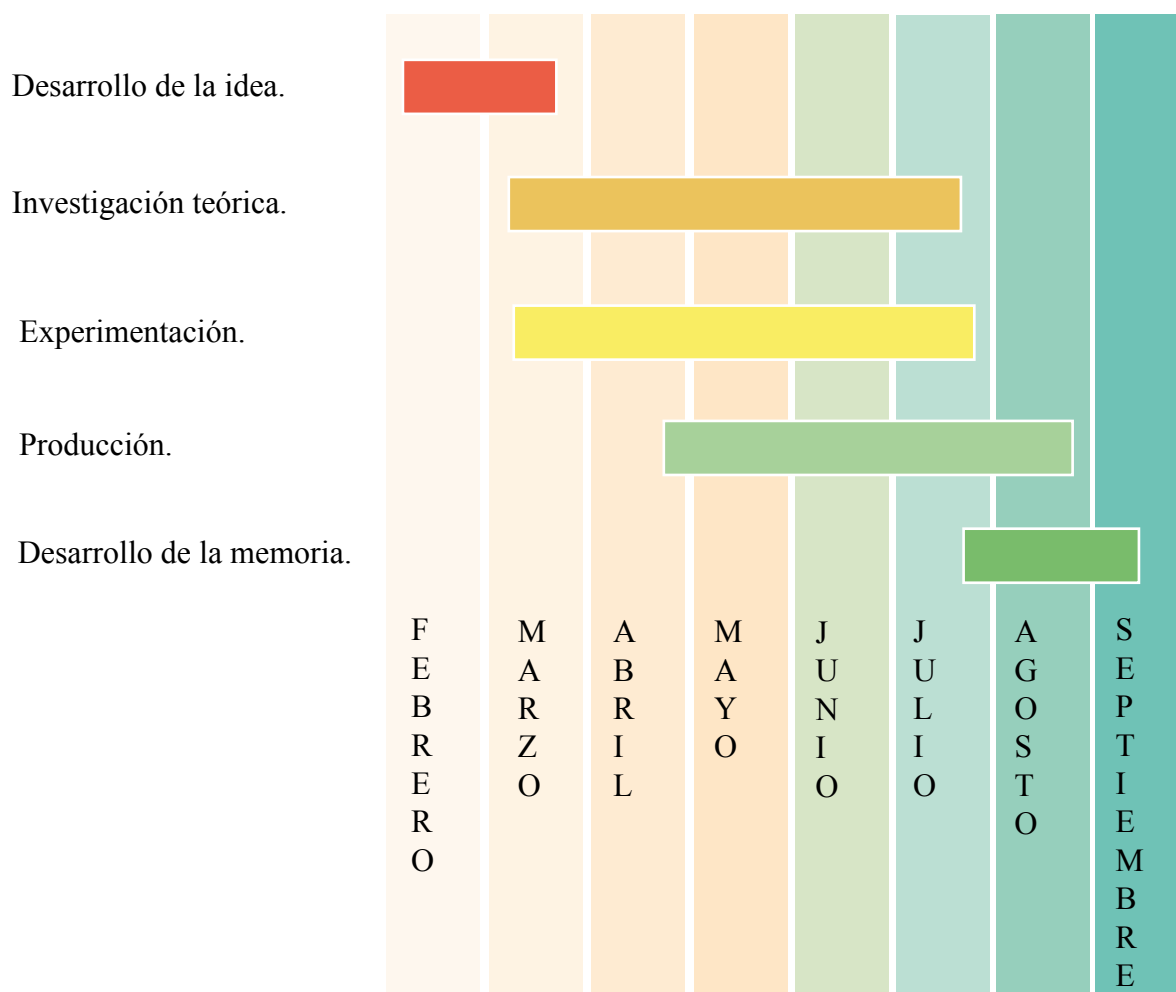
Tras haber dedicado varios meses a desarrollar el proyecto aquí expuesto, puedo concluir que la experiencia que he adquirido en ciertos ámbitos, es mucho mayor de la que tenía al comienzo de éste. Aunque en un primer momento pasé por una larga etapa de bloqueo, conseguí encontrar un camino en el cual, realmente disfrutaba con lo que hacía, el dibujo. Han sido muchas experiencias obtenidas en diferentes corrientes artísticas, desde iniciarme en la instalación con elementos de programación, hasta llegar a una etapa de ilustración, disciplina por la cual, decidí entrar desde un principio en el grado de Bellas Artes. No obstante, he de reconocer que aun habiendo empleado largo tiempo trabajando con otros materiales, la experiencia se suma, se hace valiosa para afrontar otros proyectos. Quizás haya aprendido bastante a la hora de tomar con calma un trabajo. En particular, el desarrollo de los dibujos a grafito, me supone un largo tiempo de trabajo y mucha paciencia, ésta última cualidad ha sido bienvenida ya que el resultado que obtengo es muy satisfactorio.

Debo decir que aunque el tema de la obra continua con los intereses que frecuentaba desde tercer curso, con este trabajo dejo de ocultar el mensaje como solía hacer, para llegar a mostrarlo al espectador de diversas formas.

He aprendido que es mejor sacar lo que uno lleva dentro que guardárselo para sí, de esta forma todos pueden hacerse partícipes de lo que se muestra.

He cometido errores en el transcurso hasta llegar a este punto, pero siento que el camino en el cual me encuentro ahora mismo, puede ofrecerme una gran cantidad de nuevas posibilidades, por lo que he decidido centrarme en el dibujo y continuar investigando sobre el diálogo entre la razón y el inconsciente.

## CRONOGRAMA



## PRESUPUESTO

Papel y otros soportes plásticos.	59,00
Tinta.	7,45
Pinceles.	19,70
Lápices y herramientas de dibujo.	72,95
Licencia Procreate.	10,99
Impresión.	30,00
Marcos.	168,00
	<b>368,09</b>

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benjamin, W. (2017). *La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica* . Editorial La Moderna.
- Berger, J. (2013). *Sobre el dibujo*. Editorial Gustavo Gili.
- Berger, J. (2016). *Modos de ver*. Editorial Gustavo Gili.
- Breton, A. (2001). *Manifiestos del Surrealismo*. Editorial Argonauta.
- D'ors, P. (2012). *Biografía del silencio*. Editorial Galaxia Gutenberg.
- Han, B. (2015). *La salvación de lo bello*. Editorial Herder.
- Han, B. (2017). *La sociedad del cansancio* (2ª ed.). Editorial Herder.
- Kandinsky, V. (2017). *De lo espiritual en el arte*. Editorial Kandinsky.
- Martínez, A. (2020). *Con-Ciencia: Hacer consciente lo inconsciente*. Editorial Círculo Rojo.
- Pagden, A. (2015). *La ilustración: Y por qué sigue siendo importante para nosotros*. Editorial Alianza.
- Punset, E. (2010). *El viaje al poder de la mente*. Editorial Destino.
- Punset, E. (2012). *Lo que nos pasa por dentro*. Editorial Destino.
- Scheinberger, F. (2019). *Manchas y trazos: El arte de fusionar pintura y dibujo*. Editorial Gustavo Gili.

## FILMOGRAFÍA

- HUGHES, Robert. El surrealismo - El umbral de la libertad, 1980, (58 min).
- KAHN, Nathaniel. El precio del arte , 2018, (98 min).
- SCOTT, James. Love Bite: Laurie Lipton and Her Disturbing Black & White Drawings, 2016, (35 min).

## RECURSOS ELECTRÓNICOS

- [www.arteaunlick.es](http://www.arteaunlick.es)
- [www.artsy.net](http://www.artsy.net)
- [www.espaiwabisabi.com](http://www.espaiwabisabi.com)
- [www.historia-arte.com](http://www.historia-arte.com)
- [www.josecastiella.com](http://www.josecastiella.com)
- [www.kawakawalearningstudio.com](http://www.kawakawalearningstudio.com)
- [www.laurielipton.com](http://www.laurielipton.com)
- [www.museoreinasofia.es](http://www.museoreinasofia.es)
- [www.oscarseco.com](http://www.oscarseco.com)

# ANEXO I

## SERIE I *ENCUENTRO*



29,9 x 21 cm  
Tinta china sobre papel



29,9 x 21 cm  
Técnica digital



29,9 x 21 cm  
Tinta china sobre papel



29,9 x 21 cm  
Técnica digital

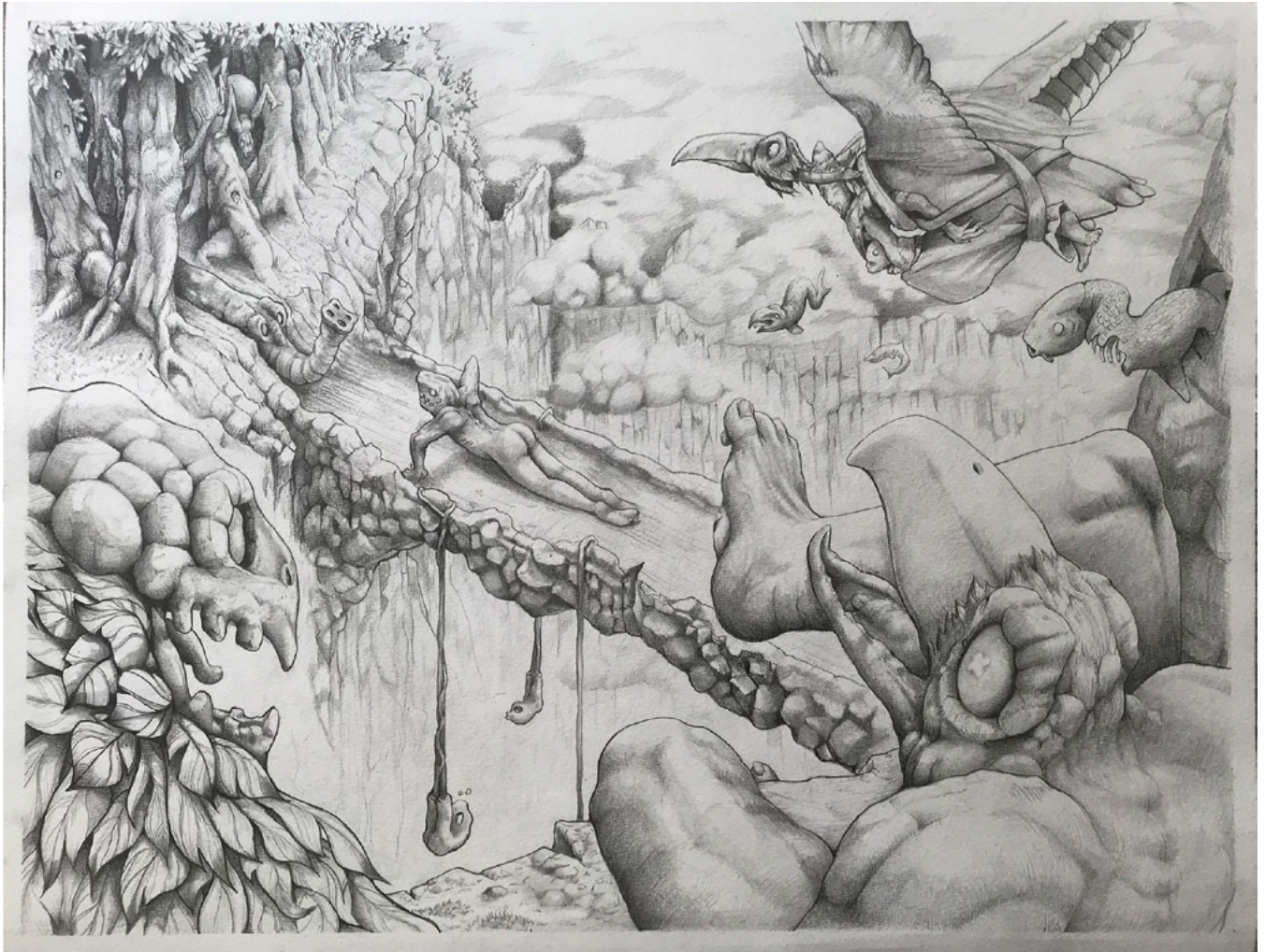


29,9 x 21 cm  
Tinta china sobre papel

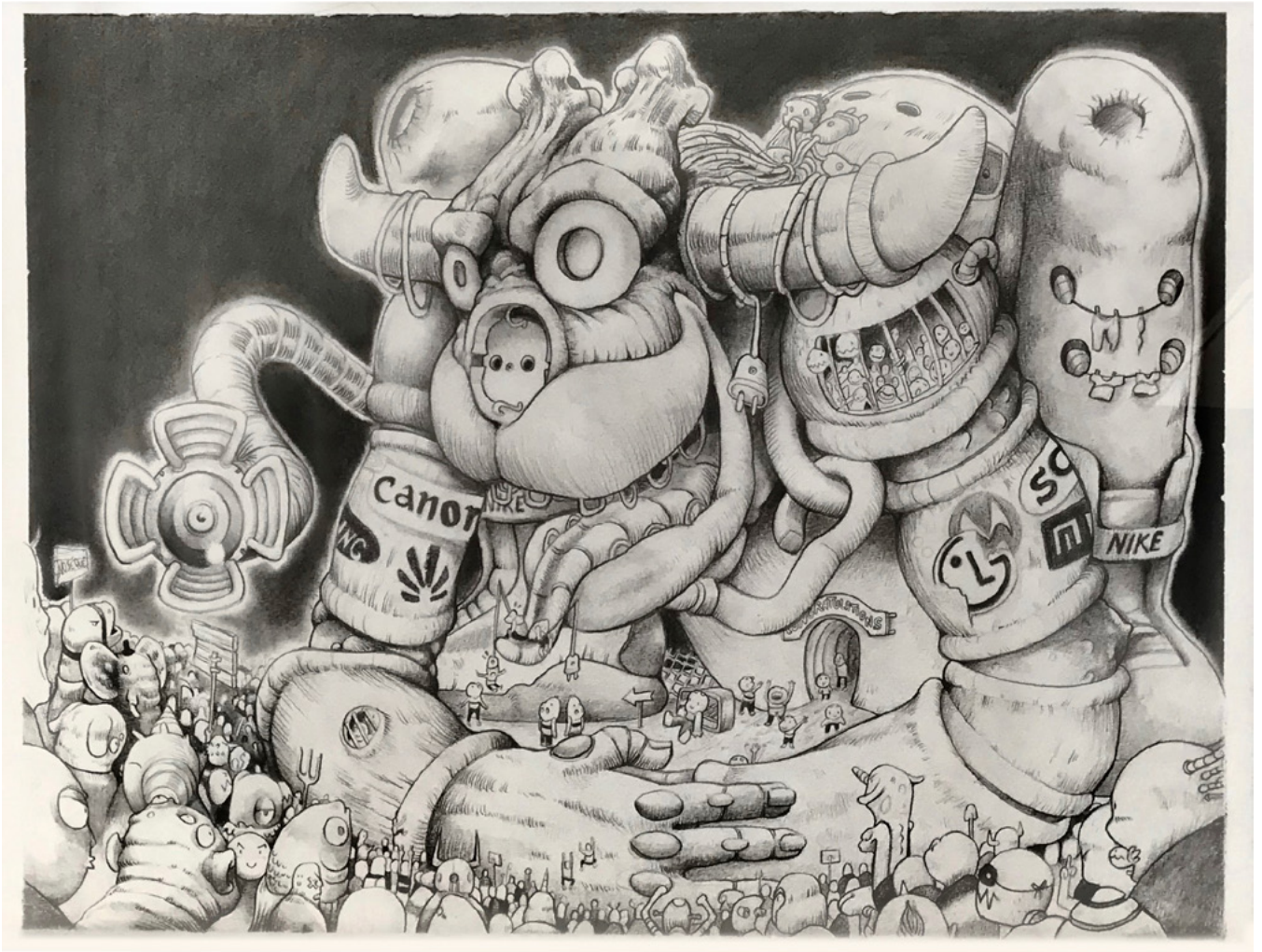


29,9 x 21 cm  
Técnica digital

SERIE II  
*DIÁLOGO*



50 x 70 cm  
Grafito sobre papel



50 x 70 cm  
Grafito sobre papel



50 x 70 cm  
Grafito sobre papel

SERIE III  
*EFÍMERO*



140 x 100 cm  
Técnica mixta

## ANEXO II

### EXPOSICIÓN

